Pier Luigi Capucci

Arte & tecnologie

Comunicazione estetica e tecnoscienze

NOEMA .lab

v.3.0

Pier Luigi Capucci

Arte & tecnologie

Comunicazione estetica e tecnoscienze

NOEMA .lab

Pier Luigi Capucci
ARTE & TECNOLOGIE
Comunicazione estetica e tecnoscienze

Prima edizione
© 1996, Edizioni dell'Ortica, Bologna

Seconda edizione
© 2007, Pier Luigi Capucci, Ravenna

Terza edizione
© 2013, Noema, Ravenna
http://noemalab.eu

ISBN 9788890918902

Sommario

V **Premessa all'edizione digitale**

2 **Introduzione**

6 **1. Arte oggi**

8 Arte in gioco

10 Arte e artigianato. Arte e design

12 Arte senza idee

17 NOTE

19 **2. Art as Life**

19 Nagoya, Nagoya City Art Museum

20 Linz, Landesmuseum

21 Linz, Brucknerhaus

23 In limine

26 Arte vivente

27 NOTE

29 **3. Arte e tecnoscienze**

29 Cultura umana e virtualità: modelli e rappresentazioni

33 Simulazione e interattività

35 Problematiche dell'artificiale

40 Creatività, intelligenza, vita artificiale

42 L'arte come metafora

46 NOTE

48 **4. Arte della comunicazione**

48 L'infosfera culturale come nuova natura

51 Il ruolo dell'espressione artistica

54 NOTE

55 **5. Arte e interattività**

56 Arte della contemplazione

58 L'opera "sensibile"

60 Arte della partecipazione

63 Arte della consapevolezza

67 NOTE

70 **6. Arte e mass media. Le avanguardie tormentate**

74 Global Networks

78 NOTE

80 **7. Arte senza luogo**

82 Arte telematica

86 NOTE

88 **8. Per un'estetica plurisensoriale**

97 NOTE

102 **9. Arte del mondo**

104 Intuitività ed esclusione

107 Socialità e universalità

109 Arte contestuale

111 NOTE

114 **Riferimenti dei testi**

116 **L'autore**

120 **Indice dei nomi**

Premessa all'edizione digitale

Arte & tecnologie. Comunicazione estetica e tecnoscienze usciva come libro a stampa nel gennaio 1996 per una piccola casa editrice di Bologna, le Edizioni dell'Ortica, costituita da un gruppo di amici con una grande passione per le forme artistiche tecnologiche (oggi potrebbero essere definite, con qualche limitazione, "new media arts"). Tra le attività di questo gruppo c'era anche la pubblicazione di un cult-magazine su questi argomenti, *La Stanza Rossa*, all'epoca molto popolare tra gli addetti ai lavori.

Arte & tecnologie è stato il primo libro pubblicato in Italia sull'argomento. In precedenza avevo affrontato questo tema, in maniera meno estesa, in un capitolo di *Realtà del virtuale. Rappresentazioni tecnologiche, comunicazione, arte*, del 1993. Allora insegnavo all'Università di Bologna e *Arte & tecnologie* nasceva all'interno di un *humus* molto favorevole all'innovazione. Dalla fine degli anni '80 la città di Bologna era una fucina nella quale istituzioni, Università, aziende, associazioni e singoli condividevano una grande sensibilità nei confronti delle allora emergenti e "nuove" tecnologie di comunicazione. Nel 1995 nasce Iperbole, prima rete civica ita-

liana promossa da una pubblica amministrazione, tra le prime in Europa a fornire gratuitamente ai cittadini una connessione a Internet e una casella di posta elettronica. Nel 1998 viene realizzato il Museo del IX Centenario dell'Università di Bologna, primo museo multimediale in Italia, dove a essere in mostra non sono tanto gli oggetti quanto le informazioni che li riguardano. A cavallo del millennio Cafe9, progetto pilota europeo, mette in rete telematica le nove capitali culturali europee del 2000, condividendo tra i pubblici delle città partecipanti mostre, conferenze, dibattiti, concerti, progetti, eventi culturali... Lo scopo è quello di creare un ambiente sociale e artistico nella Rete dove le persone possano incontrarsi, divertirsi, partecipare, comunicare e collaborare creativamente. Ma si potrebbe continuare a lungo nel ricordare le innumerevoli iniziative di sperimentazione sociale e culturale di quegli anni.

