



# Il Futuro tra Nuove Tecnologie e Immaginario

## Connessione di idee (III)

a cura di **Luciano Marucci**

Siamo nell'era digitale. Si parla sempre più di Realtà Virtuale come parte del quotidiano e di Intelligenza Artificiale come laboratorio di ricerca e sperimentazione per ottenere vantaggi in ogni campo. Il fenomeno, che influenza la nostra esistenza, è così pervasivo, complesso e indeterminato da non permettere di coglierne l'evoluzione e le conseguenze. Fanno paura gli aspetti che non conosciamo, ciò che ci induce a variare le abitudini consolidate, specie se non viviamo in tempo reale le inevitabili mutazioni del contemporaneo, e non siamo aperti alle novità. Molti dimenticano che le tecnologie e le scienze, usate responsabilmente, hanno sempre favorito il progresso. Tuttavia, poiché il virtuale sta contaminando e condizionando il mondo fisico, viene spontaneo chiedersi se stiamo vivendo una mutazione antropologica naturale o se le trasformazioni radicali potranno causare l'involuzione dell'ecosistema. Anche qui va ricordato che tutto dipende dall'intelligenza dell'uomo, dalla sinergia dei saperi integrati dalle esperienze delle diverse discipline le quali potranno indicare la via migliore per evitare grossi rischi. Quindi è logico augurarsi che le potenzialità delle tecnologie avanzate vengano sfruttate solo per avere una crescita sostenibile e che la realtà aumentata non diminuisca il dialogo tra gli umani. Già gli algoritmi creano sviluppo nelle progettazioni, mentre dall'IA derivano processi autogenerativi, anche se è illusorio ottenere esiti sensazionali, perché è sempre la mente umana il motore della macchina che conduce alle innovazioni. In ogni caso non si devono condannare le ideazioni in apparenza utopiche. In mancanza di esse e della volontà di concretizzarle, si resterebbe fermi nel presente o si regredirebbe. Il pericolo di provocare effetti negativi esiste e ne siamo consapevoli. Nonostante ciò, non riusciamo a schivarli, perché nella specie Homo Sapiens Sapiens permangono forze primitive selvagge (vedi le guerre). Allora c'è da aspettarsi che l'Homo Technologicus, con le sue invenzioni basate anche su principi di solidarietà, possa assicurare qualche beneficio alla qualità della vita. Questo concetto vale anche per l'arte che, oltre a essere alta espressione di libertà per chi la pratica e di contemplazione per chi la osserva, dovrebbe assumere una certa funzione socialmente utile. Tra l'altro gli artisti con il loro talento potrebbero contribuire a raggiungere il giusto equilibrio fra entità opposte, se non addirittura a indicare prospettive future. Pure in tale ambito vanno cambiando velocemente la produzione, la fruizione e la conservazione delle opere, ma questo non preoccupa gli addetti ai lavori e gli amatori, in quanto le ulteriori esplorazioni possono procurare altre emozioni. La maggior parte dei creativi guarda con interesse le connessioni tra nuovi strumenti tecnologici e immaginario, per cui è auspicabile che nell'attraversamento dei territori virtuali non trascurino i rapporti dialettici con la Storia e la Natura.

L'argomento è al centro di questa indagine e ai personaggi coinvolti sono state poste le seguenti domande; ad alcuni anche quesiti riferiti alla loro specifica attività:

1. *Le nuove tecnologie possono stimolare l'immaginario e favorire l'invenzione artistica?*
2. *Gli operatori visuali più sensibili e intuitivi, che partecipano responsabilmente al divenire della realtà, possono far intravedere plausibili scenari futuri?*

**Sophia Al-Maria, artista**

**Con il tuo toolbox che tipo di realtà vuoi ri-produrre attraverso i video digitali di cui sei esperta?** Voglio trasmettere le cose inquietanti, tristi e fragili che sento. Le cose violente e macroscopiche, le cose dei tempi passati che l'uomo osserva nel corso breve della vita. Ciò che mi spaventa e ciò che porta via la mia paura.

