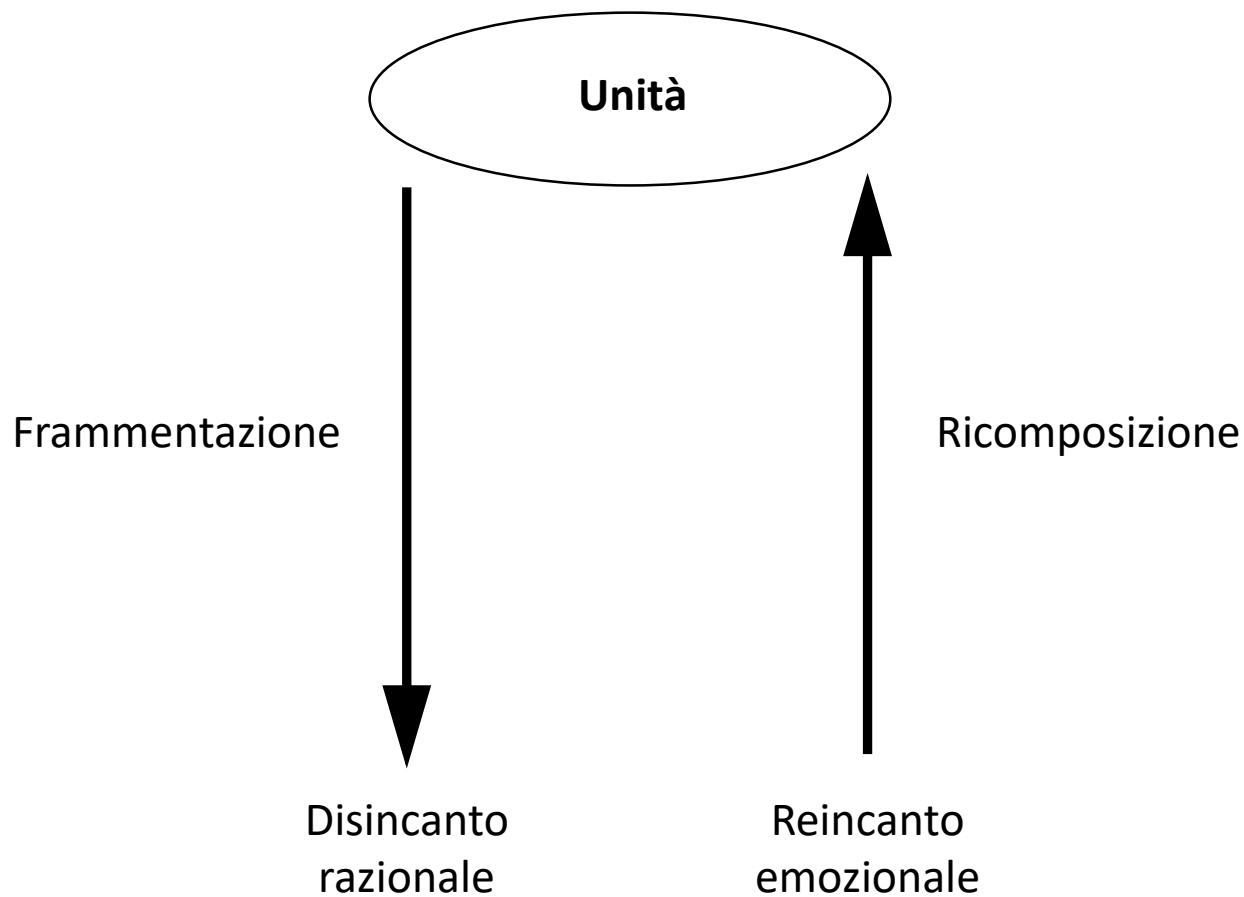


# Opera totale e reincanto tecnologico

Giulio Lughi

# Il mito dell'unità primaria



Frammentazione

# Frammentazione 1: mitologia

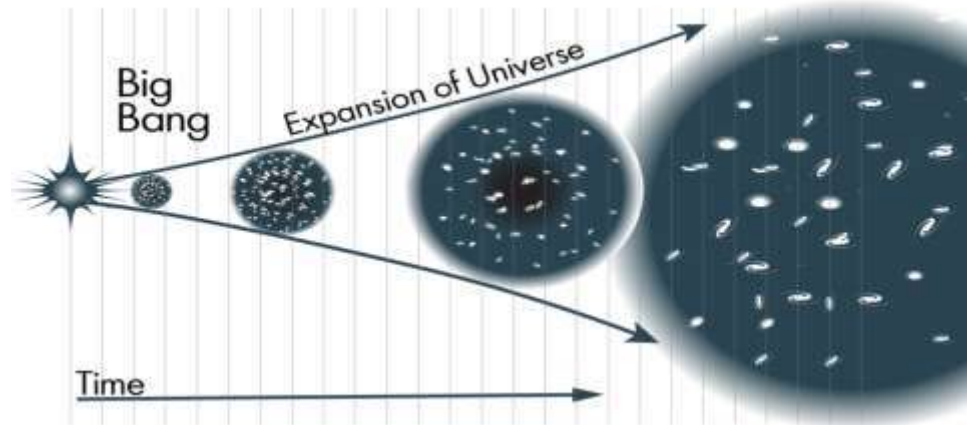


- Cosmogonia
- Teogonia greca
- Induismo e religioni monoteistiche
- Talete, Pitagora, Parmenide