Personalmente ho avuto la fortuna di partecipare a quel laboratorio del nuovo con varie attività, tra cui la cura di una delle prime mostre sull'arte interattiva in Italia, a Palazzo Re Enzo, nel 1993, accompagnata da una serie di conferenze ed eventi. Nel marzo 1994 ho fondato *NetMagazine* (poi divenuto *MagNet*), primo magazine online in Italia, realizzato coi miei studenti dell'Università di Bologna presso Baskerville – pioniere nell'editoria sulle tecnologie di comunicazione, con cui poco prima nello stesso anno avevo pubblicato *Il corpo tecnologico. L'influenza delle tecnologie sul corpo*

e sulle sua facoltà – e poi anche dai miei studenti dell'Università di Roma "La Sapienza", dove nel frattempo ero stato chiamato a insegnare. *MagNet* è un'esperienza tuttora citata nell'ambito degli studi sull'*information design*.

Questa situazione straordinaria di innovazione permanente e di attenzione al futuro arriverà al capolinea all'inizio del nuovo Millennio. Qualche anno dopo la pubblicazione di *Arte & tecnologie* la casa editrice ha chiuso i battenti, e quel piccolo libro dopo una breve ma intensa esistenza è svanito nel nulla. Nonostante che sia stato citato, inserito in corsi accademici, che ancora mi si chieda dove poterlo trovare, non esiste più nella sua dimensione fisica a stampa. Io stesso ne possiedo solo un paio di copie con le pagine ingiallite. È persino scomparso, lo so grazie agli studenti, da un paio di biblioteche: dato in prestito e non restituito.

A parte due testi redatti appositamente, *Arte & tecnologie* raccoglieva scritti che avevo pubblicato in varie occasioni dal 1991 al 1995. In seguito, nel corso degli anni, qualche volta ho pensato di farne un'edizione aggiornata, alcuni editori me l'hanno proposto ma non mi ci sono mai dedicato. Sono certo che lo farò prima o poi, a partire da quel *corpus* di testi che secondo me presenta numerose ragioni di attualità. Quegli argomenti sono tuttora parte della mia ricerca, altri li ho sviluppati a partire da quelle riflessioni.

Siccome la permanenza di questo libro nel mondo fisico delle cose materiali è stata breve, e che in fondo continua a

vivere nella memoria e nei pensieri di qualcuno, tornando in possesso dei diritti ho pensato di concedergli una seconda vita, sia pure immateriale: nel 2007 l'ho ripubblicato integralmente, senza alcuna modifica al testo originale, in formato digitale con licenza Creative Commons, rendendolo gratuitamente scaricabile online. E adesso, per garantirgli una vita ulteriore, diventa un e-book, nuovamente preservando il testo originario – confidando che il lettore sia disposto a tollerare che, a quasi diciotto anni dalla prima pubblicazione, alcuni link a siti Web e altre informazioni possano essere obsoleti.

Mi piacerebbe che si trasformasse in un "libro infinito", un progetto collaborativo aperto e mai concluso, in continua evoluzione, nel quale discutere anche di argomenti non strettamente legati alla dimensione artistica, di cui di fatto il libro è pervaso. Un collettore di contenuti connessi alla Rete, continuamente aggiornati grazie al contributo di tutti... un'infosfera di riflessioni sul futuro. Chissà se anche quest'altra vita sarà possibile... E, soprattutto, se sarà utile come quelle che l'hanno preceduta!

Buona lettura.

Pier Luigi Capucci

Arte & tecnologie

Comunicazione estetica e tecnoscienze

EDIZIONI ELL' RTICA

A mio padre,

alla sua serenità

A Grazia e Pietro,

alla loro inquietudine

Introduzione

Continua ad esistere, soprattutto nel nostro Paese, una separazione netta tra scienza, comunicazione, arte. Sono considerati mondi separati e distinti (accademicamente, didatticamente, culturalmente, operativamente), e anche i loro addetti e i loro pubblici comunicano a stento tra loro. Al di là delle specializzazioni settoriali è tempo ormai di rompere questa incomunicabilità, questa incomprensione, per trovare utili e feconde occasioni di confronto e di discussione.

Occuparsi di arte oggi, quando tutto sembra lontano dallo spirito libero e disinteressato della creazione, non è un anacronismo, né può costituire solo un limitato corollario di un'attività speculativa. Soprattutto grazie ai nuovi strumenti delle tecnologie e di discendenza scientifica, grazie alle ibridazioni con le comunicazioni mediali, nella contemporaneità l'operatività artistica è onnipresente. Questa onnipresenza si situa al livello della produzione, delle realizzazioni, ma può situarsi – ed è auspicabile che ciò avvenga – anche al livello di critica.