1. È ovvio che la tecnologia è un potente stimolante. Ha effetti diversi su persone diverse. Per alcuni di noi è un depressivo che causa l'inattività totale. Probabilmente capisci che io non sono e non sono mai stata un'ottimista rispetto alla tecnologia. Non ho fiducia in una fede cieca nella ricerca e nello sviluppo in senso industriale. Tuttavia credo (per quanto possibile) che, poiché attualmente questa è la nostra realtà, sarebbe negligente per gli artisti non farsi coinvolgere da essa. Forse ciò è iperdettagliato, ma è quanto provo al riguardo.

2. Ci sono i profeti. Ma non penso che siano necessariamente "operatori visuali". I più vicini al futuro sono coloro che analizzano i mercati, quelli che osservano la biosfera che collassa, le persone molto anziane e dalla veduta chiara e per fino i nuovi nati.  
14 dicembre 2017

*(Traduzione dall'inglese di Kari Moum)*

[L'immagine di copertina dedicata a Sophia Al-Maria, esponente di primo piano dell'arte digitale, riguarda la proliferazione in Qatar (suo paese d'origine) di supermercati, invasi da donne velate e uomini d'affari. L'artista li considera "templi del capitalismo" nei quali l'aspetto consumistico contrasta fortemente con il conservatorismo religioso delle nazioni che si affacciano sul Golfo Persico. (lm)]

**Gianfranco Baruchello, artista**

**Caro Gianfranco, oltre alle prime due domande comuni potresti rispondere anche a quest'altra: Nella tua opera multiforme, che ultimamente hai ampliato progettando le "Quattro agenzie per la produzione del possibile", possono rientrare, sia pure con proposte visionarie, l'esplorazione e l'uso dei nuovi media tecnologici?**

Caro Marucci: ecco la mia proposta =

Vengono estratte a sorte 3 (tre risposte):

- 1 - SÍ
- 2 - SÍ
- 3 - PERCHÉ NO?

→ le risposte vengono attribuite come capita o a piacere dall'operatore (se è di buon umore).

un caro saluto da:  
Baruchello  
aprile 2017

*(Trascrizione dell'autografo dell'artista)*

**Alex Braga**, *musicista, conduttore e produttore radiofonico e televisivo*

1. Credo che gli artisti, per essere davvero contemporanei, non possano prescindere dall'utilizzo delle nuove tecnologie, digitali e non. L'arte è ricerca, non solo concettuale ma anche materiale. L'arte deve essere sperimentazione e senza l'uso delle tecnologie è impossibile raggiungere lidi ancora inesplorati. Se l'artista naviga in acque conosciute, ha poco senso di esistere. Per il mio nuovo lavoro, *Cracking Danilo Rea*, ho sviluppato insieme all'Università di Roma3 la prima intelligenza artificiale in grado di duettare in tempo reale con qualsiasi musicista: il risultato è un genere musicale e un *sound* completamente nuovi e sorprendenti, che da solo non sarei mai riuscito a ottenere

2. L'artista è colui che vede il futuro prima degli altri e ha gli strumenti narrativi per raccontarlo al suo pubblico. Quindi la risposta è sì, certamente.

**Le tecnologie digitali, di cui si è servito per la sua esibizione presso la GNAM di Roma, potranno contribuire a un ulteriore sviluppo dell'arte musicale?** Tutto quello che sposta avanti l'asticella del conosciuto, dell'utilizzato, dell'esplorato serve agli artisti per creare qualcosa di nuovo. Ovviamente la tecnologia da sola non basta. Uno pseudoartista, anche coadiuvato da tutta la tecnologia del mondo, farà sempre e solo roba mediocre, difficilmente definibile arte.

14 dicembre 2017

**Giovanni Carrada**, *biologo, comunicatore scientifico*

1. Sicuramente è stato sempre così, quindi non vedo perché non possa essere così anche adesso. Anzi nell'andare oggi alla Biennale e in altre grandi mostre si trovano supporti diversi; la tecnologia fa guardare il mondo in altro modo; gli artisti sono tra i primi ad accorgersene, quindi a capire come questo modo di vedere possa essere utilizzato. Agli inizi dell'Internet Art, negli anni Settanta, con una capacità quasi profetica, Nam June Paik aveva già capito cosa sarebbe diventato internet.

2. Ci provano, ma il futuro non si prevede; qualcuno è particolarmente perspicace e ci riesce; molti – come tutti noi, come anche i giornalisti esperti – fanno delle previsioni, ma gli scenari risultano quasi sempre sbagliati, però servono a stimolare il pensiero, la voglia di fare.

