

Pagine 2 e 3
TangEros (1998), Ugo Attardi, Ulisse Gallery.
ph: Sirio Procacci

Pagina 4
interni, Ulisse Gallery.
ph: Sirio Procacci

Pagina 5
in alto: *Rosso* (2007), Agostino Bonalumi,
Ulisse Gallery.
in basso: *Il Buio I* (2003), Piero Dorazio,
Ulisse Gallery.
ph: Sirio Procacci

Pagina 6
Untitled (2003), Piero Dorazio, Ulisse Gallery.
ph: Sirio Procacci

Pagina 7
interni, Ulisse Gallery.
sulla parete: *Sutura* (trattico, 2022), Roberto Lino,
Ulisse Gallery.
ph: Sirio Procacci

New Media Art

Come il computer ha rivoluzionato il mondo

Sirio Procacci
in collaborazione con la Ulisse Gallery

Contenuti

→	Abstract	12
A	Che cos'è l'Arte?	14
B	Concetto di Bello	20
C	Differenze tra arte contemporanea e postmoderna	28
D	Comunicazione, Psicologia e Relativismo	32
E	Riproducibilità digitale dell'opera	38
F	Il superamento dell'Ottocento <i>L'avvento delle Avanguardie</i>	42
G	Anni '80 e '90 <i>Post-produzione e ready-made</i>	48
H	Archè	54
I	Transizione e primato nazionale	62
J	New Media Art <i>Il nuovo panorama contemporaneo</i>	70
K	Antecedenti storico-artistici	74
L	La New Media Art come tendenza artistica	78
M	Genesi e terminologia	82
N	Collettivi e rapporti con il pubblico	86
O	Dal sampling all'open source	88
P	Hackers, hacking e hacktivism	94
Q	L'intreccio <i>Tra reale e digitale</i>	100
R	Identità fittizie	104
S	Onnipresenza e ubiquità	108
T	Il consenso istituzionale	112
U	Iniziative indipendenti	116
V	Problematiche curatoriali	120
W	Come preservare la New Media Art <i>Dai Floppy Disk agli NFT</i>	126
X	Il consumismo digitale <i>Ostentazione del possesso</i>	132
Y	Le problematiche della Crypto Art e degli NFT	136
Z	Conclusioni	140
→	Bibliografia	144

→ Abstract

La tesi nasce come riflessione in merito al progresso tecnologico dovuto all'invenzione del computer: dopo la pandemia avvenuta con la diffusione del virus Covid-19, il computer è diventato parte integrante delle nostre vite e, oggi come non mai, diviene un elemento imprescindibile della quotidianità.

"E l'arte? Attentissima, le antenne tese, coglie confusamente la forma del nuovo mondo in cui l'uomo va abitando e cerca di esprimerlo come può e come deve, per figure."

Umberto Eco, "La forma del disordine".

La New Media Art nasce tra gli anni '80 e '90 con la diffusione di massa del Personal Computer (PC) e dei collegamenti informatici: le tecnologie impiegate svolgono un ruolo di primaria importanza e possono includere le più disparate dai videogiochi ai sensori Kinect, da siti web agli applet Java fino ad arrivare a vere e proprie azioni di attivismo politico e sociale. La New Media Art utilizza gli strumenti digitali per fini critici e sperimentali differenziando il proprio operato artistico da qualsiasi altra forma d'arte. Oggi, rappresenta il sostrato invisibile della società e dei gusti estetici contemporanei.

Tale testo si pone l'obiettivo di analizzare il tema dell'arte dei Nuovi Media per comprendere i fenomeni e le tendenze a noi contemporanee, sensibilizzando ed educando il lettore in merito alla disciplina artistica. Il lettore sarà accompagnato in un percorso che gli permetterà di scegliere quanto approfondire la ricerca: l'oggetto in analisi sarà sviscerato in più punti. Nella fase iniziale si definiscono le tematiche affrontate nelle ricerche artistiche di tale disciplina, per poi concentrarsi sugli approfondimenti, sulla genesi, sulle problematiche e sulle riflessioni riguardanti il contemporaneo.

A Che cos'è l'arte?

Non è facile definire cosa sia l'Arte o una qualsiasi opera d'arte, tanti sono i pareri in merito, anche discordanti tra di loro, che si sono sviluppati nel tempo. Tra i primi ad affrontare la problematica ci fu Lev Tolstoj, filosofo e scrittore di origine russa, che nel 1897 scrisse il primo trattato avente come fine quello della definizione dell'arte. L'assioma cardine alla base del trattato era l'interrogativo secondo cui l'arte potesse essere considerata come qualcosa che producesse il bello: lo stesso autore rispose, infine, che l'arte è la capacità di evocare quel sentimento, quella sensazione di gioia nel rapporto che si instaura tra l'artista e gli altri che contemplano l'opera. La parola Arte viene comunemente e banalmente definita dagli svariati dizionari e libri di testo come l'espressione o l'applicazione delle abilità creative e dell'immaginazione proprie degli esseri umani, generalmente in forme visive applicate come la pittura o la scultura, nella produzione di opere apprezzate per la loro bellezza e forza emotiva. Questo genere di definizione vaga e di ampio respiro porta il New York Times a porre l'interrogativo ai maggiori studiosi dell'epoca che, nel 1997, cercarono di dare una definizione al concetto di Arte. Le risposte furono le più disparate e differenti, tuttavia emerse la necessità di non costringere e ridurre banalmente il concetto di arte a un qualcosa di definito.

Le dichiarazioni di maggiore importanza in materia ci vengono fornite dall'ex direttore del MoMA (Museum of Modern Art) di New York William Rubin, il quale afferma che qualsiasi cosa può essere arte e non esiste una definizione propria e specifica di essa: emblematico per questa definizione fu l'operato dell'artista francese Marcel Duchamp, il quale consegnò alle masse una nuova visione aperta di interpretazione dell'arte contemporanea attribuendo agli oggetti di uso comune, come esempio un orinatoio, lo status di opera d'arte. Tra le tante definizioni ed interpretazioni, l'unico assioma alla base è che l'arte è la trasposizione filosofica del pensiero del tempo in cui viene prodotta e, quindi, l'ampio concetto di arte e la sua definizione cambiano in base al contesto socioculturale di riferimento, ai suoi protagonisti, ai tempi e alla

storia. L'arte è un linguaggio che comunica sotto le forme più diverse e disparate, ma non tutto un linguaggio è arte: essa ha come fine ultimo la ricerca del bello e del senso estetico finalizzati a suscitare emozioni, positive o negative che siano, nello spettatore.

La necessità della soddisfazione dei bisogni è alla base dell'esistenza umana e della sopravvivenza della specie come mostrato nella piramide dei bisogni di Maslow: a partire dai bisogni più importanti o primari, come fame e sete, fino ad arrivare a bisogni più fini o secondari. Una volta soddisfatti i primi, il cervello inizia a cercare di soddisfare i successivi, fino ad arrivare ad una condizione statica di noia. Nasce così il bisogno creativo ed espressivo che si identifica con l'arte stessa o meglio, con il bisogno e la necessità di esperire, di produrre e comunicare il bello. Il bello nasce da problematiche evoluzionistiche legate alla sopravvivenza della specie umana, infatti l'uomo ha la capacità di ricercare dei pattern sensoriali associati a sensazioni ed effetti in natura. Il cervello ha paura del buio.

In natura ciò che è simmetrico è bello, è salute, è vita. In antitesi l'asimmetria significa morte e pericolo ed è così che si viene a ricercare nel bello, nella salute e in tutto ciò che sia espressione vitale, una preda. Il cervello è diventato così bravo a ricercare questi pattern che ora i pattern stessi sono capaci di scaturire una produzione di endorfine alla semplice vista degli stessi. Di fondamentale importanza per lo sviluppo dell'arte è la struttura stessa del cervello umano, in particolare, la memoria permanente e la capacità di astrazione, definite dalla neuropsichiatria infantile. Una delle principali caratteristiche del bambino durante i primi anni di vita, è che se gli si nasconde un oggetto alla vista lui crederà che l'oggetto non esista più, in quanto non lo vede con i suoi stessi occhi. Il bambino è un puro empirista ed è con lo sviluppo e la crescita che acquisisce la capacità di scindere l'idea di oggetto dalla percezione dello stesso, riuscendo così a conservare la memoria dell'oggetto anche quando questo sparisce. L'umanità è capace di astrarre le idee sensibili, di andare dal particolare

all'universale. Per questo motivo l'arte è una tendenza che genera la capacità di apprezzare idee pure e trasportarle poi nel medium artistico.

L'arte è spesso associata alla religione, basti pensare alle pitture rupestri di Lascaux che possono essere definite a tutti gli effetti come veri primi disegni artistici. Queste, infatti, avevano una funzione magica ed esoterica, quasi alchemica, in quanto l'uomo primitivo, disegnando le prede che voleva o che doveva uccidere, esorcizzava e alienava, come direbbe Hegel, l'idea di preda nel muro intrappolandola così in un destino di caccia fruttifera.

“Poco propriamente si dice che la noia è mal comune. Comune è l’essere disoccupato, o sfaccendato per dir meglio; non annoiato. La noia non è se non di quelli in cui lo spirito è qualche cosa. Più può lo spirito in alcuno, più la noia è frequente, penosa e terribile. La massima parte degli uomini trova bastante occupazione in che che sia, e bastante diletto in qualunque occupazione insulsa; e quando è del tutto disoccupata, non prova perciò gran pena. Di qui nasce che gli uomini di sentimento sono sì poco intesi circa la noia, e fanno il volgo talvolta maravigliare e talvolta ridere, quando parlano della medesima e se ne dolgono con quella gravità di parole, che si usa in proposito dei mali maggiori e più inevitabili della vita.”

Giacomo Leopardi, “Pensieri LXVII”, 1845.

“La noia è in qualche modo il più sublime dei sentimenti umani. Non che io creda che dall’esame di tale sentimento nascano quelle conseguenze che molti filosofi hanno stimato di raccòrne, ma nondimeno il non poter essere soddisfatto da alcuna cosa terrena, né, per dir così, dalla terra intera; considerare l’ampiezza inestimabile dello spazio, il numero e la mole maravigliosa dei mondi, e trovare che tutto è poco e piccino alla capacità dell’animo proprio; immaginarsi il numero dei mondi infinito, e l’universo infinito, e sentire che l’animo e il desiderio nostro sarebbe ancora più grande che s’è fatto universo; e sempre accusare le cose d’insufficienza e di nullità, e patire mancamento e vòto, e però noia, pare a me il maggior segno di grandezza e di nobiltà, che si vegga della natura umana. Perciò la noia è poco nota agli uomini di nessun momento, e pochissimo o nulla agli altri animali.”

Giacomo Leopardi, “Pensieri LXVIII”, 1845.

B Concetto di Bello

Si può affermare che tutta la storia dell'arte classica occidentale è stata un faticoso e disperato tentativo di definire il concetto diafano di "bellezza". Sin dal principio, infatti, l'essere umano, senziente e dotato di una coscienza sensibile, ha percepito la straordinarietà dell'esperienza alla manifestazione della bellezza. Un'esperienza eterea e impalpabile che scaturisce nell'animo entusiasmo, piacere, eccitazione ma anche sconcerto e inquietudine, come ci insegnano gli artisti, letterati e filosofi Romantici. Il modo in cui tale esperienza viene assimilata dall'essere umano è descritto dal filosofo tedesco Immanuel Kant che, in merito alla problematica, cerca di dare risposta, alla fine del Settecento, nella sua terza critica dedicata al bello e al sublime: la Critica del Giudizio. Egli sosteneva infatti che ciò che caratterizza l'esperienza della bellezza, e anche quella del sublime, è il fatto che quando qualcosa ci sembra bella questa stessa cosa ci lascia senza parole. Kant recita che, in fondo, non si potrebbe mai spiegare la bellezza, e quindi nemmeno la bellezza dell'arte, in base a concetti, definizioni e principi logici.

La bellezza dell'oggetto, che colpisce esteticamente con brutalità il fruitore, viene riconosciuta immediatamente dallo stesso ma, al contempo, in maniera antitetica a questa pressoché assoluta certezza, non corrisponde una solida chiarezza di idee in merito alle ragioni che possano aver reso "bello" quel che sembra tale. Se ci si dovesse porre l'interrogativo sul perché quel che si ritiene indiscutibilmente bello sia tale, non si avrebbe risposta; l'elocuzione diventerebbe incerta, si inizierebbe a produrre un flusso di idee claudicante e intermittente, si inizierebbe a balbettare e a identificare ragioni che non restituiscono ragione a nulla, e ci si limiterebbe a sottolineare che quella cosa è indiscutibilmente, e in maniera del tutto assoluta, bella.

Dice Kant che è nelle cose belle che noi, che l'io, in verità, vede riflessa la propria incondizionatezza: la negazione di ogni condizione, di ogni concetto, di ogni significato. Nella cosa bella non si riesce a dire cosa la renda bella; nell'opera d'arte non si riesce a dire cosa la renda artistica, altrimenti si potreb-

be trovare lo stratagemma per creare opere d'arte in serie, ma l'opera d'arte, fortunatamente, non si concretizza in base ad un progetto, anche se ogni artista la progetta, ma accade nonostante la progettazione dell'artista. Quella della bellezza è un'esperienza radicalmente diversa da ogni altro tipo di esperienza, sempre destabilizzante e traumatica per lo spettatore che si trova interdetto tra fascino e paura da tale circostanza. In virtù di tale natura, la bellezza ha interrogato e continua a interrogare tutt'oggi.

Il bello, di fatto, interroga l'individuo e gli impone l'incessante ricerca di chi esso sia o di cosa esso faccia quando conosce il mondo attraverso l'apparato sensoriale; cosa esso sia quando è chiamato in causa da questa esperienza le cui caratteristiche, uniche e imparagonabili, sfuggono a quelle di qualsiasi altra manifestazione. L'essere uomo, inteso come persona dotata di logos, è naturalmente incline a conoscere tutto quello che viene a manifestarsi come altro da lui e non può fare a meno di avviare un processo cognitivo nei confronti dell'oggetto che gli si è mostrato come bello ma, soprattutto, non può fare a meno di cercare le motivazioni della sua prorompente forza ammaliatrice. Non servono concetti per spiegare la bellezza, perché la bellezza non ha mai a che fare con ciò che nelle cose è concettualizzabile, cioè ciò che riguarda la loro definizione. In altre parole si può affermare che ciò che ha a che fare con la bellezza dell'arte e dell'opera d'arte è "ciò che nelle cose non è cosa, ciò che negli oggetti non è oggettuale." L'opera d'arte è un arcano dato che l'opera è ciò che rende un oggetto qualsiasi un non oggetto. René Magritte, artista belga del Novecento, componente di rilevante importanza del movimento Surrealista, scrive sotto un'immagine da lui dipinta, rappresentante una pipa, "Ceci n'est pas une pipe".

Cos'è l'Arte? O meglio, cos'è l'Opera d'Arte? L'Arte è quella circostanza di fatto, quella pipa che si mostra dicendo di non essere una pipa. Platone aveva già teorizzato questo concetto nel momento in cui faceva riferimento agli artisti come produttori di fantasmi: essi mostrano cose illusorie che si

mostrano per quello che non sono, un po' come il teatro shakespeariano fatto di sogni, di immagini e di illusioni. Illusioni sulla cui superficie argentea viene restituita la verità del mondo, la verità della vita, la verità dell'esistenza. Un luogo comune permea la conoscenza popolare: si crede che ci sia stato un periodo dove la bellezza sia stata definita in un concetto di bellezza classica, seguito da un'epoca, e una relativa concezione di bello, identificata dalla contemporaneità. Essa è stata partorita legittimamente dall'epoca classica, essa è l'epoca in cui tutto è possibile, in cui tutto potenzialmente ha valore di "oggetto artistico".

Si pensi alle azioni eversive e provocatorie attuate all'inizio del '900 dagli artisti Dada e, in particolare, da Marcel Duchamp. Le loro azioni possono essere viste, da una lettura veloce e superficiale, come volontà di andare contro il gusto del pubblico e contro il concetto di bello mostrando la figura dell'artista, in quanto tale, libera e svincolata da ogni schema al quale tutto gli è concesso. A loro, sempre secondo questa lettura, sarebbe stata concessa la possibilità di fare qualsiasi cosa, esponendo oggetti già esistenti (readymade) o, addirittura, non fare niente compiendo, così, azioni che in realtà avrebbe potuto compiere qualsiasi altra persona al di fuori della carica artistica. Quello che i grandi protagonisti dell'arte del XX secolo hanno voluto dimostrare al pubblico del mondo artistico è che il concetto di bello è svincolato dalle proprietà fisiche e caratterizzanti dell'oggetto (colori, proporzioni, forme) anche se l'arte stessa ha veicolato il messaggio opposto nel corso della sua storia.

Quello che gli artisti del Novecento, quello che Duchamp in particolare ha voluto mettere in luce, destabilizzando così l'intero sistema artistico tradizionale e creando una frattura profonda con l'arte classica, è il fatto che quell'orinatoio sarebbe potuto piacere per lo stesso motivo per cui a lungo erano piaciute le opere classiche. E se la semplice esistenza dell'opera d'arte, propria di una sua bellezza, fosse la conditio sine qua non dell'arte stessa? Su questo tema si è soffermato a lungo il filosofo italiano Massimo Donà, in parti-

colare nell'opera intitolata "Teomorfica". L'autore, nell'opera precedentemente citata, indaga e cerca di mostrare come la riflessione estetica contemporanea si avvicini alla caratteristica principale del Dio cristiano presentata da Tommaso d'Aquino: l'identità, in Esso, di essenza ed esistenza. Ecco perché le tendenze artistiche e la filosofia, legate alla cultura dell'arte e dell'opera contemporanea del Novecento, avrebbero avuto un ruolo di totale rottura con il passato, destabilizzando e ribaltando l'opinione pubblica che, abituata a determinati canoni illusori, si è ritrovata senza punti di riferimento così da non identificare più il valore del bello e di un oggetto artistico. L'arte muta e sta mutando con il passare del tempo e si sta avvicinando sempre più all'esperienza del sacro. Si può spiegare razionalmente perché Dio sia Dio? Si può dimostrare la sua esistenza?

Nessun ragionamento potrà mai riuscire a comprendere Dio. L'opera d'arte diviene oggi la mera concretizzazione, o quella che si avvicina maggiormente, del Sacro anche se essa si presenta, agli occhi del fruitore, con tratti determinati e concreti: si manifesta nelle spoglie di forme sensibili soggette alle leggi del tempo e dello spazio e alle definizioni formali attribuite dalla percezione. L'arte è un inganno per il suo presentarsi sensibile e determinato senza mostrare nulla che appartiene alla sfera del concreto, facendosi portavoce di pura, impalpabile, etereità. L'arte si limita a mostrare come nessuna forma sensibile e tangibile è mai quello che è e, parafrasando Piero Manzoni, "un'opera d'arte è bella quasi quanto nessuna opera d'arte".

“Il bello si accorda col sublime in questo, che entrambi piacciono per se stessi. Inoltre, entrambi non presuppongono un giudizio dei sensi né un giudizio determinante dell’intelletto ma un giudizio di riflessione [...]. Ma saltano agli occhi anche differenze considerevoli. Il bello della natura riguarda la forma dell’oggetto, la quale consiste nella limitazione; il sublime invece si può trovare anche in un oggetto privo di forma, in quanto implichi o provochi la rappresentazione dell’illimitatezza, pensata per di più nella sua totalità [...]”

Immanuel Kant, “Critica del giudizio”.

“Per questo creare è far essere il non-essere; come già lungamente anticipato da Platone nel Simposio. Questo fa l’artista: determina l’indeterminato. Ossia rende esistente l’in-esistente. E gode di tale determinazione. In cui, a esser determinato è comunque sempre e solamente l’indeterminato (che, per questo, forse, già Kant vedeva semplicemente riflesso nella cosa dell’arte). E la musica può far ciò nella forma più alta: sì, perché solo essa dice l’indicibile senza pretendere di dire altro; ossia qualcosa. Come dire che la musica sa e mostra di non dire altro se non la negazione di questo qualcosa.”

Massimo Donà, “Filosofia della musica, Bompiani”, Milano 2006.

C Differenze tra arte contemporanea e postmoderna

La terminologia "arte contemporanea" fa riferimento a tutta la produzione artistica che avviene nel periodo presente e contemporaneo. L'uso improprio e generico del termine bello è dato dal fatto che non ci sono scuole artistiche dominanti o distinte effettivamente riconosciute da artisti, critici e storici dell'arte. Si tende a fare riferimento, nella macro-categoria dell'arte contemporanea, a tutta l'arte prodotta a partire dalla fine degli anni sessanta del XX secolo o dalla fine del periodo modernista e, conseguentemente, dell'arte moderna fino ai giorni odierni.

La produzione avvenuta con il finire del modernismo è spesso definita Arte Postmoderna, ad ogni modo essa può fare riferimento sia al contesto storico sia all'approccio estetico utilizzato; inoltre molti lavori degli artisti contemporanei non mostrano gli elementi chiave che caratterizzano l'estetica postmoderna e, per questo motivo, si preferisce l'uso dell'aggettivo "contemporanea" perché più inclusivo. Il termine contemporaneo, oltre ad avere un'accezione più inclusiva nei confronti della disciplina artistica, indica che il periodo di interesse non ha esaurito ciò che possono essere definite come le spinte propulsive, rendendo così la materia di interesse un elemento vivo nel presente e, proprio per questa ragione, di difficile definizione unica ed univoca. L'arte contemporanea si manifesta in una pluralità di forme tutte interdipendenti: arte digitale, disegno, fotografia, installazioni, musica, performance, pittura, scultura e videoarte. La caratteristica che tratteggia meglio l'arte contemporanea è la stessa difficoltà di definizione critica.

La maggior parte dei manufatti prima della fine degli anni '60 poteva essere collocata all'interno di una determinata corrente stilistica ed artistica. Anche nel periodo immediatamente successivo, gli anni '70 e '80, si possono identificare tendenze come l'arte concettuale, performance art, arte femminista, pop art e graffiti. L'arte, come in principio, si è evoluta nel gusto e nella tecnica seguendo il contesto socio culturale, economico e politico del periodo. Il boom economico, la globalizzazione e "l'internetizzazione"

del mondo hanno portato ad un aumento della velocità nello scambio delle informazioni e un abbattimento delle barriere e delle distinzioni sociali che si sono riflesse anche nel mondo dell'arte attraverso un'ibridazione delle tecniche, degli stili e delle poetiche. L'abbattimento di tali muri ha dato luce ad una multidisciplinarietà tipica dell'arte contemporanea che ne ha fatto, spesso, la sua ragion d'essere. Spesso si confondono erroneamente i valori dell'arte contemporanea con quelli dell'arte moderna in quanto molte delle direzioni dell'arte moderna sono incentrate sull'esplorazione delle componenti che definiscono la pittura quali, ad esempio, il colore, la gestualità ed il supporto. Il critico e filosofo Arthur Danto dichiara che il modernismo è giunto alla sua fine con la produzione artistica di Andy Warhol, in particolare con le scatole Brillo, la quale ha funzionato come arte stessa nonostante fosse altamente distinguibile dalla realtà.

