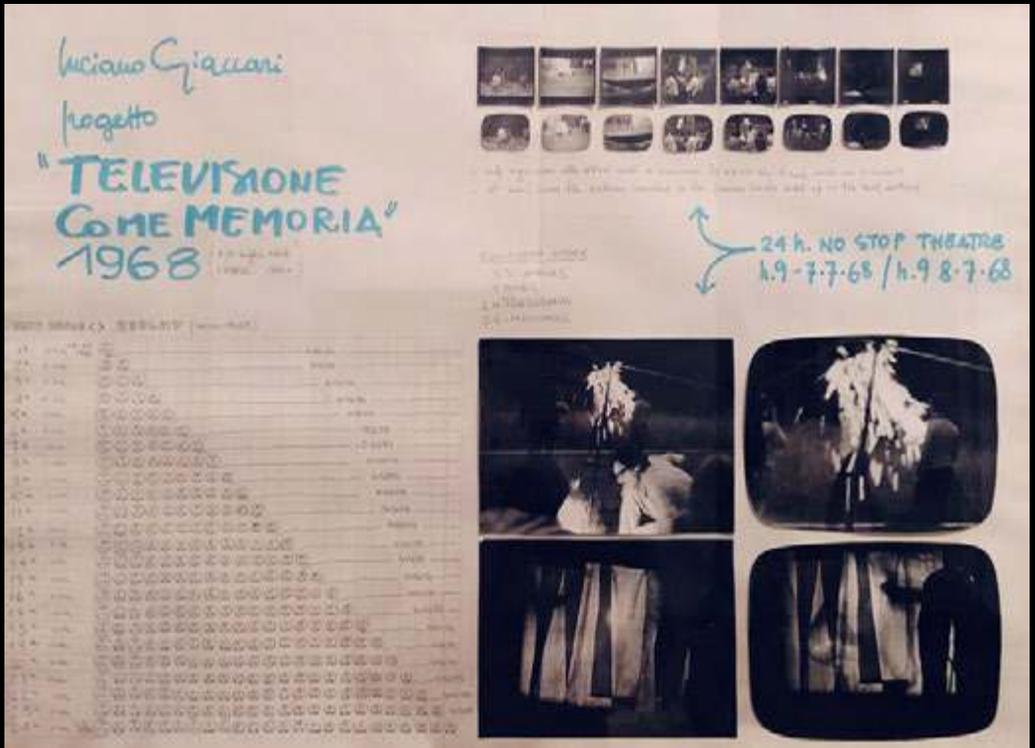




# Sciami Ricerche

Webzine semestrale di Teatro, Video e Suono | Diretta da Valentina Valentini





# Sciomi | RICERCHE

Webzine semestrale di Teatro, Video e Suono  
Diretta da Valentina Valentini

Editoriale

*Cosetta Saba, Lisa Parolo*  
**Editoriale**

## **Per una ricognizione della storia della video arte in Italia**

a cura di Cosetta Saba e Lisa Parolo

*Cosetta Saba*

**Cominciamenti della video arte in Italia (1968-1971)**

*Valentina Valentini*

**Ipotesi per una pre-storia delle installazioni video**

*Lisa Parolo*

**Video arte in Italia anni Settanta. Produzioni, esposizioni, teorie**

*Francesco Spampinato*

**Ibridazione, corpi e media. Pratiche artistiche del video in Italia negli anni Ottanta**

*Flavia Dalila D'Amico*

**L'anima militante del video nell'epoca digitale**

*Milo Adami*

**Video in Italia: una storia senza margini. Per una ricognizione storica, critica, espositiva dopo l'avvento del digitale**

*Valentino Catricalà*

**Oltre il video, verso il video. Arte e intelligenza artificiale**

*Alessandra Donati, Eliana Romanelli*

**L'opera d'arte video tra diritto e mercato**

Video

Suono

*Conversazione di Valentina Valentini con Chiara Guidi*

## **Il femminile della vocalità**

Teatro

*Laura Pernice*

## **Ortografie della nuova scena testoriana**

Atlante

## ***Radical software*: la prima rivista del video indipendente**

Allegati

*Focus da nuovoteatromadeinitaly.sciami.com*

**Simone Carella | Città di Ebla**

### **COMITATO SCIENTIFICO**

Jean-Paul Fargier, già Università Paris 8, Francia, **Helga Finter**, Università di Giessen, Germania, **Giovanni Iorio Giannoli**, già Università degli Studi di Roma Tor Vergata, **Pietro Montani**, già Sapienza Università di Roma, **Francesco Spampinato**, Università degli Studi di Bologna, **Annalisa Sacchi**, Università IUAV di Venezia, **Valentina Valentini**, Sapienza Università di Roma.

### **COMITATO EDITORIALE**

**Guido Bartorelli**, Università degli Studi di Padova, **Donata Chiricò**, Università della Calabria, **Francesco Fiorentino**, Università degli Studi Roma Tre, **Massimo Fusillo**, Università degli Studi dell'Aquila, **Thomas Haskell Simpson**, Northwestern Università di Chicago, USA, **Carlo Martino**, Sapienza Università di Roma, **Didier Plassard**, Università Paul Valéry di Montpellier, Francia, **Cosetta G. Saba**, Università degli Studi di Udine, **Emanuele Senici**, Sapienza Università di Roma, **Carlo Serra**, Università della Calabria.

### **REDAZIONE**

Samuele Briatore, Dalila D'Amico, Lisa Parolo, Mauro Petruzzello, Stefano Scipioni, Andrea Vecchia, Daniele Vergni.

La webzine aderisce alle linee guida etiche indicate dal **COPE Code of Conduct for Journal Editors**<sup>1</sup>. Tutti gli articoli vengono esaminati da revisori esterni. Gli articoli richiesti e concordati dalla direzione della rivista, secondo il programma editoriale, vengono sottoposti alla valutazione dei membri del comitato scientifico; questa circostanza è segnalata in nota, nella prima pagina del contributo. Sono ammessi direttamente dal comitato editoriale i contributi non rilevanti per le finalità che presiedono alla classificazione delle Riviste (schede bibliografiche, forum, interviste, interventi di artisti).

