

Didattica delle Multimedialità - Introduzione ai temi di studio – Luigi Affuso

Nella società contemporanea, frammentata, “liquida”, secondo la definizione del noto sociologo Zygmunt Baumann¹, l’arte ha tentato di comprenderne, in anticipo rispetto alle scienze, la complessità. L’arte si presenta, infatti, come metafora epistemologica costituendo un nuovo modo di vedere, di sentire, di capire un universo in cui i rapporti tradizionali sono andati in frantumi e in cui si stanno delineando nuove possibilità di relazione².

Possiamo quindi considerare l’arte contemporanea libera dalla poetica dell’univoco e del necessario derivata da un cosmo ordinato o da una gerarchia di enti e di leggi, a beneficio di una visione fondata sulla metafora o sul simbolo come comunicazione dell’indefinito, dell’indeterminato. Uno degli aspetti più interessanti da indagare è dunque il contributo dell’arte contemporanea al nuovo orizzonte epistemologico delineato da matematica, biologia, fisica, psicologia e scienze³.

L. S. Vygotskij, lo spirito più creativo della psicologia sovietica degli inizi del ‘900, dimostrò infatti che esistono dei limiti all’analisi scientifica e che uno studioso deve sapere a che punto fermare la sua analisi⁴. La coscienza dell’uomo fonda le sue origini sullo sviluppo storico della società umana, su una nuova forma di interrelazioni fornite dalle forme collettive di attività, dall’uso di strumenti e segni, da linguaggio e da nuove forme di *scambio delle informazioni*. È possibile estendere la posizione di Vygotskij anche all’arte. Il lavoro di un artista non si configura come una serie di classificazioni e schemi, ma possiede un universo di forme, una problematica e un percorso che gli appartengono. Ciò che gli artisti condividono è il fatto di operare in seno alla sfera dei rapporti interumani. Queste relazioni interpersonali in rapporto con le opere d’arte e ciò che producono o suscitano vengono definite da Bourriard *Estetica relazionale*⁵.

L’esempio della fotografia è in questo senso eloquente: il suo affermarsi nelle pratiche artistiche è contemporaneo al venir meno dell’idea di specificità e al diffondersi delle pratiche concettuali che guardano all’arte come a un’attività *indifferente* ai mezzi impiegati.⁶

D’altra parte, a partire dalle avanguardie del Novecento, l’arte ha utilizzato una molteplicità di linguaggi e di mezzi, tanto da far parlare di pratiche dirette di “animazione estetica”⁷.

¹Z. Bauman, *Modernità liquida*, Laterza, Roma- Bari 2003. .

² U. Eco, *Opera aperta. Forme indeterminate nelle poetiche contemporanee*, VII edizione Bompiani, Milano 2009.

³ U. Eco, *Opera aperta*, cit., p. 3.

⁴ A.R. Lurija, *Una scienza romantica, ritratti non immaginari*, Mosca 1975, saggio ripubblicato in appendice in A. Lurija, *Viaggio nella mente di un uomo che non dimenticava nulla*, Armando Armando, Roma 1996, pp. 108-109.

⁵N. Bourriaud, *Estetica relazionale*, Postmedia, Milano 2010. Dal glossario del volume, Relazionale (arte): Insieme di pratiche artistiche che prendono come punto di partenza teorico e pratico l’insieme delle relazioni umane e il loro contesto sociale, piuttosto che uno spazio autonomo e restrittivo. Relazionale (estetica): Teoria estetica che consiste nel giudicare le opere d’arte in funzione delle relazioni interpersonali che raffigurano, producono o suscitano.

⁶ Benjamin, *L’opera d’arte nell’epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2000.

⁷ C. Francucci, *Arte Contemporanea come progetto educativo* in C. e P. Vassalli, a cura di, *Educare all’arte*, Electa, Milano 2005, p.30.

Da una percezione prevalentemente visiva si è passati ad una esperienza plurisensoriale e globale. In una parola, multimediale. Partendo da questo assunto, si può riconoscere l'esistenza di un'idea di multimedialità precedente alla rivoluzione digitale che, dal Romanticismo in poi, percorre la cultura occidentale come utopia della sintesi delle arti. La scelta di considerare i fenomeni attuali alla luce dell'osservazione del passato permette da un lato di costruire la consapevolezza storico-critica necessaria a valutare gli elementi di continuità e di rottura fra le arti precedenti e post-digitali, dall'altro di dare un più largo respiro alla riflessione sulla contemporaneità, uscendo dalla polemica che vede contrapposti coloro che rifiutano le applicazioni artistiche delle tecnologie a coloro che ne esaltano acriticamente la novità.

