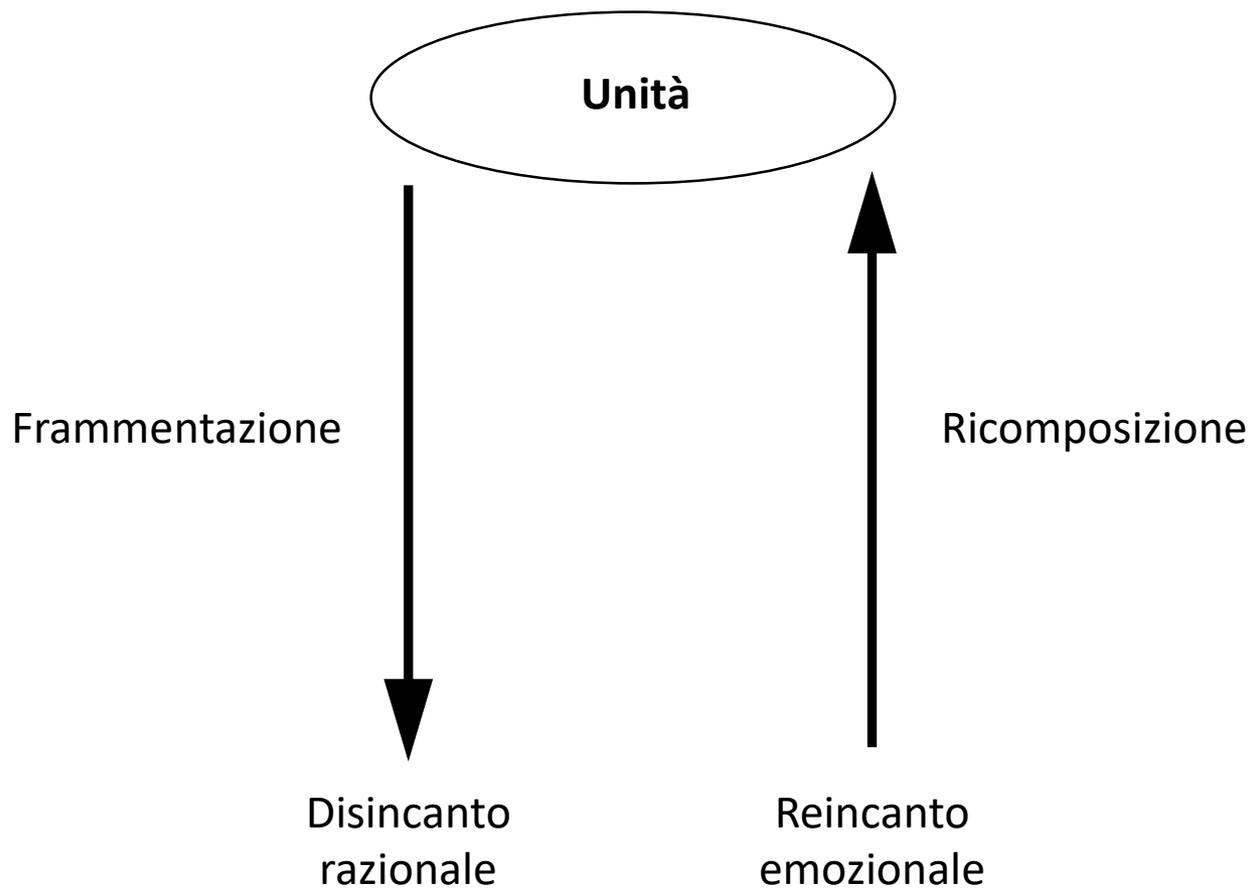


Opera totale e reincanto tecnologico

Giulio Lughi

Il mito dell'unità primaria



Frammentazione

Frammentazione 1: mitologia

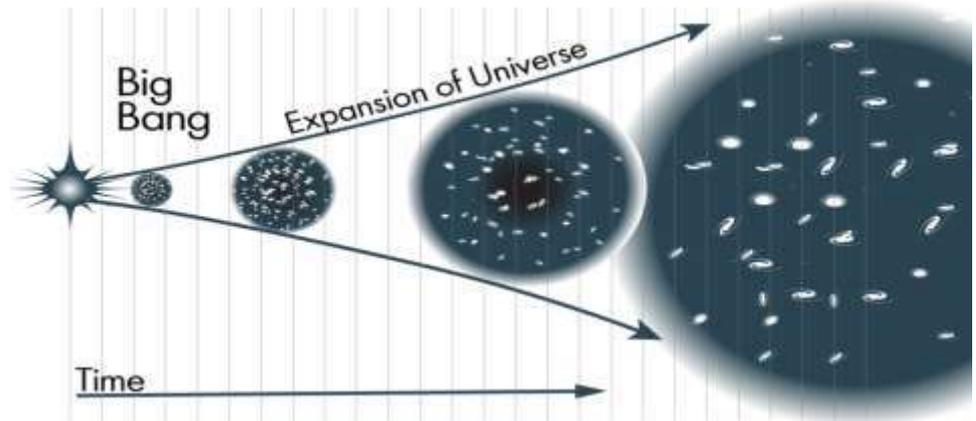


- Cosmogonia
- Teogonia greca
- Induismo e religioni monoteistiche
- Talete, Pitagora, Parmenide

Frammentazione 2: scienza



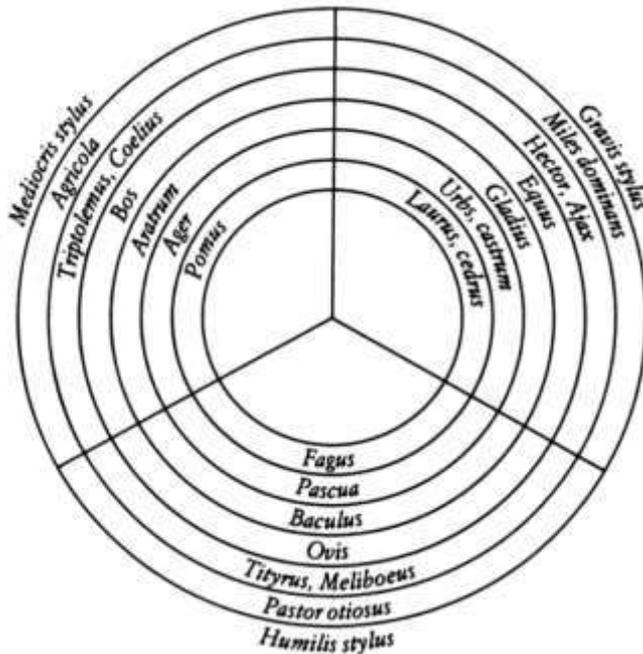
Pangea



- Dalla filosofia alla scienza: la specializzazione delle discipline
- Galileo
- L'età industriale
- Il "disincanto" di Max Weber (1919)

Frammentazione 3: arte

Lirica, epica, drammatica
Tragedia, commedia,
tragicommedia



Arti del Trivio:
grammatica, retorica,
dialettica

Arti del Quadrivio:
aritmetica, geometria,
musica, astronomia

Gotthold Ephraim Lessing
1776

Arti del tempo:
poesia, musica

Arti dello spazio:
pittura, scultura, architettura

Ricomposizione

Ricomposizione 1: "*Ut pictura poesis*"



Orazio, I sec. d.C.