© 2019 – SCIAMI EDIZIONI (Teramo – Roma)

Issn: 2532-3830

Registrato presso il ROC al n. 26708

Sciami|ricerche, n. 6, Ottobre 2019

Webzine: <https://webzine.sciami.com/webzine/numero-6>

[www.sciami.com](http://www.sciami.com) / [webzine.sciami.com](http://webzine.sciami.com)

Redazione e direzione: via del Mandrione, 451 – 00181 Roma (RM)

Editore: Sciami|edizioni, Largo San Carlo, 9 – 64100 Teramo (TE)

Telefono +39 0861 247885

E-mail [info@sciami.com](mailto:info@sciami.com)



1 [https://publicationethics.org/files/Code\\_of\\_conduct\\_for\\_journal\\_editors\\_Mar11.pdf](https://publicationethics.org/files/Code_of_conduct_for_journal_editors_Mar11.pdf)

### *Copertina*

Luciano Giaccari, *Televisione come memoria*, 1968. Progetto. Courtesy achivio privato Maud e Luciano Giaccari, Varese.

### *Retro di copertina*

Luciano Giaccari, *Televisione come memoria*, 1968. Progetto (particolare). Courtesy achivio privato Maud e Luciano Giaccari, Varese.

### *Immagine di copertina di ogni articolo*

Studio Azzurro, *Sensible Map*, ambiente sensibile (Portatori di Storie), Interaction #3, Casablanca, 2008.

T. Trini, Il Telemuseo, «Domus» n. 488, luglio 1970.

Marinella Pirelli, *Film Ambiente*, 1968-69 (versione 2004), ferro, acciaio, legno, materiale plastico, immagini in movimento, suono. Veduta dell'installazione presso la mostra *Luce Movimento. Il Cinema Sperimentale di Marinella Pirelli*, Museo del Novecento, Milano. Foto Lorenzo Palmieri, Courtesy Archivio Marinella Pirelli.

*Frame* dal video *ABC video* (1978) di Lola Bonora, Carlo Ansaloni e Maurizio Cosua realizzato durante il secondo video laboratorio alla galleria del Cavallino. Courtesy collezione privata Cardazzo, Venezia.

Fabrizio Plessi, *Roma*, Martin-Gropius-Bau, Berlino, 2004 (rivisitazione dell'installazione originalmente realizzata presso Documenta 8, Kassel, 1987). Courtesy: Archivio Plessi.

*Frame* dal video *SOLO Limoni*, Giacomo Verde, 2001, Venezia.

Cosimo Terlizzi, *La Benedizione Degli Animali*, 2013.

Donato Piccolo, *Leonardo sogna le nuvole*, 2014.

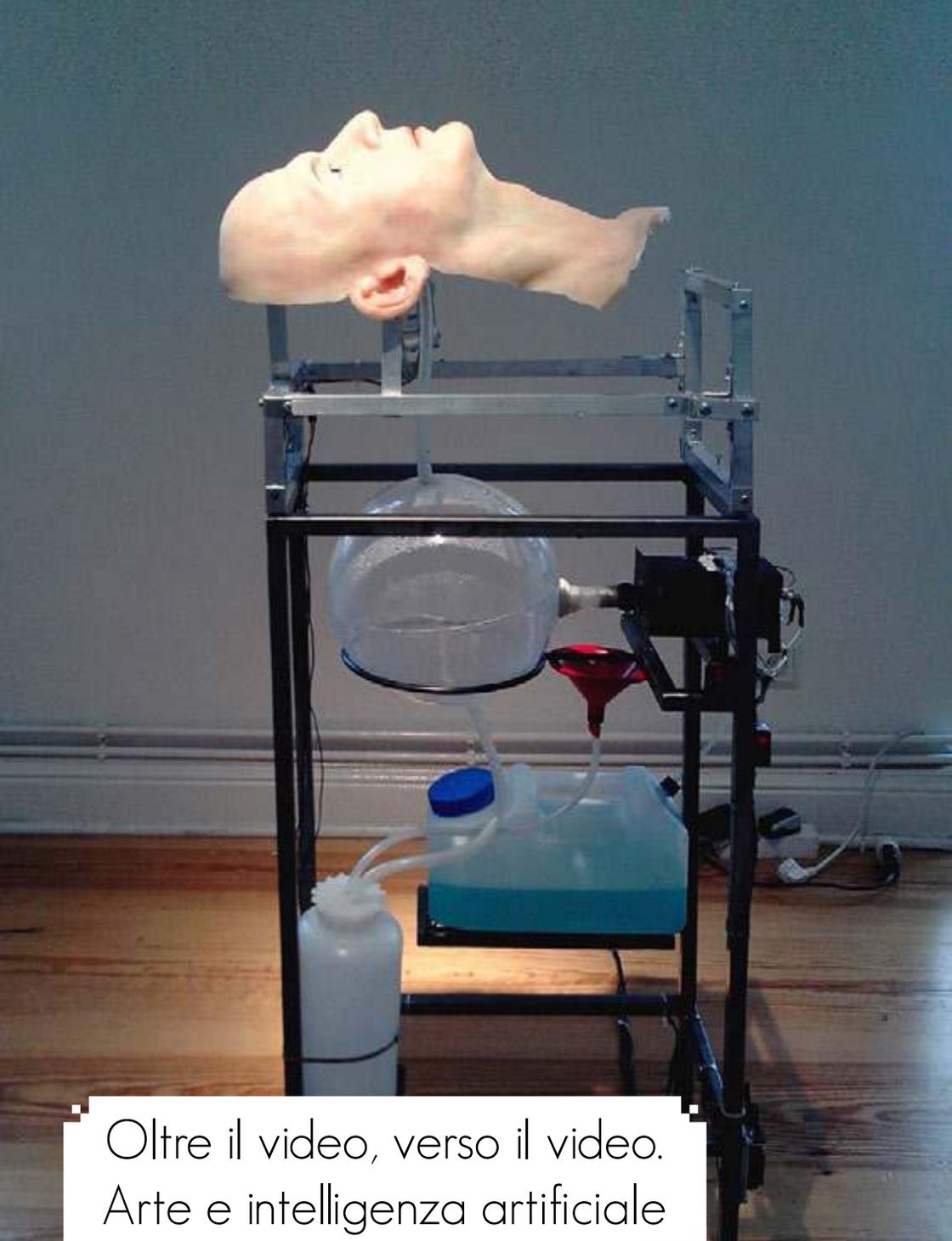
Francesco Bertelè, *Sagas*, video\_performance 20', 2015. Music and performance by Nick McMullan.