Queste sculture, quindi, hanno designato inequivocabilmente la fine del binomio tra oggetto d'arte e oggetto comune. Le ricerche artistiche basate sulla continua sperimentazione, l'utilizzo di materiali nuovi, le installazioni, l'impiego di strumenti artistici innovativi e lo studio degli stessi ha caratterizzato il periodo dell'arte contemporanea la quale fa riferimento a tutte quelle esperienze artistiche riconducibili al periodo Dada e, in particolare, nel pensiero post-duchampiano secondo cui ogni oggetto può diventare arte; dove tutto e nulla è arte. Questo tipo di ricerca influenzata dalle novità, parte di un sistema di mercato controllato, nella maggior parte dei casi da ristretti gruppi finanziari a livello globale e spesso caratterizzata dall'assenza di criteri oggettivi per la valutazione della prestazione e della qualità artistica, viene contestata da critici e uomini di cultura.

Tra le tendenze artistiche contemporanee più recenti identificate dalla fondazione di nuovi gruppi e movimenti artistici, affermatesi nel panorama contemporaneo, prende posizione la Transavanguardia. Arte povera e Transavanguardia sono i due filoni principali dell'arte contemporanea Italiana in grado di oltrepassare con forza dirompente i confini nazionali

come accadde, agli inizi del '900 con il Futurismo. Il Novecento è stato teatro di una grande velocità evolutiva del panorama artistico: le novità, le sperimentazioni e gli studi artistici si sono susseguiti con un ritmo incalzante. Decine, dozzine di movimenti e di stili si sono accavallati e succeduti esaurendo la loro energia nel giro di qualche decennio o, in alcuni casi, nel giro di pochi anni.

La storiografia di questo secolo, nella maggior parte dei casi, si limita ad un semplice e riduttivo elenco di tanti movimenti e protagonisti apparsi sulla scena artistica. Ciò, tuttavia, fornisce pochi elementi di critica necessari per un'approfondita catalogazione artistica. Un diverso e più completo approccio all'interpretazione della produzione artistica avvenuta nel Novecento, può essere ottenuta indagando le generali categorie dell'ambito culturale. In particolare, le categorie di indagine designate possono essere ricondotte alle seguenti:

- la Comunicazione;
- la Psicologia;
- il Relativismo.

D Comunicazione, Psicologia e Relativismo

L'atto per cui si ottiene uno scambio di dati e informazioni per mezzo di un soggetto emittente a un altro, definito soggetto destinatario, prende il nome di comunicazione. La condizione essenziale per cui ci sia trasmissione di informazioni tra due o più soggetti è il linguaggio: esso deve essere conosciuto da tutti i componenti partecipi nell'atto comunicativo. Se viene a mancare la conoscenza del linguaggio viene a mancare il canale che permette lo scambio di informazioni quindi, si può affermare che, il linguaggio può essere definito come la conditio sine qua non dell'azione comunicativa. Il linguaggio è, prima di tutto, una capacità implementata dal punto di vista neurale. Emittente e ricevente devono essere "sintonizzati" per poter dar luogo a tutti quei processi cognitivi e comunicativi propri della comunicazione.

I linguaggi utilizzabili possono assumere le forme più varie come ci dimostra l'arte: dalla poesia, per mezzo delle parole, alla pittura, tramite le immagini, dalla musica, con i suoni, alla danza, mediante i movimenti del corpo, e così via. Alcuni linguaggi, come la musica, possono essere definiti universali in quanto sono sempre comprensibili dagli individui, mentre altri richiedono una conoscenza specifica per poter essere compresi come, ad esempio, per citare un linguaggio precedentemente identificato, la poesia che, per essere compresa, necessita di una conoscenza specifica identificata dalla lingua. Se essa venisse a mancare le frasi apparirebbero al lettore come un mero cluster di parole.

Anche le immagini possono essere definite come un linguaggio universale nel momento in cui suppliscono, o cercano di supplire, la sfera della rappresentazione figurativa e naturalistica, dove si fa riferimento a tutte quelle immagini che propongono una rappresentazione della realtà simile a quella che l'apparato visivo propone al cervello. In sostanza vengono definite "naturalistiche" tutte quelle immagini che rispettano e fanno fede ai meccanismi fondamentali della percezione visiva umana: la prospettiva, la tridimensionalità, la tonalità, ecc... Il naturalismo è sempre rappresentazione della realtà, o di ciò che ci appare come tale, in quanto segue le leggi fondamen-

tali di strutturazione e articolazione del linguaggio visivo: esso è stato utilizzato ampiamente dall'arte occidentale nella rappresentazione artistica e ciò ha dato modo all'arte figurativa di essere il canale di comunicazione più popolare e diffuso anche rispetto alla scrittura.

Nel corso dell'Ottocento, prima la nascita della fotografia e poi l'avvento della cinematografia hanno permesso la riproduzione della realtà sensibile con strumenti tecnici e mezzi pressoché perfetti. L'introduzione di queste discipline artistiche, definite come tali in quanto non necessariamente vincolate dalla *téchne*, ha sottratto alla pittura uno dei suoi scopi fondanti: riprodurre, fedelmente o meno, attraverso l'esercizio tecnico, la realtà. Ciò può apparire negativo ma di fatto ha sovvertito profondamente la disciplina della pittura, cambiando inequivocabilmente l'impostazione del suo operato. Abbandonata la rappresentazione e il naturalismo, l'arte figurativa ha iniziato a indagare i più vasti e disparati territori della comunicazione.

L'arte moderna non ha più nessun interesse a rappresentare la realtà ed il vero. L'arte necessita di forme per comunicare pensieri, idee, emozioni e quanto può risultare significativo per l'esperienza sensibile dell'individuo. Pertanto, nell'approccio all'arte moderna, non bisogna mai porsi l'interrogativo di cosa rappresenti l'opera d'arte in sé, ma cosa essa voglia comunicare. Ciononostante, come precedentemente discusso, la comunicazione necessita sempre di un linguaggio che deve essere noto esplicitamente sia all'artista sia al fruitore. L'arte moderna, abbandonando il naturalismo, di fatto esclude dal suo operare il linguaggio comunicativo più diffuso, popolare e immediato e si trova costretta, ogni volta, a inventarsi un nuovo codice comunicativo col rischio che i codici nuovi non siano sempre assimilabili e comprensibili. Ciò può produrre l'alienazione del fruitore data dall'incomprensibilità del messaggio che l'artista voleva inizialmente trasmettere, creando così un singolare paradosso: l'arte è puro atto comunicativo, è comunicazione in potenza, ma per far ciò sceglie spesso la via della incomunicabilità, risultando

incomprensibile in atto. Comunque essa impone, prima della comprensione del messaggio, la necessità di assimilare il nuovo linguaggio utilizzato.

La genesi della psicanalisi freudiana, avvenuta con la pubblicazione del testo "L'interpretazione dei sogni" nel 1899 e la conseguente divulgazione dell'idea di una mente subconscia, ha rivoluzionato il concetto dell'interiorità umana: prima la struttura della psiche era incentrata sul dualismo ragione-sentimento, ora è traslata sul dualismo coscienza-inconscio. L'inconscio è quella parte recondita della psiche in cui sono situati i pensieri e le emozioni più veri e profondi; le emozioni, che agiscono svincolate dalla parte conscia dell'individuo e senza che esso se ne accorga, interagiscono con la sua coscienza influenzando le sue scelte razionali. L'individuazione di questo nuovo territorio dell'animo umano ha aperto innumerevoli strade di indagine e possibilità comunicative all'arte moderna.

Il linguaggio delle parole, essendo per natura un linguaggio logico, permette una comunicazione più immediata e diretta con la coscienza, ove ha sede la ratio umana. Il linguaggio visivo veicolato dalle immagini, data la sua natura intrinseca di linguaggio analogico, si pone meglio per esplorare, o comunicare, con la parte inconscia della psiche umana. Questa ricerca ha portato alla luce movimenti artistici nati con l'intento di tradurre in immagini ciò che ha sede nell'inconscio come, ad esempio, il Surrealismo. Altri movimenti artistici, all'inizio del '900, sono stati influenzati da questo ambito come l'Espressionismo e l'Astrattismo. Tuttavia è possibile notare come sia costante in tutti i movimenti del Novecento il fine di una comunicazione totale, orientata verso i territori più profondi e reconditi della psiche umana.

Con il periodo novecentesco il mondo assiste sempre più a una maggiore frantumazione delle epistemologie forti. Ogni certezza si sfalda: la religione, la scienza, la politica e la filosofia si trovano costrette a ridefinire i loro fondamenti che, da pura certezza, divennero pura relatività; il mondo si fa incerto e incerta si fa anche l'esistenza dell'uomo, dove tutto è

relativo. A questa conclusione giunse la scienza che, con la Teoria della Relatività di Albert Einstein, porta a rivalutare in principio tutto l'impianto di certezze fisse su cui era fondata la fisica. Ad analoghe posizioni giungono poeti e scrittori, quali Luigi Pirandello, che con le loro opere, letterarie e teatrali, vogliono dimostrare come la verità non sia assoluta ed oggettiva ma sia solo un punto di vista che varia da individuo a individuo. La comparsa dell'Esistenzialismo, in campo filosofico, contribuisce a ridefinire la realtà solo in rapporto alla singola persona e, questo nuovo clima culturale, non poteva non incidere sul panorama artistico. Ogni sperimentazione, venuta meno la certezza d'una verità assoluta, sembra indirizzarsi verso una preventiva ricerca di sé. Nasce così l'esigenza di manifestare le proprie intenzioni e dare le coordinate e gli elementi necessari alla comprensione, entro cui collocare l'esperienza estetica. Ne è la dimostrazione la volontà, la necessità di quasi tutti i movimenti avanguardisti, dei primi anni del '900, di dover sostenere dichiarazioni programmatiche concretizzatesi negli svariati manifesti.

Inoltre, la frammentazione della ricerca artistica mette in discussione la partecipazione passiva del fruitore dell'opera d'arte per far spazio a un contributo di tipo attivo, necessario alla significazione del fare artistico. Nel '900, come non mai, l'arte, più che dare delle risposte, pone delle domande, lasciando il senso di quanto posto alla libera, infinita, interpretazione del fruitore. La necessità di un rapporto ermetico dell'arte moderna contribuisce in modo, a volte imprescindibile, a rendere quest'ultima sempre più elitaria.

E Riproducibilità digitale dell'opera

Necessaria alla comprensione della disciplina dell'arte contemporanea, e di tutti gli stili e tendenze, è l'introduzione del concetto di riproducibilità digitale (tecnica) dell'opera che, differentemente dal semplice concetto di riproducibilità, si è definita con la nascita della fotografia. Molti artisti iniziarono a esplorare i sogni, il simbolismo e l'iconografia come strade per la rappresentazione delle esperienze soggettive, sfidando l'idea che l'arte dovesse rappresentare realisticamente il mondo, attraverso la sperimentazione nell'uso espressivo del colore, dei materiali non tradizionali, delle nuove tecniche e dei mezzi. Tra questi nuovi mezzi c'era la fotografia, la cui invenzione nel 1839, offriva possibilità radicali per rappresentare e interpretare il mondo per mezzo dello strumento fotografico e avrà inizio un processo di riproduzione accelerato dove si assiste al passaggio della tecnica che passa dalla mano all'occhio dell'artista.

La tecnologia fotografica vista con disprezzo è capace di restituire un'immagine quanto più fedele possibile del reale ed è in grado di mostrare particolari che sfuggono, per limitazioni fisiche, all'occhio umano. Quindi, nel corso del '900, la fotografia e la relativa riproduzione tecnica, irrompono sulla totalità delle opere d'arte tramandate, sottoponendole a drastici e profondi cambiamenti: inizialmente era vista con disprezzo in quanto la società non era ancora pronta ad accettare un cambiamento tanto radicale e, come recita Baudelaire, la fotografia prima che si affermasse come disciplina artistica, era definita come "il rifugio di tutti i pittori mancati". La riproduzione tecnica è un qualcosa di assolutamente nuovo e la vera differenza è insita nel fatto che questa nuova tecnica di riproduzione sottrae l'opera alla tradizione, sottrae l'aura dell'opera in quanto essa non è più prodotta dalle mani dell'uomo ma da uno strumento tecnologico. In altre parole, si viene a perdere l'autenticità che costituisce l'originale o, ancor meglio, viene a mancare quello che Walter Benjamin definirebbe come l'hic et nunc dell'opera.

Il qui e l'ora. Sarà proprio quest'esistenza irripetibile dell'opera che definisce la sua inequivocabile autenticità,

la quale comprende la storia a cui è stata sottoposta, come modificazioni e cambi di proprietà. L'autenticità si sottrae alla riproduzione, in quanto non possono esistere hic et nunc uguali; la riproduzione tecnica, dunque, è autosufficiente rispetto all'originale e può esistere in situazioni inaccessibili all'originale stesso, andando in contro al fruitore ma venendo meno a quella che Benjamin definirebbe come aura. La riproducibilità comporta la perdita della tradizione a favore di una attualizzazione e moltiplicazione del prodotto, determinando, così, una pluralità di hic et nunc. Ad ogni periodo storico corrisponde una percezione sensoriale della collettività che, oggi, si rispecchia nel consumo di massa rendendo così la percezione contemporanea decadente, dal punto di vista dell'aura, in quanto tutto si manifesterà in una riproduzione seriale per un pubblico massificato. Questi intrecci sono riconducibili alla riproduzione tecnica dato che la continua espansione del mercato porterà l'esigenza di superare l'unicità tramite la riproduzione.

Ci si abitua sempre più alla fruizione ravvicinata e alla volontà di appropriarsi delle cose nell'immediatezza, generando una massificazione dei prodotti, delle immagini e dei contenuti: nella fattispecie moderna si radica l'idea dei consumi, dove in principio ci si appropria visibilmente di un qualcosa, e poi lo si acquista. L'unicità dell'opera d'arte è data dalla sua tradizione che, pur essendo un qualcosa di fluido e mutevole, si identifica con la sua aura. Le opere più antiche sorsero per rispondere alla necessità di un rituale, dapprima magico ed evocativo e successivamente religioso, questo significa che l'arte "autentica", o l'arte che oggi definiremmo come "classica", è fondata sul culto del rituale. La riproduzione tecnica, esito della rivoluzione tecnologica e industriale, scinde l'opera d'arte dal culto del rituale e della tradizione, allontanandola, di fatto, dalla sfera del sacro determinano, così, un cambiamento della funzione sociale dell'opera e del suo carattere tradizionale: essa non si baserà più sui rituali ma avrà una funzione politiké, cioè accessibile a tutti. La fotografia scinde l'arte dalla sua ritualità, modifica l'arte in un nuovo culto instaurando

così nuovi riti; oggi vige la dottrina dell'ars gratia artis, legittimata dalla sua riproducibilità, dove il valore culturale e il valore di esponibilità sono i due capisaldi fondamentali. Quest'ultima è cresciuta a tal punto da sostituire il valore del culto e, oggi, trasforma l'opera d'arte in un prodotto dalle molteplici funzioni, dove quella artistica diviene più marginale.

F Il superamento dell'Ottocento

L'avvento delle avanguardie

Se è possibile affermare che il XIX secolo ha impresso un radicale mutamento dell'arte moderna e una radicale trasformazione, sia dei linguaggi sia delle tecniche artistiche, è allo stesso modo vero che il XX secolo ha messo in atto una totale rivoluzione dei linguaggi artistici attraverso lo sviluppo delle avanguardie e la successiva ripresa di tali istanze dalle neoavanguardie. Intorno alla metà dell'Ottocento alcuni artisti, da un lato, ricercano un linguaggio capace di porsi come innovativo nei confronti dell'accademia e, dall'altro, di rispondere alla sempre più incessante e massiccia produzione di immagini realizzate meccanicamente.

L'invenzione della fotografia e l'avvento del cinema, intesi come strumento di riproduzione del reale, misero in crisi tutte quelle ricerche che confluirono nelle discipline neoclassiche e romantiche. Un esempio di riflessione dell'esperienza scientifica nella ricerca artistica è l'impressionismo, formatosi negli anni '60 dell'Ottocento, che combatte l'accademismo attraverso una pittura naturalistica basata sull'impressione retinica che un qualsiasi oggetto, veicolato dalla luce, lascia impresso nell'occhio del pittore e che viene poi trasposto sulla tela attraverso tocchi di colore puro. L'inizio dell'impressionismo viene accreditato ufficialmente al 1874 e nello stesso anno, non a caso, si tenne, all'interno dello studio del fotografo Nadar, la prima mostra degli "artisti indipendenti" conseguentemente alla loro ripetuta esclusione dalle esposizioni ufficiali, in primis dal Salon.

Il concetto di impressione, di istantaneità derivanti dalla fotografia, il rifiuto del chiaroscuro e del nero come assenza di luce a favore del colore locale, la pittura all'aria aperta, permessa dalla produzione di tele, cavalletti e tubetti di colore portatili, e le pennellate giustapposte furono gli elementi caratterizzanti della pratica impressionista che, da lì a poco, venne sostituita dalla più scientifica e ferrea ricerca neoimpressionista. Alcuni artisti, come Georges Seurat e Paul Signac, intraprendono nuovi percorsi di ricerca e da tale crisi prende avvio il neoimpressionismo, definito anche pointillisme, le cui opere presentano un forte impianto teorico e

una rigorosa tecnica pittorica incentrata sulla scomposizione teorica del colore secondo le leggi scientifiche dell'ottica. Il caso dell'impressionismo e del neoimpressionismo è solo un esempio delle influenze che il processo tecnologico ebbe sulle discipline artistiche.

L'arte contemporanea può essere tratteggiata a partire dal primo decennio del XX secolo, successivamente alla spinta fornita dall'Impressionismo, con i diversi movimenti artistici che si svilupparono attraverso diverse forme di espressione e che si caratterizzarono prevalentemente per il distacco dal passato e per la maggiore comunicazione con l'animo dell'artista. Questi movimenti sono generalmente classificati con il nome di Avanguardie Artistiche e si tende a raggruppare, sotto questo termine le molteplici esperienze che, a volte, non solo non presentano tratti comuni ma si pongono in antitesi tra di loro.

Fatta eccezione per il Futurismo, che si delineerà come un fenomeno prettamente italiano, si può affermare che le avanguardie avranno come centro propulsivo la Francia, anche se la loro origine avverrà nelle diverse nazioni Europee. Questa forte carica di rinnovamento le ha di fatto poste in prima linea nell'ambito delle nuove ricerche artistiche, dove il contesto storico di tutto il Novecento, come è stato analizzato precedentemente, è stato il vero protagonista, caratterizzato da un clima di continua sperimentazione. Le prime avanguardie si delineano intorno al 1905 con l'Espressionismo che presentò i propri lavori al Salon d'Automne di Parigi nello stesso anno, mentre le ultime si affermarono agli inizi degli anni '20, più precisamente nel 1924, con il Surrealismo. Parigi, nel corso del XIX secolo, si era dimostrata essere la capitale europea in campo artistico, ma il fenomeno delle avanguardie interessa interamente tutta l'Europa, anche se la capitale francese continua a conservare un ruolo determinante e fondamentale per lo sviluppo di tendenze nel campo dell'arte. Le prime due avanguardie ebbero luce nella metropolitana Parigi e, nel 1905, si formarono i Fauves (Le Belve) che, a tutti gli effetti, rappresentarono il primo movimento di matrice espressioni-

stica. Nello stesso anno l'Espressionismo si diffuse in Germania, con la Die Brücke (Il Ponte), e nei paesi nordici assumendo tratti diversi, sia dal punto di vista formale sia dal punto di vista concettuale.

Nel 1907, grazie a Picasso e Braque, sempre a Parigi, nacque il Cubismo dalle ricerche portate avanti nel campo scientifico: esso ha mantenuto il concetto di prospettiva naturalis in usum artificum, ma ne ha moltiplicato i punti di vista e ha abolito la successione cronologica degli eventi, riscoprendo così "quegli aspetti della realtà che condussero all'elaborazione della prospettiva sintetica" (J. White, Birth and rebirth of the pictorial space, Londra 1957) e generando una visione unitaria e analitica di tempo e spazio. Anche il Futurismo, che è un'avanguardia italiana, ha come centro promotore Parigi: sul quotidiano Le Figaro fu pubblicato, da Filippo Tommaso Marinetti nel 1909, il "Manifesto del Futurismo". Il Cubismo e il Futurismo ebbero una notevole risonanza in Russia dove, in quegli anni, sorsero movimenti come il Cubofuturismo, il Suprematismo e il Costruttivismo. Anche la seconda avanguardia italiana, la Metafisica, in embrione nacque a Parigi, dove Giorgio De Chirico, il massimo rappresentante del movimento, svolse parte della sua attività. Una cesura notevole nello sviluppo delle avanguardie fu rappresentata dallo scoppio, nel 1914, della Prima Guerra Mondiale che costrinse numerosi artisti a partire per il fronte bellico e altri a fuggire a Zurigo, nella neutrale Svizzera. Lì si rifugiarono numerosi artisti e intellettuali e nacque, nel 1916, il movimento di maggior rottura tra le avanguardie storiche: il Dadaismo. Dall'esperienza di quest'ultimo e dalla Metafisica, nel 1924, nacque quella che viene considerata l'ultima delle avanguardie, il Surrealismo.

Anche in questo caso il centro di maggior irradiazione del movimento fu soprattutto La Grande Nation. Infine, pur se non può essere considerato un movimento omogeneo e compatto, le avanguardie storiche e in particolare il cubismo, il quale porta all'astrazione, produsse il fenomeno di maggior novità nell'arte del Novecento: l'Astrattismo. L'abbandono

definitivo della mimesi naturalistica si concretizza nel 1910 grazie a Wassily Kandinsky che vide la sua formazione artistica nella matrice espressionista; infatti la produzione dell'Astrattismo, nella sua fase iniziale, può essere considerata un estremo limite dell'Espressionismo. In seguito l'Astrattismo conobbe innumerevoli sviluppi divenendo, a partire dal secondo dopoguerra, terreno fertile per innumerevoli sperimentazioni che, attraverso l'Informale e l'Arte Concettuale, giungono fino ad oggi.