Al centro di questo insieme variegato certamente è un punto di riferimento la *Gesamtkunstwerk* di Wagner, una sorta di catalizzatore che, raccogliendo e sviluppando le premesse dell'estetica romantica, ha generato, anche in virtù dei propri limiti, critiche e interrogativi che hanno animato la ricerca artistica nel corso del Novecento. L'opera d'arte universale rappresenta il grande miraggio culturale nel periodo compreso tra la seconda metà dell'Ottocento e l'affermazione delle avanguardie storiche. Intesa come unione simultanea di diversi linguaggi artistici o come evocazione delle sottili corrispondenze interiori tra le diverse forme dell'arte, l'idea di un'arte universale si era già affacciata sull'orizzonte romantico nella dialettica tra finito ed infinito. Sulla via verso l'*arte monumentale*, procedono le *compenetrazioni simultanee* descritte dai futuristi.

Pubblicato nel 1913, il manifesto di Carrà *La pittura dei suoni, rumori ed odori* annunciava la nascita di un'arte "totale, che esige la cooperazione attiva di tutti i sensi"⁸, attraverso i richiami analogici della linea e del colore⁹. La poesia asintattica, analogica e simultanea dei futuristi inaugura, attraverso l'immaginazione senza fili, una nuova letteratura: "noi entriamo nei domini sconfinati dell'intuizione. Dopo il verso libero, ecco le *parole in libertà!*"¹⁰. Accanto alle "analogie disegnate", al teatro sintetico e agli intona-rumori, il futurismo immaginò la nascita di una nuova arte che giungesse a comunicare attraverso la *pelle*, fino ad ora "mediocre conduttrice del pensiero"¹¹. La didattica multimediale con il suo metodo "immersivo"¹², in opposizione al metodo

⁸ L. De Maria, a cura di, *Marinetti e i futuristi*, Garzanti, Milano 1994, p. 128.

⁹ Scriveva Marinetti: "L'analogia non è altro che l'amore profondo che collega le cose distanti, apparentemente diverse ed ostili. Solo per mezzo di analogie vastissime, uno stile orchestrale, ad un tempo policromo, polifonico e polimorfo, può abbracciare la vita della materia". In F. T. Marinetti, *Manifesto tecnico della letteratura futurista*. Edizione di riferimento: L. De Maria, a cura di, *Filippo Tommaso Marinetti e il Futurismo*, Oscar Mondadori, Milano 1973, p. 79.

¹⁰ Ivi, p. 84.

¹¹ F. T. Marinetti, *Il Tattilismo*, Edizione di riferimento: L. De Maria, a cura di, *Filippo Tommaso Marinetti e il Futurismo*, cit., p. 247.

¹² Si può parlare di metodo immersivo perché ciò che avviene con la multimedialità è l'uso combinato dei sensi, quelli suscitati dal testo e quelli agiti direttamente per la percezione di un ambiente appunto "immersivo". Pensiamo per un momento a quello che possiamo percepire grazie alla tecnologia dei cd-rom o dei videogiochi: attraverso l'ambientazione tridimensionale, il suono stereofonico, le immagini ad alta definizione, l'uso del mouse o del joystick. Ci sentiamo così parte dell'ambiente tanto da immaginarci realmente immersi in esso. Come sostiene Paoloni "percepriamo la realtà come parte di noi: le sensazioni trasmesse agiscono come magnificatori dei sensi, come aerei,

unidirezionale classico, può interpretare e trasmettere alcuni processi e paradigmi dell'Arte contemporanea.

Negli ultimi anni si è assistito infatti al passaggio da una didattica tradizionale, caratterizzata dalla lezione frontale del docente e dallo studio sui libri, costruita su un modello definibile come *unidirezionale/trasmissivo*, ad una didattica fondata su un nuovo modello che si può denominare *relazionale/operativo*, che adopera le risorse multimediali. L'importanza dei media post-gutenberghiani, che destabilizzano l'impianto "tradizionale" dei sistemi formativi, risiede nella capacità di sollecitare diverse forme di apprendimento e la moltiplicazione dei punti di vista: contaminazione, apertura, ragionamento associativo e analogico, pratiche connettive.

In quest'ottica, lo spazio web viene considerato come luogo privilegiato in cui si forma l'identità dell'uomo contemporaneo: spazio, mondo delle cose e luogo sociale delle relazioni. Paradossalmente la multimedialità, intesa come un sistema integrato di codici, di linguaggi, di media, nei suoi aspetti sia grammaticali che sintattici, diviene un elemento di naturalità, attraverso la quale operano le connessioni. Le nuove tecnologie dunque pongono in uno stato per cui non si è nell'attitudine di apprendere qualcosa, bensì nell'attitudine di interagire¹³.