Chiara Guidi, *Fiabe Giapponesi*, Teatro Comandini-Cesena, foto di Niccolò Gialain.

*Macbetto o la chimica della materia*, regia di Roberto Magnani, foto di Federico Buscarino.

Copertina *Radical software*, Anno I, n.1.

I materiali utilizzati all'interno della pubblicazione (testo, foto, grafiche, etc...) e sulla webzine sono di proprietà dei rispettivi licenziatari e sono stati gentilmente autorizzati solo ed esclusivamente per questa pubblicazione. Per qualunque altro utilizzo è necessario informare i titolari. Per tutte le opere riprodotte, l'editore ha effettuato, senza successo, tutte le ricerche necessarie al fine di identificare gli aventi titolo. Pertanto resta disponibile ad assolvere le proprie obbligazioni.



Oltre il video, verso il video.  
Arte e intelligenza artificiale

## ABSTRACT

Il saggio mira a indagare le pratiche artistiche legate agli ultimi sviluppi nell'intelligenza artificiale. Da un lato, il saggio vuole mostrare come il ruolo degli artisti nei processi di sviluppo tecnologico non sia, né secondario, né marginale, ma che invece sia un motore per l'innovazione tecnologica. Dall'altro, l'idea dell'intelligenza artificiale è collegata a quelle pratiche che, piuttosto che sollevare acriticamente questi temi, cercano di investigare i significati, le nuove relazioni e le riflessioni aperte dall'avvento di queste aree.

Dopo una introduzione, il concetto di video arte sarà visto dal punto di vista dell'ultimo sviluppo dell'IA in modo da mostrare la natura polimorfa di tale concetto. L'analisi della pratica artistica sarà sviluppata non solo dal punto di vista della tecnica e dei linguaggi, ma anche dal punto di vista di una nuova tendenza, la quale, usando le tecnologie dell'IA, sta conducendo a una nuova visione ecologica: verso una visione postantropocentrica dell'essere umano.

*The paper aim at investigating the artistic practices linked to the latest developments in artificial intelligence. From one hand, the paper shows how the role of artists within technological development processes is neither secondary nor marginal, but that instead represents an engine for technological innovation. On the other hand, the idea of artificial intelligence is connected to those practices which, rather than uncritically taking up these themes, try to investigate the meanings, the new relationships and the reflections opened by the advent of these areas.*

*After an introduction section, the concept of videoart will be reread from the point of view of the latest development in AI showing the polymorph nature of the concept. The analysis of the artistic practice will be developed not only from the point of view of technics and languages, but also showing how a new trend of artists, using AI technologies, are leading a new ecological vision, a postanthropocentric vision of the human being.*

L'obiettivo di questo saggio è iniziare a porre le basi per un'analisi delle pratiche artistiche e videoartistiche legate agli ultimi sviluppi dell'intelligenza artificiale.

Da una parte si vuole dimostrare come il ruolo degli artisti all'interno dei processi di sviluppo tecnologico non sia, né secondario, né marginale, ma che invece rappresenti, e ha rappresentato, un motore per l'innovazione tecnologica stessa. Dall'altra, l'idea di intelligenza artificiale è connessa a quelle pratiche che, piuttosto che prendere acriticamente questi temi, cercano di indagare i significati, le nuove relazioni e riflessioni aperte dall'avvento di tali ambiti.

L'analisi dei processi artistici non è infatti connessa al semplice utilizzo di tecnologie di intelligenza artificiale, ma anche al ruolo guida che l'arte ancora oggi assume nell'interpretazione della nostra contemporaneità.

Il video, in questo senso, si trova oggi a essere ancora un elemento fondamentale all'interno dei processi artistici, anche se in modo diverso rispetto a ciò che si intendeva con esso fino a venti anni fa.

Se il video è ancora il medium principale con il quale gli artisti operano sia in ambito cinematografico (le grandi commistioni audiovisive) che artistico (la presenza ormai co-

stante di video nel mondo dell'arte), è anche vero che l'immagine si dota sempre più di meccanismi tecnologici complessi, essendo sempre più creata con software e sistemi legati a un mercato di intelligenza artificiale in crescita. Come afferma l'artista e studioso Eric Drass «[...] the problem with the term "Artificial Intelligence" is that it tends to make us think of "human like" intelligence – machine that thinks like we do – this leads people erroneously think that AI is not here yet. It is very much here, and literally manipulating our experience of the world, yet we tend to dismiss it, since it is not behaving in the way we expect from a human»<sup>1</sup>.

Questa situazione è completamente cambiata rispetto allo scenario videoartistico degli anni Novanta e primi Duemila, quando ancora le pratiche video, contaminate dal digitale, rimanevano salde a un immaginario espressivo e narrativo più vicino a quello degli anni precedenti. Questo porta, come si vedrà, a una ridefinizione del concetto stesso di "video arte"<sup>2</sup>.