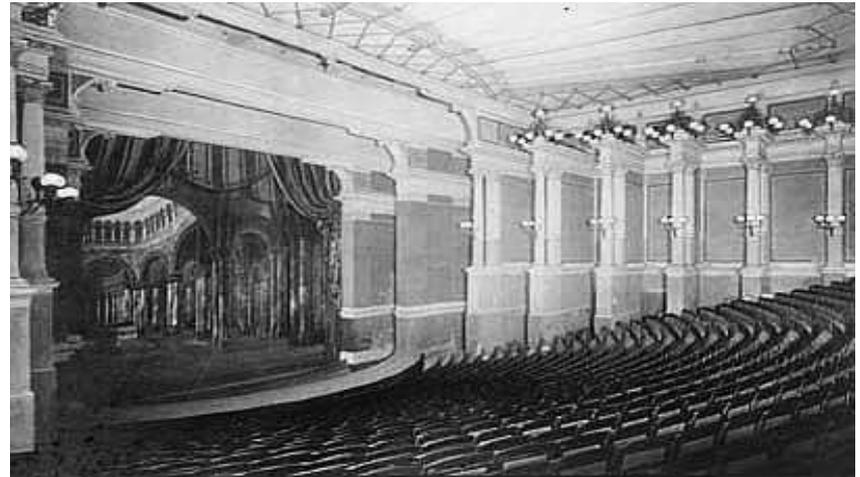
"La pittura è poesia muta,
la poesia è pittura
parlante"

Sinestesia

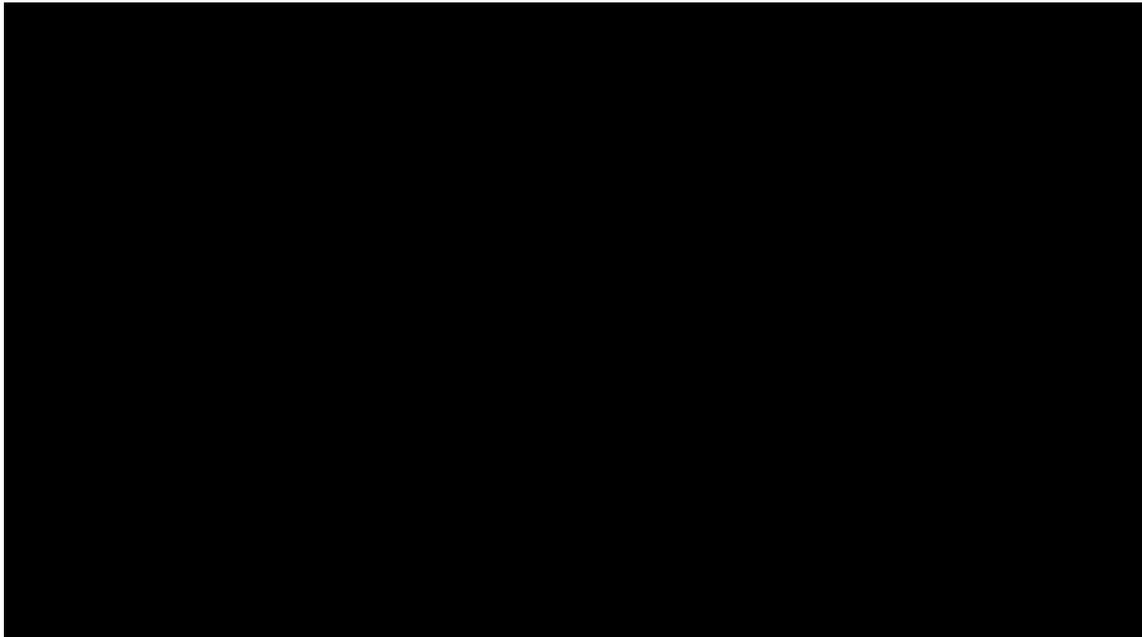
- Figura retorica della poesia ("voci di tenebra azzurra", Pascoli)
- Fenomeno sensoriale-percettivo studiato dalla psicologia