Nell'era digitale, al testo iper-strutturato, compiuto e con un carattere ancora spiccatamente letterario, tende a subentrare una sequenza narrativa ipertestuale e sinestetica, mutante e variamente ricombinabile nella *scrittura* multimediale. La narrazione diventa più sintetica e metalinguistica, si associa all'immagine e al suono fin dal suo concepimento. Nella performance interattiva, il senso si dispiega sinesteticamente, cioè attraverso la pluralità dei sensi e, aprendo il campo a una varietà di scelte sia performative che fruibili, si presenta come una mappa di differenti percorsi possibili. In questo senso l'intuizione concettuale del rizoma, di Deleuze-Guattari¹⁴, che è applicabile alla Rete, si coniuga perfettamente con le nuove modalità di strutturazione del significato nel linguaggio multimediale digitale. Pertanto il multimediale, prima di essere visto nelle sue potenzialità tecniche, cioè l'evoluzione dell'interfaccia uomo-macchina, è proposto innanzitutto come una modalità di costruzione di messaggi-opere d'arte in una nuova forma, reincarnatasi in *web performance*, *computer based works*, videoinstallazioni, ambienti interattivi, scrittura e drammaturgia ipertestuale, cinema e fotografia digitale. La cultura artistica contemporanea è caratterizzata da

navi o semplicemente piedi virtuali". In questa prospettiva, occorre riconoscere che il supporto multimediale può assecondare quella propensione dell'uomo ad utilizzare tutti i sensi per entrare in contatto con il mondo e con l'altro per imparare.

¹³ M. Morcellini – M. Sorice, *Futuri immaginari: le parole chiave dei new media*, Logica University Press, Roma 1998.

¹⁴ La metafora del rizoma è stata adottata da Gilles Deleuze e Felix Guattari per caratterizzare un tipo di ricerca filosofica che procede per multipli, senza punti di entrata o uscita ben definiti e senza gerarchie interne; questa è anche la prospettiva di scrittura e di interpretazione proposta in una delle loro opere principali: *Millepiani / Capitalismo e schizofrenia*, Cooper Castelvechi, Roma 2003. In questa opera, Deleuze-Guattari contrappongono la concezione rizomatica del pensiero a una concezione arborescente, tipica della filosofia tradizionale, la quale procede gerarchicamente e linearmente, seguendo rigide categorie binarie ovvero dualistiche; il pensiero rizomatico, invece, è in grado di stabilire connessioni produttive in qualsiasi direzione.

linguaggi che agiscono su più livelli: da una parte, le arti visive dialogano con il cinema, la letteratura, l'architettura, la musica, il teatro, la danza, la televisione, lo sport e così via, dall'altra, gli artisti usano diversi mezzi (disegno, fotografia, *performance*, installazione, video, suono), e talvolta li combinano all'interno della stessa opera. Inoltre, spesso interagiscono con altri artisti o altri soggetti culturali, e a volte accolgono opere altrui nella propria.

Attraverso la rielaborazione dei dati e delle potenzialità espressive e comunicative dei new media, l'arte elettronica ha mutato profondamente il senso e la nozione stessa di opera d'arte portando a compimento la decostruzione, iniziata dalle avanguardie storiche, delle tradizionali categorie di pittura e scultura come arti dello spazio e letteratura e poesia come arti del tempo. Nelle immagini e nell'immaginario delle opere si immettono le suggestioni di musica, suoni e parole, l'animazione del movimento, la fluidità di un senso del tempo di volta in volta espanso o contratto o moltiplicato, i suggerimenti di una percezione diversa, più attiva ed intensa sul piano del corpo e dei sensi; intessuta dalla dimensione mobile ed incorporante dell'evento, l'arte elettronica sollecita nell'osservatore una partecipazione emotiva, mentale, fisica, fino a immergerlo all'interno dell'opera e a farlo intervenire anche nella responsabilità dei suoi funzionamenti e delle strategie degli artisti¹⁵.

Un interessante esempio di legame tra arte e multimedialità è quello della recente mostra di Bill Viola¹⁶ a Capodimonte¹⁷.

Nelle sale, l'unica luce proveniva dagli schermi. Le immagini sembravano immobili. In realtà i fotogrammi erano animati da un movimento quasi impercettibile, in un rallenti o slow-motion che metteva in evidenza la sfumatura di ogni espressione. Ciascun video - l'artista ne ha proposti sei - appariva come un distillato di emozioni umane, teso a mettere in luce le tematiche più ricorrenti nella sua produzione artistica in una sorta di dialogo a distanza con la sensibilità caravaggesca.

In definitiva questi approcci possono veicolare contenuti storici e artistici basandosi su materiali e fonti originali, preferendo però un intento emozionale e comunicativo alla trasmissione lineare della conoscenza. Essi dimostrano pertanto che è possibile ottenere un giusto equilibrio fra rigore scientifico, comunicazione emozionale e partecipazione attiva dello spettatore.

¹⁵ S. Bordini, *Arte Elettronica: l'arte come modo di vedere più che di rappresentare* in *ART e dossier*, n. 169, luglio/agosto 2001.