## Arte e innovazione

In un recente libro dal titolo *AI Aesthetics*, Lev Manovich pone delle questioni importanti intorno all'utilizzo artistico dell'intelligenza artificiale e alla cultura estetica di riferimento guidata dal suo sviluppo. Le basi sono comuni a molti altri studi: l'intelligenza artificiale è oggi pervasiva in ogni nostra azione cambiando anche regimi estetici e sociali. L'intelligenza artificiale muove l'economia, la finanza, la produzione culturale, essa pervade ogni nostro ambito. Per Manovich però

While algorithms have been employed in artistic creation by artists since the 1960s, today industrial scale "cultural AI" is built into devices and services used by billions of people. Instead of being an instrument of a single artistic imagination, AI has become a mechanism for influencing the imaginations of billions<sup>3</sup>.

Per Manovich, più che studiare il lavoro degli artisti, bisogna concentrarsi sugli strumenti di intelligenza artificiale impiantati in ogni nostro dispositivo che influenzano la nostra immaginazione e la nostra estetica. Per Manovich l'intelligenza artificiale non è più uno strumento al servizio di qualcuno, ma diventa un nuovo meccanismo, una nuova forma di estetica.

Questa impostazione sembra aprire a una tematica che negli ultimi tempi è stata comune nel dibattito filosofico e che riguarda soprattutto un passaggio dall'arte a una estetizzazione totale della società<sup>4</sup>. Teorie di estremo interesse ma che spesso sembrano

1 Intervista a Eric Drass in «Neural», n. 56, 2017, p. 9.

2 Pensiamo anche al successo in ambito artistico dell'extended reality (realtà virtuale, aumentata e mixed reality).

3 Cfr. L. Manovich, *AI Aesthetics*, Strelka Press, 2018, p. 9. Edizione italiana di prossima pubblicazione per Luca Sossella editore.

4 Il dibattito è molto ampio e in Italia ha visto una prima ondata teorica in testi come M. Perniola, *Del Sentire*, Einaudi, Torino 1991 o E. Garroni, *L'arte e l'altro dall'arte. Saggi di estetica e di critica*, Laterza, Bari 1995. Si veda anche G. Lipovetsky, J. Serroy, *L'estetizzazione del mondo. Vivere nell'era del capitalismo artistico*, Sellerio, Palermo 2017.

annullare il ruolo fondamentale degli artisti, non solo nella creazione di opere ma nei processi di innovazione.

Le cose non cambiano se si modifica il punto di vista, spostando l'asse sull'importanza dei processi tecnologici. Non è nuovo sentire come l'avvento di una tecnologia cambi completamente il nostro ambiente, i nostri costumi e le nostre abitudini. Molti studi, tuttavia, continuano ad avere un approccio deterministico a favore di una visione lineare e prettamente tecnologica dello sviluppo dei media. A nostro avviso, dare per scontato un avvento incessante dei media, in quanto essi "accadono", mantenendo un ruolo passivo, o limitatamente attivo, del tessuto sociale rischia di non riuscire a inquadrare il fenomeno nella sua interezza. Potrebbe, invece, essere d'aiuto interpretare il ruolo dell'artista non come utilizzatore passivo di media già immessi sul mercato, ma come innovatore e motore del processo tecnologico<sup>5</sup>.

Molte teorie di marketing ed economiche hanno messo in discussione l'impostazione deterministica, guidata da concetti quali *path dependence* o *planned obsolescence*. Per questo è importante guardare alle pratiche artistiche che si confrontano con le tecnologie, perché esse ci portano non solo dentro al mondo dell'arte contemporanea, ma possono essere una risorsa per approfondire nuove modalità di concepire il ruolo della tecnologia e dei media.

Il modo di procedere degli artisti non si confà alle caratteristiche deterministiche del mercato sopramenzionate. L'utilizzo del concetto di determinismo deriva dalla necessità di sottolineare come i processi economici e di evoluzione dei media siano ancora pensati attraverso questo concetto, nonostante a una lettura più profonda risulta evidente considerare l'opacità di questa visione. Se consideriamo il determinismo come quella concezione filosofica, a carattere accentuatamente meccanicistico, secondo la quale ogni fenomeno o evento del presente è necessariamente determinato da un fenomeno o evento accaduto nel passato, risulta semplice applicare questa formula ai processi di sviluppo economici e ingegneristici determinati da quel passaggio costante da vecchi a nuovi media. Questa visione è solo in apparenza vera, è la visione opaca che il determinismo impone quando si presenta sotto forma di macchinismo tecnologico. È la visione comune. I processi di sviluppo tecnologico non sono assolutamente lineari e deterministici e rispondono a delle logiche economiche, sociali, politiche e filosofiche complesse<sup>6</sup>.

Fra gli esempi più famosi troviamo sicuramente l'evoluzione della tastiera QWERTY, il più comune sistema di tastiere alfanumeriche. Tale sistema si è imposto nella seconda metà dell'Ottocento superando tastiere molto più funzionali che permettevano una maneggevolezza e velocità maggiore.

La tastiera QWERTY è divenuta così uno degli esempi massimi della teoria della "path dependence", dimostrazione di un'evoluzione tecnologica non basata sulla funzionalità e su una maggiore prestanza, «A path-dependent sequence of economic changes is one of which important influences upon the eventual outcome can be exerted by temporally re-

5 Rimando al mio libro *The Artist Inventor*, Rowman & Littlefield, Londra 2019. Di prossima pubblicazione.

6 Si veda il concetto di complessità di W. B. Arthur, *The Economy as an Evolving Complex System II*, con Steven Durlauf e David Lane, Addison-Wesley, Reading, MA, Series in the Sciences of Complexity.

mote events, including happenings dominated by chance elements rather than systematic forces»<sup>7</sup>. Sullo stesso piano l'analisi di W. Brian Arthur per quanto riguarda il successo del VHS al posto del più definito Betamax showing «[...]how systems become locked-in to certain behavioural patterns»<sup>8</sup>. Teorie che trovano un loro precedente filosofico nell'interessante concetto di *Dépense* di George Bataille<sup>9</sup> del 1947.