15 febbraio 2017

**Mario Cucinella**, *architetto*

1. Credo proprio di sì. Conosco meno l'ambito artistico, però la tecnologia è l'espressione del tempo. In architettura è un'estensione delle capacità creative. La tecnologia di per sé spesso non significa nulla. È importante la modalità con cui l'uomo, con la sua cultura umanistica, la utilizza. Vedo il rischio negli strumenti musicali che non usiamo abbastanza bene facendoci portare in territori non necessariamente utili. La tecnologia è uno strumento, non un fine; ha senso se chi se ne serve ha una visione del futuro.

2. Direi di sì, ma bisogna sempre stare attenti perché oggi la potenza degli strumenti visivi, virtuali, è tale che, se non sono programmati da un'idea che io dico "magnifica", cioè da una riflessione sul futuro, possono portarci in luoghi che creano delle grandi frustrazioni. La sensibilità e l'intuizione devono essere legate alla cultura umanistica e non solo a quella tecnologica.

9 febbraio 2017



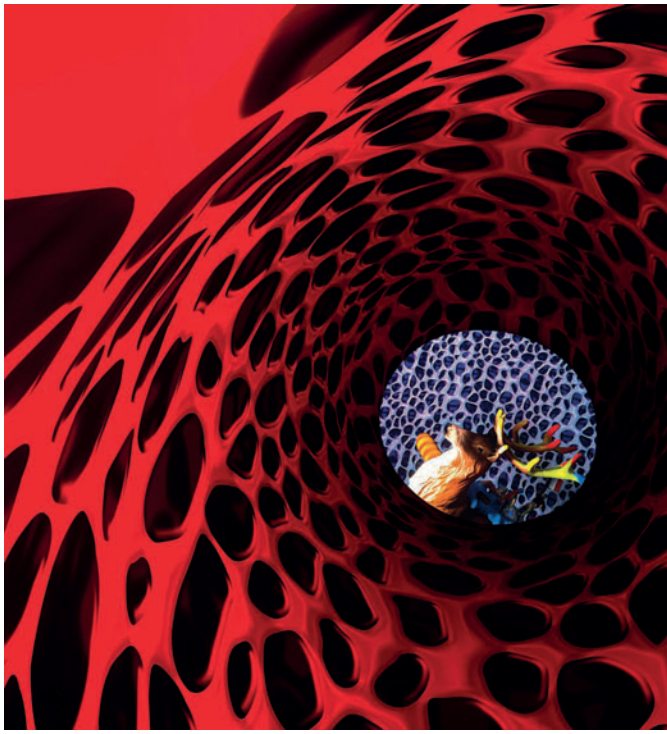
Mario Cucinella Architects, CSET – Centre for Sustainable Energy Technologies, Ningbo, Cina (courtesy Mario Cucinella Architects, Bologna; ph Daniele Domenicali)

**Enrico T. De Paris**, *artista*

1 - Le nuove tecnologie sono degli attivatori mentali e come tali hanno e avranno un'influenza enorme nello sviluppo della creatività, intesa anche come simulazione di realtà, quindi applicabile in campi diversi – dall'architettura alla medicina, dalla fisica alla biologia – e non ci saranno più campi inesplorati. Ma non vorrei sembrare un "malato" di tecnologia. Mi piace continuare a leggere poesie e saggi, disegnare e dipingere, ascoltare musica di tutti i generi, guardare le nuvole, frequentare amici, mangiare e bere con loro. La tecnologia è un mezzo, trasforma la realtà e ci obbliga a cambiare il nostro approccio alla vita così come i modelli sociali, spaziali, territoriali, sentimentali e di sviluppo.

2. Sicuramente la mente umana fino ad ora, grazie a persone che sognano per altri come gli artisti, ha creato in modo mirabile scenari, emozioni, dubbi, suggestioni... I nuovi mezzi amplificeranno tutto ciò e porteranno a nuove scoperte, proprio perché cambieranno metodi e media per vivere l'espressione artistica e non solo. Con la tecnologia si può superare il possibile e con l'immaginazione creiamo l'invisibile. Penso che quest'ultima sia la nuova frontiera.

