↓ / 1

LOUD

POST-DIGITAL PRINTED ART BOOK

DOSSIER →

*

ROBERTA NOZZA / TESI DI BACHELOR
/ CV 700 / BACHELOR IN COMUNICAZIONE VISIVA
/ A.A 2016-17 / SUPSI, LUGANO
/ RELATORI: LEONARDO ANGELUCCI, VALERIA DONNARUMMA

8
12
15
18
21
25
27
29
33
36
38
40
42
44
46
48
50
52
54
56
58
60
64

ABSTRACT

TEMA → INTRODUZIONE

→ MOTIVAZIONI

DOMANDE /IPOTESI → DOMANDE DI RICERCA

→ IPOTESI DI RICERCA

POSSIBILI APPLICAZIONI → SUPPORTI

→ TARGET

→ SCENARI D'USO

RICERCA TEORICA → L'ARTE OGGI → INTRODUZIONE

→ LINGUAGGI → IN PRINCIPIO C'ERA IL BRICOLAGE

→ CMDX-CMDV (TAGLIA-INCOLLA)

→ (RAP)PRESENTARE

→ DA COSA NASCE COSA

→ ARTE IN CARNE ED OSSA

→ POSTO IN CUI VAI, USANZE CHE TROVI

→ BUSINNESS IS BUSINESS. ART IS BUSINESS

→ OLTRE LA SCULTURA: L'INSTALLAZIONE

→ DIETRO LE QUINTE, DENTRO AI PROCESSI

→ DALL'IMMAGINE AL FOTOGRAMMA

→ BISOGNA (INTER)AGIRE!

→ ARTE POST-DIGITALE

→ L'ARTE CHE PARLA

→ CONTENUTI EXTRA → L'INTERNET DELLE COSE

69
70
74
76
78
80
87
88
92
97
98
102
107
108
112
116
120
122
124
126
128

→ EDITORIA POST-DIGITALE
- → INTRODUZIONE
- → SIGNIFICATO DI POST-DIGITALE
- → EVOLUZIONE DEL TERMINE PUBBLICARE
- → CONTROTENDENZA, FORSE È MEGLIO LA CARTA
- → (L)IBRIDO
- → EDITORIA POST-DIGITALE PER L'ARTE

→ PUBBLICARE L'ARTE
- → IL CATALOGO
  - → INTRODUZIONE
  - → CASI STUDIO
    - → INTRODUZIONE
    - → HELLO, ROBOT.
    - → ART+COM
- → LA RIVISTA
  - → INTRODUZIONE
  - → CASI STUDIO
    - → HOLO MAGAZINE
    - → BEAUX ARTS
- → IL LIBRO
  - → INTRODUZIONE
  - → CASI STUDIO
    - → A TOUCH OF CODE
    - → FORM+CODE
- → CONSIDERAZIONI

RICERCA APPLICATA
→ CASI STUDIO
- → PHONOAESTHETICS
- → THE BOOK IN THE GLOBAL VILLAGE
- → OMENINO DUPLICADO
- → BLUEBOOK
- → ELECTROLIBRARY

132
134
136
138
140
142
144
146
148
152
154
156
158
162
164
174
178
187
189
190
193
197
201
203
205

→ SVILUPPO DEL PROGETTO → CONTENUTI → INTRODUZIONE
→ ARTISTI → FRANCESCO PERRATONE
→ GYSIN-VANETTI
→ OTOLAB
→ PHILIP KLAWITTER
→ RAFAEL LOZANO-HEMMER
→ RAQUEL MEYERS
→ SFELAB
→ ZIMOUN
→ NAMING
→ MATERIALI → INCHIOSTRI CONDUTTIVI
→ CARTA
→ TECNOLOGIA → TOUCHBOARD
→ FORMATO
→ LAYOUT/VISUAL
→ RILEGATURA
→ TIMONE

CONCLUSIONE → LA RESA DEI CONTI
→ SVILUPPI FUTURI
→ PIANO DI LAVORO
→ BIBLIOGRAFIA
→ ARTICOLI
→ SITOGRAFIA
→ VIDEOGRAFIA

RINGRAZIAMENTI

Benvenuti!

Loud è un museo di carta con la connessione wi-fi libera, che richiama a gran voce gli artisti che sperimentano a tutto volume. È tutto chiaro? Mi spiego meglio:

Loud è un progetto sperimentale che fa rima con sound e con cloud.

È luogo non convenzionale, bidimensionale, dove l'arte si fa sentire e dove le opere si possono toccare.