Il lavoro degli artisti è la dimostrazione di questa complessità evolutiva. Gli artisti con il loro lavoro, portano all'ennesima potenza la non linearità dello sviluppo abbattendo funzionalità e prestanta, in questo modo dando risalto a una nuova idea di innovazione tecnologica. Per questo il rapporto degli artisti con la tecnologia è utile non solo per la storia dell'arte ma anche per lo studio dei media e della società più in generale. Oltre allo studio dei fenomeni estetici globali, indicati da Manovich, riteniamo sia ancora importante guardare alle pratiche artistiche che usano le tecnologie come, da una parte esperienze di ridefinizione di categorie dell'arte contemporanea, dall'altra di apertura su nuove intuizioni per una analisi approfondita dei processi tecnologici, in questi casi, di intelligenza artificiale.

## L'artista e l'intelligenza (artificiale)

«In the last decade the ground upon which 'media arts' is practiced has changed substantially»<sup>10</sup>, afferma Simon Penny. Un cambiamento che l'autore rintraccia proprio nel nuovo rapporto tra arte e sviluppo tecnologico. Infatti,

The problem for practionners in the 1990s was usually that the technology they wanted didn't exist or lacked required capabilities. The task of the artists was often to imagine and than develop the technologies themselves, from relatively raw component. While onerous, this task tended to ensure the synchronization of aesthetic goals with technical form<sup>11</sup>.

Siamo d'accordo con questo cambiamento, con il fatto, cioè, che, nel modo in cui gli artisti hanno reinventato i media e quindi l'innovazione tecnologica, possiamo notare un cambiamento, una "historical transition": «[...] the task of the artist is no longer to imagine possible technologies but to decode the assumptions of the designer and to disentangle functionalities from these complex artifacts, or at least to proceed with an awariness of the sediment imbrication of purposing»<sup>12</sup>.

Nonostante non sia uno dei punti centrali del libro, Penny è uno dei pochi ad aver messo in risalto questo rapporto tra artisti e produzione tecnologica. Nell'interpretazione di Penny, tuttavia, se il ruolo dell'artista è visto fino a qualche anno fa come attivo inventore e ideatore di tecnologie ancora non in mercato, oggi egli torna a essere un passivo

////////////////////

7 In P. A. David, *Clio and the Economics of QWERTY*, The American Economic Review, Vol. 75, No. 2, p. 332.

8 In F. Halsall, *Systems of Art: Art, History and Systems Theory*, Peter Lang, Bern 2008, p 75. Il concetto di "lock-in" è emerso grazie agli studi di W. Brian Adams.

9 Cfr. G. Bataille, *La parte maledetta*, Bollati Boringhieri, Torino 2015.

10 In S. Penny, *Making Sense*, Mit Press, Cambridge (Ma) 2017, p. 89.

11 In *Ibidem*.

12 In *Ibidem*.

utilizzatore o al massimo un sovvertitore delle funzionalità ingegneristiche e di design. A nostro avviso, invece, l'«historical transition» non va vista solo nella «crystallization of technologies» e nella «proliferation of highly specialized technological widgets», ma anche nella «highly specialized of the artist».

Quella “crystallization” di cui parla Simon Penny è valida anche per gli artisti che consolidano sempre più il loro rapporto con le aziende del settore tecnologico, entrando finalmente dentro centri di ricerca, dipartimenti scientifici e aziende del settore riacquistando un nuovo ruolo attivo all'interno della produzione tecnologica, apportando quel valore etico fondamentale, il vero più dell'arte. Questo è evidente soprattutto in ambiti che prevedono un'alta conoscenza scientifica e ingegneristica: come la robotica e l'intelligenza artificiale che stanno impattando e modificando ambiti in apparenza consolidati. Prendiamo come esempio la video arte, una delle prime forme del binomio “arte e tecnologia”. Essa è nata come termine, e quindi come campo a se stante, all'incirca negli anni Sessanta, quando le tecnologie video erano fra le più sviluppate. Tecnologie, cioè, che a differenza dei primi elaboratori elettronici degli stessi anni, permettevano un maggiore controllo dell'immagine, una maggiore varietà espressiva, un minore costo, e un rapporto immagine ripresa/immagine modificata inedito per i tempi.

La nascita di un fenomeno artistico viene unito, già nella sua base terminologica, con una tecnologia industrialmente determinata, in un nuovo rapporto tra mondo dell'arte e mondo dell'innovazione tecnologica<sup>13</sup>. Ma come ogni termine legato a un medium (“video” e “arte”) bisogna capire se con gli sviluppi tecnologici i termini nominano ancora, «Il dramma – afferma Umberto Eco – è che l'uomo parla sempre in generale mentre le cose sono singolari»<sup>14</sup>: dramma dell'impossibilità di ogni definizione. Il dramma della mutabilità dei fenomeni, del susseguirsi delle forme e del rincorrere dei concetti.

Ci si potrebbe chiedere, dunque, se, alla luce degli sviluppi tecnologici e artistici, sia possibile parlare oggi di video arte come se ne parlava negli anni Sessanta o Settanta; ha senso oggi delimitare il campo dell'arte in relazione con la tecnologia al solo ambito del video? O utilizzare termini ombrello come audiovisivo.

**Già molto utilizzato in ambito sociologico, negli studi di cinema**

sotto l'ombrello della nozione di “audiovisivo” – afferma Bettetini – si raccolgono testi e prodotti diversi, che nella loro composizione uniscono immagini (fisse e/o in movimento) con parole, suoni, rumori: dal cinema sonoro alla televisione, dalle filmine didattiche a certi annunci pubblicitari, dalle videocassette ai compact disc, dagli oggetti della multimedialità a molti della Computer Graphics e agli ipertesti, fino ai più recenti casi di Realtà Virtuale, che aumenta il numero dei sensi umani coinvolti nelle sue esperienze, aggiungendovi anche il tatto e il senso del corpo<sup>15</sup>.