¹⁶ Bill Viola, videoartista statunitense, è nato a New York il 25 gennaio 1951. Compiuti gli studi in Visual and performing arts presso la Syracuse University di New York, ha esplorato i confini soggettivi della percezione attraverso l'alterazione dei connotati temporali, sonori o visivi delle immagini ottenendo un fluido *continuum* di realtà e illusione.

¹⁷ Dalla presentazione della mostra *Bill Viola Per Capodimonte* - Museo di Capodimonte, Napoli - 30 ottobre 2010 – 23 gennaio 2011 - Prorogata al 27 Febbraio 2011: "Nell'ambito del più ampio progetto Incontri con Caravaggio si inserisce il progetto che ha come protagonista Bill Viola, uno degli artisti contemporanei più significativi nel campo della video arte. L'artista è chiamato a Napoli a far dialogare la sua sensibilità contemporanea con l'esperienza caravaggesca, di cui Capodimonte custodisce una delle testimonianze più rilevanti della sua produzione più avanzata, la celebre *Flagellazione*". Link: http://www.civita.it/servizio/sala_stampa/bill_viola_per_capodimonte

Didattica delle Multimedialità - Temi di studio a.a. 2012/2013

Di seguito sono indicati i temi assegnati a ciascun allievo con una breve descrizione e la bibliografia o link di ricerca associati. Tali indicazioni sono da prendere come suggerimento. Sono vivamente consigliati, infatti, la ricerca e spunti di riflessione personali. E' necessaria inoltre una ricaduta di quanto approfondito in chiave didattica (multimediale).

1. Gesamtkunstwerk di Wagner – MARIA AMOROSO

L'opera d'arte universale rappresenta il grande miraggio culturale nel periodo compreso tra la seconda metà dell'Ottocento e l'affermazione delle avanguardie storiche. Intesa come unione simultanea di diversi linguaggi artistici o come evocazione delle sottili corrispondenze interiori tra le diverse forme dell'arte, l'idea di un'arte universale si era già affacciata sull'orizzonte romantico nella dialettica tra finito ed infinito.

Link: <http://www.rodioni.ch/wagner/steiner.html>
<http://wwwold.lettere.uniroma2.it/culturadellamoda/carriero.pdf>
<http://riviste.unimi.it/index.php/demusica/article/view/2>

2. Opera aperta – MARINA SCOGNAMIGLIO

L'arte si presenta oggi come metafora epistemologica costituendo un nuovo modo di vedere, di sentire, di capire un universo in cui i rapporti tradizionali sono andati in frantumi e in cui si stanno delineando nuove possibilità di relazione. Possiamo quindi considerare l'arte contemporanea libera dalla poetica dell'univoco e del necessario derivata da un cosmo ordinato o da una gerarchia di enti e di leggi, a beneficio di una visione fondata sulla metafora o sul simbolo come comunicazione dell'indefinito, dell'indeterminato.

Bibliografia: U. Eco, *Opera aperta. Forme indeterminate nelle poetiche contemporanee*, VII edizione, Bompiani, Milano 2009

3. Futurismo e multimedialità – ROSA VALERIA DONNARUMMA

Il teatro Dada e quello Futurista costituiscono esempi brillanti di multimedialità.

“Il Cabaret Voltaire è il modello [delle serate Dada]. [...] alle letture poetiche si succedono danze con maschere nere costruite da Janco o con costumi meccanici che impacciano i movimenti, la recitazione di manifesti, la presentazione di dipinti e sculture e altre invenzioni estemporanee”

“Noi facciamo circolare gli spettatori intorno a molti palcoscenici tondi su cui si svolgono simultaneamente azioni diverse con una vasta graduatoria di intensità con una perfetta organizzazione collaborante di cinematografia – radiofonia – telefono – luce elettrica – luce neon – aereopittura – aereopoesia – tattilismo – umorismo e profumo”.

Bibliografia: - F. T. Marinetti, *Il teatro totale futurista*, 1933 in C. Salaris, *Dizionario del Futurismo. Idee provocazioni e parole d'ordine di una grande avanguardia*, Editori Riuniti, Roma 1996 ; F. Redeschini, *Dadaismo*, Mondadori Arte, Milano 1991; link:

<http://www.nellanebbia.it/wp/1909-%E2%80%93-2009-centanni-di-futurismo-un-anno-di-celebrazioni-di-laura-albergante/>

4. L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica – MARIA ERRICHELLO

Con l'invenzione della fotografia e del cinema, la riproducibilità del *visibile* attinge a una dimensione nuova, sganciandosi ulteriormente dal condizionamento della manualità e velocizzandosi enormemente. Di fronte a una tale rivoluzione tecnica, il compito del critico, secondo Benjamin, consiste nel riflettere sul modo in cui questo tipo di riproducibilità dell'opera d'arte finisce per imporre una ridefinizione dello statuto stesso dell'arte nella sua forma tradizionale. La tesi centrale del saggio di Benjamin risiede nell'affermazione che nella riproduzione fotografica di un'opera viene a mancare un elemento fondamentale: “*l'hic et nunc* dell'opera d'arte, la sua esistenza unica e irripetibile nel luogo in cui si trova”. Nell'unicità della collocazione spazio-temporale dell'opera risiede il fondamento della sua *autenticità* e della sua *autorità* come “originale”, ossia la sua capacità di assumere il ruolo di *testimonianza storica*. Benjamin riassume i valori di unicità, autenticità e autorità dell'opera d'arte nella nozione di “aura”.

