

Contributo di Maria Grazia Mattei - Il nuovo visibile

Oggi non guardiamo più con stupore alle nuove tecnologie digitali. Sono ormai un dato acquisito.

Siamo semmai attratti dai contenuti, dai racconti e dalle immagini, fisse o in movimento...insomma dalle infinite prospettive che si manifestano e si diffondono ad esempio attraverso il computer, gli schermi immersivi, la rete.

L'elaborazione e la creazione di immagini digitali segnano una tappa fondamentale nello sviluppo dell'attuale cultura digitale.

Sono le immagini digitali che hanno messo in movimento una diversa sensibilità e percezione della realtà. Dalle origini della Computer Art degli anni 60 ai differenti movimenti di Arte Digitale, alla stagione degli effetti speciali nel Cinema e alla frontiera del 3D.. l'evoluzione delle immagini create, elaborate al computer si è sviluppata nel tempo in maniera così forte tanto da coinvolgere tutta la società: non c'è settore professionale, media o ambito di comunicazione che non sia stato coinvolto in questo processo... Il dilagare dei personal computer in ogni ambito e dei programmi grafici sempre più accessibili a tutti, ha permesso che si diffondesse anche una maggiore creatività su scala sociale con la conseguente domanda di maggiore partecipazione nei processi di comunicazione da parte di un sempre maggior numero di utenti (e alle origini si pensava che fosse solo un affare per soli ingegneri!).

Anno dopo anno si sono create le basi di una nuova grammatica e di una nuova sintassi della rappresentazione, di un NUOVO VISIBILE, per dirla con Wim Wenders che in una conferenza alla mostra D'Arte Cinematografica di Venezia nel '96, sul rapporto Cinema e Nuove tecnologie, in sintesi, affermò che oggi disponiamo di mezzi che ci consentono di spingere lo sguardo oltre il micro e il macroscopico, oltre un mondo visto dall'alto o in movimento..

Aereo, auto, microscopi, telescopi... sono le tecnologie che hanno alimentato una percezione diversa della realtà, hanno spostato il baricentro della prospettiva e hanno attivato la ricerca di una rappresentazione da punti di vista molto diversi da quelli espressi nel passato.

Possiamo affermare che le attuali tecnologie digitali (hardware e software) rappresentano il mezzo che meglio risponde alla nuova visione del mondo: un mondo dove i confini spaziotemporali si sono annullati, dove il locale è anche globale, dove il frammento di una notizia, si combina immediatamente con un mosaico pluridirezionale di segni; non c'è centralità, un unico punto di vista.. ma fluidità, complessità..

Non per niente si fa riferimento spesso alla fase storico culturale del Rinascimento quando si pensa a questo movimento culturale e sociale che ha come epicentro però la tecnologia digitale.

Come l'Arte Rinascimentale basava la propria estetica sulla ricerca e la rappresentazione dei nuovi valori su cui si fondava la visione dell'uomo dell'epoca, e si è data strumenti adeguati per esprimere la sua visione del mondo, oggi le nuove forme riflettono e rappresentano, la metamorfosi della nostra società.

Vale la pena quindi provare a considerare questa evoluzione non solo come una storia della tecnologia, ma come evoluzione sociale, culturale, ed economica. Al tempo stesso si può sottolineare come le nuove tecnologie digitali, i nuovi programmi grafici in particolare e le loro applicazioni indicano chiaramente le frontiere verso cui dirige la contemporaneità, dove

tecnologia, scienza e arte si intersecano dando origine a nuovi modi di rappresentazione e di fruizione.

Nell'epoca dell'immateriale, dell'accesso infinito a dati visivi e sonori, della diffusione delle informazioni e della loro proliferazione, del "real time", ovvero della simultaneità della diretta, l'arte e la comunicazione insomma sono indissociabili dall'uso delle nuove tecnologie.

La sinestesia, utopica visione delle avanguardie artistiche del 900, è una tendenza ormai dichiarata dall'arte digitale: una promessa di un universo di immagini e musica che si fondono in un unico linguaggio espressivo, immersivo ed emozionale.

L'uso del web, le proposte e l'affermazione in ambito artistico di installazioni o di ambienti sensibili, lo sviluppo delle tecnologie di visualizzazione (interfacce naturali, schermi 3D, etc) prefigurano modalità del tutto innovative, nella loro fruizione sempre più indirizzata all'immersione multisensoriale.

Il ricorso al computer per la creazione di immagini bi e tridimensionali attraverso programmi sempre più potenti di rappresentazione, permetterà infine di realizzare forme e contenuti destinati ad uscire dallo schermo, per oggettivarsi e interagire con l'esperienza reale.

Tutta la ricerca in ambito scientifico dagli smart material, alle nanotecnologie attuali, indica questo cammino. E la realtà virtuale con il suo immaginario visivo, le sue rappresentazioni, non è un mondo parallelo come si poteva pensare considerandola un ossimoro... Ci sono strade che si intersecano e modificano continuamente la nostra geografia emozionale.

E' rispetto a questa vertigine nei punti di riferimento comuni, di "spostamenti" di domande inaspettate rispetto alla nostra presenza nel mondo e al nostro sguardo sulle cose, che va ricercato il significato delle immagini digitali e raccontata la loro centralità nella cultura attuale.