Loud perché la sperimentazione artistica odierna è rumorosa, dirompente e necessita di nuovi mezzi per esprimersi, non la si può mettere a tacere.

Il suono possiede un potere evocativo che non ha nulla da invidiare a quello delle immagini e, grazie all'evoluzione della tecnologia, oggi entrambe gli aspetti possono incontrarsi su una superficie di carta e dialogare con gli spettatori.

Ma non è tutto! A questo libro è affidato anche il compito di aprire orizzonti più vasti: soddisfa infatti l'esigenza di un continuo

cambiamento grazie al dialogo che è in grado di instaurare con la rete. Appartiene al mondo dell'internet of things e nasce per essere trasformato sia dagli artisti che dai suoi lettori.

Loud comprende la necessità dell'interconnessione e la natura tutt'altro che statica della contemporaneità e la interpreta attraverso l'interattività e il coinvolgimento di altri sensi come l'udito e il tatto. È una realtà aumentata che non necessità di uno schermo come filtro, preferisce essere un ponte diretto tra le opere e il pubblico.

La selezione di artisti e designers all'interno di Loud è pensata per offrire un ampio panorama sulla sperimentazione artistica a cavallo tra l'estetica e il suono.

È l'inizio di un nuovo capitolo in cui l'arte ritorna sulla carta portando con sé una maggiore consapevolezza del digitale.

Ascoltate, dunque, prima di dire che è solo un libro.

*

“La vita imita l’arte più di quanto l’arte non imiti la vita.”

*

Oscar Wilde

TEMA → INTRODUZIONE

→ MOTIVAZIONI

L'arte contemporanea è in continua e costante evoluzione e sperimenta sempre più nuove forme di comunicazione: non si avvale più solo di mezzi visivi e statici, ma prevede una progettazione sempre più complessa per offrire a chi la osserva, un'esperienza multi-sensoriale, emozionale e completa.

L'arte viene da sempre definita come lo specchio dei cambiamenti del mondo che la circonda e infatti anche la nostra società e la nostra convivenza con la tecnologia è in continua evoluzione.

Tuttavia, nel tempo, la documentazione artistica è rimasta pressoché invariata e si limita nella maggior parte dei casi a cataloghi cartacei e a registrazioni audio-video caricate su piattaforme web e social.

Quest'ultima usanza però non rende spesso giustizia all'elaborato artistico; i video in rete infatti tendono ad appiattire la dimensione qualitativa dell'esperienza in favore di uno streaming veloce che dia agli utenti una vaga idea di aver partecipato all'esperienza reale.

Diversamente le pubblicazioni d'arte sono oggetti che riproducono un'altissima qualità e costituiscono solitamente, per chi li possiede, un vero e proprio feticcio. Per gli artisti sono invece un modo per far circolare e conoscere le proprie opere e per convalidare, in qualche modo, il loro operato. Il loro limite però è quello di presentare le opere solamente attraverso rappresentazioni fotografiche e descrizioni più o meno accurate. Anche in questo caso la pluridimensionalità dell'esperienza viene appiattita a due sole dimensioni.

*

Con il mio progetto di tesi vorrei arrivare a conservare le caratteristiche qualitative della pubblicazione cartacea, rendendo però la sua fruizione multi-sensoriale, nel tentativo di riportare l'esperienza dell'opera d'arte quanto più vicina alla sua dimensione reale. Per fare ciò è necessario aumentare la piatta e statica dimensione del libro attraverso l'integrazione di tecnologie che permettano per esempio l'inclusione del suono.

Vi sono ovviamente forme d'arte che necessitano più di altre di questo tipo di documentazione e riproduzione, come per esempio la performance, l'happening, le installazioni audio-video, l'arte digitale e moltissime altre ancora.

In particolare rilevo la necessità di studiare un supporto per gli artisti che includono nelle proprie sperimentazioni sia l'aspetto visivo che quello sonoro.

Il suono ha un potere evocativo pari a quello delle immagini e queste opere risulterebbero incomplete se private di questo aspetto. Mi piacerebbe quindi poter aprire un dialogo con chi opera in questa direzione per comprendere l'importanza della sfera auditiva nel loro operato e per poter testare il loro interesse nel vedere pubblicato su carta il proprio lavoro, in un modo però innovativo che rispetti le loro esigenze.

*

*

L'arte è sempre stata una costante nei miei interessi, per caso o per scelta mi sono trovata spesso a contatto con opere e artisti.