Bibliografia: Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2000.

5. Estetica delle informazione – LIDIA MUTONE

Applicando la teoria dell'informazione all'estetica, emerge una visione dell'arte come metafora epistemologica e anche come metafora e espressione della multimedialità. Qual è l'estetica della società dell'informazione? Come si fa ad acquisire la coscienza estetica del cambiamento in atto? Se la parola chiave è l'informazione, qual è l'estetica che ne deriva?

Link: <http://www.domusweb.it/it/art/lev-manovich-la-nuova-estetica-dell-informazione/>
<http://members.xoom.virgilio.it/susanberardo/diario%20di%20bordo/lezione3.htm>

6. Estetica relazionale – CHIARA SERENA CARRANO

Relazionale (estetica): “Teoria estetica che consiste nel giudicare le opere d'arte in funzione delle relazioni interpersonali che raffigurano, producono o suscitano.”

Bourriaud specifica con chiarezza che gli artisti da lui proposti non hanno in comune uno stile, come è avvenuto anche nella storia più recente, quando critici e curatori cercavano di accomunarli in un gruppo sotto una medesima etichetta. Piuttosto, gli artisti condividono il “medesimo orizzonte pratico e teorico: la sfera dei rapporti umani”. Si tratta quindi di rilevare come nei loro lavori sia presente un comune atteggiamento: “tutti operano dunque in seno a ciò che si potrebbe chiamare la sfera relazionale, che sta all'arte di oggi come la produzione di massa stava alla pop art e all'arte minimal”.

Bibliografia: N. Bourriaud, *Estetica relazionale*, Postmedia, Milano 2010

7. “Oralità, scrittura, elettricità”: storia della comunicazione – GIUSEPPINA RUOCCO

Esistono tre grandi epoche in cui i media hanno avuto un effetto sulla rappresentazione spaziale: l'epoca del movimento pedonale, pre-letteraria, pre-tecnica, orale; l'epoca in cui il movimento avviene con le macchine, caratterizzata da grandi spostamenti che oltrepassa il limite della marcia ed infine l'epoca dell'immobilizzazione, perché il trasporto delle informazioni in particolare, avviene con l'elettricità, come il telefono cellulare che dà la possibilità di essere immobili nello spazio perché l'informazione viene verso di noi. Queste epoche ci rimandano, a loro volta, alle tre forme fondamentali di comunicazione: la parola, la scrittura e l'elettricità con le tre forme di espressione che sono conosciute come orale, scritta e digitale e le loro conseguenze sulle diverse attività umane. Queste epoche ci rimandano, a loro volta, alle tre forme fondamentali di comunicazione: la parola, la scrittura e l'elettricità con le tre forme di espressione che sono conosciute come orale, scritta e digitale e le loro conseguenze sulle diverse attività umane.

Bibliografia: L. Affuso, a cura di, *Frame & Mutations, Visioni di Architettura*, Aracne Editrice, Roma 2005 pp. 29-33/39-45; R. Maragliano - M. Pireddu, *Storia e Pedagogia nei Media*, Garamond, 2012, formato EPub e Mobi. EPub,

8. Brainframes – SARA PICCOLO

Le innovazioni tecnologiche operano profonde modificazioni nel nostro modo di pensare e nella struttura del nostro cervello. Domande che si pone de Kerckhove: la tecnologia è prodotto dell'uomo o viceversa? In che modo le tecniche retroagiscono sul cervello? Quali sono gli effetti sul cervello di specifiche trasformazioni tecnologiche (scrittura alfabetica, prospettiva, massificazione della TV, diffusione dei pc, costituzione di reti telematiche mondiali, ipotetico avvento prossimo venturo dei sistemi di realtà virtuale)? L'idea sottesa è che le tecnologie di elaborazione di informazioni “incornicino” il nostro cervello in una struttura e che ciascuna di esse determini un modello diverso di interpretazione. Un brainframe non è solo un atteggiamento, una mentalità. Struttura, filtra la nostra visione del mondo, ed è collocato nella struttura profonda della coscienza. L'attuale brainframe sta generando prodotti che, di per sé, sono approssimazioni così strette del cervello, così intimamente legate al linguaggio, che è diventato urgente capire di più sui brainframes stessi.