Ricomposizione 2: *Gesamtkunstwerk*

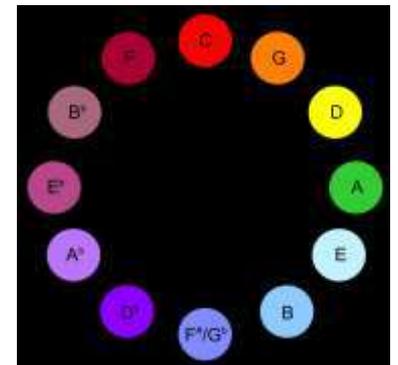
- Prime formulazioni nell'estetica del Romanticismo
- Richard Wagner
- Art Nouveau
- Dada e le avanguardie storiche
- Harald Szeemann, 1983, "Der Hang zum Gesamtkunstwerk"



Ricomposizione 3: *Prometeo* di Skrjabin



1910, partitura
per orchestra,
coro e *clavier à
lumières*



Ricomposizione 4: Sensorama

Morton Heilig, 1962
meccanico-analogico
pre-digitale

Progetto di immersività
"pesante"

Introducing . . .

sensorama

The Revolutionary Motion Picture System
that takes you into another world
with

- 3-D
- WIDE VISION
- MOTION
- COLOR
- STEREO-SOUND
- AROMAS
- WIND
- VIBRATIONS



○ PATENTED

SENSORAMA, INC., 855 GALLOWAY ST., PACIFIC PALISADES, CALIF. 90272
TEL. (213) 459-2162

L'avvento del digitale

Ricomposizione 5: multimedia



Manuel Castells, 1996

"...forse il tratto più importante del multimedia è che cattura all'interno della propria sfera la maggior parte delle espressioni culturali, in tutta la loro diversità."

Ricomposizione 6: *deep remixabililty*

Lev Manovich, 2013

"Uniti in un ambiente software comune, i linguaggi di cinematografia, animazione, computer animation, effetti speciali, graphic design, e stampa sono venuti a formare un nuovo metalinguaggio."



Il reincanto tecnologico

- Nuovo Umanesimo
- Nuovo Rinascimento
- Nuovo Illuminismo
- New European Bauhaus, EU 2021

• Michel Maffesoli, 1995:
"Ribaltando l'idea weberiana della tecnica come disincanto del mondo, dico che oggi la tecnica è il reincanto del mondo".

• Gianfranco Pecchinenda, 2003:
"...un mondo tornato ad essere – stavolta 'grazie' alla tecnologia – un mondo reincantato, un mondo magico".



Punti-chiave
del reincanto tecnologico
e della creatività digitale

Riconfigurazione dell'Autore

Un centauro tecno-
umanista che controlla
modalità testuali
completamente diverse da
quelle del mondo
analogico:

- ipertestualità
- multimedialità
- programmabilità
- interattività
- immersività



Riconfigurazione del lettore/spettatore

Paradigma
mobile/locative:
presenza del corpo
tecnologizzato
(*embodiment*) nel luogo
fisico (*location*)

Approccio pragmatico e
non solo percettivo
dell'estetica

L'età dello schermo



Cultura visuale



Dopo secoli di trasmissione culturale attraverso la scrittura, entra in scena l'immagine.

Dalla "civiltà delle immagini" degli anni '60 ai *Visual Culture Studies* e alla *Bildwissenschaft*

Simulazione > Immersività

Lev Manovich distingue fra:

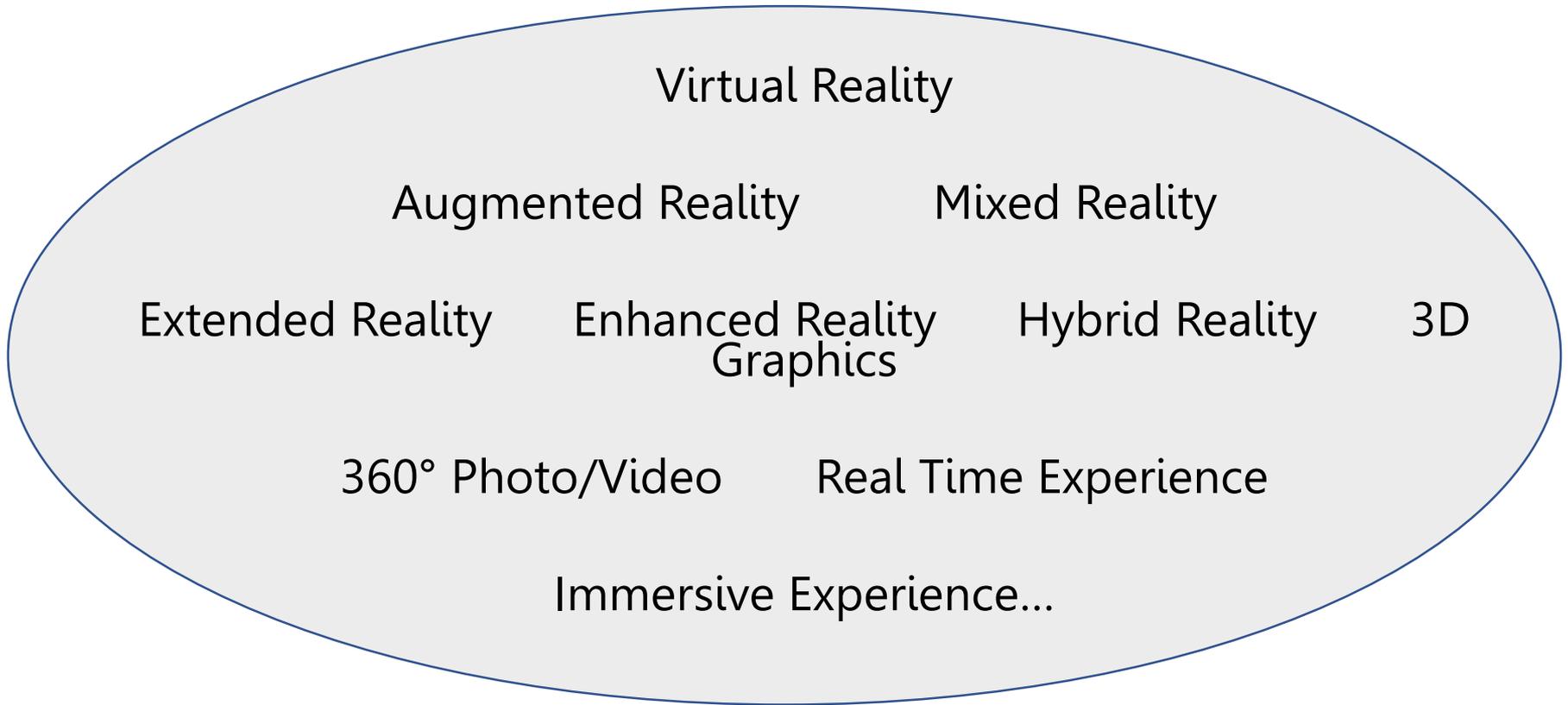


Rappresentazione, il quadro nella cornice, staccabile dal contesto: approccio razionale.
Grafica 2D: appiattisce l'immagine



Simulazione, l'immagine copre completamente lo spazio percettivo: approccio emozionale.
Grafica 3D: ricostruisce l'ambiente

Quale immersività?



Immersività "pesante" / "leggera"



immersività "pesante":
corpo impegnato da visori, guanti,
sensori



immersività "leggera":
corpo libero da dispositivi
tecnologici

Dal pre-cinema al cinema



Thomas Alva Edison



Auguste e Louis Lumière

Dall'arte-oggetto all'arte-installazione



contemplativa



partecipativa

Dal videogioco al *pervasive gaming*



Arcade



Ingress / Pokémon Go

Media digitali: da *stand-alone* a *mobile*



postazione isolata



ambiente sociale

Dal disincanto dell'iper-mediato
al reincanto dell'im-mediato

Fattori di rischio?

Il tecno-kitsch

Nell'arte, il tecno-kitsch è l'uso improprio o eccessivo di tecnologie digitali:

- per spettacolarizzare opere esistenti
- per produrre nuove opere



The End