

Titolo | Sull'interattività. Conversazione con Pietro Montani

Autore | Marie Rebecchi; Pietro Montani

Pubblicato | «AlfaDomenica», n. 22, 7 dicembre 2014. [<https://www.alfabeta2.it/2014/12/07/sullinterattivita-conversazione-pietro-montani>]

Diritti | © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine | pag 1 di 3

Lingua | ITA

DOI |

Sull'interattività. Conversazione con Pietro Montani

a cura di Marie Rebecchi; Pietro Montani

MR Vorrei iniziare questo dialogo intorno al tuo ultimo libro riprendendo alcuni punti salienti di quello precedente, dedicato alle risorse etiche ed estetiche di quella che definisci «immaginazione intermediale» (*L'immaginazione intermediale. Perustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Laterza 2010). Qui ti chiedi come sia possibile autenticare e riabilitare la relazione tra l'immagine e la sua alterità irriducibile, ovvero un mondo già «intuito tecnicamente» e indifferente nei confronti della portata referenziale delle immagini. Nell'*Immaginazione intermediale*, come già nel precedente *Bioestetica* (Carocci 2007), indichi nell'immagine cinematografica il referente più appropriato di un'immaginazione tecnicamente orientata. *Tecnologie della sensibilità* mi pare lanciare una sfida ancor più complessa: gli oggetti di cui ti occupi non sono più opere compiute (ad esempio film) ma processi più o meno aperti e interminabili. Centrale nel tuo discorso non è più lo statuto intermediale dell'immaginazione, ma quello interattivo. Per comprendere l'impatto delle tecnologie digitali sulla nostra sensibilità e sulle nostre percezioni occorre dunque indagare nuovi paradigmi quali la rete, la «realtà aumentata» e le «tecnologie indossabili»?

PM La questione dell'interattività ha cominciato a imporsi grosso modo una quarantina di anni fa, soprattutto all'interno del «mondo dell'arte», in concomitanza col trasformarsi della tradizionale esperienza contemplativa in un'esperienza performativa (su vari livelli) e col rilievo via via crescente che l'estetica e la teoria delle arti moderne hanno dato alla figura dello spettatore, sempre più assimilata a quella di un co-autore. Si è trattato tuttavia di un'interattività quasi sempre molto elementare, totalmente istruita da un programma e in fin dei conti assai meno significativa dei comuni processi di cooperazione interpretativa che ciascuno di noi intrattiene con i testi (visivi e non) di qualche impegno. Più o meno nello stesso arco di tempo – e questo parallelismo è significativo – le tecnologie elettroniche, e la rete in primo luogo, hanno cominciato a rendere praticabili forme di interattività molto più radicali, anche se non caratterizzate da finalità «artistiche». Mi riferisco ai videogiochi e ai giochi di ruolo di massa che hanno aperto la strada agli altri dispositivi con cui ciascuno di noi interagisce in rete ogni giorno: pensa solo a Wikipedia e a Instagram. Ora, mi sembra singolare che, a fronte di questo fenomeno, gli artisti visivi abbiano quasi tutti assunto un atteggiamento di grande prudenza e quasi di timidezza. Niente del genere, al contrario, era accaduto al cinema quando le nuove tecnologie avevano posto al centro la questione capitale della messa in crisi della prestazione referenziale dell'immagine fotografica (cioè il tema che ho affrontato nel secondo volume – *L'immaginazione intermediale* – di questa che, come tu hai ben visto, è una vera e propria trilogia). In *Tecnologie della sensibilità* mi chiedo, tra le altre cose, come mai questo sia accaduto e, soprattutto, se siamo ancora in tempo a metterci all'altezza – tutti quanti, ma gli artisti per primi – della sfida lanciata dalle tecnologie. Questa è una sfida epocale: in nessun periodo della storia dell'umanità è stata offerta a un numero così grande di persone la possibilità di accedere a un archivio così esteso di immagini col quale interagire produttivamente.