Bibliografia: D. de Kerckhove, *Brainframes*, Baskerville, Bologna 1993.

9. Wikipedia come struttura aperta – ROSITA GIARDINO

La Rete evidenzia questo carattere di apertura e consente una modalità di appropriazione dei saperi che, come l'esperienza individuale, è costantemente aperta a sviluppi. In questo senso *Wikipedia* è il modello perfetto della conoscenza perché è *work in progress* e si esprime attraverso un modo connettivo nella collettività. Modelli come quello di *Wikipedia* aprono, inoltre, alla partecipazione di tutti gli utenti, svincolando la diffusione di notizie scientifiche anche dal marchio istituzionale. Al controllo editoriale e istituzionale viene contrapposto il criterio della trasparenza e della revisione degli utenti, in un modello che conduce allo sviluppo collaborativo delle conoscenze. Tutti possono controllare, modificare, integrare, sviluppare le notizie, le idee e i percorsi pubblicati in Rete.

Link. <http://www.frieda.it/verba/brioschimameli.pdf>

10. I segni e l'arte - CLAUDIO BACCANICO

Quando leggiamo un libro, osserviamo un quadro, o vediamo un film abbiamo un incontro con qualcosa e qualcosa abbiamo acquisito, perché l'opera ha emesso un messaggio...

Questo messaggio ha un suo carattere ed una sua specificità. Nella "Recherche" di M. Proust, ad esempio, i campanili di Martinville, contano più delle "madeleine" o del selciato di Venezia, che dipendono dalla memoria e rimandano ad una spiegazione materiale. "Apprendere" invece "è cosa che concerne essenzialmente i segni. Questi sono appunto oggetto di un apprendimento temporale, non di un sapere astratto. Apprendere significa anzitutto considerare una materia, un oggetto, un essere, come se emettessero segni da decifrare, da interpretare". Il segno dunque è "l'oggetto di un incontro", ed è la contingenza dell'incontro ad assicurare ciò che dà da pensare. L'intelligenza viene sempre dopo, non vale che allora. Pensare è interpretare, tradurre. Le essenze, afferma Deleuze, sono ad un tempo la cosa da tradurre e la traduzione, il segno e il senso.

Bibliografia : Gilles Deleuze, *Marcel Proust e i segni*, Einaudi, Torino 2001

Marcel Proust, *Alla ricerca del tempo perduto /Il tempo ritrovato*, (Qualsiasi edizione)

U. Eco, *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Einaudi, Torino 1997

C. Branzaglia, *Comunicare con le immagini*, Bruno Mondadori, Milano 2003

11. Realtà aumentata - ILARIA MIELE

Nella Realtà aumentata, la persona ha la sensazione di abitare la comune realtà fisica, pur usufruendo di informazioni aggiuntive o di manipolazioni della stessa. E' quella che de Kerckhove ha definito *estensione dei nostri sensi*.

Per realtà aumentata (in inglese *augmented reality*, abbreviato AR), o *realtà mediata dall'elaboratore*, si intende l'arricchimento della percezione sensoriale umana mediante informazioni, in genere manipolate e convogliate elettronicamente, che non sarebbero percepibili con i cinque sensi.

Bibliografia : V. Di Bari - P. Magrassi, *2015 weekend nel futuro*, Edizioni Il Sole 24 Ore, 2005.

<http://www.dcsolution.it/landing.html?gclid=COzwiZG0pKECFQsgZwod-zis9A> (esperimento)

12. Bill Viola - MARIA DILETTA DINUZZI

Un interessante esempio di legame tra arte e multimedialità è quello della recente mostra di Bill Viola a Capodimonte. La fusione emozionale tra la scena rappresentata e il mondo interno di chi osserva diviene senza confini e l'osservatore diviene parte della scena perché il suo mondo interno si fa tutt'uno con la rappresentazione⁹⁶. Il tempo delle immagini di Viola diviene il tempo del mondo interno di chi guarda. Per questo motivo si apre uno spazio di scoperta che consente una connessione con il mondo emozionale interno che solo quell'arte rende possibile; il vero luogo in cui esiste l'opera non è la superficie dello schermo, ma la mente e il cuore della persona che la osserva".

Bibliografia:

- http://www.repubblica.it/speciali/arte/recensioni/2012/05/11/news/bill_viola_a_varese-34930382/ -

- C. Townsend, *L'arte di Bill Viola*, Bruno Mondadori, Milano 2005

13. Post-produzione – FRANCESCA DANIELE

Nell'era della *post-produzione* la questione artistica non si pone più nei termini di un "Che fare di nuovo?", ma piuttosto di "Cosa fare con quello che ci ritroviamo?"

Oggi gli artisti ideano le forme più che comporle. L'opera contemporanea non è più il punto terminale del "processo creativo", non è un "prodotto finito", da contemplare, ma un *sito di navigazione, un portale, un generatore di attività*.