Negli ultimi anni sono stata sempre più attratta da forme artistiche "non convenzionali", o meglio, non prettamente visive. Come se avessi vissuto sulla mia pelle una personale storia dell'arte, sono passata dal visitare castelli, ville e chiese al ricercare spazi che racchiudessero esperimenti tecnologici, ricerche sonore, installazioni interattive e performance.

Una cosa che mi appassiona quanto l'arte è infatti la tecnologia. Alcuni mi accusano di essere un'estrema positivista e non hanno totalmente torto. Il futuro e tutta la sfera di idee che porta con sé ha un'attrazione fatale su di me. Il progredire dell'internet of things mi fa sognare di poter smettere di interfacciarmi con uno schermo retroilluminato e di poter iniziare a connettermi dalle "cose".

Questa è una visione molto personale che però influenza il mio progetto di tesi: da qui la volontà di progettare e il desiderio di tenere in mano uno schermo di carta.

Lavorare con un contenuto artistico è fonte di continua ispirazione per me e anche nella figura dell'artista io riconosco una sorta di innovatore. La realtà e l'arte si confrontano sempre e si influenzano a vicenda, in una spirale di nuove scoperte protesa al divenire. Non è affascinante? Per me molto!

Quindi in un processo molto naturale ho delineato l'idea di voler produrre qualcosa che fosse utile alla scena artistica. Soprattutto perché non apprezzo il poco rilievo che gli artisti ottengono attraverso la rete e il rischio che corrono di finire in angoli poco luminosi del cyberspazio, magari perché scambiati per semplici amatori o magari perché dimenticati dai risultati delle ricerche Google.

“Il miglior modo per predire il futuro
è inventarlo.”

*

Alan Kay

DOMANDE
/IPOTESI

→ DOMANDE
DI RICERCA

→ IPOTESI
DI RICERCA

Per arrivare a formulare le domande e l'ipotesi di ricerca mi sono interrogata inizialmente su tre punti, riportati in questa pagina.

Qual'è lo scopo della tesi?

Lo scopo della mia tesi è quello di migliorare la documentazione delle nuove forme d'arte che, distaccandosi dal puro e semplice visivo, necessitano di nuove forme di comunicazione e di nuovi supporti affinché possano essere espresse in modo più completo ed esaustivo.

Cosa voglio dimostrare?

Voglio dimostrare che è possibile tenere traccia di installazioni e performance artistiche con mezzi diversi da prodotti audio-video stipati nel web. Voglio dar rilevanza a queste opere attraverso un supporto cartaceo che non riduca la loro natura multi-sensoriale unicamente ad un'immagine fotografica e statica, che non sarebbe in grado di avvicinare il fruitore all'esperienza dell'opera.

A cosa serve?

Ciò per evitare che ne rimanga nel tempo solo una traccia visiva o una pagina web dimenticata da Google. La carta ha sicuramente una solidità e un'affidabilità maggiore rispetto al web e ha in qualche modo il potere di convalidare l'operato artistico. Cataloghi, libri e riviste promuovono e mettono a confronto esperienze ed opere, trattandoli per genere di operato, importanza e data di nascita. Confronto che non si presenta allo stesso modo sul web, dove risulta molto complesso differenziare e catalogare l'operato delle migliaia di artisti che popolano la rete.

*

Quali sono gli aspetti fondamentali da riportare affinché la comunicazione di un'opera d'arte, che non si avvale solo di qualità visive, sia efficace?

Individuati i vantaggi che il digitale offre per la conservazione e la consultazione di queste opere, è possibile trasportare gli stessi anche su un supporto cartaceo?

Possono, queste implementazioni, migliorare l'esperienza emozionale degli utenti e avvicinarli alla comprensione?

*

DOMANDE
/IPOTESI

→

IPOTESI
DI RICERCA

*

L'ipotesi è che andando ad implementare un supporto cartaceo (catalogo, rivista, libro) di fruizione analogica con tecnologie di origine digitale, questo diventi un artefatto maggiormente emozionale e coinvolgente. Questo per permetterebbe di restituire un'idea più vicina alla realtà di alcune forme d'arte non prettamente visive.

L'emozione è una componente fondamentale della creazione artistica, anzi, è il motore scatenante: l'artista crea per esprimere una propria sensazione, per esteriorizzarla e per comunicarla ad un pubblico.