La vicenda delle avanguardie si spense, negli anni '30 circa, in un momento di "quiete" artistica a cui non corrispose, in quegli anni, una stessa calma a livello sociale, in quanto si affermano in campo politico regimi totalitari e reazionari: il fascismo in Italia e il nazismo in Germania, i quali si fecero assertori di un impianto artistico di stampo tradizionalista e accademico; si assistette, così, ad un tentativo di ritorno all'ordine. La maggior parte degli esponenti che avevano operato la disciplina dell'arte in Germania si ritrovarono costretti a emigrare nel continente d'oltreoceano, dove portarono con sé molte delle riflessioni culturali affermatesi in Europa. In Russia avvenne un fenomeno analogo dove, sotto Stalin, si concretizzò un filone artistico, definito con il termine di "realismo socialista", che negava la sperimentazione a favore di un'arte di stampo popolare veicolante forti contenuti ideologici. Le avanguardie storiche avevano indelebilmente alterato il concetto di arte visiva conosciuto fino ad allora e in pochi anni, le stesse avanguardie, avevano fatto tesoro di un patrimonio enorme di idee, concetti e principi che divennero a tutti gli effetti l'eredità per i movimenti che si sono sviluppati in campo artistico fino ad oggi.

Si può considerare il periodo del secondo dopoguerra uno spartiacque tra l'epoca moderna e il mondo contemporaneo introducendo alla disciplina dell'arte un panorama di transizione: gli artisti sperimentano tecniche espressive nuove ma si attengono sempre alle esperienze artistiche che li hanno preceduti, segnando, alla fine degli anni '60, una netta cesura col passato che coinvolse gli ambiti artistici, socio-culturali e politici.

G Anni '80 e '90

Post-produzione e ready-made

L'insieme dei processi nel mondo del video, della tv e del cinema che riguardano montaggio, sottotitolazione ed effetti speciali prendono il nome tecnico, nel linguaggio audiovisivo, di post-produzione. Essa è un insieme di attività legate all'industria dei servizi e del riciclo e appartiene, oggi, al settore terziario, in particolare alla società postindustriale e dello spettacolo. Non si elaborano più forme dal materiale grezzo e il materiale utilizzato non è più primario in quanto viene rimesso: gli operatori lavorano con oggetti che sono già presenti nel mercato legando questa pratica alla cultura ready-made. È innegabile, dunque, che Duchamp abbia aperto un varco per lo sviluppo dell'arte contemporanea mettendo in discussione il concetto di originalità che, nel nuovo contesto sociale segnato dalla figura del disk jockey, del computer programmer e del Web surfer, inizia a perdere lentamente e letteralmente di significato: il compito di queste nuove identità è quello di selezionare e includere in nuovi contesti gli oggetti culturali già presenti.

Il panorama di riferimento si sviluppa conseguentemente alle forme di conoscenza generate dall'introduzione del complesso sistema della Rete e, per orientarsi nel caos culturale, gli artisti della post-produzione inventano nuovi linguaggi e fanno proprie, della loro dialettica, forme audio e visive del passato. Il loro operato può essere definito come un editing delle narrative storiche e ideologiche, inserendo e mixando elementi per comporre scenari alternativi dimostrando così la volontà di inscrivere l'operato artistico all'interno di una rete di segni e significati, invece che creare una forma autonoma e originale.

Gli artisti dell'epoca digitale abbandonano la rappresentazione degli elementi crudi della disciplina artistica tradizionale e programmano, ricombinano le forme trovando così il modo di inserirsi negli indeterminati flussi della produzione contemporanea: gli artisti non osservano più l'ambito artistico come un museo contenente opere da citare o da "sorpassare", come accadeva per i modernisti, ma contemplan il museo come luogo ricco di informazioni, di prodotti da usare

e da manipolare per essere poi riesumati. Il prefisso "post" non fa riferimento a nessuna negazione o superamento ma indica un modo di porsi nei confronti del proprio operato. Indica, cioè, un'attitudine adottata dagli artisti contemporanei. Il concetto di originalità, meglio conosciuto come aura, e di creazione vengono meno per fare spazio ad un nuovo panorama culturale dominato dall'azione del sampling e del remixage. Le figure gemelle del DJ e del programmatore hanno entrambe il fine di selezionare e includere le forme sensibili in nuovi contesti, attraverso l'abitare attivo delle strutture culturali e sociali: il DJ attiva la storia della musica assemblando, copiando e facendo interagire suoni già registrati. Le radici della post-produzione trovano le fondamenta nell'operato artistico duchampiano, identificabile come il primo atto di decontestualizzazione all'interno della storia dell'arte. Marcel Duchamp, introducendo il concetto di ready-made, anglicismo traducibile come "già-fatto", ha compiuto un'operazione rivoluzionaria che ha stravolto la canonica concezione di opera d'arte. In primis l'artista de-contestualizza e innalza l'oggetto d'uso ordinario, spesso prodotto industrialmente, ad oggetto artistico. Esso si risolve in un'arte anti-retinica: la fruizione dell'opera d'arte diviene prerogativa dell'intelletto e non più dei sensi, dove l'esperienza artistica non è finalizzata all'apprezzamento della bellezza sensibile ma diventa un'esperienza concettuale.

Quando l'artista francese espone l'orinatoio irreversibilmente apre nuove strade alla problematica del processo creativo spostando l'attenzione sullo sguardo e, quindi, sull'operazione concettuale attuata dall'artista piuttosto che sulle sue abilità tecniche e manuali. Duchamp stesso recita che l'atto della selezione dell'oggetto è già necessario e sufficiente perché si concretizzi l'operazione artistica, così come accadeva per l'atto del dipingere o dello scolpire: associare un'idea, decontestualizzare un oggetto per dargli nuova vita significa già produrre, significa già fare arte. Quotidianamente si utilizzano dispositivi tecnologici come computer, MP3, strumenti di composizione, di montaggio e selezione video, e la semplice

azione di ascoltare musica o leggere un libro, guardare un film, contemplare un'opera d'arte produce nuovo materiale potenzialmente artistico.

L'esperienza cognitiva diventa produttrice di nuovi artefatti dove la fruizione stessa è un atto di micropirateria che si concretizza nel "grado zero" della post-produzione. Gli artisti, o ancora meglio, gli utenti possono essere definiti come "operatori qualificati" che attuano una riappropriazione culturale che, a tutti gli effetti, è il primo stadio della post-produzione: non si è più di fronte alla creazione di un oggetto ma si applica una selezione, una decontestualizzazione, di uno tra i tanti oggetti esistenti, secondo un'intenzione specifica. Dagli anni '50 in avanti le opere vengono eseguite attraverso procedimenti industriali o tramite l'utilizzo di strumenti meccanici aprendo le porte a quella che può essere definita come la de-umanizzazione dell'arte in quanto l'artista, abile artigiano che opera attraverso la realizzazione manuale delle opere, viene sostituito dalla purezza e dalla perfezione formale delle superfici realizzate industrialmente. La Pop Art, l'Arte Minimale, l'Arte Concettuale e in generale tutta l'arte prodotta negli anni '60 si sviluppa in parallelo al binomio affermatosi tra produzione industriale e consumo di massa. L'iconografia della Pop Art, assieme alla comparsa dei supermarket e delle nuove forme di marketing, evoca l'era del consumismo e tutte le forme ad esso collegate, come frontalità visiva, serialità e abbondanza, mentre i materiali impiegati nella scultura minimale, come alluminio anodizzato, acciaio, ferro zincato, plexiglas e neon, fanno riferimento, utilizzando le parole di Liam Gillick, alla tecnologia industriale, in particolare all'architettura di fabbriche e di magazzini.

Queste opere introducono nella disciplina artistica l'archiviazione di dati e il concetto di stoccaggio: l'arte di questo periodo adotta un modello informatico per la genesi delle proprie opere. A partire dagli anni '80, le opere d'arte sono concepite sulla base di quelle già esistenti e sempre più artisti iniziano a interpretare, produrre, utilizzare opere realizzate da altri. Nel corso degli stessi anni la democratizzazione

dell'informatica e la comparsa del sampling hanno contribuito a far emergere le figure emblematiche del DJ e del programmatore. Il remixer è diventato più rilevante del musicista ed il rave più eccitante di un concerto. La supremazia imposta dalle culture di appropriazione e riprogrammazione delle forme mette in discussione l'etica del panorama artistico che vede abolire il diritto di proprietà formale da parte dell'arte contemporanea.

L'azione di inserimento all'interno della propria opera, l'operato altrui, contribuisce allo sradicamento della distinzione tradizionale tra azione e copia, produzione e consumo, ready-made ed opera originale. L'opera non è più il termine del processo artistico ma diviene un sito di navigazione, un portale verso nuovi orizzonti che vedono l'arte contemporanea come la concretizzazione di un momento in una catena infinita di contributi. Questa nuova forma culturale, che si potrebbe definire come cultura d'uso o dell'attività, rende l'opera d'arte una narrativa re-interpretatrice delle narrative che l'hanno preceduta divenendo concretizzazione temporanea di una rete di elementi interconnessi.

L'arte della post-produzione riflette esattamente il caos che permea l'odierna cultura globale dell'informazione caratterizzata dai consumatori che sono i nuovi protagonisti sociali e culturali. L'utente dell'Internet inventa percorsi, segna bookmarks che visualizza quando vuole, crea la propria homepage, il proprio sito, manipolando così le informazioni ottenute tramite l'accesso all'illimitata banca dati del Web. Quando si avvia la ricerca tramite un browser una miriade d'informazioni provenienti dalle banche dati si configurano sugli schermi. L'internauta crea luoghi e relazioni che nella realtà sarebbero impossibili, ricicla suoni, immagini e forme accumulate durante la navigazione tra i meandri della Rete, immergendosi pienamente tra storia e cultura. Lo stesso atto del navigare diventa, così, soggetto della pratica artistica e, citando Marcel Duchamp, non è forse l'arte "un gioco tra uomini di tutte le epoche [dove] sono gli spettatori che fanno i quadri"?

Generalmente si attribuisce la nascita della New Media Art al nuovo secolo protagonista di due grandi rivoluzioni: la fotografia e il ready-made, inteso come il recupero artistico dell'oggetto. Secondo lo scrittore statunitense Lev Manovich, nel libro "The Language of New Media" del 2001, i New Media sono i mezzi di comunicazione basati sul computer e sulle tecnologie digitali e fanno riferimento a tutta l'arte computer-based prodotta a partire dalle prime sperimentazioni avvenute tra gli anni '50 e '70 con l'Op Art e l'Arte Cinetica e Programmata, fino ai più recenti sviluppi odierni. Agli inizi del '900 i linguaggi dell'arte erano ben codificati e distinguibili ma, con l'avvento dei nuovi strumenti digitali, questa distinzione divenne sempre più labile e sottile.

Il linguaggio visivo della Optical Art è strettamente collegato a quello dell'Arte Cinetica e Programmata e condivide con essa alcune tematiche in merito alla sperimentazione ottica ma si differenzia profondamente sotto altre. L'artista italiano Piero Dorazio può essere considerato uno dei padri dell'Arte Ottica ma lui stesso non ha mai definito il suo operato con tale terminologia: nasce a Roma il 29 Giugno del 1927 e ha contribuito all'affermazione dell'Astrattismo in Italia ed è stato uno dei massimi esponenti della corrente astrattista a livello europeo. Le sue opere si concretizzano attraverso un linguaggio basato su linee, geometrie e colori. Nel 1947 la sua ricerca espressiva si stende al Gruppo Forma 1, che vede la partecipazione di diversi artisti come Carla Accardi, Ugo Attardi, Pietro Consagra, Mino Guerrini, Achille Perilli, Antonio Sanfilippo e Giulio Turcato.

La volontà di svincolare l'arte da una dimensione psicologica e realistica, ponendo un'attenzione particolare al segno e alla forma che diventano l'elemento unico di espressione artistica diventa prerogativa di tutti i componenti del gruppo. Dorazio trova una propria chiave di lettura dell'Arte Astratta: il quadro non rappresenta altro che sé stesso poiché esso è costituito da elementi della visione come colore, spazio, materia, dimensioni e movimento che concorrono a trasmettere sensazioni ed emozioni allo spettatore. Verso la fine

degli anni Cinquanta i quadri come "Stream of Tenderness" e "Styx" che si caratterizzano per una superficie densa di pennellate rivelano una mescolanza quasi divisionista dei tre colori primari. Le due tele anticipano i "reticoli", così definiti dalla critica, degli anni Sessanta attraverso i quali Dorazio indaga il sistema percettivo dell'uomo per mezzo di textures e pattern ritmici. L'artista, da un punto di vista iconografico, plasma e modella le forme creando suggestivi labirinti cromatici dove i frammenti di colore si fondono e si distaccano l'uno dall'altro creando tensione e movimento all'interno dello spazio delimitato dalla tela.

I quadri sono delle opere ottiche dove i veri protagonisti non sono le forme geometriche stesse ma gli effetti di luce e di prospettiva che esse creano. Fino agli anni Duemila il tema dei reticoli formati da linee oblique, orizzontali e verticali sovrapposte è analizzato in molte opere che lo hanno reso di fatto uno degli artisti astratti più importanti del panorama non solo italiano ma anche internazionale. La produzione artistica di Dorazio ha avuto risonanza a livello mondiale a tal punto che, oggi, le sue opere sono custodite presso gallerie e collezioni di tutto il mondo dividendosi tra America, Austria, Italia, Inghilterra e Paesi Bassi.

Sono uno degli inventori ma non l'ho mai chiamata Optical Art. È un bruttissimo nome. Tutta l'arte è ottica. L'arte è fatta per l'occhio.

Piero Dorazio

Nel 1961, a Zagabria, si forma il movimento Op dalla collaborazione del pittore Almir Mavignier, il critico Matko Mestrovic e Bozo Bek direttore della galleria d'arte contemporanea della stessa città. Alle ricerche degli artisti Optical si affiancano quelle dei famosi Enzo Mari, Umberto Eco e Bruno Munari che, con altri artisti quali Dadamaino, Enrico Castellani e Piero Manzoni, avevano già iniziato a indagare i campi delle teorie percettive e cinetiche avvenute soprattutto nelle realtà di

"Azimuth" e "Azimut". Agostino Bonalumi e Manzoni iniziano a raccogliere materiali e idee per fondare assieme a Castellani la rivista "Pragma" che, nel 1959, prenderà il nome di Azimuth uscita in soli due numeri in un anno appena, dal Settembre del 1959 al Luglio del 1960.

Nel Dicembre dello stesso anno nasce la galleria milanese Azimut, stesso nome della rivista privato dell'ultima lettera: in questi spazi si concentrarono opere sperimentali di artisti come Lucio Fontana, Yves Klein, Jean Tinguely, Jasper Johns, Robert Rauschenberg e vennero redatti testi di un forte connotato teorico sull'arte e tesi di approfondimento critico di intellettuali e critici come Gillo Dorfles, Guido Ballo, Vincenzo Agnetti e Bruno Alfieri. Bonalumi, già tra la fine degli anni '50 e l'inizio degli anni '60, aveva avviato una ricerca spaziale partendo da premesse fontaniane ma diversificandosi da quest'ultimo dal punto di vista di indagine spaziale: per Bonalumi non si tratta di uno spazio da raggiungere al di là della tela, come accadeva per Fontana, quanto di uno spazio in movimento verso l'osservatore.

Uno spazio dove convivono contemporaneamente l'esperienza concettuale, visiva e tattile, collocando l'operato dell'artista fra pittura e scultura ma sfuggendo a entrambe. La sua esperienza è ascrivibile a quella che Gillo Dorfles definirebbe come "Pittura Oggettuale" nata nei primi anni '60 e rappresentata, oltre che da Bonalumi, soprattutto da Enrico Castellani, Paolo Scheggi, ma anche da Piero Manzoni e dello stesso Lucio Fontana. Bonalumi sperimenta, con un forte rigore compositivo, sin dal '59-'60 l'uso delle estroflessioni, rigonfiando e avvallando la superficie tela grazie a strutture retrostanti dove è possibile rintracciare una corporeità di tipo "organico". La matericità e la progettazione proprie della cultura industriale, divengono un elemento caratterizzante dell'operato artistico di Bonalumi.

Le sue tele oscillano su due componenti essenziali: l'imprevedibilità e l'ambiguità veicolate dalle linee curve alle quali, negli anni '70, si sostituiscono quelle rette. Quella di Bonalumi è un'arte che nella sua quasi ossessiva indagine in

merito alla natura dello spazio, inquieta e induce l'osservatore a percepire l'intensa e costante emotività ermetica dell'artista. Lo spazio "corporeo", la luce, la monocromia legittimano una metodologia che si estende in un tempo infinito, con infinite scelte di modulazioni.

Con la corporeità dello spazio e con le tensioni che genera si confronta mediante la sua ricerca anche l'arte di Giampiero Malgioglio e Claudio Migliarino, controllata e rigorosa, ma altrettanto ricca di suggestioni corporee ed organiche. Alla base del lavoro degli artisti cinetici c'è un'analisi di tipo scientifico dei fenomeni percettivi col fine di pervenire a un linguaggio strettamente metodico e sistematico connesso alle tecniche industriali e alle nuove tecnologie: il presupposto necessario per la realizzazione dell'opera cinetica è il progetto e la sua capacità di inserirsi nel contesto sociale attraverso l'utilizzo di materiali, meccanismi e strutture industriali. I materiali vengono utilizzati per le loro capacità innovative non per il fine produttivo, ma soprattutto per le loro qualità formali ed estetiche.

L'opera è il connubio di un progetto che ha come criteri fattori tecnici, materici, ambientali e che presuppone uno stretto rapporto con lo spettatore. Molti lavori si aprono verso lo spettatore che interagisce attraverso una partecipazione attiva: non è più semplice fruitore ma diviene l'elemento determinante per la vita dell'opera. L'Arte Cinetica è aperta al reale e non è da intendersi come un atto di puro tecnicismo della forma fine a se stessa, ma è finalizzata alla creazione di un'opera disponibile agli infiniti utilizzi, reali o immaginari.

“L'autore offre insomma al fruitore un'opera da finire: non sa esattamente in qual modo l'opera potrà essere portata a termine, ma sa che l'opera portata a termine sarò pur sempre la sua opera, non un'altra, e che alla fine del dialogo interpretativo si sarò concretata una forma che è la sua forma, anche se organizzata da un altro in un modo che egli non poteva completamente prevedere: poiché egli in sostanza aveva proposto delle possibilità già razionalmente organizzate, orientate e dotate di esigenze organiche di sviluppo.”

Umberto Eco, “Opera aperta”.

“Tutto questo processo di coscienza pittorica, senza soggetto, è tuttavia basato su un'entità: la luce. Questa illumina i rilievi, crea ombre e riflessi, appiattisce ed esalta superfici, dà quindi esistenza al dipinto.”

Germano Celant.

I Transizione e primato nazionale

Umberto Eco, nel 1961, collabora all'"Almanacco letterario Bompiani 1962" curato da Sergio Morando e dedicato alle applicazioni dei calcolatori elettronici. Eco era a conoscenza delle sperimentazioni letterarie di Nanni Balestrini, in particolare del poema elettronico "Tape Mack 1" realizzato mediante un computer IBM, ma non aveva informazioni in merito all'applicazione degli elaboratori elettronici nelle arti visive a differenza di Bruno Munari, il quale curava la grafica dell'almanacco di Bompiani.

Lo stesso Munari, nel 1960, venne invitato dai fondatori del Gruppo T a partecipare alla mostra di lancio del loro manifesto "Miriorama 1" e, nello stesso anno, iniziò a lavorare con la Olivetti che vide la perdita di Adriano Olivetti nel 1960 e di Mario Tchou l'anno seguente, nel 1961. Poco prima di morire, l'ingegnere italo-cinese aveva terminato, nel 1959, la produzione del primo calcolatore mainframe chiamato Elea 9003 la cui interfaccia fu progettata da Ettore Sottsass. In questo periodo Munari ebbe contatti con Giorgio Soavi, consulente artistico della Olivetti, e lo persuase a organizzare la mostra "Arte Programmata" che inaugurò, nel maggio 1962, il negozio Olivetti nella Galleria Vittorio Emanuele a Milano. L'evento sarà riproposto in varie sedi e alla mostra del '62 parteciparono, oltre al Gruppo T, il Gruppo N, Bruno Munari e il designer Enzo Mari. L'Almanacco Letterario Bompiani 1962 e la mostra Arte programmata furono due episodi anticipatori, nella storia dell'arte italiana, di ideologie e di lavori che si svilupparono negli anni seguenti per lo più al di fuori dell'Italia. In termini concettuali i due progetti introducono l'idea che l'arte non potesse rimanere inerme alle rivoluzioni tecnologiche che stavano maturando in quegli anni.

Le nuove condizioni percettive e il nuovo strumento digitale identificato dal computer sanciscono l'inizio di un nuovo gusto estetico. Queste riflessioni furono sviluppate visivamente da mostre come "The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age" (1968–1969) e Information (1970), curate, rispettivamente da Pontus Hultén e Kynaston McShine, per il MoMA di New York; e da "Software – Information Technology: Its New

Meaning for Art" (1970), curata da Jack Burnham per il Jewish Museum di New York. Burnham aveva anticipato, nell'articolo "System Esthetics" (1968) pubblicato su Artforum, le ideologie che adottarono la cibernetica e la teoria dell'informazione sulla pratica artistica.

Quanto alla disciplina artistica, sia nei lavori esposti in "Arte programmata" e sia nelle grafiche prodotte per l'Almanacco Letterario Bompiani, la programmazione informatica interviene come modello procedurale e ideologico ma non come mezzo. Le prime concretizzazioni di quella che verrà chiamata Computer Art non sono lontane e, nel 1962, l'ingegnere americano A. Michael Noll programma un computer con il fine ultimo di generare immagini. Le emulazioni algoritmiche e l'astrazione geometrica proprie dei lavori di Noll, presentati nel 1965 in "Computer Generated Pictures" presso la Howard Wise Gallery di New York e in occasione della "Computergrafik" di Georg Nees presentata a Stoccarda nello stesso anno, sanciscono l'inizio della Computer Graphic. Nella mostra "Cybernetic Serendipity: The Computer and the Arts" allestita nel 1968 per l'ICA di Londra, la curatrice Jasia Reichardt recita nel catalogo della stessa mostra:

"Cybernetic Serendipity deals with possibilities rather than achievements [...] computers have so far neither revolutionized music, nor art nor poetry, in the same way that they have revolutionized science."

Traduzione:

"Cybernetic Serendipity ha a che fare con possibilità più che con risultati" [...] i computer non hanno ancora rivoluzionato la musica, l'arte o la poesia al livello in cui hanno rivoluzionato la scienza."

