

ateatro 78.4

L'opera d'arte totale del XXI secolo

Andrea Balzola - Anna Maria Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano, 2004

di *Erica Magris*

Il volume miscelaneo *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio* (Milano, Garzanti, 2004, pp. 622, € 27, 50), curato da Andrea Balzola e Anna Maria Monteverdi, è il primo in Italia ad affrontare il rapporto fra arti e nuove tecnologie in maniera ampia ed articolata, con uno sguardo che spazia fra forme e generi diversi e che assume una prospettiva insieme storica e teorica, etica ed estetica. Il suo cardine è la nozione trasversale di multimedialità, oggetto di un fondamentale chiarimento terminologico e metodologico nell'introduzione. L'espressione "multimediale" indica, nell'uso corrente, l'integrazione tecnica di media differenti tramite il computer. Tuttavia, oltre a determinare una particolare condizione tecnologica, racchiude in sé un reticolo di implicazioni e di possibilità:

«il passaggio dalla tecnologia elettronica analogica al digitale ha trasformato i linguaggi artistici codificati, dando vita all'integrazione di precedenti forme artistiche e alla nascita di nuove; ha prodotto "rimediazioni" delle forme storiche dei mass-media; infine ha trasformato il contesto e le modalità di creazione.» (p. 11)

Partendo da questo assunto, i curatori hanno riconosciuto 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 costituisce uno dei motivi di pregio del volume, poiché permette da un lato di costruire la consapevolezza storico-critica necessaria a valutare gli elementi di continuità e di rottura fra le arti pre e post-digitali, dall'altro di dare un più largo respiro alla riflessione sulla contemporaneità, uscendo dalla sterile polemica che vede contrapposti coloro che rifiutano le applicazioni artistiche delle tecnologie a coloro che ne

esaltano acriticamente la novità.

La prima parte del libro - *Verso la sintesi della arti. I precursori* - è dedicata a richiamare le esperienze trascorse che costituiscono un patrimonio di memoria fondamentale per le sperimentazioni odierne. Al centro di questo insieme variegato si trova 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. Balzola e Monteverdi, studiosi provenienti entrambi dall'ambito teatrale, hanno accolto l'impostazione del volume curato da Denis Bablet e Elie Konigson *L'œuvre d'art totale*, pubblicato dal Laboratoire des Arts du Spectacle del CNRS nel 1995, e ne hanno ampliato gli orizzonti, estendendoli a campi artistici eterogenei. Il teatro resta comunque un punto di riferimento ricorrente delle sperimentazioni prese in esame. La scena è infatti il luogo privilegiato dell'idea di multimedialità, in quanto campo di incontro e di interazione dei diversi linguaggi artistici, "luogo di valori", secondo la definizione di Fabrizio Cruciani, in cui si esplica al massimo grado il rapporto fra arti, tecnica e società. Come sottolinea Anna Maria Monteverdi nel saggio *Il laboratorio teatrale delle avanguardie* (pp. 73-107) il teatro contemporaneo è "arte d'interpretazione, d'intervento e d'opposizione, sintomatica di una crisi generale della rappresentazione all'indomani delle rivoluzioni del 1848, influenzata sia dalle contemporanee innovazioni tecniche e teorie scientifiche sia dalle utopie rivoluzionarie di una nuova società" (p.74), in cui i linguaggi e le tecnologie tendono ad assumere il "valore antropologico e concettuale di maschera" (p. 82) per dichiarare "la visione di un mondo trasformabile" (p.75). La radicalità con cui le sperimentazioni teatrali novecentesche interrogano e mutano le molteplici relazioni presenti nell'evento teatrale - spazio-temporali, attoriali, spettatoriali, artistiche - le rendono un centro di irradiazione che entra in contatto con altre regioni del territorio multimediale: la musica, le arti plastiche, il cinema e, dalla seconda metà del Novecento, la videoarte, che sono affrontate nei diversi saggi. La polifonia delle voci degli autori, anche nel ricorrere dei medesimi elementi osservati da punti di vista differenti, rende la complessità delle questioni poste in campo dall'aspirazione alla sintesi delle arti, i cui *leitmotiv* concettuali risultano la tendenza al coinvolgimento percettivo e attivo dello spettatore nell'opera d'arte e la progressiva preminenza del processo sul prodotto.