MR In apertura del tuo libro affermi che la nostra immaginazione è allo stesso titolo riproduttiva, produttiva e interattiva (ovvero un dispositivo in grado d'incidere sulle modificazioni dell'ambiente). Sono tratti già presenti nelle riflessioni di László Moholy-Nagy contenute nel testo del 1922 intitolato *Produzione e riproduzione*, che parrebbe contenere le premesse per pensare il paradigma dell'interattività, in particolare in tutti quegli aspetti che coinvolgono le modalità percettivo-motorie dell'apprendimento. Sono gli stessi anni in cui Dziga Vertov realizza il suo *Kinoglaz* (*Cineocchio*, 1924), che riconosci come una limpida anticipazione di questo modello interattivo.

PM Molti protagonisti dell'avanguardia storica hanno lucidamente anticipato queste problematiche, e tra costoro sicuramente Moholy-Nagy e Vertov. Entrambi attribuirono un'importanza eccezionale al momento produttivo, che considerarono accessibile a un numero crescente di persone: non solo agli artisti in senso professionale. Anche Benjamin nello stesso giro di anni parlava dell'autore come «produttore» e indicava in qualcosa che oggi definiamo «interattività» la modalità moderna del rapporto con le arti, in particolare la modalità «politica» di questo rapporto. Il problema è che in quel periodo la tecnologia che avrebbe permesso il dispiegamento reale dell'interattività – o, per usare una terminologia più precisa: la tecnologia che permette all'immaginazione interattiva di «esternalizzarsi» – non esisteva ancora, e ciò significa che tutte le teorie o le vedute creative in questo campo erano destinate a restare sostanzialmente utopistiche. In questo ovviamente non c'è nulla di male e anzi l'utopia è uno dei nutrimenti essenziali dell'arte. Il problema è un altro. E precisamente questo: che solo quando una tecnologia si impone materialmente, e non prima, noi cominciamo davvero a capire fin dove ci può condurre. In altri termini: arriviamo sempre troppo tardi per essere pronti. Ma è proprio questo gap nei confronti della tecnica che le arti hanno da sempre provveduto a ridurre (se non proprio a eliminare) evidenziando le opportunità inavvertite interne alle singole tecnologie. Una ragione in più per chiedersi come mai questo processo virtuoso non stia avvenendo anche oggi. Io credo che questo dipenda dal fatto che la creatività, insita nell'esperienza dell'essere umano come tale, si vada oggi spostando su territori che non possono più essere definiti con i concetti tradizionali dell'estetica.

Titolo | Sull'interattività. Conversazione con Pietro Montani

Autore | Marie Rebecchi; Pietro Montani

Pubblicato | «AlfaDomenica», n. 22, 7 dicembre 2014. [<https://www.alfabeta2.it/2014/12/07/sullinterattivita-conversazione-pietro-montani>]

Diritti | © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine | pag 2 di 3

Lingua | ITA

DOI |

MR Vorrei ora affrontare la questione del montaggio, all'interno dei paradigmi dell'intermedialità e dell'interattività. Nell'*Immaginazione intermediale* proponi di rintracciare la differenza tra l'immagine e il mondo nel rapporto stesso tra le immagini. Se le pratiche di found footage e mash-up, come tu affermi in *Tecnologie della sensibilità*, hanno anticipato il regime anarchico e regressivo di molte delle pratiche di montaggio diffuse in rete, quali sono allora i fenomeni che permetterebbero d'incrementare le attitudini creative della nostra immaginazione, facendo così emergere il tenore produttivo e creativo di un montaggio interattivo?

