

^{24 ORE} nova



New Media Art, Net Art, Computer Art, Multimedia Art, Digital Art, Media Art, sono alcune delle definizioni che il sistema dell'arte contemporaneo ha coniato per definire ambiti di relazione tra tecnologie, media e creatività. Per avere un quadro sistematico e critico ci si può rifare al volume di Domenico Quaranta *Media, New Media, Postmedia* (Postmedia Books) e a quello di Valentino Catricalà dal titolo *Media Art. Prospettive delle arti nel XXI secolo. Storie, teorie, preservazione* (Mimesis). Volendo tracciare una seppur minima carrellata storica bisogna risalire agli anni '60 quando il gruppo Fluxus inizia a estendere i confini dell'arte alla performance e all'uso di dispositivi video ed elettronici. E sempre negli anni '60 alcuni artisti iniziano a sperimentare lo specifico video e fondano quella che poi verrà chiamata video arte... si pensi al lavoro sulla possibilità di intendere il potenziale della televisione in modi nuovi attuato da Nam June Paik. Il mondo dell'arte inizia così a interrogarsi sull'apporto dell'informatica e del computer sulla società e sui processi creativi. Come nel caso delle mostre *Cyberserendipity* all'ICA di Londra (1968) e *Information* realizzata al MoMA di New York nel 1970 con artisti come Vito Acconci, Yoko Ono, Dennis Oppenheim, Michelangelo Pistoletto, Bruce Nauman, Richard Long. O, ancora, *Software. Information Technology: Its New Meaning for Art* al Jewish Museum, sempre a New York e sempre nel 1970, con artisti come Architecture Group Machine M.I.T., Nam June Paik, Joseph Kosuth. Studiosi e critici come Nicolas Bourriaud si avvicinano con interesse ai nuovi media interattivi e Fredric Jameson nel suo saggio sul Postmodernismo del 1991 – che si presenta come una riflessione ma anche un ampio catalogo di forme, pratiche e immaginari contemporanei – include nella sua trattazione videoclip, pop art e forme di arte elettronica.

Anche il cinema, chi lo fa e chi lo pensa, subisce il fascino dei cosiddetti nuovi media e c'è chi si immagina che questo incontro sia destinato a fargli cambiare pelle: già nel 1970 Gene Youngblood, nel suo saggio "Expanded Cinema", propone il superamento della forma cinema per come la conosciamo grazie all'incontro con l'elettronica e con il computer. La mostra "Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film", curata da Jeffrey Shaw e Peter Weibel nel 2002 per il ZKM – Institute for Visual Media propone una serie di esperienze cinematiche che sono il frutto dell'ibridazione con il computer e la Rete. E sono proprio centri come ZKM di Karlsruhe in Germania o Ars Electronica a Linz e festival come Transmediale di Berlino che si candidano come gallerie, e allo stesso tempo laboratori, in grado di far incontrare sviluppatori e artisti. Offrono spazi per esposizioni e residenze a creativi e teorici perché lavorino con le tecnologie per proporre punti di vista, immagini, immaginari e racconti capaci di interpretare la nostra società.

Al Victoria & Albert Museum di Londra esiste un collezione di Computer Art che mostra con evidenza il percorso di incontro tra le macchine e gli artisti. Si può tracciare una vera e propria storia del computer. Una storia tra design, video game, computer graphics... una storia di oggetti, macchine, artisti e sviluppatori che hanno messo alla prova il computer per generare immagini nuove.