L'artista de-programma e ri-programma, suggerendo utilizzi alternativi delle tecniche e degli strumenti a nostra disposizione. Invece di prostrarsi davanti alle opere del passato gli artisti se ne servono. Sta a noi spettatori mettere in evidenza queste relazioni, giudicare le opere d'arte in funzione dei rapporti che producono all'interno del contesto specifico nel quale si manifestano.

Bibliografia: N.Bourriaud, *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Postmedia Milano 2004

14. Fumetto, Animazione e Arte - PAQUALE SANTOVITO

Evoluzione e rinnovamento (come si è evoluto il fumetto dalle rappresentazioni grafiche ai film) / Struttura e stili / Realizzazione in laboratorio / Sviluppo della creatività e della narrazione, collegamento tra immagine e racconto / Videoclip / Mezzi multimediali / Roy Lichtenstein e il Fumetto

Bibliografia: Barbieri, Daniele (2009), *Breve storia della letteratura a fumetti*, Roma, Carocci; Barbieri, Daniele (2010), *Il pensiero disegnato. Saggi sulla letteratura a fumetti europea*, a cura di Sergio Rossi, Roma, Coniglio editore

15. Nativi digitali – MICHELE PERROTTA

L'espressione nativo-digitale è usata per indicare le persone nate nel momento della diffusione di massa dei personal computer e dei sistemi operativi a finestre nel 1996. Il nativo digitale cresce in una società multischermo e considera le tecnologie come un elemento naturale non provando nessun disagio nel manipolarle e interagire con esse. Per contro il termine *immigrato digitale digital immigrant*) si applica ad una persona che è cresciuta prima delle tecnologie digitali e le ha adottate in un secondo tempo. Una terza figura è invece quella del *tardivo digitale*, una persona cresciuta senza tecnologia, e che guarda tutt'oggi con diffidenza ad essa. Una delle differenziazioni tra questi soggetti è il diverso approccio mentale che hanno verso le nuove tecnologie: ad esempio un nativo digitale parlerà della sua nuova macchina fotografica senza definirne la tipologia tecnologica mentre un immigrato digitale parlerà della sua nuova *macchina fotografica digitale*, in contrapposizione alla macchina fotografica con pellicola chimica utilizzata in precedenza. Cfr. P.

Bibliografia: P. Ferri, *Nativi digitali*, Bruno Mondadori, Milano 2011

16. Arte elettronica – ANNA PETITO

Attraverso la rielaborazione dei dati e delle potenzialità espressive e comunicative dei new media, l'arte elettronica ha mutato profondamente il senso e la nozione stessa di opera d'arte portando a compimento la decostruzione, iniziata dalle avanguardie storiche, delle tradizionali categorie di pittura e scultura come arti dello spazio e letteratura e poesia come arti del tempo. Nelle immagini e nell'immaginario delle opere si immettono le suggestioni di musica, suoni e parole, l'animazione del movimento, la fluidità di un senso del tempo di volta in volta espanso o contratto o moltiplicato, i suggerimenti di una percezione diversa, più attiva ed intensa sul piano del corpo e dei sensi; intessuta dalla dimensione mobile ed incorporante dell'evento, l'arte elettronica sollecita nell'osservatore una partecipazione emotiva, mentale, fisica, fino a immergerlo all'interno dell'opera e a farlo intervenire anche nella responsabilità dei suoi funzionamenti e delle strategie degli artisti.

Bibliografia: S. Bordini, *Arte Elettronica: l'arte come modo di vedere più che di rappresentare in ART e dossier*, n. 169, luglio /agosto 2001; S. Bordini, *Arte elettronica*, Giunti editori, Firenze-Milano 2004

17. Disimparare l'arte - CAROLINA DEL GAUDIO

In che senso occorre disimparare l'arte? Semplicemente perché, risponde Serena Giordano, bisogna sapersi liberare di quelle idee ricevute che costituiscono autentiche pastoie a una rinnovata capacità di percezione dei fenomeni artistici. La Cappella Sistina o la Gioconda di Leonardo sono certo capolavori indiscutibili. Il problema "è che l'indiscutibilità di un'opera porta inevitabilmente alla sua invisibilità". Bisogna dunque demeccanicizzare la percezione, per tornare a godere dei capolavori del passato strappandoli alla museificazione, ma soprattutto per vivere con nuova consapevolezza estetica l'arte del presente. Perfetto. Da però da riflettere il fatto che, oggi, una buona pedagogia come quella qui suggerita debba per forza travestirsi da antipedagogia: gli idoli della tribù sono duri a morire (da www.Panorama.it del 24-04-2012).