PM È un punto decisivo. Sono convinto – non sono il solo, anche se si tratta ancora di una posizione nettamente minoritaria – che nel prossimo futuro l'importanza «formativa» che avrà il nostro commercio attivo con le immagini è destinata a crescere enormemente. Useremo sempre più massicciamente le immagini audiovisive per organizzare non solo le nostre comunicazioni (il che è un'ovvietà) ma anche i nostri processi di apprendimento e i nostri sistemi di insegnamento. Persino i protocolli della ricerca scientifica «dura» si orienteranno sempre più marcatamente su procedure «esternalizzate» (modelli e simulazioni talvolta «manipolabili» in senso letterale) a cui corrisponderà un regime produttivo sempre più riconducibile al sistema della stampante in 3D. Non dovremmo allora pensare che anche i nostri individuali processi di «elaborazione» del senso (insomma: i processi che ci fanno «crescere» e diventare adulti, quando ci riusciamo) possano trovare un adeguato spazio di esercizio nella nostra competenza di utenti e produttori di immagini? In realtà qualcosa del genere sta già avvenendo, nel modo rudimentale e anarchico che caratterizza i processi spontanei. Pensa all'esempio, per me di eccezionale interesse, della narrazione del sé, spesso anche auto-terapeutica, rappresentata da quell'insieme di pratiche, in genere disprezzate, che vanno sotto il nome generico di «selfie» – ma meglio sarebbe riferirsi a dispositivi più complessi come le Time-lines disponibili sui social network ecc. Chi abbia esperienza, anche minima, della rete sa che questi strumenti sono spesso usati per dar vita a degli autentici processi elaborativi. E che appena questi processi si emancipano dall'automatismo di una grossolana pratica narcisistica (e ciò accade assai più spesso di quanto non si creda) è il montaggio, cioè la discontinuità e la relazionalità tra le immagini (o tra livelli diversi dell'immagine), a imporsi da solo come il principio primo di ogni elaborazione complessa.

MR Nella parte centrale del tuo libro torni sull'idea di Benjamin di «politicizzazione dell'arte», sostenendo che le due figure, tipicamente benjaminiane, dello «storico materialista» e dell'«artista politico» sono «due figure di “montatori”»: entrambi debbono “costruire” ciò che è stato prelevandolo dalle rovine del passato e facendolo agire nel presente». Quali sono oggi gli «artisti politici» in grado di operare una connessione produttiva tra immaginazione interattiva, archivi di immagini medialità e politicizzazione dell'arte?

PM Ho già detto che, in buona sostanza, le arti tradizionalmente intese hanno rinunciato a misurarsi davvero con i protocolli di un'immaginazione interattiva e a metterne alla prova le risorse specifiche e le potenzialità inavvertite. Per contro, «artista politico può diventare chiunque di noi provi a mettersi in gioco con le tecniche disponibili cercando di piegarle a usi non conformi ai programmi (e cioè, lo ripeto, avviene più spesso di quanto non si creda). Le «tecnologie indossabili» sono destinate a mio avviso a incrementare, e al tempo stesso a differenziare, questa prospettiva «politica» in senso ampio (cioè ridefinendo spazi e prerogative della polis). Ciò detto alcuni nomi si possono e si debbono fare, anche se il tema specifico dell'interattività assume in questo caso contorni più sfuggenti: penso in primo luogo al lavoro storico in senso pieno di Angela Ricci Lucchi e Yervant Gianikian, ma anche ai lavori di Harun Farocki e, ancora, alle ultime esperienze di Studio Azzurro e alle idee innovative che mi era capitato di discutere con Paolo Rosa, qualche mese prima della sua scomparsa, sulle nuove frontiere dell'interattività. Una perdita irreparabile, la sua, per la prospettiva «politica» che stiamo discutendo.

MR Descrivendo l'installazione interattiva «Museo Laboratorio della Mente», realizzata da Studio Azzurro nell'ex ospedale psichiatrico Santa Maria della Pietà, affermi la necessità di far cadere il concetto di opera in favore di quello di «forma di vita tecnica», facendo riferimento a Gilbert Simondon e al suo fondamentale saggio del 1958, *Del modo di esistenza degli oggetti tecnici*. Mi domando però quale sia il grado di politicizzazione (in termini benjaminiani) che possiamo attribuire a questa «forma di vita tecnica», ovvero a questo «processo evolutivo aperto», dal momento che difficilmente potrà essere concepito come un processo agito e destinato direttamente alle masse?

PM Non sono d'accordo. Non lo sono perché è l'infrastruttura tecnica che consente l'esternalizzazione dell'immaginazione interattiva a essere in via di principio di massa. Si tratta di valutare adeguatamente quell'elemento imprevedibile che compare solo quando una innovazione tecnica si è già realizzata e comincia a evolvere. C'è qualcosa di darwiniano in questo processo. Come hai sottolineato, questo concetto di un «modo di esistenza degli oggetti tecnici» appartiene a di Simondon, dal quale traggio l'idea di una «forma di vita tecnica delle immagini»: una forma di vita che si nutre di interattività. Come ho già detto queste forme di vita tecnica sono già attive, soprattutto in rete. Il problema non riguarda il loro carattere elitario o di massa, bensì il livello di complessità e di elaborazione a cui possono aspirare. Se assumiamo il punto di vista delle destinazioni politiche più immediatamente percepibili, direi che c'è una notevole via di mezzo tra la dimensione elitaria e quella di massa, ed è la dimensione del radicamento di queste forme nel tessuto specifico della polis o del «territorio». Paolo Rosa e Studio Azzurro, del resto, stavano lavorando esattamente in questa direzione: i «Musei narrativi» sono tali proprio perché aprono