# Frammentazione 2: scienza



Pangea



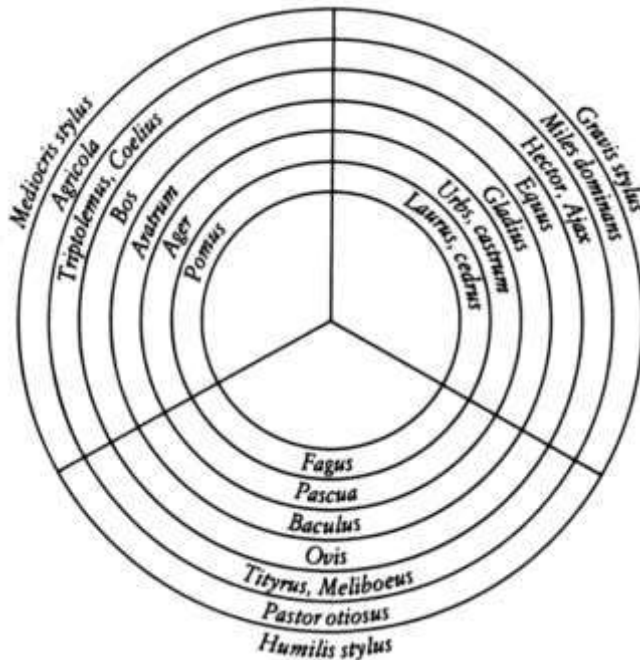
- Dalla filosofia alla scienza: la specializzazione delle discipline
- Galileo
- L'età industriale
- Il "disincanto" di Max Weber (1919)

# 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

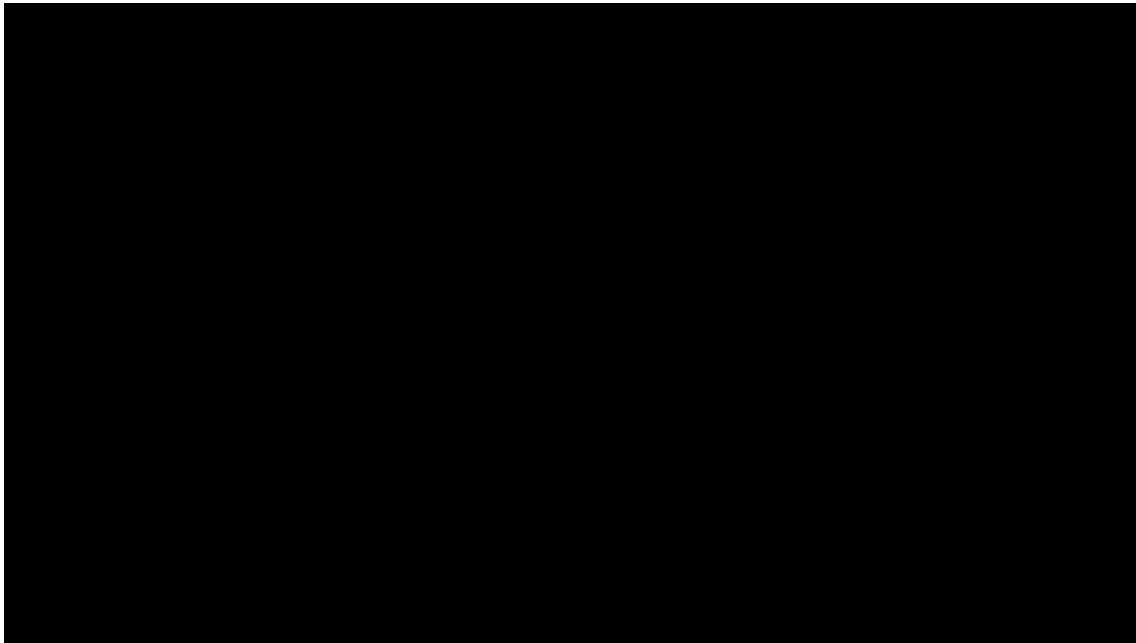


# Ricomposizione 2: *Gesamtkunstwerk*

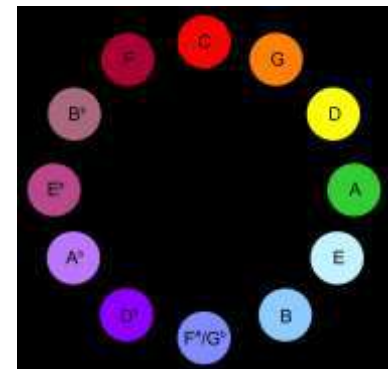
- Prime formulazioni nell'estetica del Romanticismo
- Richard Wagner
- Art Nouveau
- Dada e le avanguardie storiche
- Harald Szeemann, 1983, "Der Hang zum Gesamtkunstwerk"