La storia Italiana dimostra da un lato la precocità degli eventi artistici sviluppatasi nella Penisola e dall'altro la rapidità di sviluppo di queste ricerche: solo otto anni dopo la mostra Arte Programmata, l'esposizione di Londra propone immagini,

video, musica e testi generati al computer. Questo è il punto di partenza di una serie di nuove ricerche che si svilupparono nel corso dei decenni successivi e, con l'esplosione dell'informatica di consumo avvenuta negli anni Novanta, si concretizzeranno nella tendenza artistica che si sarebbe andata ad affermare da lì a pochi anni: la New Media Art.

"Il minimo comun denominatore per definire la New Media Art è che sia computazionale e basata su algoritmi [...]. La New Media Art viene spesso descritta come orientata al processo, time-based, dinamica, fondata sul tempo reale; partecipativa, collaborativa e performativa; modulare, variabile, generativa, e personalizzabile".

Christiane Paul

L'espressione New Media Art circoscrive un fenomeno operativo che non può essere ricondotto solo, come tenta di fare la critica e curatrice Christiane Paul, alle sue caratteristiche tecniche. Per individuarne i confini bisogna tenere conto, anche e soprattutto, del suo isolamento discorsivo nel dibattito artistico: nel corso degli ultimi sessant'anni la sua necessità di legarsi, sia in termini di linguaggi che di contenuti, a un "metamedium" complesso e in continua evoluzione, ha reso la disciplina artistica, per quanto florida e ricca di sperimentazioni, poco presente nei canali tradizionali dell'arte. L'elaboratore elettronico ha cambiato l'arte, i mezzi, i temi, le estetiche, le modalità di fruizione e di socializzazione, l'economia e, in generale, tutto il mondo sensibile e immateriale. Un segnale indiretto di questo cambiamento è stato il crescente interesse, manifestatosi nei recenti anni, per l'arte Cinetica e Programmata, che, nel '70, è stata una delle vittime delle resistenze del mondo dell'arte ai nuovi modelli operativi diffusi dall'era digitale.

L'interesse nei confronti dei nuovi paradigmi introdotti dallo sviluppo scientifico e tecnologico e l'apertura di un dialogo con la ricerca e la produzione industriale sono i fat-

tori che hanno portato alla conclusione dell'Arte Cinetica e Programmata, ma anche quelli che hanno confinato le prime esperienze di New Media Art in una nicchia di ricerca. Il recente revival dell'Arte Programmata si deve alla sua natura anticipatrice che ha introdotto nella pratica artistica convenzionale approcci, prospettive, estetiche, modalità operative e produttive riconosciute oggi come attuali. E nonostante si possa dire che, oggi come non mai, il computer abbia rivoluzionato la musica, l'arte e la letteratura, la storia di isolamento non si è ancora del tutto conclusa.

"[...] i tecnici della nuova cosmologia statistica restano schiavi e silenziosi nei grandi monasteri sterilizzati eretti dalla Chiesa Industriale, e quasi avessero il mondo in gran dispetto, perforano su schede i segnali binari delle loro immense summae cibernetiche. Sono la Bit Generation. E l'arte? Attentissima, le antenne tese, coglie confusamente la forma del nuovo mondo in cui l'uomo va abitando e cerca di esprimerlo come può e come deve, per figure."

Umberto Eco, "La forma del disordine".

"Il critico futuro [...] penserà che ben a ragione gli uomini del ventesimo secolo travavano piacere dalla visione, non più di una forma, ma di tante forme compresenti e simultanee, perché questo fatto non significava affatto una depravazione del gusto, ma la sua adeguazione a tutta una dinamica percettiva che le nuove condizioni tecnologiche e sociali avevano promosso."

Umberto Eco, "Arte Programmata".

J New Media Art

Il nuovo panorama contemporaneo

All'inizio del boom del ".com", dopo la nascita del WWW (World Wide Web) nel 1991, gli artisti europei Joan Heemskerk e Dirk Paesmans visitarono, nel 1993, la Silicon Valley in California. Al ritorno dal loro viaggio crearono il sito *Web jodi.org* il cui contenuto testuale verde e le immagini lampeggianti andavano a decostruire il linguaggio visivo del Web creando, così, quella che può essere definita come la prima opera d'Arte Digitale. Heemskerk e Paesmans, come gli artisti Dada, hanno svolto un'azione di post-produzione "mixando" immagini digitali e script HTML con fotografie ed elementi tipografici. Il sito *jodi.org* ha cambiato indelebilmente il modo di percepire l'Internet dimostrando che non si tratta di un semplice strumento di condivisione e ricerca ma di essere un mezzo artistico come la pittura, la scultura, la fotografia o il video. Come per altre opere della Net Art, per la realizzazione di *jodi.org* è stata impiegata una tecnologia emergente per scopi artistici: il 1994 è stato lo spartiacque storico tra la cultura digitale con la tecnologia dei media.

La Netscape Corporation introdusse per la prima volta un browser Web adibito all'utilizzo commerciale, trasformando l'Internet da una semplice rete utilizzata principalmente da ricercatori accademici, in un mezzo di interconnessione delle masse finalizzato al commercio, alla comunicazione e all'editoria. A dimostrazione del cambiamento sociale che stava avvenendo in quegli anni, i termini come Net, Web e Cyberspace divennero ben presto parte integrante del lessico internazionale: si assistette al passaggio da una produzione di tipo industriale a un'economia dell'informazione, da organizzazioni gerarchiche a reti distribuite, da mercati locali a commerci globali. Internet, data la sua fluida natura, rappresentava per i media un nuovo canale di distribuzione dei contenuti e delle informazioni.

L'industria dei media ha utilizzato il termine "New Media" per descrivere le nuove forme dell'editoria digitale come i CD-ROM e il Web e queste tecnologie indicavano la transizione dai mezzi tradizionali della comunicazione, come giornali e televisione, a forme emergenti della multimedialità

interattiva. Sempre nel 1994 artisti, critici e curatori iniziarono a usare il termine New Media Art per definire tutte quelle opere realizzate tramite l'impiego della tecnologia digitale, come installazioni multimediali interattive, realtà virtuale e arte web-based.

In "New Media Art" (2006), Mark Tribe & Reena Jana definiscono la New Media Art come un movimento artistico esploso nel corso degli anni Novanta che può essere considerato un sottoinsieme di due grandi macro categorie identificate da Arte e Tecnologia e Media Art: la prima fa riferimento a tutte quelle pratiche artistiche come l'Op Art, l'Arte Cinetica e Programmata, la Electronic Art e la Robotic Art le quali prevedono sì l'impiego di nuove tecnologie ma non sono necessariamente legate ai media, mentre la seconda rimanda a tutte quelle discipline, come la Videoart, la Transmission Art e l'Experimental Film, che si servono delle tecnologie dei media già affermate negli anni '90.

Le tecnologie svolgono un ruolo di primaria importanza all'interno di tale disciplina artistica e possono essere le più disparate, includendo videogiochi, telecamere di sorveglianza, cellulari e dispositivi GPS (Global Positioning System). La New Media Art utilizza gli strumenti tecnologici digitali per fini critici e sperimentali, ridefinendoli come nuovi medium dell'arte e introduce i concetti di "multimedialità", "interattività" e "variabilità" differenziando radicalmente la fruizione dell'opera rispetto a qualsiasi altra forma d'arte. I media preesistenti vengono riqualificati, digitalizzati mediante la conversione in un sistema numerico, e convogliati in un unico meta-medium multimediale identificabile con il computer dove l'elemento interattivo è la base fondante dell'operato: l'opera d'arte dei New Media è naturalmente aperta e interattiva in quanto richiede la collaborazione attiva dell'utente, spesso su diversi livelli, non contemplando una fruizione di tipo passiva. Secondo il concetto di "variabilità", che forse è il vero e unico tratto innovativo di tale disciplina artistica, la New Media Art è infinitamente riconfigurabile dato che a uno stesso codice possono corrispondere diverse interfacce. Inoltre gli

strumenti impiegati sono essi stessi variabili conferendo così un alto grado di mutevolezza. Come detto precedentemente, nella disciplina dell'Arte Digitale, è molto difficile individuare delle precise categorie formali data la frequente combinazione di elementi diversi ed il proliferante utilizzo dei più svariati media. Christiane Paul, in "Digital Art" (2003), e Bruce Wands, in "Art of the Digital Age" (2006) propongono ai fini didattici una categorizzazione delle diverse forme in cui è possibile identificare e riconoscere l'operato degli artisti digitali:

- Immagine digitale;
- Scultura digitale;
- Installazione digitale interattiva;
- Film, Video e Animazione;
- Performance;
- Internet Art;
- Software Art;
- Virtual Reality e Augmented Reality;
- Sound Art.

K Antecedenti storico–artistici

Sebbene la Net Art sia pienamente incentrata sul contemporaneo essa non è nata in un contesto storico–artistico sterile: la sfera estetica e concettuale dei Nuovi Media affonda le proprie radici nel secondo decennio del XX secolo al sorgere del movimento Dadaista. Gli artisti dadaisti rinnegavano "l'arrogante" sistema borghese che, secondo loro, fu la causa dello scoppio della Seconda Guerra Mondiale e, così, iniziarono a sperimentare pratiche e idee artistiche radicalmente nuove. Se il Dada può essere considerato come una reazione formale all'industrializzazione della guerra e alla riproduzione tecnica dell'opera d'arte, la Net Art può essere vista come una risposta concreta alla digitalizzazione delle forme culturali e alla rivoluzione informatica.

Molte tecniche come fotomontaggio, collage, ready–made e performance, e molte attitudini quali ironia, nonsense e provocazione proprie dagli artisti dadaisti, vengono riproposte nell'arte dei New Media. La giustapposizione frammentaria di immagini e testi in opere come *Brandon* di Shu Lea Cheang e *Genetic Response 3.0* di Diane Ludin allude ai collage di Raoul Hausmann, Hannah Höch e Francis Picabia, mentre i ready–made di Duchamp sono stati fonte di ispirazione per l'opera *WWWArt Award* di Alexei Shulgin e per la *Prepared PlayStation* di RSG.

I lavori di George Grosz John Heartfield sono importanti punti di riferimento per progetti come *FloodNet*, di Electronic Disturbance Theatre, *Borderhack* di Fra Illic; le esibizioni del Cabaret Voltaire di Emmy Hennings, Richard Huelsenbeck hanno conferito le basi strutturali per artisti come Alexei Shulgin e Cary Peppermint; le poesie sonore simili a quelle di Hugo Ball possono essere ascoltate e riprodotte in *Free Radio Linux* di r a d i o q u a l i a. Le influenze stilistiche che hanno condizionato il movimento della New Media Art possono spesso essere rintracciate anche al di fuori del Dadaismo e, più precisamente, nella cultura commerciale propria della Pop Art. Come Roy Lichtenstein ha riprodotto le immagini dei fumetti, riprendendo la tecnica della stampa seriale nei suoi lavori, il duo di artisti Thomson e Craighead in *Trigger Happy*

hanno campionato il videogioco "Space Invaders" per dare luogo a una nuova opera indipendente. Il meticoloso lavoro artistico di Lichtenstein, che riprendeva i punti Benday utilizzati nei fumetti alludendo al lavoro dei postimpressionisti, anticipa il lavoro di artisti come eBoy, il quale realizza scrupolosamente le proprie immagini pixel per pixel. A differenza degli artisti Pop, i quali rappresentavano elementi legati alla cultura di massa come fumetti, pubblicità e riviste, e li rendevano "inaccessibili" attraverso l'impiego di tecniche legate all'arte "elitaria" come la pittura a olio, gli artisti della Net Art tendono a lavorare con i medium stessi piuttosto che realizzare artefatti che si adattano meglio alle forme convenzionali del mondo dell'arte.

È spesso possibile rintracciare le basi della poetica della New Media Art anche nell'arte di tipo concettuale che, concentrandosi più sulle idee che sugli oggetti stessi, diviene anch'essa una precorritrice significativa dell'Arte Digitale. In riferimento a tale influenza è necessario citare l'opera *Every Icon* di John F. Simon, Jr. che include un applet Java programmato per eseguire ogni possibile immagine realizzabile all'interno di una griglia 32 x 32, dove le icone non hanno bisogno di essere viste per essere capite. Allo stesso modo l'operato dell'artista concettuale Lawrence Weiner, ad esempio *One Quart Exterior Industrial Enamel Thrown on a Brick Wall*, non ha bisogno di essere realizzato per esistere come opera d'arte. È possibile identificare l'ultimo parallelismo con la cultura della Video Art. L'emergere di tale movimento è stato veicolato dall'introduzione, alla fine degli anni '60, della videocamera portatile.

L'accesso ad apparecchiature video economiche attirò l'attenzione di molti artisti come Joan Jonas, Vito Acconci, William Wegman, Bill Viola e Bruce Nauman. Gli artisti dei New Media vedevano il vasto spazio di Internet come uno strumento artistico accessibile alle masse che permetteva loro di esplorare il rapporto tra tecnologia e cultura, come accadeva per i predecessori nei confronti della videocamera portatile.

L La New Media Art come tendenza artistica

A differenza degli anni '70 che si sono rivelati campo d'azione per movimenti come l'Arte Concettuale, l'Arte Femminista e la Land Art, il decennio seguente ha dato luogo a fenomeni definibili come micromovimenti e molti di questi, come il neo-espressionismo e il neoconcettualismo, erano recuperi post-moderni di tendenze già affermatesi. Dopo il "Black Monday", il crollo della borsa americana del 19 Ottobre 1987, questi micromovimenti persero la loro forza promotrice e, con l'avvento degli anni '90, iniziarono a lasciare un vuoto nel campo artistico facendo spazio a pratiche contemporanee non identificabili con movimenti già visti. Il video e l'installazione divennero le forme d'arte predilette da musei e biennali trascurando inesorabilmente la pittura, che venne definita "morta" da artisti, critici e collezionisti: in questo contesto, alla fine del XX secolo, si afferma l'Arte dei Nuovi Media. Fino a questo momento la New Media Art è esistita come realtà isolata dal resto del mondo dell'arte e, per la prima volta, dal 1994 al 1997, la Net Art viene inclusa nella mostra "documenta X" a Kassel, in Germania.

Mailing list e siti Web erano i canali prediletti dagli artisti dei Nuovi Media per la discussione, l'esposizione e la promozione delle proprie opere, creando così una scena artistica a cavallo tra il mondo dell'arte contemporanea e la cultura digitale. Fin dall'inizio la New Media Art, essendo strettamente collegata a Internet, è sorta come movimento globale e, lo stesso strumento digitale, ha permesso la diffusione della corrente senza limiti geografici divenendo così riflessione della natura sempre più globalizzata del mondo artistico contemporaneo come dimostrarono le biennali e le mostre internazionali nel corso degli anni '90: tra queste la Biennale di Johannesburg e la Biennale di Gwangju.

La globalizzazione, in questa chiave di lettura, è sia causa che effetto in quanto l'uso diffuso di Internet, dei cellulari wireless e delle nuove tecnologie della comunicazione e dell'informazione portarono ad una tendenza storica senza eguali, cioè si concretizzarono in quel fenomeno che definiamo come "villaggio globale", ampiamente anticipato nel 1962 da Marshall

McLuhan nel libro "The Gutenberg Galaxy", dove la globalizzazione delle culture e delle economie sono gli elementi cardine della struttura sociale.

I progressi nell'hardware e nel software hanno giocato un ruolo significativo: nonostante i personal computer fossero sul mercato da più di un decennio (basti pensare al Macintosh di Apple introdotto nel 1984) il processo tecnologico permise, solo dalla metà degli anni '90, di commercializzare i computer a prezzi accessibili all'ampio mercato. La sempre più crescente domanda delle nuove tecnologie, il loro celere sviluppo, il commercio internazionale e il conseguente scambio di idee a livello internazionale, erano i campi d'indagine e riflessione della New Media Art che, attraverso le proprie opere, indagava sui loro effetti sulla società.

M

Genesi e terminologia

Le dinamiche socioculturali affermatesi nel contesto di riferimento insieme a un senso di eccitazione e fascino per il potenziale delle nuove tecnologie orientarono artisti attivisti, artisti concettuali, artisti performativi, pittori e registi verso quella che il teorico Richard Barbrook chiamava "California Ideology" spingendo, così, i creativi di tutto il mondo a lavorare con le tecnologie dei media emergenti: ad esempio il programmatore Mark Naiper ha dimostrato, in *Shredder 1.0* (1998), la sua sensibilità compositiva e il suo interesse per il colore. Improvvisamente il computer non era più visto solo come strumento per manipolare immagini e scrivere testi ma divenne il mezzo per accedere a una comunità internazionale di artisti, critici e curatori: gli artisti videro fin da subito le potenzialità di una realtà a sé stante o di un nuovo spazio in cui intervenire artisticamente, anche se alcuni utilizzarono lo stesso strumento solo come medium per la diffusione dei loro lavori. Il termine Net Art, non a caso, ha avuto origine nell'Europa orientale, in quanto lì operarono artisti importanti come Alexei Shulgin e Olia Lialina, entrambi residenti a Mosca. Come per il Dadaismo anche il termine Net Art ha un'origine "casuale": nel Dicembre 1995 Vuk Cosic, pioniere dei Nuovi Media, ricevette un messaggio anonimo che, a causa dell'incompatibilità software, venne visualizzato come una lista di caratteri ASCII senza senso.

Cosic, stupito ed eccitato dall'episodio, cominciò ad usare il nuovo termine e, dopo alcuni mesi, inviò lo stesso messaggio a Igor Markovic che riuscì a decifrarlo correttamente. Il testo era un "manifesto" in cui l'autore attribuiva la decadenza dell'arte contemporanea alle istituzioni artistiche tradizionali, come fondazioni, musei e gallerie, e dichiarava la libertà di espressione e l'indipendenza degli artisti sulla Rete. Parte del messaggio recitava:

"[...] Tutto questo diventa possibile solo con l'avvento della Rete (Net). (Art) L'arte come nozione è diventata obsoleta [...]."

Sebbene il "manifesto" sia andato perso con la distruzione dell'hard disk di Markovic nel 1996 il termine "Net Art" è stato rapidamente assimilato dagli artisti della nascente scena dei New Media anche se il "punto" sia stato abbandonato. In quel momento, tutto ciò di cui un artista necessitava per fare arte, oltre alle idee e alle capacità tecniche, era un computer, un modem e una connessione Internet e, rispetto ad altre forme di Computer Art, la Net Art era relativamente poco costosa, quindi più accessibile agli artisti con mezzi finanziari limitati: molte delle tecnologie impiegate, come il server Web Apache e Hypertext Markup Language (HTML), erano accessibili gratuitamente. In alcuni paesi la connessione alla Rete era costosa ma era possibile accedere gratuitamente a Internet attraverso aziende, biblioteche pubbliche e università.

La Net Art ha svolto un ruolo chiave nello sviluppo del movimento rappresentato dai nuovi media ma non era l'unico tipo di medium: gli artisti impiegavano altre pratiche come la grafica del software e la grafica del gioco. Nella Game Art, ad esempio, molte opere utilizzano tecnologie basate sul Web: *The Intruder* di Natalie Bookchin è al contempo un'opera di Game Art e un'opera di Net Art, così come *Velvet–Strike* di Anne–Marie Schleiner, Brody Condon e Joan Leandre.

N Collettivi e rapporti con il pubblico

Come nel cinema o nelle produzioni teatrali molti progetti di New Media Art richiedono una serie di competenze tecnologiche e artistiche per essere prodotti, così gli artisti digitali spesso creano dei collettivi che si manifestano in veri e propri gruppi di progettazione.

Ad esempio per lo sviluppo di *Carnivore* di RSG si è vista la partecipazione di diverse figure professionali che, con il fine di contribuire alla progettazione di interfacce, hanno collaborato attivamente per la realizzazione dell'opera. Muovendosi in collettivi, gli artisti digitali mettono in crisi la canonica visione dell'artista come identità indipendente: ad esempio è possibile citare gruppi come [®]ark, Bureau of Inverse Technology, Fakeshop, Institute for Applied Autonomy, Mongrel e VNS Matrix.

L'Arte Digitale ha contribuito al passaggio storico-artistico della funzione del pubblico all'interno dell'opera passando da una ricezione passiva ad una partecipazione attiva: le prime tracce di questo passaggio possono essere ricondotte agli Happening degli anni '60 e '70, in particolare all'opera di Allan Kaprow del 1959 intitolata "18 Happenings in 6 Parts". L'Happening è una forma d'arte contemporanea che si focalizza non tanto sull'oggetto quanto sull'evento che si riesce ad organizzare e, come la definiva Michael Kirby, "l'Happening è una forma di teatro in cui diversi elementi alogici, compresa l'azione scenica priva di matrice, sono montati deliberatamente insieme e organizzati in una struttura a compartimenti". Molte opere dei Nuovi Media, come *UMBRELLA.net* di Jonah Brucker-Cohen e Katherine Moriwaki e *Dialtones: A Telesymphony* di Golan Levin e altri, coinvolgono direttamente i fruitori, mentre altri lavori richiedono la partecipazione del pubblico ma senza contribuire alla sua produzione, in altre parole l'opera risponde all'input degli spettatori ma non viene alterata. In *My Boyfriend Came Back From the War* di Olia Lialina, ad esempio, i visitatori selezionano una serie di frame di una pagina Web rivelando così immagini e frammenti di testo: sebbene gli elementi della storia rimangono inalterati, il modo in cui la trama si districa è determinato dalle azioni di ciascun individuo.

O Dal sampling all'open source

Come visto precedentemente nel XX secolo si sono affermate varie forme di appropriazione, dalla post-produzione al sampling, e grazie alle tecnologie di riproduzione tecnica, gli artisti hanno iniziato a utilizzare immagini e suoni come elementi già pronti da inserire nel proprio lavoro riflettendo, così, lo stato mutevole della società industriale: i fotomontaggi di Hannah Höch, i ready-made di Marcel Duchamp, i "Brillo Boxes" di Andy Warhol, i film found footage di Bruce Connor e i remake di Sherrie Levine diventano rappresentazione della cultura delle masse.

Le tecnologie identificate dal Web e le reti utilizzate per la condivisione di file hanno reso accessibile agli artisti un illimitato database di immagini, suoni e testi già pronti per essere utilizzati o rielaborati, rendendo comune e scontata tra gli artisti digitali la pratica dell'appropriazione. Questa ingente mole di materiale, combinata con le innovative funzionalità di "cut" e "paste" proprie del computer, ha ulteriormente contribuito al passaggio alla post-produzione in ambito artistico, rendendo questa pratica uno degli aspetti fondanti dell'arte contemporanea.