Titolo || Sull'interattività. Conversazione con Pietro Montani

Autore || Marie Rebecchi; Pietro Montani

Pubblicato || «AlfaDomenica», n. 22, 7 dicembre 2014. [<https://www.alfabeta2.it/2014/12/07/sullinterattivita-conversazione-pietro-montani>]

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 3 di 3

Lingua || ITA

DOI ||

un'interlocuzione determinante col territorio e con la comunità più o meno ristretta che ci si riconosce o che addirittura ci si configura. Alcuni sviluppi significativi, a cui sto partecipando anch'io insieme a un piccolo gruppo di miei collaboratori, sono già in via di programmazione da questo punto di vista e può darsi tra qualche mese potremmo avere l'occasione di riparlare...

MR Nell'affrontare il discorso di una *Wearable Technology* (tecnologia indossabile) come Google Glass, parli di «Google-glaz» – formula che richiama immediatamente il *Kinoglaz* di Dziga Vertov – come dell'aspetto virtuoso di questa *Wearable Technology*. Mi chiedo se anche un ritorno a Ejzenštejn (delle cui opere hai a suo tempo curato l'edizione italiana) potrebbe essere utile a comprendere queste nuove tecnologie. Penso ad esempio al progetto presentato da Ejzenštejn alla Paramount nel 1930 per un film intitolato *Glass House*, dove già venivano immaginati i rischi di una realtà interamente trasparente, dove tutto poteva essere pre-visto...

PM È più o meno da quarant'anni che mi si ripropone il confronto tra Ejzenštejn e Vertov. È un segno della vitalità di questi due poli incarnati della dialettica dell'avanguardia russa (ma non solo di quella, se siamo ancora qui a parlarne). Ho una risposta facile, quasi uno slogan. Oggi trovo fra i due una complementarità che non mi era mai apparsa con tanta forza: Vertov è il nume tutelare di una immaginazione interattiva, Ejzenštejn lo è per un'immaginazione elaborativa. Nessuno come lui ha portato così avanti la ricerca sulle risorse autonomamente elaborative dell'immagine e, naturalmente, innanzitutto del montaggio.

MR Proviamo a recuperare la distinzione operata da Marshall McLuhan, negli *Strumenti del comunicare*, fra media caldi e media freddi. Quale «temperatura» attribuiresti alle nuove «tecnologie indossabili»? Da un lato, in quanto ad alta definizione, sarebbero caldi; dall'altro, nel prospettare un modello interattivo e partecipativo, parrebbero più dalla parte dei media freddi e della bassa definizione...

PM Sarebbe bello sapere come avrebbe risposto McLuhan a questa domanda, che al tempo stesso gli riconosce doti di eccezionale preveggenza (siamo tutti in debito con il suo classico *Understanding media*) e una certa faciloneria nel conio di formule ad effetto. Mi sembra di poter dire che alcuni sviluppi nei processi di esternalizzazione tecnica della nostra sensibilità (processi che McLuhan è stato tra i primi a capire, quando parlava di protesi o estensioni) ci debbono portare a concludere che l'alternativa freddo/caldo non riguarda il medium ma la linea evolutiva (nel senso delle «forme di vita» di cui abbiamo parlato prima) a cui un'innovazione tecnica può dare inizio. Ora a me pare evidente che le tecnologie indossabili, che sono appena all'inizio, si trovano di fronte a due alternative contrapposte: da un lato quella di incrementare i processi di canalizzazione e impoverimento della nostra sensibilità, dall'altro quella di estenderli e articularli in modo nuovo e imprevedibile. È per questo che gli «artisti» dovrebbero aiutarci non solo a capire meglio ma anche a sperimentare direttamente cosa ci si possa aspettare da questa seconda alternativa.