Mi sono occupato molto di arte, da quella che utilizza gli strumenti della tradizione a quella che impiega le risorse delle tecnologie. Me ne sono occupato e me ne occupo da

studioso di forme di rappresentazione e di comunicazione, quindi non da critico "militante". Rivendico tuttavia questa "distanza" – che nel mio caso è esattamente l'opposto di un "distacco" – per motivi passionali e professionali. Per me, nei castelli delle varie teorie scientifiche e della comunicazione, l'arte è sempre stata una finestra importante d cui traguardare il mondo, una voce che mi donava un consiglio e insieme un'emozione, la passione nella burocrazia del reale, una sorta di "prova del nove" della contemporaneità occidentale. All'interno della rappresentazione – nelle sue varie accezioni e articolazioni – e della cultura, l'arte scaturisce con tutta la sua forza e la sua inconciliabilità, con la sua capacità comunicativa, con la sua "ambiguità e autoriflessività", come diceva Jakobson, ma anche con la sua libertà, la sua gratuità, la sua passione... L'arte *discute* il reale con la dignità di ogni altra scienza, mostra l'esistenza, e spesso anche la necessità, di un'*alterità* che, anche se silenziosa e rimossa, non può che essere – *deve essere* – presente. Se la scienza indaga sul mondo, in qualche modo restituendone una rappresentazione, l'arte indaga sul nostro rapporto col mondo, con questa rappresentazione. Nella sua indagine e nella costruzione di mondi possibili la ricerca artistica configura una strada *altra*, fuori dal coro, dunque con un grande potenziale cognitivo.

Ho qui raccolto testi redatti per varie occasioni nell'arco

di cinque anni ('91–'95), momenti di riflessione su di uno stesso *corpus* particolare. "Tecnologie" non sono solo quelle di rappresentazione e di comunicazione (informatica, telematica, networks, realtà virtuale, olografia, ecc.), ma anche la robotica, la genetica, la vita artificiale, le biotecnologie... Il libro, tuttavia, comprende scritti che vertono o convergono sui più recenti strumenti tecnologici utilizzati come mezzi di creazione e produzione artistica (la cosiddetta "High Technology Art" o "Technoscience Art", per dirla con Frank Popper). In sostanza il fuoco è sulle forme d'arte interattive, multimediali e ad alto contenuto tecnologico, dunque non considera, per esempio, la videoarte e la *computer image* nelle accezioni non interattive (nonostante che molte delle affermazioni espresse valgano anche per esse).

Grazie alle tecnologie e alle ibridazioni con le comunicazioni mediali oggi l'operatività artistica è estremamente articolata e diffusa. L'arte non è più solo un limitato corollario dell'attività speculativa perché è in gioco una complessità che riguarda la realizzazione dell'opera e la sua fruizione nel sociale, l'impatto dei nuovi media, l'uso di adeguati strumenti di analisi critica, estetica, etica.... Le tecnologie di rappresentazione e di comunicazione (video, computer, reti telematiche, realtà virtuale, olografia...), con le loro filiazioni interattive e multimediali sono solo una parte di quelle che permeano la nostra cultura e il nostro immaginario. Il panorama è ben più ampio, va dalle tecnologie mediche alla robotica, dalla genetica alla vita artificiale, alle biotecnologie... In questo libro Capucci analizza le più avanzate forme di creazione e i linguaggi tecnoscientifici da cui derivano, che non costituiscono solo stimoli culturalmente fecondi ma anche nuovi strumenti di creazione.

Pier Luigi Capucci si occupa di sistemi e linguaggi di comunicazione e di relazioni tra tecnologie, cultura e società e tra forme artistiche, scienze e tecnologie. Insegna alla NABA a Milano ed è Director of Studies del M-Node PhD Research Program del Planetary Collegium (Università di Plymouth). Ha pubblicato i libri *Realtà del virtuale* (1993), *Il corpo tecnologico* (1994) e *Arte e tecnologie* (1996). Dirige *Noema*, magazine sulle relazioni tra cultura e tecnologie. Ha lavorato a progetti culturali europei sulle tecnologie di comunicazione e ha fatto parte dell'International Advisory Board di Ars Electronica per la categoria Net Communities.

9 788890 918902

v.3.0