**Entriamo nel merito della tua produzione. Quando c'è stato il passaggio decisivo dalla figurazione bidimensionale, formalizzata con tecniche tradizionali e informatiche – che io avevo visto per la prima volta nel 2000 – alle opere tridimensionali, piuttosto avveniristiche, della serie *Chromosoma* esposte nel 2005 a Venezia, presso Spazio Thetis, nell'ambito della 51. Biennale d'Arte?** A questo proposito vorrei ricordare due



Enrico T. De Paris "Synapse" 2017, still life Virtual Reality (courtesy Galleria Kanalidarte, Brescia; ph vitruviovirtualmuseum)  
 [Per immergersi nel lavoro virtuale dell'artista, attivare il link <https://vimeo.com/vitruviovirtualmuseum> e successivamente il video "Synapse" (durata 04:07)]

lavori precedenti: il CD-Rom *Molte Realtà* del 2000, sviluppato con il musicista elettronico Riccardo Mazza, e l'installazione interattiva *Laboratory* del 2003, presentata alla 50. Biennale d'Arte di Venezia, sempre con l'intervento sonoro di Mazza. L'installazione interattiva *Chromosoma* del 2005 ha ulteriormente integrato i vari segnali tecnologici usati in precedenza e ampliato gli interventi. I quattro Chromosomi esposti vivevano grazie alla tecnologia applicata, apparecchiature elettroniche, monitor, sensori, luci, suoni e oggetti vari, il tutto integrato a interventi video di altri artisti. *Chromosoma* rappresentava tridimensionalmente e poeticamente uno degli elementi più importanti del nostro corpo, tracciava la strada intrapresa dall'uomo di delegare alle macchine decisioni vitali per lasciarsi trasportare verso il futuro ignoto.

**...E la separazione di quelle opere oggettuali dalle successive per esplorare la realtà virtuale più radicale?** Diciamo che la curiosità mi porta ad avvicinare nuovi mondi; la Virtual Reality per ora è la mia evoluzione. L'esperienza virtuale *Synapse* è il nuovo punto di partenza. Del resto la tecnologia e l'incertezza della scienza sono sempre alla ricerca, non hanno mai un punto fermo; figurarsi cosa accade nella mente di un artista obbligato a un lungo viaggio verso l'indecifrabile futuro!

**Se non sbaglio, il percorso verso l'immaterialità ha avuto origine e si è sviluppato per la necessità di rappresentare gli ironici racconti surreali che da sempre abitano il tuo pervasivo immaginario.** Grazie alla VR si hanno due grandi momenti: lo spazio si dilata a dismisura; il fruitore dell'opera ne diventa parte ed entra così nella mente dell'artista. Per quanto tutto sembri reale, nello stesso tempo è incorporeo e intangibile – come dici tu – "immateriale". Oltrepassare i limiti della materia è il mio impegno quotidiano e quello di molti creativi in altri ambiti. **Sostanzialmente ti sei avventurato in un congeniale mondo artificiale per esplorare ulteriori possibilità espressive e**

**attivare una diversa fruizione dell'opera.** Esatto. La cosa più interessante è proprio il nuovo modo di entrare in rapporto con l'opera d'arte fino a farne parte; superare il fondamento oggettivo delle percezioni portandosi a un livello ulteriore, ricco di significati molteplici e illimitati, a una profondità emotiva quasi viscerale.

**Date le potenzialità anche autogenerative del mezzo usato, l'opera arriva a una finitezza o resta indeterminata, a uno stadio performativo sperimentale.** Dici bene. Come artista ho bisogno di eseguire un'opera definita strutturalmente non nei minimi dettagli. Lascio allo spettatore ampia libertà interpretativa: apro una via-concetto... e non chiudo la porta.

**Per attuare i progetti che tendono a dare sfogo alla tua prolifica ed estraniante fantasia, peraltro stimolata dalle tecnologie digitali, è indispensabile la collaborazione di specialisti del settore?** Per quanto riguarda lo sviluppo di opere tecnologiche mi sono sempre servito delle capacità di tecnici che entravano in sintonia con il mio essere artista: per l'elettronica del giovane ingegnere torinese Daniele Perrone; per le sonorità del musicista Riccardo Mazza; per il nuovo lavoro in VR della piattaforma VitruvioVirtualMuseum.com. Sviluppare lavori di così alto impegno tecnologico implica la fortuna di trovare tecnici all'altezza di interpretare la creatività dell'artista; il che non è cosa facile.