# 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".



# Reincanto tecnologico > Creatività Digitale

Giulio Lughì, Alessandra Suppini, *Creatività Digitale*, 2015



- Offerta formativa
- Industrie creative e culturali
- Industria 4.0
- Smart Cities & Communities
- Europa Creativa 2021-2027



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:

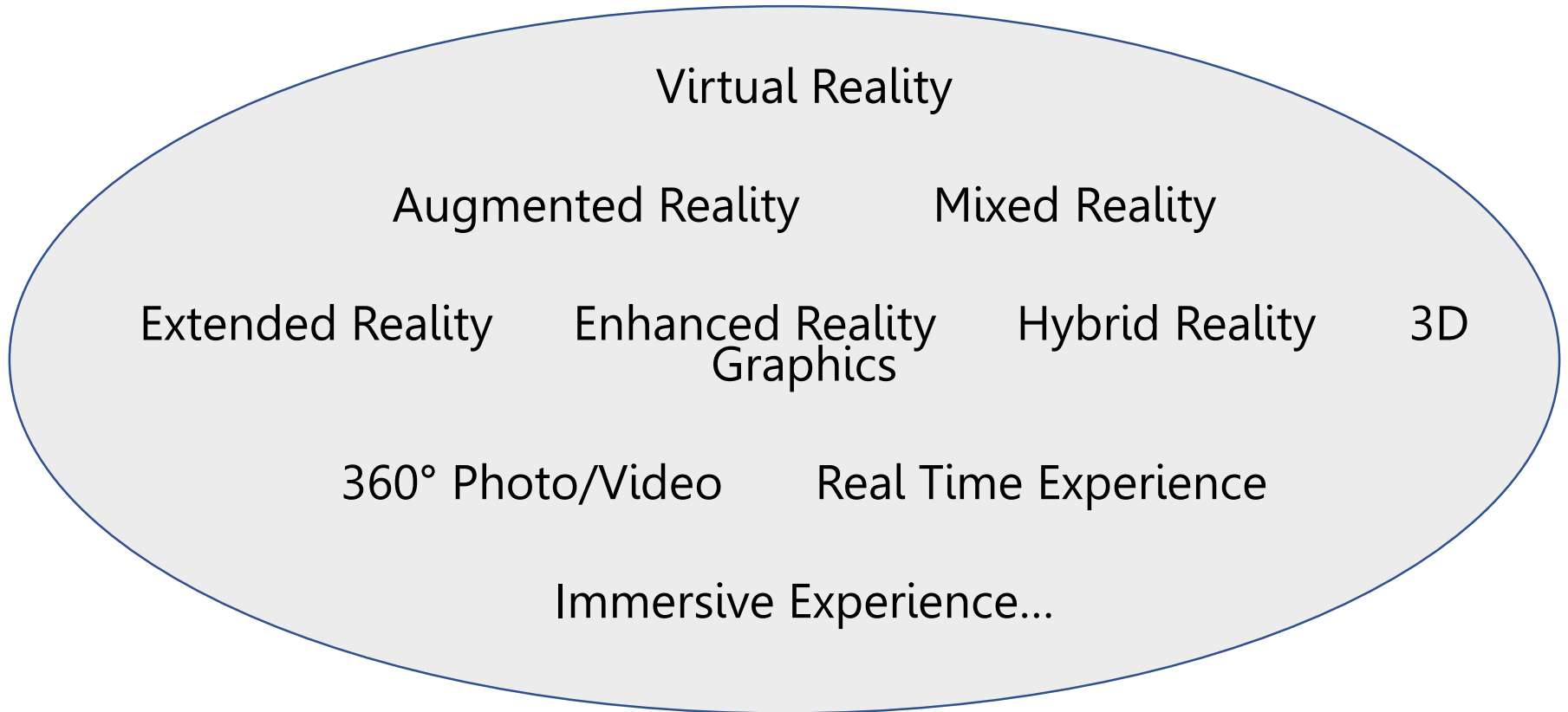


**Rappresentazione**, il quadro nella cornice, staccabile dal contesto: approccio razionale.  
Grafica 2D: appiattisce l'immagine



**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