L'artista multimediale Michael Mandiberg è un artista di matrice concettuale che sfrutta la Rete per indagare questioni relative al commercio, al lavoro e al linguaggio e, nel lavoro *In After Sherrie Levine* (2001), estremizza il concetto di appropriazione: nel 1979 Sherrie Levine rifotografò le immagini del periodo della Grande Depressione scattate da Walker Evans appartenenti alla monografia "First and Last" e Mandiberg, nel 2001, dopo che ebbe scansionato il lavoro di Levine, le pubblicò sulle gallerie virtuali raggiungibili presso gli indirizzi Web AfterSherrieLevine.com e AfterWalkerEvans.com. Presso quest'ultimo è possibile visionare e scaricare le immagini ad alta risoluzione con il relativo certificato di autenticità firmabile dall'utente stesso. Inoltre sono presenti le indicazioni su come riprodurre l'opera per ottenere le inquadrature corrette. Parallelamente al lavoro di Felix Gonzalez-Torres, in particolare alle sculture "Untitled" rappresentate da pile di immagini che lo spettatore può prendere, i certificati di Man-

diberg hanno il fine di assicurare che ogni immagine sia considerata ugualmente autentica. Nell'opera di Gonzalez-Torres l'unico certificato di autenticità è rappresentato dall'immagine stessa, cioè come un oggetto d'arte tradizionale.

"Mandiberg's work assumes an explicit strategy to create a physical object with cultural value, but little or no economic value."

Traduzione:

"Il lavoro di Mandiberg presume una strategia esplicita per creare un oggetto fisico con valore culturale ma con poco o privo di valore economico."

Durante il corso degli anni '90 e '00 la preoccupazione in merito alle copie e le distribuzioni non autorizzate da parte degli studi cinematografici e delle industrie discografiche si fece sempre più grande e, proprio in questi anni, si assistette, come non mai, ad un'intensificazione della problematica legata ai diritti d'autore, facendo così aumentare le pressioni da parte delle industrie cinematografiche e discografiche per estendere i termini del copyright al fine di rendere illegale la diffusione di materiale non autorizzato. Queste società si sono mosse in modo aggressivo perseguendo con azioni legali gli utenti che condividevano illegalmente materiale pirata. Queste pressioni portarono gli artisti dei Nuovi Media a cercare modelli alternativi per la creazione e la diffusione del proprio lavoro e trovarono la soluzione alla problematica nel modello open source, in italiano "sorgente aperta", dove, in informatica, si indica un sistema di sviluppo software decentralizzato e basato sulla condivisione dei file sorgenti (source) attraverso la Rete.

L'approccio open source, basato sul Web, implica la collaborazione e dipende da un'economia fondata sull'altruismo e il riconoscimento tra pari dove i programmatori e gli artisti sono i principali promulgatori: coloro che si fanno promotori dei principi dell'open source si appropriano del materiale

trovato e collaborano con altri artisti rendendo il proprio lavoro accessibile e disponibile a tutti. Esempi di questa metodologia includono *Super Mario Clouds* di Cory Arcangel, *Carnivore* di RSG, *OPUS* di Raqs Media Collective, *Life Sharing* di 01001011110101101.ORG e *Free Radio Linux* di r a d i o q u a l i a. Le produzioni degli artisti digitali, oltre ad essere condizionate inequivocabilmente dai ready-made duchampiani e dai "riciclaggi" propri della Pop Art, sono anche influenzate dalle pratiche di campionamento della musica pop, in particolare dall'hip-hop, dalla musica dance e dalla musica elettronica. Come i brani pop, alcune opere d'arte digitali, ad esempio *My Boyfriend Came Back From the War* di Olia Lialina, sono state remixate più volte e, in alcuni casi, sono gli stessi artisti a remixare il proprio lavoro.

Questo accade per *BUST DOWN THE DOOR AGAIN! GATES OF HELL-VICTORIA VERSION* di YOUNG-HAE CHANG MEAVY INDUSTRIES dove l'artista sostituisce lo sfondo originale, altera il colore del testo, cambia la colonna sonora e aggiunge una sottotitolazione in lingua coreana. L'interdisciplinarietà tra musica popolare e arte dei New Media è esplorata dal DJ, scrittore e artista Paul Miller, alias di "DJ Spooky, That Subliminal Kid", dove in una serie di performance intitolate *Rebirth of a Nation* (2002) rielabora il film "Birth of a Nation" del 1915 di DW Griffith mentre improvvisa le soundtrack con dei suoni campionati.

I primi artisti dei New Media sono stati soggetti a critiche per l'assenza di conoscenze storiche-artistiche e per aver trascurato il rapporto tra i propri lavori e quelli dei movimenti precedenti, ma molti artisti digitali riflettono consapevolmente la storia dell'arte nel proprio lavoro, reinterpretando i progetti Dada e Pop nel contesto del nuovo panorama tecnologico: ad esempio, nell'opera *OnKawara Update* (2001) MTAA è utilizzato un programma software per imitare concettualmente ed esteticamente i dipinti di On Kawara. Altri esempi possono essere rintracciati in *Empire 24/7* di Wolfgang Staehle dove, per mezzo di una proiezione webcam, l'artista trasmette dal vivo "Empire" (1964) di Andy Warhol;

oppure in *Every Icon* (1996), di John F. Simon, Jr., dove l'artista rivisita l'uso sperimentale della griglia cartesiana utilizzata da Paul Klee; o nell'opera intitolata *2001: A Space Algorithm* dove, attraverso l'utilizzo di database, Jennifer e Kevin McCoy reinterpretano il capolavoro cinematografico "2001: A Space Odyssey" (1968) di Stanley Kubrick. Il fascino e l'attrazione nei confronti del passato, declinato nelle svariate forme multimediali e non, si manifestano anche nei lavori come *Super Mario Clouds* di Cory Arcangel, *The Intruder* di Natalie Bookchin e *The Pink of Stealth* di Keith e Mendi Obadike, rendendo omaggio a quella che si stava affermando come ottava forma d'arte: i videogiochi.

P Hackers, hacking e hacktivism

La parola "hacking" deriva dal verbo inglese "to hack" e significa "attaccare" e "violare": il termine è associato alla figura dell'hacker, il cui scopo è quello di acquisire un'approfondita conoscenza del sistema, informatico e non, su cui interviene, per poi adattarlo alle proprie esigenze. Brian Keith Harvey, illustre professore e informatico dell'University of California, nel 1985 ha redatto un documento di ricerca intitolato "Computer Hacking and Ethic" per l'associazione accademica internazionale AMC (Association for Computing Machinery), in cui definisce la figura dell'hacker. Secondo Harvey un hacker è un esteta affascinato dalla bellezza artistica della struttura delle cose: gli hacker non solo sono ossessionati dai dati con cui lavorano ma sono ugualmente ossessionati dalla semantica del proprio lavoro; il "cosa" non è sufficiente ma è necessario il fine, il perché.

Proprio questo senso di scopo incanala la loro energia creativa e consente agli hacker di identificare connessioni che agli altri sfuggono, collegando i più disparati contesti. In altri termini è possibile affermare che un hacker, a tutti gli effetti, prima ancora di essere un artista, è un esteta. Sebbene alcuni di loro utilizzino le proprie abilità in modo malizioso, nella comunità degli hacker esiste un codice morale definito con il termine "hacker ethic", coniato dallo scrittore Steven Levy nel libro "Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica" del 1984. Secondo il testo di Levy, gli hacker dovrebbero contribuire al progresso nel loro campo sviluppando software open source e consentendo l'accesso ad una conoscenza globalmente condivisa, dove il bene prioritario è definito dalla condivisione reciproca delle informazioni e delle risorse informatiche attraverso una Rete libera.

L'hacking, che non deve essere confuso con il termine "cracking", il quale fa riferimento alla pratica illegale di accesso a sistemi terzi con lo scopo di carpire dati riservati o compromettere il funzionamento dei medesimi, è l'insieme dei metodi, delle tecniche e delle operazioni volte ad apprendere, accedere e modificare un sistema informatico che sia hardware o software. La terminologia nel corso del tempo ha

assunto diverse sfumature e, sebbene venga usata principalmente in relazione al campo informatico, fa riferimento a ogni situazione in cui è necessaria la creatività e l'immaginazione col fine di risolvere una determinata problematica. McKenzie Wark nel suo libro "A Hacker Manifesto" redatto nel 2004, estende il concetto di hacking ad altri campi includendo il dominio dell'arte e paragonandolo all'innovazione. Molti artisti digitali si rispecchiano nella figura dell'hacker o si avvalgono dell'hacking come strumento concettuale e metodologico per la realizzazione dei propri progetti: è necessario citare l'operato di Cory Arcangel, del collettivo Knowbotic Research e del Critical Art Ensemble.

Il progetto di quest'ultimo in particolare, *Child as Audience* (2001), includeva un CD contenente le istruzioni su come hackerare e modificare i videogiochi della console Game Boy. In questi due gruppi si può osservare come siano equamente presenti sia il concetto di hacking che una propensione all'attivismo politico e come queste ideologie convergano in quella pratica propria di molti artisti digitali conosciuta come "hacktivism". Per il progetto *Cyberfemminista Female Extension*, Cornelia Sollfrank ha collaborato con diversi hacker per sviluppare un software che generasse opere tramite il sampling e il remix di elementi presi da svariati siti Web e, la stessa artista, ha poi presentato più di 200 di queste opere a un concorso internazionale sotto nomi femminili fittizi per mettere in luce il sessismo che permea le pratiche curatoriali contemporanee: una volta che furono annunciati i vincitori, tutti uomini, l'artista rivelò i propri intenti. Cornelia Sollfrank ha definito la pratica dell'hacking come metafora della produzione culturale e la produzione culturale come una forma di hacking.

L'invenzione della Rete ha permesso agli artisti di creare movimenti culturali e di protesta, impegnandosi in azioni di attivismo politico tramite atti di disobbedienza civile elettronica. Interessante è la protesta pacifica del collettivo artistico Electronic Disturbance Theatre che, in *Zapatista Tactical FloodNet* ha messo in atto un attacco DoS o Denial-of-Service

("Negazione di servizio"), cioè un attacco informatico in cui si impedisce agli utenti di accedere alla Rete rendendo inaccessibili siti Web aziendali e istituzionali, tra cui quelli della Chase Manhattan Bank e quelli dell'ufficio dell'ex presidente messicano Ernesto Zedillo. Questa azione era finalizzata ad essere un atto di protesta pacifica contro il trattamento iniquo da parte del governo messicano nei confronti delle popolazioni indigene.

"[...] A "computer hacker", then, is someone who lives and breathes computers, who knows all about computers, who can get a computer to do anything. Equally important, though, is the hacker's attitude. Computer programming must be a hobby, something done for fun, not out of a sense of duty or for the money. [...] A hacker is an aesthete. [...]"

Traduzione:

"[...] Un "computer hacker", allora, è qualcuno che vive e respira i computer, che sa tutto sui computer, che può convincere un computer a fare qualsiasi cosa. Altrettanto importante, tuttavia, è l'atteggiamento dell'hacker. La programmazione di computer deve essere un hobby, qualcosa fatto per divertimento, non per senso del dovere o per soldi. [...] Un hacker è un esteta. [...]"

Brian Keith Harvey.

"Whatever code we hack, be it programming language, poetic language, math or music, curves or colourings, we create the possibility of new things entering the world. [...] In art, in science, in philosophy and culture, in any production of knowledge where data can be gathered, where information can be extracted from it, and where in that information new possibilities for the world are produced, there are hackers hacking the new out of the old."

Traduzione:

"Qualunque codice noi modifichiamo, che sia un linguaggio di programmazione, un linguaggio poetico, che sia matematica o musica, curve o colori, creiamo la possibilità che nuove cose entrino nel mondo. [...] Nell'arte, nella scienza, nella filosofia e nella cultura, in qualsiasi produzione di conoscenza in cui i dati possono essere raccolti, dove le informazioni possono essere estratte da esso e dove in quelle informazioni vengono prodotte nuove possibilità per il mondo, ci sono hacker che estraggono il nuovo a partire dal vecchio."

McKenzie Wark.

Q L'intreccio

Tra reale e digitale

Per molti artisti digitali Internet non è solo un medium ma è anche uno spazio virtuale e dematerializzato che diviene, a tutti gli effetti, la trasposizione digitale del mondo analogico nel quale si può intervenire attraverso attività di stampo artistico per arrivare a un pubblico ampio e variegato: un luogo pubblico accessibile a tutti, come la Rete, diventa spazio di conversazione, discussione e attivismo dove parte del fascino è dato dal fatto che, tale spazio, si trovi al di fuori del sistema museale e galleristico.

Ad esempio, Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre e Brody Condon hanno sviluppato, subito dopo l'attentato dell'11 Settembre 2001, una mod chiamata *Velvet-Strike* del videogioco sparatutto "Counter-Strike", col fine di dimostrare le possibilità dell'attivismo politico nello spazio virtuale dei videogiochi. La mod aggiunge "protest sprays", in italiano "spray di protesta", alle funzioni dei graffiti già esistenti nel gioco: gli spray, antitetici rispetto alla violenza dello sparatutto, erano sviluppati per diffondere messaggi espliciti contro la guerra. In primo luogo il pacchetto sviluppato dagli artisti metteva in discussione le ideologie militariste presenti nei videogiochi popolari.

Velvet-Strike è stato il primo intervento digitale di matrice attivista dove cultura e politica legate al mondo "reale" convergono all'interno di uno spazio "virtuale". Altri artisti sono intervenuti anche su diverse piattaforme, coinvolgendo un pubblico estraneo al mondo dell'arte. Nel 2000, Michael Daines tentò di vendere come scultura il proprio corpo sul sito di vendite e aste online chiamato eBay. Trattando il suo corpo come un oggetto scultoreo Daines allude ai lavori di altri artisti come Eleanor Antin, Chris Burden, Gilbert & George e Piero Manzoni che hanno usato i propri corpi come elemento cardine del loro lavoro. L'anno successivo, sempre sullo stesso sito, Keith Obadike ha messo in vendita la sua identità razziale Afro-Americana in *Blackness for Sale* (2001), facendo riferimento alle aste risalenti al periodo dello schiavismo. Nel campo della descrizione Obadike si è concentrato sugli aspetti positivi e negativi che possono comportare un'identità razziale, usando un tono ironico e sarcastico.

"[...] This Blackness may be used for gaining access to exclusive, "high risk" neighborhoods. [...] The Seller does not recommend that this Blackness be used while making intellectual claims. [...]"

Keith Obadike

Traduzione:

"Questa Nerezza può essere utilizzata per ottenere l'accesso a esclusivi quartieri ad "alto rischio". [...] Il Venditore sconsiglia l'utilizzo di questa Nerezza mentre si fanno affermazioni intellettuali. [...]"

Al contempo il collettivo ^{®™}ark ha utilizzato la stessa piattaforma per mettere all'asta gli inviti individuali della propria festa esclusiva collegata alla Biennale di Whitney del 2000, sia per una raccolta fondi per i futuri progetti sia per sottolineare che i soldi garantiscono l'accesso nel mondo dell'arte, mettendo in atto, a tutti gli effetti, una critica al sistema capitalistico che permea la disciplina artistica.

Altri artisti dei New Media intervengono fisicamente negli spazi pubblici, come in *Pedestrian*, dove Paul Kaiser e Shelley Eshkar proiettano sui marciapiedi urbani e nelle piazze pubbliche animazioni generate al computer. In *BorderXing Guide* Heat Bunting e Kayle Brandon testimoniavano i loro tentativi di oltrepassare illegalmente i confini nazionali documentando le loro rotte e condividendo online le fotografie dei loro diari. Un altro esempio è il *Vertex Project* (1995–2000) di Torolab: quest'ultimo fu una proposta per una passerella che attraversava il confine tra Tijuana e San Diego: il ponte aveva una funzione espositiva, come se fosse una galleria pubblica, per immagini, testi e altri media.

R Identità fittizie

Internet, come si può vedere, è stato utilizzato dagli artisti dei New Media per affrontare le più disparate problematiche sorte con l'avvento della Rete, tra cui la creazione di una finta identità digitale. Infatti, il network rende possibile creare un personaggio digitale fittizio semplicemente essendo in possesso di un indirizzo di posta elettronica. Età, etnia, orientamento sessuale, nazionalità e sesso possono essere attribuiti arbitrariamente alla propria identità minando l'idea che le opere d'arte siano espressioni autentiche e uniche delle identità dei loro creatori.

Il progetto di *mouchette.org*, dove Mouchette, dal francese "Mosca", è lo pseudonimo di Martine Neddam, dimostra la caducità e la duttilità dell'identità digitale. Il progetto si presenta come il lavoro di una ragazza di tredici anni che si fa chiamare Mouchette, come la protagonista del film di Bresson del 1967. La protagonista del film si suicida tuffandosi nell'acqua di uno stagno come se fosse un gioco e la sensazione che trasmette *mouchette.org* è la stessa: la sensazione di un gioco intriso di morte. L'artista è riuscita a creare una presenza tangibile ai limiti del reale che il visitatore sente e respira grazie all'esperienza coinvolgente; il sito Web è permeato da un'atmosfera di estenuata sensualità mista ad un sentimento di morte che affascina e cattura senza alcuna possibilità di fuga lo spettatore.

Il progetto ha una veste giocosa e ironica, ma la sensazione che resta uscendone è uno strano senso di vuoto, uno strano senso di disagio. Un senso di profondo disorientamento e di inspiegabile precarietà. Anche altri artisti hanno affrontato le questioni dell'identità digitale, come Shu Lea Cheang in *Brandon*, dove l'artista esplora la vera storia di Teena Brandon, una giovane donna che è stata stuprata ed uccisa per essersi mostrata nelle spoglie di un uomo. In *Bindigirl* (1999), Prema Murthy si mostra come una pinup indiana mettendo in atto, a tutti gli effetti, una critica verso l'industria della pornografia digitale. Il progetto rende l'utente virtuale il vero protagonista di un gioco che non elude la possibilità dell'autoerotismo, nel quale *Bindigirl* si mostra come la concretizzazione della ses-

sualità stessa: Bindigirl è un atto di denuncia dell'abuso dell'immagine femminile in Rete che viene mercificata e scambiata come un oggetto privo di valore aggiunto se non quello intrinsecamente sessuale.

L'opera di Prema Murthy offre nuovi spunti di riflessione e anticipa largamente tematiche contemporanee. Il collettivo Mongrel ha esplorato le problematiche dell'identità, in particolare della razza, in diversi progetti tra cui *Uncomfortable Proximity* (2000). In questo lavoro Harwood, uno dei membri del gruppo, ha alterato le immagini sul sito Web della Tate Britain combinando i ritratti di pittori britannici, tra cui Thomas Gainsborough, William Hogarth e Joshua Reynolds, con le immagini dei propri amici e della propria famiglia con il fine di creare la sua versione della storia dell'arte evocando una visione alternativa dell'identità britannica.

S Onnipresenza e ubiquità

L'avvento della rete Internet ha azzerato le distanze geografiche grazie a dispositivi come webcam, prodotti a controllo remoto, e tecnologie di interconnessione dei network conferendo all'utente poteri di onnipresenza e di ubiquità. Il *Telegarden* di Ken Goldberg, ad esempio, consente alle persone di tutto il mondo di controllare in remoto un braccio robotico per prendendosi cura dei fiori e delle piante di un giardino. Chiunque online può piantare, annaffiare e monitorare l'andamento dei fiori tramite i movimenti del braccio robotico industriale. Per l'opera di telepresenza interattiva *Rara Avis* (1996), l'artista Eduardo Kac ha realizzato un pappagallo robotico dotato di telecamere, microfoni e altoparlanti e lo ha collocato all'interno di una voliera insieme a degli uccelli veri. L'installazione è stata collegata a Internet e, mediante la Rete, i partecipanti potevano interagire in remoto con lo spazio della voliera dal punto di vista del robot.

Attraverso la possibilità concessa al partecipante di essere indirettamente presente all'interno della gabbia, questa installazione ha cercato di dimostrare come le nuove tecnologie di comunicazione azzerino le distanze e i confini degli spazi fisici. L'installazione, attraverso la proiezione dello spettatore all'interno del corpo di uno pseudo-volatile, voleva suggerire una riflessione in merito all'identità e l'alterità. Dalla metà del XX secolo, la "sorveglianza" è diventata sempre più argomento di discussione all'interno della letteratura, del cinema e dell'arte.

A partire dal celebre romanzo "1984" di George Orwell, pubblicato nel 1949, fino ad arrivare al film "The Conversation" di Francis Ford Coppola del 1974, la sorveglianza è stata generalmente descritta come uno strumento del governo utilizzato per fini malevoli di spionaggio e controllo delle masse. Nella fine del XX secolo, tuttavia, gli atteggiamenti nei confronti di tale problematica divennero più tolleranti: sebbene persistessero le preoccupazioni per l'invasione della privacy, la sorveglianza era vista come un "male" necessario che aveva il fine di proteggere gli individui da minacce di abusi: dalla criminalità o dal terrorismo. La sorveglianza, così, iniziò ad apparire

non solo come una tecnologia di controllo, ma anche come strumento necessario per il bene comune fino a quando, maturata la consapevolezza dei fini benevoli di tale tecnologia, non divenne puro strumento di intrattenimento. Il sito Web *JenniCAM* fu il primo esempio di questa tendenza e fu il primo "reality show" dove si poteva osservare per la prima volta la vita privata di una persona, in questo caso specifico della giovane donna Jennifer Ringley, in diretta 24/7 influenzando, a tutti gli effetti, programmi televisivi come "Il Grande Fratello" dove il concetto di "sorveglianza" è il principale elemento di interesse del pubblico.

La sorveglianza istituzionale e l'invasione della privacy sono stati concetti ampiamente discussi dagli artisti dei New Media come, ad esempio, in *Demonstrate* (2004) di Ken Goldbergis dove l'artista metteva in discussione il concetto di spazio pubblico. Il progetto, realizzato in concomitanza con il 40° anniversario del "Free Speech Movement", consisteva in una trasmissione live sul Web mediante una videocamera che riprendeva la Sproul Plaza di Berkeley. L'opera analizzava il comportamento umano sia nell'area pubblica della piazza sia nel cyberspazio.

La consapevolezza della sorveglianza e del suo impatto sulla società ha portato alla nascita di *ACCESS* (2003), dell'artista Marie Sesters: si tratta di un'installazione di arte pubblica che utilizza tecnologie Web, informatiche, audio e di illuminazione in cui gli utenti della Rete possono seguire le persone negli spazi pubblici con un riflettore robotico dotato di un sistema di raggi acustici. Il faro segue automaticamente le persone mentre il raggio acustico proietta un audio che può essere udito solo dagli individui illuminati dal raggio stesso. La struttura di *ACCESS* rivela l'ossessione ed il fascino per il controllo, la visibilità e la celebrità: l'opera diviene metafora ossimorica dei riflettori puntati sui fuggitivi dalle carceri e dei riflettori puntati sugli attori teatrali.