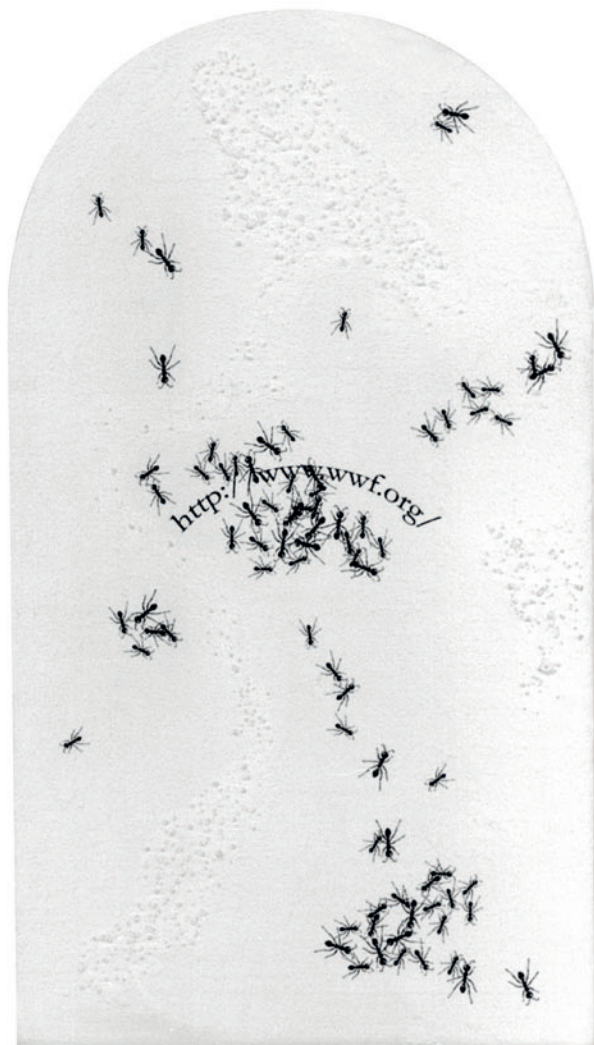
**Perché dici che dalle "esperienze-opere", da te realizzate e presentate a Torino nell'ottobre scorso, "lo spettatore potrebbe non uscire più"...?** Nel caso di *Synapse* lo spettatore è sempre immerso nell'esperienza ed è parte attiva dell'opera, che si sviluppa in un percorso amniotico e labirintico a struttura molecolare: attraversando tratti di congiunzione (91) tra le varie "stanze" (68), si è stimolati da mille piccoli oggetti volanti, emblematici, metaforici, che potremo manipolare-muovere-fare nostri. Troveremo: organismi verdi, simulacri di una natura precaria, maltrattata e offesa; entità multiformi dove esseri umani, animali, particolari organici e non ci ricordano la complessità della vita; sonorità che simulano il fluire dei liquidi corporei dell'organismo *Synapse*. Scegliendo una nuova strada, ci troveremo in altre "stanze" con più possibilità di "viaggio". Si resta così suggestionati, coinvolti e si potrebbe rimanere dentro per ore. Ecco perché ho detto che c'è la possibilità di "non uscirne più". Menti delicate potrebbero rifugiarsi in opere così profondamente coinvolgenti per sfuggire ai rapporti umani, a una realtà che certe volte umilia, depreda, relega, neutralizza l'essere umano. *23 novembre 2107*

[*Synapse* sarà portata alla Triennale di Milano nella mostra "999 una collezione di domande sull'abitare contemporaneo" che si terrà dal 12 gennaio al 2 aprile 2018]

#### Emilio Isgrò, artista

1. Tutte le tecnologie innovative possono aiutare l'arte innescando invenzioni prima impensabili. L'importante è che l'artista non si adagi sulla tecnica in quanto tale, come un tempo accadeva per la fotografia (si pensi a certi ingrandimenti retinici degli anni Sessanta) e come oggi rischia di accadere per gli innumerevoli trattamenti video (non sempre equiparabili alle invenzioni di Bill Viola). Il rischio è che l'innamoramento del mezzo in sé generi un effetto insopportabile di monotonia con opere tutte uguali. È l'artista che fa l'opera, non il programma del computer. Come sai, la cancellatura è la più innovativa delle tecnologie.