L'emozione è senza dubbio anche una caratteristica importantissima del libro come oggetto fisico. Il lettore non gode solo dei contenuti ma anche del supporto stesso che li contiene: la consistenza e l'odore delle pagine, la piacevolezza della leggibilità di un testo, l'interazione e il gesto a cui il libro obbliga a causa della sua consistenza fisica, l'estetica della copertina, la soddisfazione di poterne fare una collezione o di poterlo estrarre da uno scaffale scegliendolo tra mille e molte altre cose ancora.

Tutti aspetti che non rispettano la velocità della tecnologia digitale e che per questo sono stati eliminati dagli spazi virtuali. Il digitale, tuttavia, consente un updating veloce, maggiore interconnessione, ipertesti, interazioni maggiori e variabili, iperrealismo, animazioni e suoni.

Ciò che ipotizzo è che, l'ibridazione tra il mondo analogico/cartaceo e quello digitale, non solo sia possibile, ma sia anche benefica allo scopo di esaltare l'emozionalità del libro d'arte.

Infine credo che questa sia anche la direzione giusta da perseguire per creare libri che, coinvolgendo diverse sfere sensoriali, siano anche maggiormente accessibili a soggetti portatori di disabilità visive.

Nello sviluppo di questa idea non vorrei arrivare a modificare l'interazione naturale che l'utente ha con il libro, tuttavia, vedo come un limite le mie ridotte competenze tecniche nell'ambito della programmazione; queste, infatti, potrebbero ostacolare il percorso tra me i miei obbiettivi. Conto di mediare con queste difficoltà applicando una solida e consolidata metodologia di progetto, con la quale rinegoziare man mano il percorso più adatto per il raggiungimento della meta.

“Ma ci vogliono più di un paio di buone idee per inventare il futuro: ci vogliono persone in grado di rischiare, capaci di addentrarsi in territori inesplorati e di condividere le proprie scoperte con gli altri.”

*

Joachin Sauter

POSSIBILI
APPLICAZIONI → SUPPORTI

→ TARGET

→ SCENARI D’USO

*

Catalogo d'arte:

L'ibridazione tra digitale e cartaceo potrebbe essere molto utile per produrre un catalogo ad-hoc relativo ad una mostra, un museo o un festival che trattino di arte multi-sensoriale. Relativamente, alcuni esempi potrebbero essere: la mostra ArtFutura (28.04-10.09, Ex Dogana, Roma) il MuDA (Museo dell'Arte Digitale di Zurigo), il MIBArt (Multimedia Festival di Milano). Dal punto di vista pratico, nel mio progetto, la problematica principale risiede nelle reperibilità degli artisti che espongono per questi progetti, in quanto potrebbero non essere disponibili per un contatto o non interessati a fornire materiale per il mio progetto.

Rivista d'arte:

Un'altra ipotesi potrebbe essere quella di produrre una rivista d'arte che si concentri su queste particolari forme artistiche. La rivista accoglie l'opportunità di riunire diverse categorie di artisti, uguali o diversi tra loro, locali o internazionali. La problematica in questo caso risiede nel fatto che l'implementazione di tecnologie digitali su supporto cartaceo comporta dei costi elevati, probabilmente non adatti ad un formato periodico.

Libro d'arte:

L'ultima ipotesi è quella di produrre un libro che abbia come tema centrale l'arte multi-sensoriale. Il libro potrebbe avere un'introduzione e alcuni approfondimenti sul tema e un corpo centrale dedicato ad una selezione di artisti e ad una raccolta di opere inerenti al tema. Il vantaggio del libro è quello di essere svincolato da necessità legate ad una committenza (diversamente dal catalogo, il quale è legato normalmente a delle istituzioni) e inoltre è un prodotto che si presta meglio ad una scelta fine dei materiali che non necessariamente devono essere poco costosi. Lo svantaggio è quello di doversi occupare anche dell'aspetto di curatela: le opere e gli artisti vanno selezionati e accostati nella sequenza delle pagine secondo un criterio e un concetto.

Al momento le ipotesi più accreditate sono quella della rivista e quella del libro. La prima poiché offre uno scenario futuribile e la possibilità di una continuità nella ricerca. La seconda in quanto mi permetterebbe di svolgere uno studio più accurato dei materiali elettronici e non, da implementare nel supporto.

*

*

Target primario:

L'artefatto è dedicato agli appassionati d'arte, collezionisti di cataloghi e riviste del settore che amano tenersi aggiornati sulle novità che riserva la scena artistica odierna. Non vi sono limiti riguardanti il sesso, la nazionalità o l'età.