T Il consenso istituzionale

All'inizio degli anni '70, più o meno nello stesso periodo in cui la Video Arte stava ottenendo il sostegno della critica e dei curatori, alcune mostre di Arte Digitale apparvero nei musei di entrambe le sponde dell'Atlantico. Nel 1968, l'Institute of Contemporary Art (ICA) di Londra organizzò la mostra "Cybernetic Serendipity" che esplorava il modo in cui gli automi potevano essere impiegati per la produzione artistica tradizionale, tra cui poesia, pittura e scultura. Qualche anno dopo, esattamente nel 1970, la mostra intitolata "Software–Information Technology: Its New Meaning for Art" presentata al Jewish Museum di New York, aveva come oggetto di interesse la relazione che intercorreva tra Computer Art e Arte Concettuale. Un anno dopo, il Los Angeles County Museum of Art (LACMA) ha ospitato una mostra incentrata sul lavoro prodotto dal programma di "Art and Technology" dell'omonimo museo, mettendo in contatto artisti del calibro di Robert Irwin, Robert Rauschenberg e Richard Serra con delle aziende per realizzare i loro progetti.

Questa tendenza curatoriale terminò a metà degli anni '70 quando si iniziò ad associare la tecnologia al capitalismo aziendale e alla guerra del Vietnam. Con il passare del tempo, più precisamente con l'inizio degli anni '90, la Net Art aveva iniziato a suscitare l'interesse di gallerie, musei e altre istituzioni artistiche che fino a quel momento avevano in gran parte ignorato l'Arte Digitale e l'Arte Elettronica. Robert Riley, curatore del dipartimento di arti multimediali del San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA), nel 1990 ha organizzato la mostra "Bay Area Media" che presentava diverse opere d'arte computer-based, tra le quali l'installazione interattiva *Deep Contact* (1990) di Lynn Hershman, basata sulla seduzione e sull'illusione dove gli spettatori erano invitati a utilizzare un monitor touchscreen per toccare direttamente le parti del corpo di una donna, e *Hallucination* (1988–1990) di Jim Campbell.

Nel 1993 Jon Ippolito, curatore del Guggenheim Museum di New York, ha organizzato "Virtual Reality: An Emerging Medium", per introdurre gli spettatori all'utilizzo artistico

della tecnologia che, in quel momento, era al centro dell'attenzione dei media. Durante la metà degli anni '90 l'interesse nei confronti della Net Art è aumentato andando di pari passo con l'entusiasmo che si stava sviluppando nei confronti dei servizi Web. Il Whitney Museum of American Art, nel 1995, acquistò l'opera *The World's First Collaborative Sentence* (1994) di Douglas Davis, che consisteva in un sito Web in cui i visitatori potevano aggiungere una serie infinita di parole, divenendo a tutti gli effetti il primo museo ad acquisire un'opera di Net Art. Nell'anno successivo il Dia Center for the Arts di New York lanciò il programma "Artists' Web Projects", commissionando sia ad artisti affermati, come Cheryl Donegan, Tony Oursler e Francis Alÿs, e sia ad artisti emergenti dei New Media come James Buckhouse, Kristin Lucas e Olia Lialina, la produzione opere di Net Art.

Il Walker Art Center di Minneapolis lanciò nel 1996 un ambizioso programma di Commissioning e un'ampia galleria online, sotto l'influente guida del curatore Steve Dietz, che prese il nome di "Gallery 9". Nel 1997, la mostra internazionale "documenta X" mise sotto i riflettori della critica l'arte del Web dedicandole l'apposita sezione intitolata "Hybrid Workspace". Vuk Cosic, con un gesto irriverente caratteristico della Net Art nelle sue fasi iniziali, si appropriò del sito Web di Documenta caricandolo sul proprio server: da quel momento l'interesse nei confronti dell'arte dei New Media si affermò in modo significativo e di lì a poco, alla fine degli anni '90, istituzioni artistiche come la ICA di Londra, il New Museum of Contemporary Art di New York e la Fondation Cartier di Parigi promossero mostre di Digital Art.

Nel gennaio 2000 Christiane Paul, fondatore della rivista di New Media "Intelligent Agent", e Benjamin Weil, co-fondatore del sito Web *äda 'web*, vennero nominati curatori dell'arte digitale rispettivamente presso il Whitney e il SFMoMA. Nello stesso anno la Whitney Biennial, considerata il punto di riferimento delle tendenze artistiche contemporanee americane, era in possesso di nove opere di Net Art, tra cui *Ouija 2000* (2000) di Ken Goldberg e *Grammatron* (1997)

di MarkAmerika. L'anno successivo il Whitney organizzò la mostra "Bitstreams" incentrata sulle opere digitali, parallelamente il SFMoMA allestì "010101: Art in Technological Times". *Biennale.py* viene presentata durante l'estate del 2001 al padiglione sloveno della 49a Biennale di Venezia e consisteva in un virus informatico sviluppato da 01001011110101101.ORG in collaborazione con il collettivo epidemiC. Anche il Metropolitan Museum of Art di New York, nel 2002, entrò nel nuovo, ormai affermato, fiorente panorama culturale della New Media Art, acquisendo *Every Shot/Every Episode* (2000) di Jennifer e Kevin McCoy. Come si è visto si sentiva sempre più la necessità di una nuova impostazione critica che facesse riferimento agli sviluppi delle creatività artistiche dovute all'evoluzione delle tecnologie che, in quegli anni, stavano rivoluzionando le sfere della comunicazione e dell'espressione degli individui.

L'arte si è appropriata dei nuovi media e li ha utilizzati come strumenti creativi analogamente ai tradizionali medium e, nella seconda metà degli anni Novanta, critici del calibro di David Ross e Steve Dietz si soffermarono su quelle che erano "le caratteristiche specifiche del nuovo medium", in particolare nella conferenza tenutasi alla San Jose State University il 2 Marzo del 1999, intitolata "21 Distinctive Qualities of Net. Art". La critica più recente, come spiega Nicolas Bourriaud nel proprio libro "Postproduction" redatto nel 2002, contempla un rapporto molto più inclusivo tra nuovi media e arte contemporanea che vede l'insorgere di una nuova metodologia basata su un approccio alla realtà avente come elementi cardine "l'appropriazione", la "produzione" e il "remissaggio" delle informazioni.

U Iniziative indipendenti

Mentre molti artisti dei New Media ricevevano l'imprimatur istituzionale, altri lavoravano al di fuori del mondo delle gallerie tirandosi fuori dalla "cosa" dell'arte contemporanea e da tutti i suoi componenti, curatori e critici. Molti artisti hanno preferito lavorare all'interno di comunità e di istituzioni dove il loro operato era ampiamente compreso. L'Arte Digitale era stata oggetto di studio dalla fine degli anni '70 in programmi accademici come l'"Interactive Telecommunications Program" della New York University fondato nel 1979 e il "Media Lab del Massachusetts Institute of Technology", fondato nel 1985. In questo periodo si assistette alla nascita di festival e convegni, supportati dai governi stessi, dedicati all'Arte e alla Tecnologia tra cui il festival "Ars Electronica" a Linz, in Austria, tenutosi per la prima volta nel 1979, e l'"Inter-Society for the Electronic Arts" (ISEA), che organizzò il suo primo simposio nel 1988.

Nel 1997 in Germania apre l'importante istituto di ricerca e museo d'arte per i nuovi media "Zentrum für Kunst und Medientechnologie" mentre a Tokio, con l'aiuto dalla compagnia telefonica giapponese NTT, lo stesso anno venne inaugurato l'"InterCommunication Center", entrambi luoghi di diffusione e di esposizione della cultura artistica digitale. Oltreoceano, a New York e in altri centri urbani, a partire dalla metà degli anni '90, sorsero numerose organizzazioni no profit e comunità online formate da artisti digitali, come "artnetweb", "Rhizome.org" e "The Thing", istituite come spazi virtuali per l'esposizione, la discussione e la documentazione dell'arte dei New Media.

Gli spazi fisici dedicati al movimento digitalizzato vennero dopo la fine degli anni '90 e all'inizio del 2000: tra questi si affermarono "Eyebeam Atelier" e "Location One" a New York, "Art Interactive" a Cambridge in Massachusetts. Parallelamente anche in Europa si affermarono organizzazioni per i New Media come l'"Internationale Stadt" a Berlino, il "C3" a Budapest, "Ljudmila" a Lubiana e "[plug.in]" a Basilea. Il crescente sostegno istituzionale internazionale, alla fine degli anni '90, spinse le agenzie governative e le fondazioni private

a finanziare l'arte dei Nuovi Media, la quale vide tra i principali sostenitori pubblici l'"Arts Council" del Regno Unito, il "Canada Council for the Arts", la "Mondrian Foundation" dei Paesi Bassi, il "National Endowment for the Arts" e il "New York State Council on the Arts" degli Stati Uniti. Tra i finanziatori privati risuonavano nomi come la "Andy Warhol Foundation", "Creative Capital", la "Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie", la "Ford Foundation", la "Jerome Foundation" e la "Rockefeller Foundation". Molti artisti continuarono a operare in modo indipendente portando avanti, al di fuori del panorama descritto, lo spirito iniziale e l'anti-establishment del movimento New Media.

Gli artisti che lavoravano con le tecnologie digitali e multimediali erano profondamente scettici nei confronti del mercato artistico e rifiutavano la commercializzazione dell'arte rinunciando all'aiuto delle gallerie: gli artisti utilizzavano i più disparati canali di comunicazione a partire dai siti Web fino ad arrivare ai canali di posta elettronica per mantenere i contatti con il pubblico internazionale, con i musei e le altre istituzioni di tipo artistico. Nei primi anni critici, curatori e artisti usavano il termine "gift economy", in italiano "economia del regalo", per descrivere il modo in cui veniva fatta circolare l'Arte Digitale dove la condivisione gratuita era simile, sia nell'ideologia che nella pratica, alla distribuzione open source dei software: piuttosto che vendere e acquistare opere d'arte, gli artisti dei Nuovi Media generalmente preferivano scambiare gratuitamente i propri lavori tramite canali digitali e spazi alternativi ai canonici luoghi di diffusione dell'arte contemporanea.

V Problematiche curatoriali

Una delle principali problematiche relative all'arte dei Nuovi Media è l'aspetto curatoriale: tale problematica è riconducibile al pubblico. L'artista che si avvale degli strumenti offerti dai nuovi media costringe il curatore-critico, responsabile di organizzare mostre ed esposizioni, a interfacciarsi con tre diversi contesti a cui corrispondono tre diverse tipologie di pubblico.

In primis è possibile identificare e circoscrivere il pubblico dell'arte che viene promossa tramite i tradizionali canali di divulgazione, quali musei, gallerie private e riviste di settore, con la terminologia "Duchamp Land": il valore dell'opera è attribuibile al contenuto concettuale e alla capacità dell'artista di convogliarlo in oggetti potenzialmente vendibili che si manifestano in opere "chiuse" in cui lo spettatore è marginalmente predisposto all'interazione. A tale categoria di fruitori si affianca il pubblico della New Media Art o della "Turing Land", il cui nome deriva da Alan Mathison Turing il quale viene considerato uno dei padri dell'informatica, che vede come principali canali di divulgazione i festival di New Media Art come "Ars Electronica" a Linz, il "Deaf" a Rotterdam, "Isea" in Canada, l'itinerante "Readme", in Italia lo "Share Festival" a Torino, il "Peam" di Pescara, il "Bananaram" di Ancona, "Interferenze" a San Martino Valle Caudina, e i musei dedicati esclusivamente ai Nuovi Media come lo ZKM a Karlsruhe e l'ICC a Tokio.

In questo caso il valore che assume il prodotto artistico è riconducibile più al mezzo impiegato per la produzione dell'opera che al contenuto concettuale attribuito dall'artista: non c'è più interesse nel formalizzare l'artefatto in un prodotto chiuso vendibile ma ci si concentra maggiormente sulla progettazione di un'esperienza immersiva e interattiva per il fruitore. Infine è possibile identificare con il termine di "Baran Land", in riferimento all'ingegnere polacco-americano Paul Baran pioniere nello sviluppo del Network, il pubblico della Rete che si avvale di blog, ad esempio "we-make-money-not-art.com", "boing boing", "beyond the beyond", "technorati", magazine, mostre digitali e comunità virtuali

come principale canale di distribuzione della disciplina artistica. In questo caso il pubblico può sovrapporsi ai primi due ma risulta a tutti gli effetti molto più vasto e diversificato: in questo territorio l'individuo si muove per proprio interesse alla ricerca di qualcosa che possa sollecitare le sue passioni e la sua curiosità.

Altra problematica legata alla questione curatoriale è la caratteristica stessa di variabilità dell'Arte Digitale. Essa può essere definita come una caratteristica tecnica propria dei Nuovi Media estesa concettualmente dagli artisti all'Arte Digitale: infatti a un unico "codice" possono corrispondere diverse "interfacce" e ad un unico contenuto possono corrispondere diversi layout. La variabilità è una delle caratteristiche più importanti dei Nuovi Media e si concretizza nelle opere sotto diverse forme a seconda del contesto e del pubblico a cui si rivolge. Il lavoro di decostruzione a favore di una composizione astratta messa in atto con *Shredder 1.0* di Mark Naiper e tutte le possibili combinazioni di bianco e nero rappresentabili nella griglia digitale di *Every Icon* di John F. Simon Jr., sono dei chiari e distinti esempi del concetto di mutevolezza.

Anche l'aspetto curatoriale in sé può essere considerato una problematica in quanto curare la New Media Art all'interno di spazi fisici reali mette in luce diverse criticità di varia natura: esse possono essere legate alla scelta o alla selezione degli elementi da presentare in un determinato contesto e a una relativa tipologia di pubblico, alle questioni economiche relative ai costi degli hardware e della connessione alla Rete, alle questioni tecniche di natura fisica (la corrente elettrica, il trasporto, l'installazione, l'intercompatibilità tra le opere stesse) e alla necessità di un responsabile tecnico. Inoltre possono verificarsi problemi relativi all'adattamento dello spazio espositivo che possono far sorgere problematiche di compatibilità tra i diversi sistemi audio e problematiche di scarsa o eccessiva luminosità che rendono inconsistenti le pareti dello spazio espositivo. Tuttavia, come nota la curatrice Christiane Paul del Whitney Museum, è possibile ricondurre le problema-

tiche di "adattamento" e allestimento a tutti i lavori interattivi e time-based presentati dagli anni '60 in poi. Infine la maggiore difficoltà si presenta nel momento in cui si espongono le opere concepite per un ambiente informatico, che sia Internet o che sia il desktop del computer (Game Art, Software Art e gli altri modelli visti precedentemente), all'interno dello spazio espositivo reale. È proprio in questo momento che subentra la grande problematica della "traduzione". In tale processo l'azione di trascrizione formale dell'opera può essere effettuata a monte sia dall'artista che dal curatore: in questo caso non resta che scegliere tra le diverse soluzioni formali proposte dall'artista stesso. Molte volte la scelta ricade su una formalizzazione tradizionale in linea con i gusti e le forme "analogiche" familiari al modo dell'arte contemporaneo, andando in contro a quelle che sono le esigenze delle fondazioni, delle gallerie e dei musei.

Ad esempio l'opera *Nike Ground* (2003) di Eva e Franco Mattens è un chiaro esempio di traduzione progettata a monte dall'artista concretizzatasi in una performance mediale avvenuta in uno spazio e in un tempo determinati. In analogia a altri fenomeni artistici, basti pensare ai tableaux vivants, dal francese "quadri viventi", di Vanessa Beecroft in cui le distinte fasi della performance, come il sito, la documentazione avvenuta tramite la videoregistrazione e le opere derivate sono manifestazioni formali familiari al mondo dell'arte, facilmente esponibili e commercializzabili, dello stesso progetto. Un esempio sostanzialmente analogo è l'hacking performance *Vote-Auction* (2000-2006) di UBERMORGEN.COM dove la stessa, performance mediante l'archiviazione digitale online, assume le spoglie di un sito Web e di una produzione video attraverso la registrazione e diviene una scultura cartacea mediante la stampa a grande formato dei loghi. In questo caso si potrebbe definire come un ready-made concettuale piuttosto che un'azione di traduzione o documentazione perché, a tutti gli effetti, gli oggetti prodotti sono diversi frammenti della stessa performance, dove il fine unico degli stessi è la presentazione dell'opera all'interno degli spazi espositivi.

Un'altra via possibile, sempre decisa a monte dal progettista, è identificata dalla coincidenza in un unico prodotto dell'oggetto espositivo e dell'opera stessa, evitando così derivati che potrebbero comunicare frammentariamente il progetto ideato dall'artista.

Come in *Swarms* (2002) di John F. Simon, Jr., in *Altar-boy Oriana* (2004) di Carlo Zanni e in *Deep Ascii* (2006) di Vuk Cosic l'opera mantiene la sua natura di media digitale sia rimanendo on-screen sia nel processo stesso di trasformazione in artefatto fisico esponibile e vendibile. Le opere rivendicano, a tutti gli effetti, un caratteristico aspetto formale nuovo al contesto dell'arte contemporanea. Nel caso in cui l'artista non abbia ideato una soluzione in merito alla problematica di traduzione dell'opera, la traduzione viene concordata e discussa direttamente con lo stesso. Il ruolo del curatore, in questo caso, sarà quello di schierarsi in prima linea con l'artista, discutendo e mettendo a disposizione risorse tecniche ed economiche per la realizzazione del progetto: egli sarà un tramite dello spazio analogico e dello spazio digitale, dello spazio fittizio e dello spazio reale. L'approccio dell'artista abituato a lavorare in uno spazio delimitato dallo schermo e costretto a rapportarsi in uno spazio fisico mediante un curatore prende il nome, come suggerisce Mark Tribe, di "Data Dynamics" e, come dimostrato da *Online Newspapers* (2005) di Olia Lialina, tale approccio è la soluzione più difficile soprattutto per ragioni economiche.

Infine, sempre legato al tema della traduzione, potrebbero verificarsi casi di decisionismo curatoriale scaturiti da limiti di budget o, nel peggiore dei casi, da limiti di visione da parte del curatore stesso, anche se in casi eccezionali, come in "net. ephemera" tenutasi alla Moving Image Gallery di New York a cura di Mark Tribe e "Connessioni Leggendarie" allestita a Milano nel 2005 a cura di Luca Lampo, si assiste a una solida progettualità che si concretizza in soluzioni originali e affascinanti. In generale si assiste a una convivenza di soluzioni intermedie, visti i budget limitati, che portano all'impiego di soluzioni approssimative e insoddisfacenti dal punto di vista comunicativo

dove la via più semplice è ancora rappresentata dalla presentazione on-screen.

Molte volte la scelta è dettata anche dal fatto che alcune opere non possono essere esposte in altro modo ed è quindi necessario adottare essenziali accorgimenti per preservare l'opera: bisogna evitare di far convivere più opere sulla stessa macchina e, nel caso in cui si possa tradurre un lavoro digitale in un manufatto analogico, bisogna agire senza alterare gli intenti dell'artista garantendo e assicurando l'integrità del progetto.

W Come preservare la New Media Art

Dai Floppy Disk ai Non-Fungible Token

L'effimera natura di gran parte delle opere digitali, ottenute spesso da tecnologie avanguardiste, ha rappresentato una notevole sfida per i collezionisti e i galleristi. Se alcuni artisti producono opere che si concretizzano in oggetti fisici, altri producono manufatti puramente digitalizzati e risulta necessario fornire, assieme al progetto, CD-ROM o altri dispositivi di archiviazione: ad esempio il floppy disk contenente *The World's First Collaborative Sentence* di Douglas Davis donato al Whitney Museum nel 1995, che conteneva una copia dell'opera.

Il progetto digitale di Davis, in continua evoluzione e accessibile pubblicamente da chiunque, sollevò per la prima volta la problematica di come si potesse ricondurre a un'idea di proprietà un lavoro puramente digitale. Nel 1995 non esistevano precedenti e, stando alle dichiarazioni di Davis, il Whitney acquisì l'opera sotto forma di un floppy disk che archiviava i primi giorni di vita del lavoro dell'artista. Le stampe di Feng Mengbo ricavate dai suoi CD-ROM e le serigrafie di Cory Arcangel ottenute dai propri lavori di Game Art, hanno avuto successo commerciale in quanto le opere oltre ad essere facili da esporre, si concretizzavano in forme e manufatti familiari al sistema artistico.

Alcuni rivenditori, come la "Bitforms Gallery" a New York e Seoul, "Postmasters Gallery", "Sandra Gering Gallery" e "Bryce Wolkowitz Gallery" a New York e "GIMA" a Berlino, nonostante l'atteggiamento anti-commerciale degli stessi artisti, hanno sostenuto importanti iniziative di New Media Art malgrado gli ostacoli tecnologici legati alla presentazione delle opere digitali. Nel 2001, musei e organizzazioni artistiche come la "Berkeley Art Museum/Pacific Film Archives" a Berkeley, "Franklin Furnace", il "Guggenheim Museum" e "Rhizome.org" a New York, la "Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie" a Montreal, il "Performance Art Festival + Archives" a Cleveland e il "Walker Art Center di Minneapolis", fondarono il "Variable Media Network" dedicato alla ricerca per preservare le opere realizzate con materiali effimeri non tradizionali, come le installazioni video di Nam June

Paik, le pile di caramelle di Felix Gonzalez-Torres e le opere di Net Art di Mark Napier. A causa della sua natura immateriale e della sua dipendenza da software e sistemi che diventano rapidamente obsoleti, l'arte dei New Media è particolarmente difficile da preservare.

Per ovviare alla problematica che molte opere dei New Media possano presto diventare irreperibili, sono state adottate alcune strategie finalizzate alla preservazione delle opere digitali: mediante la documentazione e l'acquisizione di schermate delle pagine Web, la migrazione attraverso la sostituzione dei tag HTML obsoleti con quelli attuali, l'adozione di software di emulazione per simulare gli hardware obsoleti e mediante interventi incentrati sulla riproduzione di vecchi lavori utilizzando le tecnologie odierne. Il boom degli NFT, avvenuto a inizio 2021, ha generato l'errata impressione nell'opinione pubblica che fino a quel momento non esistessero metodi per collezionare l'Arte Digitale ma, come emerso precedentemente, in realtà esiste e già esisteva un collezionismo per l'arte che nasce come un bene virtuale. Negli anni '60 l'arte computer-based prodotta con le tecnologie dei nuovi media ha fatto ricorso a varie strategie per concretizzarsi fisicamente nel mercato dell'arte.