2. L'arte migliore contiene sempre il futuro. Anzi lo crea addirittura. Ma non dipende solo dall'artista farlo intravedere al mondo, quanto dalla critica e dal mercato. E su questo ho i miei dubbi. *10 aprile 2017*



Emilio Isgrò "Formiche" 2009, acrilico su legno, 22 x 13 cm (courtesy l'Artista)

**Edward N. Luttwak**, *economista, politologo, storico, saggista*

1. Sì, certamente, perché forniscono il medium più semplice per avere rapidi schizzi di disegni e abbozzi di dipinti che risultano anche molto plastici. Naturalmente parlo di schizzi e abbozzi che vale la pena di preservare e che poi devono essere ricreati con materiali fisici come la pietra, il bronzo, il legno...

2. Sì, scenari futuri "plausibili", che sono inevitabilmente proiezioni del presente nel futuro, però quasi sempre sbagliate. Gli artisti e gli scienziati non sono esenti dalla intrinseca imprevedibilità del futuro, perché esso è fatto da macro innovatori, che sono sempre persone marginali, lontane dalla pubblica attenzione.  
10 marzo 2106

**Michelangelo Pistoletto**, *artista*

2. Certamente! Bisogna però che ci sia l'impegno da parte dell'artista a creare questi scenari. Non è possibile lavorare per sé stessi senza tener conto che la società aspetta dall'arte delle prospettive. Per esempio, nel Rinascimento la parola "prospettiva" nasce con la capacità degli artisti e degli architetti di disegnare qualcosa che va lontano, verso il futuro. Ancora oggi si dice: "avere delle prospettive". Allora, se l'arte del Rinascimento è riuscita a produrre delle prospettive, quali sono quelle che oggi riesce a produrre l'artista per la società? Questa è una domanda che presuppone una risposta nell'impegno.

1. Sicuramente stimolano l'immaginario, ma nello stesso tempo possono diventare assolute come proposte per la società. Ci possono portare verso il robot, verso l'uomo automatico, verso l'uomo distante dalla natura, quindi, direi, verso un mezzo uomo. **Nel tuo progetto "Il Terzo Paradiso" quale ipotesi di futuro c'è?** C'è più che un'ipotesi di futuro. Lo concretizzo in tanti modi: già con l'apertura di Cittadellarte nel 2000 e con persone che operano nella Ambasciate del Terzo Paradiso, che interpretano il simbolo come necessità comune e, quindi, si adoperano, personalmente o in gruppo, a portare avanti la ricerca di cambiamento e di impegno per una società rinnovata; che trova le basi nel Terzo Paradiso. Cioè: "Primo Paradiso", la Natura; "Secondo Paradiso", l'Artificio che dà grandi benefici ma anche grandi problemi; "Terzo Paradiso", l'unione della Natura con l'Artificio in maniera tale da produrre un terzo stadio dell'umanità. **La tua mostra nell'Abbazia di San Giorgio Maggiore a Venezia, con opere del passato e attuali, in fondo ha tracciato un percorso verso tale direzione.** La mostra va proprio in questa direzione, raccontando un po' i primordi, una storia del lavoro che porta piano piano verso una prospettiva nuova, realizzabile non più dall'artista solo, ma dalla comunità umana. **...È ben articolata e relazionata allo spazio; la più bella tra quelle che sono riuscito a vedere finora.** Grazie! Sono contento. I tuoi complimenti mi fanno piacere. La mostra è ben riuscita anche perché è nel posto giusto...

9 maggio 2017

**3a puntata, continua**

Michelangelo Pistoletto "Tre generazioni" 2015, serigrafia su acciaio inox super mirror, 250 x 150 cm, opera esposta nella personale "One and One makes Three" 2017 presso l'Abbazia di San Giorgio Maggiore a Venezia, a cura di Lorenzo Fiaschi; evento collaterale della 57. Esposizione Internazionale d'Arte - La Biennale di Venezia (courtesy l'Artista e Galleria Continua, San Gimignano/Pechino/Les Moulins/Habana; ph Oak Taylor-Smith).