Bibliografia: S. Giordano, *Disimparare l'arte. Manuale di antididattica*, Il Mulino Bologna 2012
link: <http://www.arte.rai.it/articoli/serena-giordano-disimparare-larte/14675/default.aspx>

18. L'arte fuori di sé – LUIGI MECCARIELLO

L'arte è fuori di sé perché sta vivendo una crisi d'identità senza precedenti, ingabbiata in un sistema autoreferenziale per addetti ai lavori, pilotato più da logiche di mercato e di immagine che da una sincera ispirazione, lontano dal vissuto e dalle sensibilità della gente. L'arte è fuori di sé perché sono esplosi tutti i codici e i confini. Il pubblico e gli stessi studiosi faticano a valutare che cosa sia arte e cosa non lo sia, e molti la confondono con la pubblicità, il design, la comunicazione, o con la mera replica di frammenti di realtà. Ma l'arte è fuori di sé soprattutto perché la rivoluzione digitale ha generato una trasformazione antropologica dei comportamenti e delle relazioni sociali, che incide profondamente sull'identità dell'arte e sul ruolo dell'artista. L'arte che esce da sé, in senso positivo, può svolgere una funzione simbolica e pratica di antidoto alle patologie dell'età post-tecnologica, spostando il baricentro dalla creazione individuale a quella collettiva, dall'opera compiuta al processo aperto, dalla centralità dell'artista "genio" allo spettatore, con una circuitazione totalmente diversa, gratuita e molto più partecipata degli eventi artistici.
(descrizione tratta dal sito Feltrinelli)

Bibliografia: Andrea Balzola, Paolo Rosa, *L'arte fuori di sé, Un manifesto dell'arte nell'era tecnologica*, Serie Bianca Feltrinelli, Milano aprile 2011
link: <http://www.artefuoridise.it/>; www.andreabalzola.it; www.studioazzurro.com

19. Reinventare il medium – ROBERTA BARBATO

Partendo dalle ricerche della Krauss, una delle massime teoriche dell'arte contemporanea, l'idea è quella di dare delle risposte alle questioni urgenti dettate dall'era postmediale: qual è la condizione e la funzione dell'arte d'oggi? Quale il compito dell'artista nella costruzione della propria opera? Quale la sua responsabilità nei confronti del linguaggio? La Krauss si proietta nell'arte del nuovo millennio, il cui compito è più che mai quello di "reinventare il medium", non mero strumento tecnologico, ma vero e proprio linguaggio con specifiche e nuove regole, convenzioni e forme. Due esempi eccellenti, analizzati nel dettaglio delle loro opere, permettono di descrivere circostanze e conseguenze di tale posizione teorica: l'irlandese James Coleman e il sudafricano William Kentridge (tratto dalla presentazione del volume).

Bibliografia: R. Krauss, *Reinventare il Medium*, Bruno Mondadori Ed., Milano 2005

20. Pensieri rapidi–Morale lenta – DEBORAH PLAITANO

Oggi pensiamo così veloci da non aver più tempo di distinguere tra il bene e il male. Antonio Damasio, che ha dimostrato l'importanza delle emozioni per il cervello, lancia l'allarme. "Prova a guardarti dentro, adesso, subito".

Vent'anni fa sarebbe sembrato fuori luogo parlare del senso del corpo in se stesso con un neuroscienziato. La neuroscienza si occupava dello studio del cervello, non certo del corpo. Ma Damasio ha contribuito a modificare questo concetto. L'impennata della fortuna di Damasio in questo periodo segna anche il declino della teoria computazionale del cervello. Invece di considerare le nostre menti come sofisticati computer, le sue ricerche mettono un nuovo accento sull'architettura emozionale del cervello, esaminando soprattutto in che modo il corpo contribuisce all'esperienza emozionale. In questo senso, la carriera di Damasio rispecchia l'evoluzione delle scienze cerebrali, che ormai non si focalizzano più esclusivamente sui microscopici grovigli di neuroni ma si sono fatte strada in un vasto numero di settori tra cui economia, la sociologia, la teoria letteraria e le scienze politiche. Forse più di chiunque altro Damasio ha dettato i termini di questo itinerario e recentemente si è prefisso una nuova destinazione, che si colloca al confine fra il cervello e il corpo, nell'accelerazione della vita moderna. In una società che incanala le informazioni nella nostra testa a una velocità sempre maggiore, il nostro cervello ce la farà a reggere il passo? E cosa significherà vivere in una società che si muove a un ritmo ancora più vertiginoso rispetto a quello dello stesso cervello, che di fatto è il suo creatore?

Bibliografia: A. Damasio, *L'errore di Cartesio, Emozione e coscienza*, Adelphi 1995

A. Damasio, *Alla ricerca di Spinoza, Emozioni, sentimenti e cervello*, Adelphi 2003

link: http://www.matematicamente.it/approfondimenti/problem_solving/la_scissione_corpo_mente_e_l%11errore_di_cartesio_%5Ba._r._damasio%5D_201204157750/