La strategia adottata per i lavori di natura collaborativa o processuale è stata quella della materializzazione, attraverso la registrazione su supporto fisico come floppy disk, CD-ROM e hard disk, e della traduzione in linguaggi accettabili dal mondo dell'arte contemporaneo, quali stampe, video, sculture e installazioni vendute come pezzi unici o in edizione limitata. Il mercato della New Media Art si è consolidato tra la fine degli anni Novanta e il nuovo millennio grazie all'accettazione della disciplina da parte di gallerie private, fiere, curatori e collezionisti, ma sono gli anni Dieci a cambiare significativamente l'opinione pubblica nei confronti dell'arte computer-based: mentre la consapevolezza di vivere in un'epoca condizionata dal digitale viene normalizzata dai gusti comuni, cresce l'esigenza di trovare nell'arte un riscontro a questo cambiamento. L'esito più evidente di questa esigenza è l'esplosione del Post

Internet, avvenuta nel secondo decennio del nuovo millennio, rafforzato ulteriormente dalla presenza dell'arte nata digitale. Per quanto di breve durata, il fenomeno del Post Internet ha avuto una forte risonanza all'interno della disciplina artistica e ha favorito il consolidamento di figure emerse dal mondo delle arti digitali grazie a iniziative pionieristiche come la prima asta dedicata esclusivamente a opere dei New Media chiamata "Paddles On!" (2013).

La blockchain nasce nel 2008 quando lo pseudonimo Satoshi Nakamoto ipotizza un sistema di valuta elettronica decentralizzata e protetta da crittografia. L'obiettivo, raggiunto l'anno seguente, era quello di rimpiazzare il sistema di credito tradizionale tramite l'introduzione di una cripto-valuta, il Bitcoin, che si appoggiava a una rete, la blockchain, in cui tutti i nodi erano paritari e dove la frode era impraticabile per design.

Nel 2014 la blockchain si è aperta a innumerevoli applicazioni con il lancio della crypto Ethereum e con l'introduzione degli smart contract, cioè contratti tradotti in programmi che automatizzano gli accordi tra diversi tipi di soggetti. A intuire per primi che la blockchain potesse essere utilizzata per la certificazione della proprietà digitale sono stati Kevin McCoy e Anil Dash che, nel 2014, hanno registrato Quantum, quello che, ad oggi, è considerato il primo NFT. A fine 2017 sono nate le prime piattaforme che consentivano di caricare e vendere le creazioni o proprietà degli utenti e, nel marzo 2021, Christie's vende l'opera dell'artista americano Mike Winkelmann, meglio noto come Beeple, *Everydays: the First 5000 Days* per la somma di 69 milioni di dollari americani. Ciò che suscita tanto stupore, oltre all'estraneità dell'artista al mondo dell'arte, è la natura stessa dell'opera che si manifesta come un'immagine digitale in formato ".jpg": essa, è un file facilmente duplicabile e scaricabile da qualsiasi utente della Rete. In questo momento entrano in gioco gli NFT, acronimo di Non-Fungible Token (in italiano "gettone non copiabile"), che certificano, in maniera inalterabile e imperitura, la provenienza, l'unicità e l'autenticità del file. Gli NFT sono dei codici

digitali creati per certificare la proprietà di un qualsiasi bene e per consentirne lo scambio attraverso l'associazione, dello stesso bene, a un gettone crittografico protocollato su un registro digitale della blockchain: essa è un registro pubblico decentralizzato protetto da crittografia, nato per permettere il conio e la circolazione di valute digitali come Bitcoin o Ethereum. Un NFT è spesso associato a un asset, cioè una proprietà digitale o meno e, questa associazione, crea un mutuo rapporto tra la stringa di codice e il bene associato: l'NFT rende il bene unico e univoco, e le sue transazioni divengono tracciabili nel registro pubblico della blockchain. In altre parole l'NFT non è l'opera che in realtà può essere liberamente copiata e scaricata ma è il certificato di proprietà che lo identifica sulla blockchain.

Data la loro natura gli NFT hanno ottenuto il supporto da parte di una nicchia di collezionisti–investitori interessati a sostenere la finanza decentralizzata ma estranei e poco avvezzi al collezionismo tradizionale. Gli NFT offrono a tutti gli effetti una soluzione al problema di proprietà nell'ambito del digitale e danno vita a un nuovo mondo dell'arte apparentemente orizzontale: le figure dell'artista e del collezionista si sostituiscono alle tradizionali figure del gallerista e del mercante ma ci sono diverse problematiche di cui tener conto. Chi acquista un NFT non sta semplicemente collezionando un'opera d'arte ma sta, in primo luogo, investendo in cripto e sull'intera impalcatura tecno–sociale che consente a questo asset di esistere, di essere scambiato e di avere un valore. Questo nuovo sistema basato sulla blockchain ha dato prova di essere in grado di consentire lo scambio in maniera sicura e senza l'interferenza di terze parti, come istituzioni o banche centralizzate ma, d'altro canto, è decisivo che il mondo dell'arte affronti questo fenomeno ristabilendo le barriere che questo ha, per un momento, abbattuto.

Gli NFT bypassano il sistema di attribuzione del valore da parte del mondo dell'arte e impongono la propria idea di "arte" con la forza del denaro che i "collezionisti", molte volte privi di una formazione artistica e di senso estetico, sono

disposti a investire: i beni associati a un NFT possono essere arte, ma non tutti lo sono ed è assolutamente necessario, ora come non mai, riconsegnare il ruolo di mediazione alle gallerie e alle istituzioni e ripristinare la capacità di legittimazione di critica e curatela.

X Il consumismo digitale

Ostentazione del possesso

Il termine Metaverso ha avuto risonanza mediatica nell'Ottobre 2021 quando l'informatico Mark Zuckerberg ha mutato la denominazione di Facebook in Meta Platforms Inc.: al Social Network è stata attribuita una nuova identità visiva identificata dal simbolo matematico dell'infinito. Il metaverso è uno spazio di convergenza di mondi virtuali interattivi, localizzati nel cyberspazio e accessibili dagli utenti attraverso l'identità individuale digitale rappresentata dall'avatar, accessibile grazie alla Virtual Reality (VR) e la Augmented Reality (AR). Il termine "metaverso", dal greco "meta" con accezione di "trance" e "universo", compare per la prima volta nel 1992 all'interno del romanzo di fantascienza "Snow Crash" di Neal Stephenson.

Nell'arte la prima manifestazione concreta del metaverso è avvenuta nel 1998 all'apertura dello spazio espositivo della galleria Postmasters a Chelsea, con una personale-manifesto dell'artista Miltos Monetas. In quell'occasione furono esposte delle pitture di cavi ed i relativi gemelli digitali appese sui muri dello studio virtuale *Chelsea in Active Worlds*: un metaverso di arte e architettura creato dalla collaborazione dell'artista con l'architetto e artista Andreas Angelidakis. Esiste un legame imprescindibile nel binomio identificato dagli NFT e la versione attuale del metaverso: essi si condizionano a vicenda e influenzano il modo in cui l'arte vi si manifesta. Questo legame si regge su due colonne portanti dove, in primis, gli NFT sono la base fondante su cui nasce l'economia interna della maggior parte dei metaversi e in secundis i metaversi sono, per i collezionisti di NFT, il luogo espositivo primario in cui esibire la propria collezione. Prima di contaminare il mondo dell'arte, tuttavia, è nel settore video ludico che l'idea di proprietà digitale è andata a consolidarsi: accessori 3D, capi d'abbigliamento e altri oggetti virtuali per il gemello digitale costituiscono la maggioranza degli NFT commercializzati sulle piattaforme dei metaversi e sui marketplace come OpenSea.

Musei, gallerie e mostre nel cyberspazio sono la manifestazione di una proprietà digitale riconducibile al settore del

gaming privo di una propria formazione artistica: lo spazio digitale del metaverso diviene una mera vetrina espositiva dove il bisogno di ostentazione del possesso e la necessità di promozione di un bene immateriale divengono la manifestazione del consumismo digitale riducendo, così, i meta-oggetti esposti in musei e gallerie virtuali a frivole decorazioni parietali prive di valenza artistica.

Musei come il B.20 Monument progettato da Voxel Architects, con i suoi tre piani di sviluppo verticale e i suoi moduli cubitali sospesi nell'aria dislocati nei metaversi di Decentraland, Cryptovoxels e Somnium Space, espongono soprattutto se stessi e affiancano ai due bisogni precedentemente discussi, la necessità della promozione dei fondi di investimento rappresentati dalle opere stesse: i lavori di Beeple corredati di didascalie e QRcode, per quanto ingigantiti, perdono di valore apparendo più come dei manifesti che dei veri oggetti museali.

"Il risultato è una vetrina 3D per merci prevalentemente bidimensionali, progettata da vetrinisti per cui l'arte è uno dei tanti asset proposti sul mercato, dove le opere esposte sono autoreferenziali e attuano una celebrazione acritica delle cripto-valute."

Domenico Quaranta

Y Le problematiche della Crypto Art e degli NFT

Il paper accademico "Crypto art: A decentralized view" pubblicato nel 2019 su arXiv.org, definisce la Crypto Art come arte digitale dotata di un attributo di rarità, collezionabile in edizione limitata e registrata attraverso un token (NFT) su una blockchain.

L'espressione è andata affermandosi a partire dal 2017 all'interno di una comunità di creatori che iniziò a usare piattaforme come OpenSea o SuperRare per la commercializzazione dei propri lavori. La pandemia mondiale, causata a fine 2019 dal virus SARS-CoV-2, ha portato alla luce il fenomeno della Crypto Art e degli NFT suscitando così un notevole interesse all'interno dell'opinione pubblica. Ad oggi si potrebbe obiettare che possa esistere un'estetica identificata dalla Crypto Art e, secondo il critico Domenico Quaranta, non può essere considerata un movimento artistico: essa si rivela inconsistente dal punto di vista storico, dal punto di vista stilistico e risulta inefficace al fine di identificare i confini di una comunità. Uno strumento di certificazione della proprietà, come quello rappresentato dai Non-Fungible Token, non può essere sufficiente a giustificare una definizione comune in quanto i nomi di tendenze e di movimenti derivano da aspetti stilistici, scelte linguistiche, di contenuto o di contesto, e dai media utilizzati.

Alla problematica dell'identificazione della Crypto Art in un movimento artistico si affianca l'aspetto ambientale delle crypto-industrie: il principale problema è lo sproporzionato e insensato consumo energetico delle transazioni effettuate per l'acquisto delle opere associate a dei token. Il lavoro di analisi e raccolta dati è stato svolto dall'artista Memo Akten che ha accuratamente dimostrato pubblicando sul sito CryptoArt.wtf, quanto siano pesanti le emissioni della tecnologia NFT. Ad esempio le transazioni relative all'opera *It's Easier to Get Lost When You're Lonely* di FEWOCIOUS hanno generato un consumo energetico pari a 499 kWh equivalente a quello prodotto da un cittadino UE nell'arco di un mese e mezzo: supportare la maggiore implementazione di una tecnologia così inquinante significherebbe, a tutti gli effetti, agevolare il

riscaldamento globale. Oggi tutta la struttura tecno-finanziaria del mondo crypto si basa principalmente sui combustibili fossili alimentando notevolmente le emissioni di CO₂. Sebbene non tutta l'energia elettrica derivi dal carbone gli impatti generati sono pesanti e reali, tanto da suscitare preoccupazione nella comunità artistica e tecnologica. In risposta a queste rivelazioni Flash Art ha pubblicato a Febbraio 2021 un manifesto per una nuova ecologia della Crypto Arte. L'unica speranza per gli artisti è la nuova versione della blockchain di Ethereum, rilasciata il 15 Settembre 2022, chiamata Eth 2.0 (Ethereum 2.0) e basata sul nuovo sistema della "Proof of Stake" (PoS): cioè un nuovo metodo di validazione che riduce drasticamente l'impatto computazionale ed energetico di questa tecnologia.

Non bisogna rinunciare alla potenza innovativa di questi nuovi mezzi né sottovalutare il pericolo che portano ma bisogna lavorare con urgenza a soluzioni tecniche concentrate sull'eco-sostenibilità. Per quanto grande possa sembrare il fenomeno NFT esso è solo una piccola parte di un cambiamento infrastrutturale e di una faida che oppone i colossi del Web 2.0 alle strutture decentralizzate e protette da crittografia del Web 3.0. Alla luce dei fatti odierni è impossibile prevederne l'esito, ma se le blockchain diventassero, come promettono di fare, il sostrato invisibile del Web e dell'Internet, allora ci sarà sicuramente vita per l'arte nella Rete del futuro.

Z Conclusioni

Per quanto grande possa essere stato il cambiamento avvenuto con l'introduzione del medium fotografico finalizzato alla rappresentazione del reale, l'introduzione del ready-made è stata fondamentale nel determinare una cesura rispetto ai retaggi dell'arte moderna e rappresenta uno degli elementi chiave per la definizione del concetto e della funzione dell'oggetto artistico per come viene inteso attualmente: porre al centro della materia artistica contemporanea una discussione ontologica in merito alla "cosa" dell'arte risulta insufficiente e anacronistico.

Come si è potuto osservare, Marcel Duchamp introduce il concetto di ready-made nella disciplina artistica circa un secolo fa, nello specifico nel primo decennio del Novecento, segnando a tutti gli effetti uno spartiacque tra l'arte "classica" e l'arte "contemporanea". Oggi questa convenzione risulta obsoleta e sarebbe più opportuno collocare l'inizio dell'arte contemporanea tra gli anni '60 e '70 del secolo scorso facendo coincidere con l'introduzione del calcolatore elettronico. In questo decennio vengono introdotti due elementi chiave che risultano fondamentali per definire l'arte del XXI secolo.

In primis, la partecipazione attiva del pubblico, fondamentale all'essere stesso dell'oggetto artistico come dimostrato dalle happening e dalle Performance Art avvenute in quel periodo; in secundis, l'utilizzo della tecnologia elettronica applicata all'arte: se nell'arte moderna si è vista l'introduzione della macchina fotografica è solo all'inizio degli anni '50, con l'avvento dell'Arte Ottica, che gli artisti iniziano a servirsi della tecnologia elettronica utilizzando nelle proprie opere calcolatori elettronici e computer. Lo sviluppo tecnologico di ogni periodo storico influisce indiscutibilmente sul contesto socio-culturale di riferimento e conseguentemente anche sulle diverse generazioni di artisti, sul loro modo di osservare il mondo e sul modo di produrre opere: una delle caratteristiche peculiari dell'arte contemporanea, che la differenzia dalle forme artistiche del secolo scorso, è la sua sempre più crescente immaterialità sia per quanto riguarda le singole opere ma anche la

stessa fruizione dei prodotti artistici. Gli artisti da sempre sono stati pionieri della sperimentazione dei più svariati medium emergenti, impiegando strumenti altamente innovativi, all'interno delle loro ricerche artistiche, prima ancora che venissero assimilati dalla società, riflettendo e stratificando su livelli complessi i rapporti tra cultura e tecnologia. La complessità dei medium, il pensiero critico e la sensibilità degli artisti hanno caratterizzato l'arte dei New Media, partendo dalle prime sperimentazioni avvenute negli anni '50 con l'Op Art, l'Arte Cinetica e Programmata, fino ad arrivare ai primi anni 2000 e ancora oggi: i labili confini che circoscrivono l'Arte Digitale dalle forme più tradizionali, come la pittura e la scultura, diventano sempre più indistinguibili e, oggi come non mai, l'arte dei New Media è stata assimilata dalla cultura di massa come il Dada, la Pop Art e l'Arte Concettuale.

Assistiamo attualmente ad una proliferazione sempre più esponenziale della digitalizzazione dell'esperienza museale e dell'oggetto d'arte, la cui recente "esplosione" è una diretta conseguenza della pandemia mondiale che ha portato a rivalutare molti aspetti delle interazioni sociali e artistiche: è innegabile la risonanza che i Non-Fungible Token hanno avuto sulle masse anche se, come si è potuto osservare, si tratta di un fenomeno che pone le radici diversi anni prima nel mondo dell'arte e ancor prima nello spazio digitale del Web. Tale fenomeno si è dimostrato essere il portavoce di un cambiamento infrastrutturale che vede in opposizione tra loro i colossi della Rete e, alla luce dei fatti odierni, è impossibile prevederne l'esito o l'impatto che possa avere questa tecnologia negli scenari futuri ma, come è emerso dalle indagini svolte in questa ricerca, è sicuramente necessario, ora più che mai, l'intervento delle istituzioni per educare e sensibilizzare gli individui in merito alla disciplina artistica.

Il territorio immateriale dell'Internet non ha legislatura, non ha regole, non ha limiti, è uno spazio vergine privo di ogni tipo di educazione e sensibilità se non il frenetico consumismo. Oggi è possibile rintracciare nell'arte dei Nuovi Media tendenze artistiche e fenomeni che agli occhi di molti

possono sembrare nuovi ed è possibile affermare che l'elaboratore elettronico ha cambiato il punto in merito all'arte a noi contemporanea: se nel '68, riprendendo le parole di Jasia Reichardt, i computer non avevano "ancora rivoluzionato la musica, l'arte o la poesia al livello in cui [avevano] rivoluzionato la scienza", oggi rappresentano un elemento imprescindibile della vita quotidiana e hanno stravolto i temi, le estetiche, le modalità di integrazione e di socializzazione dell'intera collettività.



Bibliografia

- Benjamin, W. (1977). *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Einaudi.
- Bourriaud, N. (2004). *Postproduction: Come l'arte riprogramma il mondo*. Postmedia.
- Bucknell, A., Lovink, G., Jochim, B., Lakoubay, F., REAS, C., Diamond, C., Bailey, J., & De Filippi, P. (2021, Febbraio 27). *Episode V. Toward a new ecology of crypto art: A hybrid manifesto*. Flash Art. Recuperato nel Novembre 12, 2022, da <https://flash---art.com/2021/02/episode-v-towards-a-new-ecology-of-crypto-art>
- De Nicolò, F. (2019, Agosto 3). *Bindigirl, Una sensuale Regina del Web*. exhibart.com. Recuperato nel Novembre 11, 2022, da <https://www.exibart.com/exiwebart-bindigirl-una-sensuale-regina-del-Web>
- Franceschet, M., Colavizza, G., Smith, T., Finucane, B., Ostachowski, M. L., Scalet, S., Perkins, J., Morgan, J., & Hernandez, S. (2019, Giugno 11). *Crypto art: A decentralized view*. arXiv.org. Recuperato nel Novembre 7, 2022, da <https://arxiv.org/abs/1906.03263v1>
- Longo, A. Y. (2021, Marzo 17). *La marea degli NFT*. Kabul. Recuperato nel Novembre 11, 2022, da <https://www.kabulmagazine.com/la-marea-degli-nft>
- Lotto, B., Cardilli, L. M., & Olivero, G. (2017). *Percezioni: Come il cervello costruisce il mondo*. Bollati Boringhieri.
- Lupetti, M., Manetas, M., Masturzo, C., & Quaranta, D. (2022, Agosto 17). *Il metaverso Tra Videogiochi, Mostre e mercato*. Artribune. Recuperato nel Novembre 11, 2022,
- da <https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2022/08/metaverso-videogiochi-mostre-aste>
- Marsala, H. (2014, Settembre 30). *Un terremoto chiamato Azimuth. Il tributo della Collezione Guggenheim*. Artribune. Recuperato nel Novembre 11, 2022, da <https://www.artribune.com/television/2014/09/un-terremoto-chiamato-azimuth-il-tributo-della-collezione-guggenheim>
- Metaverso. Treccani. (n.d.). Recuperato nel Novembre 11, 2022, da <https://www.treccani.it/enciclopedia/metaverso>
- Morando, S., & Eco, U. (1961). *La forma del disordine*. In *Almanacco Letterario Bompiani 1962: Le applicazioni dei calcolatori elettronici alle scienze morali e alla letteratura* (pp. 175-187). Saggio, Bompiani.
- Parmesani, L. (2016). *L'arte del XX secolo e oltre: Movimenti, teorie, scuole e tendenze*. Skira.
- Ponente, N. (1975). *Cubismo*. In *Enciclopedia del Novecento*. Treccani. Recuperato nel Novembre 12, 2022, da https://www.treccani.it/enciclopedia/cubismo_%28Enciclopedia-del-Novecento%29.
- Quaranta, D. (2004). *Net Art 1994-1998: La vicenda di äda 'web*. Vita e Pensiero.
- Quaranta, D. (2016). *Opera aperta. Dall'arte cinetica alla New Media Art*. domenicoquaranta.com. Recuperato nel Novembre 7, 2022, da http://domenicoquaranta.com/public/TEXTS/2016_12_LUK_Quaranta_opera_aperta.pdf
- Quaranta, D. (2021).

L'estetica dei Non Fungible Token. *Civiltà Delle Macchine*, (4), 66–71. https://doi.org/https://www.civiltadellemacchine.it/documents/14761743/18644195/CdM_Dicembre_2021.pdf/19a70797-2803-8dc2-bbe7-76b2266af1ae?t=1638782640238

Quaranta, D. (2021). Nella crypto giungla. *Inside Art*, (122), 58–67. https://doi.org/http://domenicoquaranta.com/public/TEXTS/2021_Insideart_122_In_the_Crypto_Jungle.pdf

Quaranta, D. (2022). Il Metaverso come spazio espositivo. *Artribune*, (64), 75–75. <https://doi.org/https://www.artribune.com/magazine/artribune-64>

Quaranta, D. (n.d.). *New Media Art, questioni critiche e curatoriali*. domenicoquaranta.com. Recuperato nel Novembre 7, 2022, da http://domenicoquaranta.com/public/pdf/SY_NMA_TORINO0607.pdf

AA.VV. (2022, Aprile 25). *Piero Dorazio, astrattista Rivoluzionario. La vita, le opere principali, lo stile*. Finestre sull'Arte. Recuperato nel Novembre 11, 2022, da <https://www.finestresullarte.info/arte-base/piero-dorazio-astrattista-rivoluzionario-vita-opere-stile>

Ross, D. (1999). *Transcription of Lecture by David Ross, San Jose State University, March 2, 1999*. Switch. Recuperato nel Novembre 7, 2022, da <http://switch.sjsu.edu/archive/web-v5n1/ross/index.html>

Tanni, V. (2000, Maggio 7). *La leggendaria origine del termine Net.Art*. exhibart.com. Recuperato nel Novembre 12, 2022, da <https://www.exibart.com/exiwebart/la-leggendaria-origine-del-termine-net-art>

Tanni, V. (2000, Settembre 13). *Mouchette: net artista a Tredici anni?* exhibart.com. Recuperato nel Novembre 11, 2022, da <https://www.exibart.com/exiwebart/mouchette-net-artista-a-tredici-anni>

Tribe, M., Jana, R., & Grosenick, U. (2006). *New Media Art*. Taschen.

