

L'arte nell'era della riproducibilità digitale

Incontri a cura di Antonio Caronia, Enrico Livraghi, Simona Pezzano

➤ "L'immagine infinita" è il tema di questa edizione di *Techne*. Attraverso le relazioni spaziali e temporali che gli artisti instaurano tra le immagini video (sui monitor o videoproiettate) e gli ambienti che le ospitano, si può cercare di riflettere sul ruolo che le immagini hanno avuto e hanno in una società come la nostra, che è stata variamente definita "dell'immagine" o "dell'informazione". È ancora valida la classica impostazione di McLuhan, che legava il ruolo centrale della *visione* alle società basate sulla scrittura – e poi soprattutto sulla stampa – mentre intuiva nelle tecnologie "elettriche" il passaggio a una polisensorialità definita *tattile* dal pensatore canadese? E se anche le intuizioni di McLuhan sono state verificate dagli sviluppi successivi, che posto hanno le immagini in un panorama "multisensoriale" come quello odierno – visto che esse non sono affatto scomparse, ma continuano a proliferare e a diffondersi, e con esse proliferano gli schermi, grandi e piccoli, che riempiono la nostra vita di tutti i giorni?

L'arte – e in particolare l'arte che fa un uso consapevole e creativo delle tecnologie, a cui *Techne* è istituzionalmente dedicata – è un ottimo strumento per comprendere non solo le potenzialità e le trasformazioni estetiche, ma anche le trasformazioni sociali a cui l'arte è inestricabilmente legata. Gli incontri di riflessione che *Techne* propone, a lato e a commento della mostra, intendono appunto fornire informazioni e approfondimenti, da un lato sul panorama delle arti elettroniche oggi (dal teatro tecnologico alla performance digitale alla net art alla software art), dall'altro sugli strumenti concettuali di indagine e di comprensione di questi nuovi fenomeni.

Adesso, non c'è dubbio che siano le tecnologie digitali a segnare i cambiamenti più vistosi, ma anche più sottili, nelle pratiche artistiche e culturali come nella vita quotidiana. È su queste, dunque, che dovrà concentrarsi la riflessione oggi. Partendo dalla constatazione che il computer non solo consente di svolgere in modo nuovo (più rapido, più efficiente, più versatile) compiti vecchi, ma permette possibilità radicalmente nuove, apre strade (e problemi) che senza queste tecnologie sarebbero state impensabili. E tutto ciò l'arte "tecnologica" lo mostra in modo più che evidente.

L'indagine sulle modalità e le conseguenze dell'avvento delle tecnologie digitali acquista una rilevanza particolare nel campo dell'immagine. Qui, infatti, il passaggio dall'immagine analogica (fotografia e cinema tradizionali, ma anche



media_Formasuno®, Capricci spaziali, 2005

video analogico) all'immagine digitale, ci impone il confronto con un problema cruciale: quello della "non referenzialità" dell'immagine digitale. L'immagine analogica, infatti, per la sua natura chimica, realizza una stretta corrispondenza fra il soggetto rappresentato e la sua immagine, come se quest'ultima fosse una impronta o una traccia della "cosa necessariamente reale che è stata posta dinanzi all'obiettivo," per usare le parole di Roland Barthes. Nulla di tutto ciò per l'immagine digitale, che è "semplice" elaborazione di informazione numerica, e non traccia di un processo fisico, e quindi sembra non avere alcun referente.

Questo paradosso (che l'immagine non abbia più un referente, un'origine) apre tutta una serie di problemi, perché parole e concetti antichi come "verità," "prova," "relazione", "intenzione", "processo" – o nuovi, come "interattività", devono essere ridefiniti, per comprendere le conseguenze di tipo cognitivo, etico, estetico che ciò comporta.

Questi sono i temi che abbiamo pensato di mettere al centro dei nostri incontri. Critici e storici dell'arte, artisti e studiosi, proporranno, se non delle risposte, dei modi nuovi di formulare le domande in relazione alla produzione di "arte tecnologica" degli ultimi anni.

Gli incontri si terranno presso lo Spazio Oberdan Milano

7 novembre 2005

Linguaggi ed estetiche nell'era del digitale

Come l'avvento del digitale ha influito sui linguaggi e sulle pratiche dell'arte contemporanea
Andrea Balzola

15 novembre 2005

Ideologia e mitologia dell'immateriale

Infospazio e ciberspazio come mito dell'"ascesi" e della liberazione dai limiti fisico-materiali del corpo
Mario Pezzella

13 dicembre 2005

L'immagine digitale e la macchina-cinema

L'occhio del cinema tra mondo e senso. Quale sguardo e quale estetica nell'era dell'immagine simulata
Gianni Canova

10 gennaio 2006

Net Art: un'esperienza conclusa?