Ipotizzando la selezione di opere di artisti emergenti, immagino un coinvolgimento da parte di un pubblico giovane che magari non ha un'ampia esperienza del mondo dell'arte ma che si avvicina all'artefatto con spirito di curiosità, grazie anche alla sua ibridazione con il mondo digitale. Quest'ultima caratteristica crea, infatti, un ponte con gli appassionati di tecnologia e con le generazioni native digitali, grazie al fascino che l'interattività potrebbe suscitare.

Target secondario:

Trattando opere multi-sensoriali che includono qualità visive e sonore mi piacerebbe prendere in considerazione anche un target di amanti della musica. In particolare i cosiddetti "Vj", ovvero coloro che progettano eventi e deejay set non curandosi esclusivamente dell'aspetto sonoro, ma progettando anche performance visive, proiezioni, mapping ed effetti speciali al fine di creare esperienze entusiasmanti ed immersive per il proprio pubblico. Potrebbero essere interessati all'artefatto per trarre ispirazione e ricavare interessanti spunti dalla scena artistica per progettare le proprie performance.

Infine:

La multisensorialità potrebbe rendere l'artefatto accessibile anche alle persone con disabilità visive, le quali potrebbero fruire delle opere attraverso un'esperienza sonora e tattile. Questo è sicuramente un aspetto secondario nel mio progetto, ma sarà interessante interrogarsi sull'ipotesi di poter fruire del libro eliminando il senso della vista e lasciandosi guidare solo dall'udito e dal tatto.

*

È importante, a mio avviso, prefigurarsi un contesto di distribuzione per il proprio prodotto, al fine di precisare ancor meglio il target del progetto. Sia che si tratti di un libro sia che si tratti di una rivista, rimanendo pur sempre un prodotto di nicchia, ipotizzo che venga distribuito nei bookshop di musei quali ad esempio il Maxxi di Roma, il MuDA di Zurigo, il PAC di Milano e tutti quei musei che trattano un tipo di arte simile a quella raccolta all'interno dell'artefatto. Un altro canale di distribuzione potrebbe essere quello dei festival sempre dedicati all'arte interattiva, multi-sensoriale e performativa. O ancora fiere come Art Basel, dove normalmente troviamo spazi dedicati ai prodotti editoriali. E infine certamente anche mediante la rete, dove magari vi potrebbe essere una pagina web dedicata con contenuti a mo' di trailer che anticipino quelli stampati.

Se il target spaziasse inoltre (come precedentemente ipotizzato) nella direzione di utenti amanti della musica, sarebbe necessario pensare ad ulteriori canali possibili per la distribuzione.

“Nel mio lavoro senti quello che vedi e vedi quello che senti. Non è possibile considerare suono e immagine come due elementi distinti che non dipendono direttamente l’uno dall’altro.”

*

Zimoun

RICERCA TEORICA → L'ARTE OGGI → INTRODUZIONE

→ LINGUAGGI → IN PRINCIPIO C'ERA IL BRICOLAGE

→ CMDX-CMDV (TAGLIA-INCOLLA)

→ (RAP)PRESENTARE

→ DA COSA NASCE COSA

→ ARTE IN CARNE ED OSSA

→ POSTO IN CUI VAI, USANZE CHE TROVI

→ BUSINNESS IS BUSINESSS.
ART IS BUSINESS

→ OLTRE LA SCULTURA: L'INSTALLAZIONE

→ DIETRO LE QUINTE,
DENTRO AI PROCESSI

→ DALL'IMMAGINE AL FOTOGRAMMA

→ BISOGNA (INTER)AGIRE!

→ ARTE POST-DIGITALE

→ L'ARTE CHE PARLA

CONTENUTI EXTRA → L'INTERNET DELLE COSE

*

"Persone, cose, animali, luoghi, emozioni: dal Novecento, l'arte visiva si fa con tutto."

Dare una definizione di arte contemporanea è un'impresa tanto ardua quanto probabilmente poco utile ai fini della mia tesi. I canoni dell'arte si sono fatti così labili nel corso dei secoli da rendere impossibile una tipizzazione e una categorizzazione delle forme artistiche. Ciò che invece mi interessa specificare è il periodo di tempo che intendo analizzare: il 21° secolo. Né prima, né dopo, nessun tentativo di improvvisarmi storica dell'arte ma solo un grosso desiderio di comprendere cosa mi circonda e in quali pratiche affonda le sue radici.