Nella seconda parte del volume, *Verso la sintesi del digitale. La genesi multimediale delle arti*, tali elementi riemergono, trasformati e ulteriormente estremizzati. I numerosi interventi raccolti dai curatori compongono un quadro molto articolato, in cui vengono presi in considerazione i diversi campi di azione della multimedialità digitale nella loro dimensione sperimentale *in fieri*: le arti visive, con i mutamenti della fotografia e del cinema da un lato, e la novità dell'immagine di sintesi, che nasce dal calcolo e non ha più alcun rapporto generativo con la realtà materiale; la musica e la coreografia, dove stanno emergendo nuove possibilità di interazione fra composizione sonora e movimento; le arti dello spazio, il teatro e le installazioni, che creano delle inedite relazioni fra il corpo e l'ambiente; la scrittura, che, abbandona la linearità e il dispotismo creativo dell'autore per trasformarsi in ipertesto, dove blocchi testuali sono liberamente percorribili dal lettore, o in nuova drammaturgia multimediale, intesa come scrittura sinestetica dei linguaggi della scena. La riflessione dedica ampio spazio alla nozione di rete e di web, e si concentra su forme artistiche di recentissima invenzione, come la *hacker art* e la *net art*, che scardinano il concetto stesso di opera d'arte e che uniscono la protesta politico-sociale all'azione artistica. Il concetto chiave che accomuna queste esperienze brevemente citate è l'interattività, intesa in un senso più ampio e più problematico dell'interazione fra uomo e macchina. Come Balzola chiarisce nel saggio conclusivo di questa sezione, *Principi etici delle arti multimediali* (pp. 424-447), l'interattività ha il valore più ampio di "principio di interdipendenza", fra il fruitore e l'opera, fra diversi linguaggi, fra i soggetti che si trovano a collaborare. La figura dell'artista muta e tende a diventare un autore collettivo, in cui la creatività deve essere affiancata e supportata da competenze tecniche sempre più raffinate, e l'opera d'arte tende a trasformarsi in un laboratorio dell'esperienza. Balzola affronta un nodo che, come emerge sia dai singoli saggi che dall'impostazione generale dell'opera, i curatori considerano fondamentale: la necessità che un'esigenza etica forte animi le arti che si propongono di sperimentare la multimedialità digitale. In un mondo in cui la tecnologia è spesso usata per produrre illusione, per manipolare la realtà e per obnubilare il senso critico delle persone, l'arte, "il cui compito è stato di dare forme al pensiero, ha forse la possibilità di ridare pensiero alle forme"(p.435), smascherando i meccanismi tecnologici e inventando nuove modalità di utilizzazione in contrasto con quelle massmediatiche.

Il volume è completato da una terza parte intitolata *Percorsi emblematici fra pratiche artistiche e teorie estetiche*, composta di due sezioni complementari: una raccolta di 39 schede, che, in ordine cronologico, illustrano sinteticamente le opere più significative del panorama delle arti multimediali, dal Fregoligraph, dispositivo utilizzato dal trasformista Leopoldo Fregoli nel primo Novecento, allo spettacolo *Voyage* di Dumb Type del 2003; un'antologia di testi riuniti tematicamente e commentati dai curatori, in cui il lettore può ritrovare alcuni scritti dei teorici e degli artisti menzionati nei saggi. Il termine "percorso", scelto per definire quest'ultima parte, si addice a designare opera nella sua interezza, poiché in essa il lettore può "navigare" con libertà, definendo il proprio tracciato secondo i suoi interessi peculiari. La ricca bibliografia tematica che chiude il libro costituisce uno strumento ulteriore di approfondimento, per quegli studenti e studiosi, appassionati ed artisti che intendano acquisire una maggiore consapevolezza "est-etica", per dirla con le parole dei curatori, dei fenomeni tecno-artistici contemporanei.



Il sommario

VERSO LA SINTESI DELLE ARTI: I PRECURSORI

Andrea Balzola L'utopia della sintesi delle arti dai romantici alle avanguardie storiche
Sandra Lischi Le avanguardie artistiche e il cinema sperimentale
Anna Maria Monteverdi Il laboratorio teatrale delle avanguardie
Emanuele Quinz Dal Gesamtkunstwerk agli ambienti sonori. Linee di deriva della musica
Gilberto Pellizzola Arte espansa: dal quadro alla performance. Coordinate per un tracciato (1895-1968)
Marco Maria Gazzano Comporre audio-visioni. Suono e musica sulle due sponde dell'Atlantico alle origini delle arti elettroniche
Alessandro Amaducci Prime luci elettroniche. Le tante origini della videoarte

VERSO LA SINTESI DIGITALE: LA GENESI MULTIMEDIALE DELLE ARTI

Fabio Amerio La mutazione digitale. Fotografia, cinema ed elettronica
Mauro Lupone Suono, media e tecnologie: percorsi in divenire

Tommaso Tozzi Dal multimedia alla rete: ipertesto, interattività e arte
Antonio Caronia New media e narrativa
Carlo Branzaglia La nuova comunicazione del web design e le trappole della rete
Lorenzo Taiuti E-learning: arte e didattica via rete
Maria Grazia Mattei Il percorso storico della computer art
Valentina Tanni Net art: genesi e generi
Simonetta Cargioli Oltre lo schermo: evoluzioni delle videoinstallazioni
Andrea Balzola Verso una drammaturgia multimediale
Anna Maria Monteverdi Per un teatro tecnologico
Elisabetta Ajani Scenografie virtuali
Saverio Barsali Il light design e lo spettacolo per il grande pubblico
Alessandro Pontremoli La danza fra vecchie e nuove tecnologie
Emanuele Quinz Coreografia digitale
Antonio Camurri L'interazione uomo-macchina nell'informatica musicale
Andrea Balzola Principi etici delle arti multimediali

PERCORSI EMBLEMATICI FRA PRATICHE ARTISTICHE E TEORIE ESTETICHE

39 schede di opere emblematiche tra arte, cinema, danza, musica e teatro.

Un'antologia commentata in tre parti: "L'opera d'arte totale, teatro, cinema, musica"; "I new media digitali, ipertesti, web, realtà virtuali"; "Estetiche delle arti tecnologiche", con testi tradotti, inediti e citazioni dei più significativi studiosi, teorici e artisti.

copyright ateatro 1999, 2000, 2001, 2002, 2003