Vagheggi, P. (1997). *Dorazio, 50 Anni di Forma Uno*. La Repubblica.it. Recuperato nel Novembre 11, 2022, da <https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/1997/03/10-dorazio-50-anni-di-forma-uno.html>

Wallach, A. (1997, Ottobre 12). *Is it art? Is it good? And who says so?* The New York Times. Recuperato nel Novembre 7, 2022, da <https://www.nytimes.com/1997/10/12/arts/art-is-it-art-is-it-good-and-who-says-so.html>

Wark, M. K. (2004). *A HACKER MANIFESTO [version 4.0]*. Wark, A hacker manifesto. Recuperato nel Novembre 11, 2022, da http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors0/warktext.html

Wikimedia Foundation. (2022, Luglio 22). *Denial of service*. Wikipedia. Recuperato nel Novembre 11, 2022, da https://it.wikipedia.org/wiki/Denial_of_service

Wikimedia Foundation. (2022, Maggio 29). *Happening*. Wikipedia. Recuperato nel Novembre 11, 2022, da <https://it.wikipedia.org/wiki/Happening>

Wikimedia Foundation. (2022, Novembre 2). *Metaverso*. Wikipedia. Recuperato nel Novembre 11, 2022, da

<https://it.wikipedia.org/wiki/Metaverso>

Wikimedia Foundation. (2022, Settembre 4). *Hacking*. Wikipedia. Recuperato nel Novembre 11, 2022, da <https://it.wikipedia.org/wiki/Hacking>.

New Media Art:
Come il computer ha
rivoluzionato il mondo.

Sirio Procacci
in collaborazione con la Ulisse Gallery

SAAD "Eduardo Vittoria"
Università degli Studi di Camerino
Disegno Industriale e Ambientale
Ascoli Piceno (AP)
A.A. 2021/2022

Ulisse Gallery
Via di Capo le Case 32
00187 ROMA (RO)
+39 06 69380596
info@ulissegallery.com

Relatore
Carlo Vannicola

Correlatrice
Chris Rocchegiani

Tutor
Manuel Scortichini

Font
TWK Lausanne
IBM Plex Mono

Un ringraziamento speciale va a Chris Rocchegiani e allo studio CH RO MO che hanno seguito il progetto in tutte le sue fasi, alla Ulisse Gallery, in particolare a Carlo Ciccarelli e Francesco Ercolino che hanno reso possibile la realizzazione del progetto.



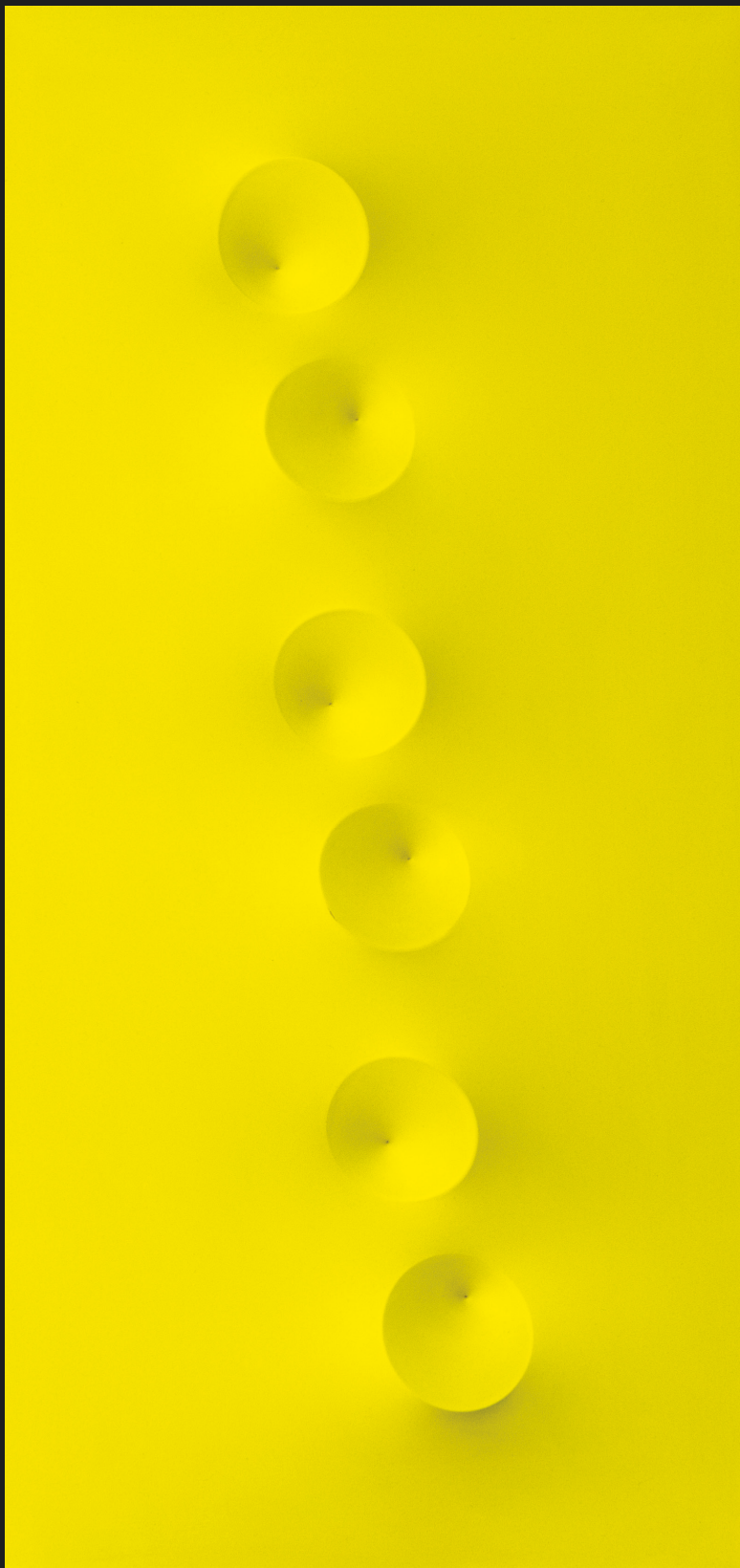
Pagina 150
Ruote (2021), Claudio Migliarino, Ulisse Gallery.
ph: Sirio Procacci

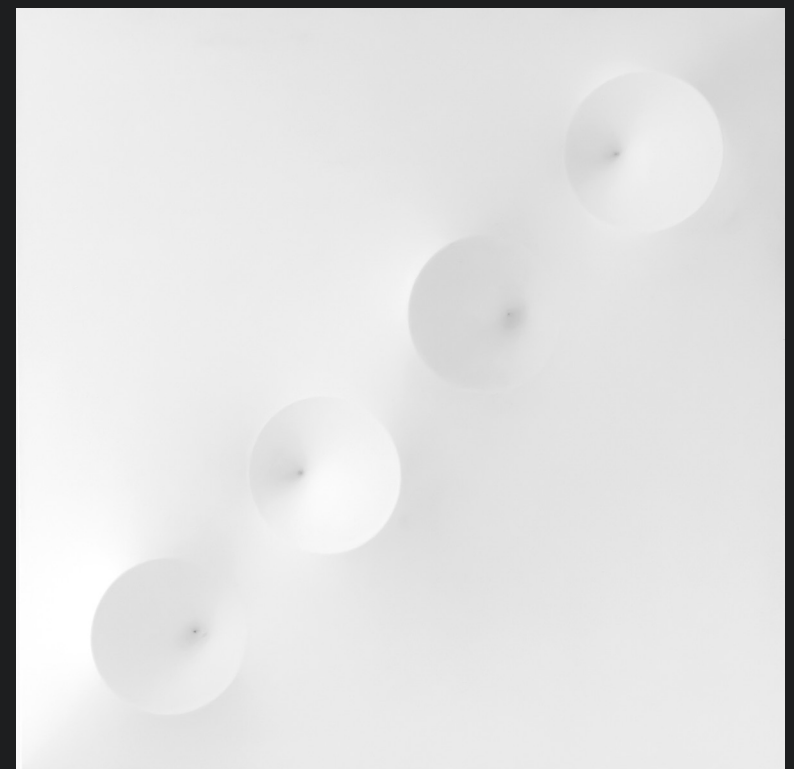
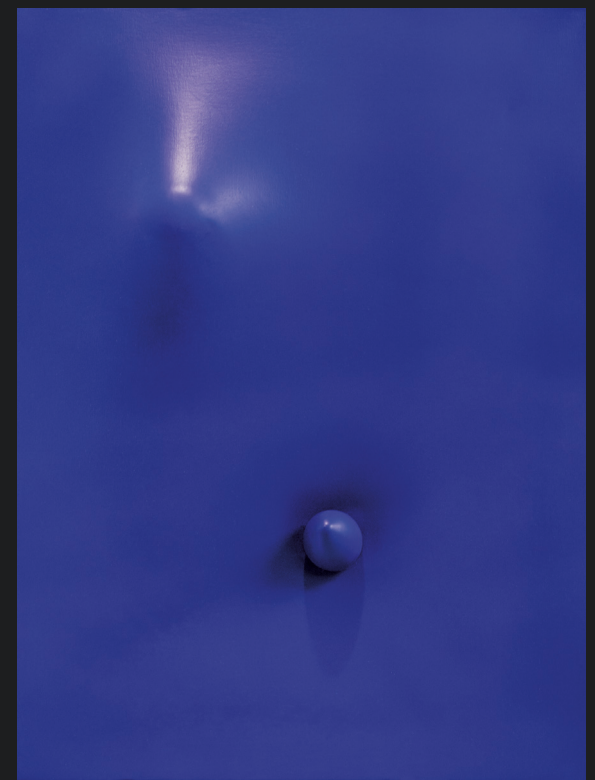
Pagina 151
sullo sfondo: *Aria, Vento, Fuoco* (trattico, 2009),
Mikel Gjokaj, Ulisse Gallery.
ph: Sirio Procacci

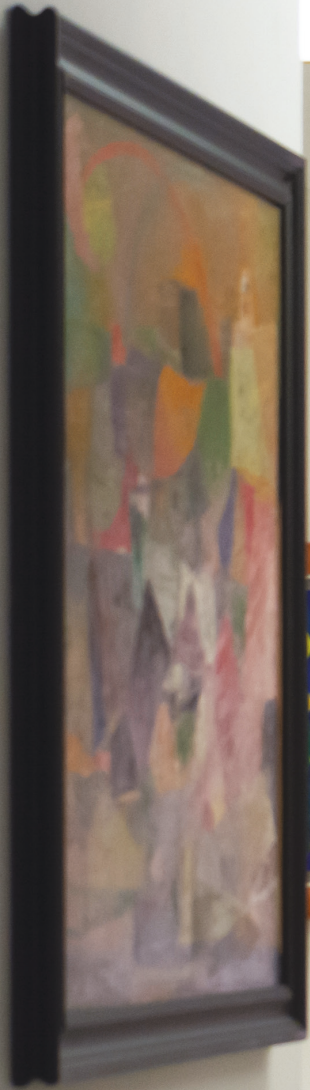
Pagina 152
a sinistra: *Untitled* (2010), Fila Sidival,
Ulisse Gallery.
ph: Sirio Procacci

Pagina 153
in alto: *Cobalt Blue* (2018), Giampiero Malgioglio,
Ulisse Gallery.
in basso: *Untitled* (2021), Claudio Migliarino,
Ulisse Gallery.
ph: Sirio Procacci

Pagine 154 e 155
interni, Ulisse Gallery.
ph: Sirio Procacci







Scenario

→ New Media Art

Arte e Tecnologia

+

Media Art

Mark Tribe & Reena Jana definiscono la New Media Art come un movimento artistico esploso nel corso degli anni Novanta che può essere considerato un sottoinsieme di due grandi macro categorie identificate da Arte e Tecnologia e Media Art: la prima fa riferimento a tutte quelle pratiche artistiche come l'Arte Cinetica, l'Op Art, l'Arte Programmata, la Electronic Art e la Robotic Art le quali prevedono sì l'impiego di nuove tecnologie ma non sono necessariamente legate ai media, mentre la seconda rimanda a tutte quelle discipline, come la Videoart, la Transmission Art e l'Experimental Film, che si servono delle tecnologie dei media già affermate negli anni '90.

→ Focus

Genesi

- Arte Cinetica
- Op Art

Problematiche

- Conservative
- Curatoriali
- Ambientali

Contemporaneo

- NFT (Non-Fungible Token)
- Metaverso

→ Metodi di analisi

Raccolta dati

Ricerca

- Studio dei testi
- Studio della critica

Tematiche

- Anni '80 e '90
- Medium digitale
- Transizione e primato
- Nuovi orizzonti
- Antecedenti artistici
- New Media come tendenza
- Genesi e terminologia
- Collettivi e pubblico
- Sampling e open source
- Hacking e Hacktivism
- Tra reale e digitale
- Identità fittizie
- Onnipresenza e ubiquità
- Consenso istituzionale
- Iniziative indipendenti
- Preservare la New Media Art
- Archè
- Curatoriale
- Metaveso

Partnership

Collaborazione

- Ulisse Gallery

La Ulisse Gallery Contemporary Art di Roma è uno spazio espositivo di 350 mq² a pochi passi da Piazza di Spagna. Vanta oltre quarant'anni di esperienza nel campo dell'Arte e hanno lavorato al fianco di alcuni dei più grandi artisti contemporanei come il Maestro Ugo Attardi, di cui detengono l'intero Archivio Storico di Agostino Bonalumi, ma custodiscono opere anche di Piero Dorazio, Gianfranco Goberti, Mikel Gjakaj, Sebastian Matta, Emanuele Diliberto, Adrian Lirman, Giorgio Galli, Salvatore Emblema, Titina Maselli, Vasco Bendini, Ruggero Savinio, Stefano Piali, Sidival Fila, Marco Coppola e molti altri artisti.

Attività svolte

- Identificazione della problematica
- Consultazione dell'archivio
- Selezione delle opere

Casi studio

Opere dei New Media

Selezione per tecnologie, strumenti impiegati e media utilizzati.

- 35 opere

Opere della Ulisse Gallery

Selezione per periodo storico, corrente artistica e tematiche di indagine.

- Agostino Bonalumi
- Piero Dorazio
- Giampiero Malgioglio
- Claudio Migliarino

Progetto

→ Obiettivo

Tale progetto si pone l'obiettivo di analizzare l'arte dei Nuovi Media per comprendere i fenomeni e le tendenze contemporanee, sensibilizzando ed educando il lettore in merito alla disciplina artistica. Il lettore sarà accompagnato in un percorso che gli permetterà di scegliere quanto approfondire la ricerca: l'oggetto in analisi sarà sviscerato in più punti.

→ Prodotto

Il canale divulgativo scelto come medium delle informazioni della ricerca è il prodotto editoriale. Lo studio si è concretizzato in un cofanetto contenente due volumi che, nel loro insieme, svolgono la funzione di manuale, ovvero un "libro che espone, in modo ampio ed esauriente, le notizie fondamentali intorno a un determinato argomento."

Il risultato è un prodotto interattivo raggiunto grazie all'utilizzo dei QRcode che permettono all'utente di visionare gli archivi, i siti Web degli artisti e le opere citate.

Volume 1

+

Volume 2

Il primo volume contiene l'analisi della corrente artistica: si è partiti con l'identificazione del contesto sociale e culturale per poi proseguire con la definizione delle estetiche e delle tematiche che hanno portato alla nascita della New Media Art per arrivare, infine, all'analisi delle tematiche principali.

Il secondo volume consiste in una cartella che raccoglie 35 schede che analizzano le opere dei New Media selezionate in base alle tecnologie impiegate per la realizzazione dei progetti e scelte per approfondire le tematiche discusse nel volume principale. Ognuna è indipendente ed è strutturata fronte/retro.

→ Menabò (Vol. 1)

– 88 Pagine totali

aux	cap 3	cap 3	cap 6	cap 6	cap 10	cap 10	cap 13	cap 13	cap 17	cap 17	app 2	app 2	biblio	aux	
aux	fronte- spizio	cap 3	cap 3	cap 7	cap 7	cap 10	cap 10	cap 14	cap 14	aux	fronte- spizio	app 2	app 2	aux	colophon
index	index	cap 4	cap 4	cap 7	cap 7	cap 11	cap 11	cap 14	cap 14	app 1	app 1	app 3	app 3	aux	
cap 1	cap 1	cap 4	cap 4	cap 8	cap 8	cap 12	cap 12	cap 15	cap 15	app 1	app 1	app 3	app 3		
cap 1	cap 1	cap 5	cap 5	cap 9	cap 9	cap 12	cap 12	cap 16	cap 16	app 1	app 1	app 3	app 3		
cap 2	cap 2	cap 6	cap 6	cap 9	cap 9	cap 13	cap 13	cap 16	cap 16	app 2	app 2	biblio	biblio		

Ausiliaria	Frontespizio	Titolo + imm.	Testo + imm.	Immagine	Titolo 2	Testo + imm. 2	Indice
	Colophon	Titolo + testo	Testo			Testo 2	Bibliografia





Elementi

→ Font

- IBM Plex Mono Light
- *IBM Plex Mono Light Italic*
- IBM Plex Mono Text
- **IBM Plex Mono Semibold**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890
 [] @ ! ? & < > / # * : - () ' " " .

→ Palette

	Cofanetto #eb5b1f	C=0 M=75 Y=93 K=0 R=235 G=91 B=31
	Volume 1 #4d4d4d	C=62 M=53 Y=50 K=48 R=77 G=77 B=77
	Volume 2 #cccccc	C=23 M=17 Y=18 K=1 R=204 G=204 B=204
	Dettagli #2a4999	C=94 M=76 Y=00 K=00 R=42 G=73 B=153

→ Struttura

	Titolo cofanetto Light (8pt)	Didascalia + QR Light (8pt)	N° Volume Light (8pt)	Titolo capitolo Light (8pt)	
<p>Titolo capitolo SemiBold (48pt)</p> <p>Citazione (grafica) /Text (18pt)/</p> <p>Testo Text (10pt)</p> <p>N° pagina SemiBold (48pt)</p>	<p>Tra reale e digitale /In the wake of Sept 11, are games too "real"? Or is the real converging with the simulation?/</p> <p>Per molti artisti digitali Internet non è solo un medium ma è anche uno spazio virtuale e dematerializzato che diviene, a tutti gli effetti, la trasposizione digitale del mondo analogico nel quale si può intervenire attraverso attività di stampo artistico per arrivare a un pubblico ampio e variegato: un luogo pubblico accessibile a tutti, come la Rete, diventa spazio di conversazione, discussione e attivismo dove parte del fascino è dato dal fatto che, tale spazio, si trovi al di fuori del sistema museale e galleristico. Ad esempio, Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre e Brody Condon hanno sviluppato, subito dopo l'attentato dell'11 Settembre 2001, una mod chiamata Velvet-Strike del videogioco sparattutto "Counter-Strike", col fine di dimostrare le possibilità dell'attivismo politico nello spazio virtuale dei videogiochi. La mod aggiunge "protest sprays", in italiano "spray di protesta", alle funzioni dei graffiti già esistenti nel gioco: gli spray, antitetici rispetto alla violenza dello sparattutto, erano sviluppati per diffondere messaggi espliciti contro la guerra. In primo luogo il pacchetto sviluppato dagli artisti metteva in discussione le ideologie militariste presenti nei videogiochi popolari. Velvet-Strike è stato il primo intervento digitale di matrice attivista dove cultura e politica legate al mondo "reale" convergono all'interno di uno spazio "virtuale". Altri artisti sono intervenuti anche su diverse piattaforme, coinvolgendo un pubblico estraneo al mondo dell'arte. Nel 2000, Michael Daines tentò di vendere come scultura il proprio corpo sul sito di vendite e aste online chiamato eBay. Trattando il suo corpo come un oggetto scultoreo Daines allude ai lavori di altri artisti come Eleanor Antin, Chris Burden, Gilbert & George e Piero Manzoni che hanno usato i propri corpi come elemento cardine del loro lavoro. L'anno successivo, sempre sullo</p>	<p>FILE 1</p> <p>stesso sito, Keith Obadike ha messo in vendita la sua identità razziale Afro-Americana in Blackness for Sale (2001), facendo riferimento alle aste risalenti al periodo dello schiavismo. Nel campo della descrizione Obadike si è concentrato sugli aspetti positivi e negativi che possono comportare un'identità razziale, usando un tono ironico e sarcastico.</p> <p>/[...] This Blackness may be used for gaining access to exclusive, "high risk" neighborhoods. [...] The Seller does not recommend that this Blackness be used while making intellectual claims.[...]</p> <p>***Keith Obadike***</p> <p>Traduzione: /Questa Nerezza può essere utilizzata per ottenere l'accesso a esclusivi quartieri ad "alto rischio". [...] Il Venditore sconsiglia l'utilizzo di questa Nerezza mentre si fanno affermazioni intellettuali.[...]</p> <p>Al contempo il collettivo *Mark ha utilizzato la stessa piattaforma per mettere all'asta gli inviti individuali della propria festa esclusiva collegata alla Biennale di Whitney del 2000, sia per una raccolta fondi per i futuri progetti sia per sottolineare che i soldi garantiscono l'accesso nel mondo dell'arte, mettendo in atto, a tutti gli effetti, una critica al sistema capitalistico che permea la disciplina artistica. Altri artisti del New Media intervengono fisicamente negli spazi pubblici, come in Pedestrian, dove Paul</p>	<p>Tra reale e digitale</p> <p>Kaiser e Shelley Eshkar proiettano sui marciapiedi urbani e nelle piazze pubbliche animazioni generate al computer. In BorderXing Guide Heat Bunting e Kayle Brandon testimoniano i loro tentativi di oltrepassare illegalmente i confini nazionali documentando le loro rotte e condividendo online le fotografie dei loro diari. Un altro esempio è il Vertex Project (1995-2000) di Torolab: quest'ultimo fu una proposta per una passerella che attraversava il confine tra Tijuana e San Diego: il ponte aveva una funzione espositiva, come se fosse una galleria pubblica, per immagini, testi e altri media.</p>	<p>Opere testo corrente SemiBold (10pt)</p> <p>Citazioni testo corrente /Light (10pt)/</p>	
	40	41			

→ Mockup