13 Sulla questione terminologica rimando a C. Saba, V. Valentini, *Medium senza Medium*, Bulzoni, Roma 2017 e a M. M. Gazzano, *Kinema. Il cinema sulle tracce del cinema*, Exorma, Roma 2014.

14 In U. Eco, *Kant e l'ornitorinco*, Milano, Bompiani 1997, p. 20.

15 In G. Bettetini, *L'audiovisivo. Dal cinema ai nuovi media*, Bompiani, Milano 1996, p. 7. Si veda anche l'importante libro di M. Chion, *L'audiovision*, Nathan, Paris, 1994, tr. it. *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Lindau, Torino 1997.

O forse si potrebbe dire con Tom Gunning, a proposito della rivoluzione digitale in fotografia, «cambierà come le fotografie saranno fatte, chi le farà e come saranno usate: ma resteranno pur sempre fotografie»<sup>16</sup>.

Il punto, per dirla ancora con una citazione, questa volta di Chris Meigh-Andrews, è che

The terms “artists” video and “video art” are both themselves increasingly troublesome, and with the phenomenon of converging electronic media with the rise and spread of digital technology, these labels are often ascribed to any kind of moving image art practice, regardless of the original format or source material<sup>17</sup>.

Il grande lavoro degli artisti su questi temi ci può aiutare a districarci in questo universo investigando proprio queste problematiche. Oggi, in particolare, approfondendo questioni dalla robotica all'intelligenza artificiale, fino a spingerci a temi molto più complessi come la *superintelligence*, la *singularity*, la “vita artificiale” ecc. Sono temi molto discussi che ci portano oltre la mera questione tecnologica, oltre anche quella terminologica, spingendoci verso tematiche di carattere filosofico come il tentativo di rileggere lo stesso concetto di “essere umano”.

Dando uno sguardo a libri, quotidiani o riviste, anche non specializzate, si percepisce una forte ansia per il futuro determinata soprattutto dall'avvento dell'intelligenza artificiale e dalle interpretazioni “futurologhe” che questa definizione si porta dietro. È oggi sempre più comune leggere in quotidiani nazionali affermazioni, anche forse esagerate, del tipo:

Io penso che ciò a cui assistiamo oggi ha probabilmente un impatto evolutivo persino maggiore di quello dell'invenzione dell'agricoltura e dell'allevamento, perché l'attuale rivoluzione dell'intelligenza artificiale e della biotecnologia ci offre la possibilità di cambiare l'umanità stessa, e non soltanto la nostra economia, quello che mangiamo, la società e la politica<sup>18</sup>.

Ancora una volta una rivoluzione, qualcosa che cambia nella sua essenza il concetto stesso di *human being*.

Che le macchine ci battono a scacchi o a molti giochi con basi “matematiche” (provate a far giocare un robot a pallone, perderà sicuramente!), che abbiano strumenti molto più veloci nel calcolo, nel trovare il percorso più veloce, o nella risoluzione di problemi logici, questo ormai è acquisito senza particolari sorprese, ma «Tasking a computer to discern the better of two chocolate cakes is a far more challenging task than playing chess»<sup>19</sup>. Forse, proprio l'IA ci darà una nuova definizione di intelligenza umana, più legata a valori non logici. Negli ultimi anni, gli artisti hanno dato una nuova interpretazione di queste tematiche utilizzando tecnologie e linguaggi, ridefinendo settori artistici e coniando nuovi concetti. Questi artisti rappresentano una nuova ondata utile allo studio dell'arte e

16 Cfr. T. Gunning, *What's the point of an index*, «NORDICOM Review», vol. 5, no.1/2, September 2004, p.41 (traduzione nostra). In questo contest Gunning sviluppa il concetto di *truth claim*.

17 In C. Meigh-Andrews, *A History of Video Art*, Bloomsbury, London 2015, p. 8.

18 Cfr. Intervista a Yuval Noah Harari da parte dello scrittore italiano Roberto Saviano, speciale “Robinson” di «La Repubblica», 27/07/2019.

19 In S. Penny, *Making Sense*, cit., p. 7.

dei media. Più che al tecnologico, l'arte ci fa guardare al nuovo rapporto che l'uomo sta instaurando con questo, e alla nuova relazione che egli inaugura con l'ambiente circostante.

## Oltre il video, verso il video. Esempi di artisti

Pensiamo al concetto di "deficienza artificiale" di Donato Piccolo. Partendo dalla nota frase di Bertrand Russel, «The fundamental cause of the problems is that in the modern world the stupid are always safer while the intelligent are full of doubts», l'artista ha creato delle piccole *intelligence* artificiali composte di oggetti di vita quotidiana (vasi, piante, scatole di cartone usate, etc.) che si muovono all'interno dello spazio espositivo. Per l'artista, «the human being is not created to be right but to prove himself to exist.» Sono oggetti di vita quotidiana (una pianta, una scatola, ecc.) che si muovono nello spazio espositivo con software di intelligenza artificiale. Gli oggetti hanno tutti sentimenti diversi (rabbia, amore, paura, ecc.) che li rendono non tanto degli "esseri" logicamente intelligenti, ma sentimentalmente intelligenti: più intelligenza è stupidità.



Hito Steyerl, *How Not To Be Seen. A Fucking Didactic Educational*, 2013.