La più recente fra le esperienze artistiche legate alle nuove tecnologie, l'arte in rete: i temi che ha posto, le pratiche che ha favorito, i problemi che ha suscitato
Marco Deseriis

17 gennaio 2006

Divenire macchina?

Ibridazione e soggettività. Uno sguardo antropologico sull'immateriale
Ubaldo Fadini

24 gennaio 2006

L'arte contemporanea fra materiale e immateriale

Interattività fra progetto ed esperienza
Peter Weibel

7 febbraio 2006

Le poetiche del software nell'arte digitale contemporanea

La software art come sperimentazione con algoritmi e interfacce: riflessioni estetiche e politiche
Florian Cramer

14 febbraio 2006

La tecnica come problema filosofico

Evoluzione delle tecnoscienze e costituzione del senso
Massimo De Carolis

A series of lectures on
Art in the age of digital reproduction

Curated by Antonio Caronia, Enrico Livraghi,
 Simona Pezzano

➤ “Infinite Image” is the key theme of *Techne '05*. The space and time relationships that artists establish between video images and the hosting environments allow us to reflect upon the role images have in our society, which is called in different ways as “image society” or “information society”. Does still hold the classic McLuhan’s statement, which saw the *vision* as the central process in the writing-based (then printing-based) societies, while sensing the passage to a *tactile* polisensoriality allowed by the “electric” technologies? Perhaps McLuhan’s insight has been proved true by contemporary developments; but then, which is the place of images in a “multi-sensorial” landscape like the present one, provided that they (the images) don’t vanish, but on the contrary they keep spreading out, with all the large and little screens that invade our life?

Art is an excellent tool to understand not only aesthetical, but also social transformations – especially art which can use technologies in a creative way (and that’s the field in which *Techne* works). That’s why we offer to our audience a series of lectures which can provide, on the one hand, a wide knowledge of the electronic arts today, on the other hand, some critical and conceptual tools to achieve a better understanding of this landscape.

Digital technologies play a main role in culture today. Not only computers allow us to perform old tasks in a new way (faster, more efficient, more versatile), they also open up pathways (and problems) which would have been unthinkable without the new technologies. Technological arts show this trend in the clearest way.

The research into the manners and the outcomes of digital technologies has a special relevance in the domain of the image. Here the change-over from analogical (photographic and traditional film) to digital has introduced one crucial and inevitable problem: the nonreferentiality of the digital image. Because of its chemical nature, the analogical image establishes a close correspondence between subject and image, as if the latter were a trace or track of the “necessarily real thing placed in front of the lens”, to use the words of Roland Barthes. None of this applies to the digital image, however, which is “just” a processing of numerical data, not the result of a physical process and thus apparently non-referential.

This paradox (that an image should be without referent or origin) implies a series of problems, because long-established worlds and concepts



Studio azzurro, Dove va tutta 'sta gente?, 2000

such as “truth”, “proof”, “relation”, “intention”, “process” – and new ones such as “interactive” – need to be redefined in keeping with the cognitive, ethical and aesthetic consequences of the changes in hand.

These are the keynote themes for *Techne '05*. A series of speakers, including critics, art historians, experts and artists, will attempt to answer, or at least to better formulate, the new questions raised by “technological art” in recent years.

**All the talks will be held
 at the Spazio Oberdan center
 Milan**

7 November 2005

Language and aesthetics in the digital era

The impact of digital on the language and practice of contemporary art
Andrea Balzola

15 November 2005

Ideology and mythology of the immaterial

Infospace and cyberspace as myths of ‘asceticism’ and the liberation of the body from physical-material limits
Mario Pezzella

13 December 2005

The digital image and the cinema-machine

The cinema eye between world and meaning. The future of the gaze and of aesthetics in the era of the simulated image
Gianni Canova

10 January 2006

Net Art: a passing phase?

The latest art phenomenon linked to new technologies, net art: the issues it has raised, the practices it has fostered, the problems it has created
Marco Deseriis

17 January 2006

Man into machine?

Hybridization and subjectivity. An anthropological look at the immaterial
Ubaldo Fadini

24 January 2006

Contemporary art between the material and the immaterial

Interactivity from project to experience
Peter Weibel

7 February 2006

The poetics of software in contemporary digital art

Software art as experimentation with algorithms and interfaces: some aesthetic and political considerations
Florian Cramer

14 February 2006

Technology as a philosophical problem

The evolution of techno-sciences and the constitution of meaning
Massimo De Carolis