O *Sebastiano*, sempre di Piccolo, una scultura rappresentata da un uomo piegato in camicia bianca sulla cui schiena dei piccoli bracci robotici disegnano. L'uomo accoglie i robot permettendo a essi, come a dei bimbi, di giocare sulla sua schiena, disegnare forme artificiali gestite da algoritmi. La tecnologia è il motore per la creazione di una nuova modalità poetica: come possibilità immaginifica di nuovi mondi. La tecnologia non potenzia nulla, essa si depotenzia divenendo strumento dell'uomo per una nuova relazione pianeta, natura, uomo, tecnologia.

L'artista tedesca Hito Steyerl per la sua installazione alla Serpentine Gallery di Londra, sceglie un titolo molto significativo: *Power Plants*.

Il concetto di "potere" è oggi generalmente affidato alla tecnologia, è questa, pensiamo, ad avere il controllo, la forza di far accadere i fenomeni. Sempre più deleghiamo alla tecnologia questo potere del controllo in contrasto con tutto ciò che non è controllabile e che ci richiama a forme più effimere o magiche. Una relazione quella fra tecnica e magia che oggi andrebbe rivista, come l'interessante libro di Federico Campagna mette in evidenza<sup>20</sup>.

Ancora fino a qualche tempo fa Umberto Eco distingueva rigidamente tra tecnica, tecnologia e magia. Per Eco, la magia era ciò di cui ci dovevamo liberare: «ecco, che dopo secoli di luce, noi siamo ancora come Isidoro: i giornali parleranno dei nostri convegni scientifici ma fatalmente l'immagine che ne sortirà sarà ancora magica»<sup>21</sup>.

Su questa base la mostra di Steyerl mette in crisi il concetto classico di "potere" per ampliarlo e approfondirlo: «Beginning from the premise that power is the necessary condition for any digital technology, the artist considers the multiple meanings of the word, including electrical currents, the ecological powers of plants or natural elements, and the complex networks of authority that shape our environments»<sup>22</sup>.

Per questo l'installazione di Steyerl è composta da sei video generati attraverso meccanismi di reti neurali, su sistemi informatici modellati sul cervello umano e sul sistema nervoso, che sono programmati per predire il futuro calcolando il fotogramma successivo nel video. L'immagine delle piante come sistema reticolare e decentralizzato, data da studiosi quali Stefano Mancuso<sup>23</sup>, diventa anche la metafora per poter comprendere il funzionamento del nostro cervello e del nostro corpo. La pianta diventa metafora di un nuovo modo di guardare all'uomo e alla sua relazione con l'esterno.

Nel 1997 Steina Vasulka fu chiamata a rappresentare il Padiglione Islandese alla Biennale di Venezia. Questo fu un evento molto importante, in quanto consolidò, dopo la vittoria del Leone D'Oro di Nam June Paik nel 1993 e la rappresentazione del Padiglione americano da parte di Bill Viola nel 1995, la presenza dell'utilizzo artistico della tecnologia nel mondo patinato dell'arte contemporanea, attraverso un altro dei suoi maggiori rappresentanti.

A differenza di Paik e Viola, l'installazione di Steina Vasulka proponeva un tema nuovo ancora poco esplorato all'epoca, *Orka* a Multiscreen Nature. Orka è una parola islandese che significa "energia", "forza", "potenza". La potenza della Natura è in questo caso rappresentata dalla particolarità dell'Islanda, dal suo stretto rapporto tra le viscere più profonde della Terra e la loro eruzione in superficie. Una Terra che Steina Vasulka riprende e filma, dove la presenza di elementi naturali ha una potenza esplosiva maggiore di qualsiasi civilizzazione.

////////////////////

20 Cfr. F. Campagna, *Technic and Magic: The Reconstruction of Reality*, Bloomsberry, Londra 2018.

21 In U. Eco, *A passo di gambero*, Bompiani, Milano 2006, p. 109.

22 Nel booklet della mostra *Hito Steyerl, Power Plants*, dal 11-04-2019 al 06-05-2019 alla Serpentine Gallery.

23 Stefano Mancuso è uno dei più importanti studiosi internazionali di Piante.

Immergersi nell'installazione dell'artista islandese voleva dire viaggiare in un nuovo mondo, in contrasto con il modo con cui era concepita la tecnologia all'epoca. Lo sfoggio tecnologico che caratterizzava molte opere d'arte degli anni Novanta, viene soppiantato da un depotenziamento tecnologico in funzione di una nuova relazione con una nuova potenza: quella delle piante, della natura.

È la stessa tecnologia video che ci trascina in un nuovo contatto, sostiene Steina Vasluka: «I think I have a duty to show what can't be seen, like water flowing uphill or sideways and an upside-down sea. By putting people in a mental world where they have never lived, you can hypnotize them»<sup>24</sup>. Sì, possiamo ipotizzarlo, e oggi possiamo immaginarlo e vederlo sempre più vicino. È questa la condizione, forse non tanto del postumano, postantropocentrismo, ma forse dei premoderni. Forse, più che al "post", dovremmo guardare al - del "pre".

Prendiamo in Italia il lavoro di Daniele Puppi e a un'opera come *Naked* (2014), nella quale la trasformazione in lupo, ripresa dal film *Un lupo mannaro americano a Londra*<sup>25</sup>, diviene la tortura di un uomo che perde tutte le sue categorie e intermediazioni razionali, sociali, di costume, per divenire corpo nudo animale.

Pensiamo agli Oceani di *Moving off the Land* di Joan Jonas, oceani immaginari popolati di creature, alla figura dello sciamano tipica dei video dell'artista americana, chiave del collegamento tra natura e cultura.

È questo ciò che emerge dall'ultimo fondamentale libro di Donna Haraway che, non a caso, si sbarazza dei vari "post" preferendo un'altra impostazione di analisi. "Cthulucene" è il termine chiave, oltre l'Antropocene e il Capitalocene, foriero di un nuovo pensiero tentacolare. Con questo termine, Haraway ci suggerisce di non guardare in alto o in avanti, ma di guardare in basso, verso la Terra, «To renew the biodiverse powers of terra is the sympoietic work and play of the Cthulucene. Specifically, unlike either the Anthropocene or the Capitalocene, the Cthulucene is made up of ongoing multispecies stories and practices of becoming-with in times that remain at stake, in precarious times, in which the world is not finished and the sky has not fallen—yet»<sup>26</sup>.

Per la Haraway fin'ora siamo stati immersi in diversi stadi, diversi "mondi", come l'Anthropocene, il Plantationocene or Capitalocene. Il punto è che per riuscire veramente a superare questi stadi non basta mettere un prefisso, ma serve un altro nome, «[...] we need a name for the dynamic ongoing symchthonic forces and powers of which people are a part, within which ongoingness is at stake. [...] I am calling all this the Chtulucene»<sup>27</sup>.

Siamo ormai oltre. Non c'è più distinzione tra entità animali, piante, uomini. Siamo in relazione continua di diverse grandezze (genetiche, fisiche, biologiche). Una nuova visione che ci spinge a rileggere tanti temi sopradescritti. È una visione aperta da molti artisti che usano la tecnologia e che qui abbiamo solo accennato.



24 Dichiarazione di Steina Vasulka all'interno del testo di Auður Ólafsdóttir all'interno del Catalogue of the Island Pavillion at the 47th Venice Biennale, p. 3.

25 Il film è del 1981, regia di John Landis.

26 In D. Haraway, *Staying with the Trouble*, Duke University Press 2016, p. 55.

27 In *Ivi*, p. 101.

Siamo oltre il video, ma anche, allo stesso tempo, verso una nuova idea di video. Tutti questi esempi rappresentano, infatti, una figura dell'artista che esce ed entra da ciò che prima veniva delimitato con il concetto di video arte. Tale concetto si rigenera, trovando nuove dimore in contesti diversi. Più che videoartisti si dovrebbe forse parlare di artisti che usano il video, il quale con la sua storia pervade oggi tanta parte dell'arte contemporanea. I linguaggi del video classico vengono così inglobati e riletti, consciamente o inconsciamente, dalle nuove generazioni. Nell'appropriarsene, li contaminano con nuove pratiche legate alla robotica, intelligenza artificiale, alla sound art. Come nelle opere di Davide Quayola, fra video arte e robotica, o di Ian Cheng. Quest'ultimo, dal video passa a costruire, insieme a un gruppo di ingegneri, software di intelligenza artificiale che creano continuamente mondi sempre più complessi potenzialmente infiniti – termineranno solo con lo spegnimento del software a fine mostra. Ancora una volta i temi trattati da questa nuova ondata di artisti sono legati a una nuova visione dell'uomo in nuovi scenari ecologici, influenzati dalle teorie del post-antropocentrismo.



Ian Cheng, *Emissary*, 2017.

L'arte si relaziona con questi temi, come oggi il design, l'architettura, la moda. Pensiamo a Neri Oxman che si oppone all'idea di design moderno, parlando di due opposte design culture, «Since the industrial revolution, the world of design has been dominated by the realm of manufacture and massproduction. Assamble line has dictated a world made of parts framing the imagination of designer and architecture who have been trained to think about the object as assemblies of descreet parts with distinct function. But you don't find homogenius materialist assemblies in nature»<sup>28</sup>. Da qui Neri Oxman propone un design che si ispira ai processi evolutivi della natura, alla genetica e ai processi biologici.

28 Design at the Intersection of Technology and Biology", Neri Oxman's Ted Conference 2015, min. 6, reperibile a: [https://www.ted.com/talks/neri\\_oxman\\_design\\_at\\_the\\_intersection\\_of\\_technology\\_and\\_biology](https://www.ted.com/talks/neri_oxman_design_at_the_intersection_of_technology_and_biology) [data ultimo accesso 21/10/2019].



Ian Cheng, *Emissary*, 2017.

È ciò che ha mostrato Paola Antonelli, chief curator al MOMA, nella mostra *Broken Nature* alla Triennale di Milano 2019, Arte, design, architettura, sono qui affiancati per una approfondita indagine sui legami che uniscono gli uomini all'ambiente naturale attraverso il concetto di "restorative design"<sup>29</sup>. Oltre il video, ancora

What happens when the best biologies of the twenty-first century cannot do their job with bounded individuals plus contexts, when organisms plus environments, or genes plus whatever they need, no longer sustain the overflowing richness of biological knowledges, if they ever did? What happens when organisms plus environments can hardly be remembered for the same reasons that even Western-indebted people can no longer figure themselves as individuals and societies of individuals in human only histories?» Si chiede ancora Donna Haraway: «Surely such a transformative time on earth must not be named the Anthropocene!».

In epoca di protesi tecnologiche, di super-io, di deliri transumanisti, gli esempi appena accennati sembrerebbero aprire una nuova prospettiva: quella di ritrovare una nostra nuova condizione esistenziale non nell'aggiunta, nel potenziamento deterministico della tecnologia applicata al corpo o nel potenziamento della macchina, nella creazione e nello sviluppo di un Io all'ennesima potenza. Ma piuttosto nel depotenziamento, nello scambio reciproco: non nel potenziamento ma nella conoscenza di noi stessi, dei nostri strati più profondi del sentire.

29 Il Restorative Design è un approccio contemporaneo al design degli ambienti incentrato sulla ricerca di un nuovo equilibrio tra corpo e natura. L'utilizzo di tecniche e materiali naturali legati alla cultura tradizionale della costruzione – come ad esempio legno, argilla e calce – si unisce a una sensibilità estetica orientata allo sviluppo dell'armonia e della pace interiore.



in all about real si summer le actor's regist' not calls on present  
 for the action recorded in the passing hours add up to the real action



24 h. NO STOP THEATRE  
 h.9-7.7.68 / h.9 8.7.68

APPREX

AS

BERS

T.S.



ISSN 2532-3830



2532-3830-6