La citazione di Angela Vettese con cui scelgo di esordire mi deresponsabilizza dal dover trovare una data che definisca l'inizio dell'attività artistica contemporanea ma nel frattempo mi aiuta a definire un periodo storico entro cui indagare le origini delle pratiche odierne.

Il decennio appena antecedente al 21° secolo è quello che sicuramente influenza in maniera più attiva le tendenze oggi in atto nell'ambito delle arti visive. Queste, infatti, si inscrivono all'interno di uno scenario caratterizzato dall'ulteriore espansione e radicamento di fenomeni già emersi nel corso degli anni '90 quali la forte globalizzazione e l'influenza sempre più massiccia della cultura di massa e dei media ad essa collegati.

È evidente, per chiunque si interfacci con le opere d'arte contemporanee, rilevare un'ibridazione con generi e pratiche di questa cultura, come ad esempio la musica, la moda, la televisione, internet e i social media.[1]

In generale l'arte contemporanea instaura una relazione di scambio sempre più stretta con ambiti come il design, la grafica, l'architettura, la filosofia e la politica: le differenti tecniche di comunicazione che ciascuna, compresa l'arte, utilizzano si mischiano e si evolvono in termini di efficacia e persuasione.

La mutazione delle forme artistiche è stata, inoltre, anche un effetto collaterale dello sviluppo tecnologico, che ha riempito l'esperienza creativa di suoni, sensazioni tattili, eventi e materiali che sovente non resistono al tempo. I termini "pittura" e "scultura" sono sopravvissuti ma sono stati affiancati dalla definizione di nuovi sistemi operativi quali ad esempio arte ambientale, installazioni, performance, video, arte digitale e numerosi altri ancora.

Gli artisti si schierano a favore di pratiche fondate sull'idea di "arte-in-generale", cioè indipendente da supporti e tecniche finalizzati alla produzione di oggetti materiali. Anche laddove la pratica pittorica e quella scultorea rimangono, inevitabilmente vengono sottoposte ad un processo di revisione e riappropriazione che tende a mostrarne l'apertura alla collaborazione con altri campi di utilizzo dell'immagine come la fotografia, il cinema, la televisione, l'architettura e così via. [1]

La costellazione di pratiche artistiche davanti alla quale ci troviamo, rendono impossibile la metodologia di catalogazione che era invece stata utile nel corso del Novecento per definire i movimenti d'avanguardia, suddividendoli per scelta dei materiali o dei procedimenti.

Ogni artista ed ogni opera, oggi più che mai, esplorano e mischiano nuovi e vecchi linguaggi con combinazioni sempre originali e imprevedibili. Sebbene la mia ricerca intenda concentrarsi sul rapporto che esiste tra arte visiva e suono, parlare solo di arte sonora sarebbe riduttivo.

*

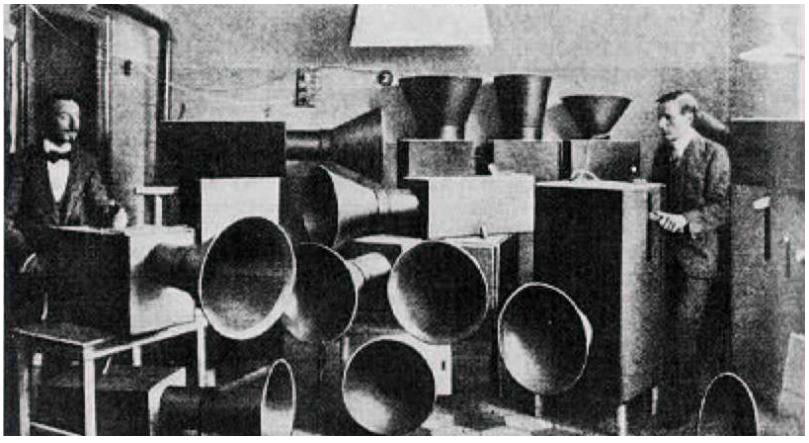
[1] Chiodi S., 2010, Orientamenti dell'arte contemporanea, Treccani.it, http://www.treccani.it/enciclopedia/orientamenti-dell-arte-contemporanea_(XXI-Secolo)/

*

Molte opere nascono o si sviluppano con altri intenti e linguaggi e approdano ad una scelta "sonora" per l'efficacia comunicativa che ne risulta e non perché magari si sia scelto volontariamente di sperimentare in questo specifico campo. È quindi necessaria un panoramica di tutti i linguaggi che animano la scena artistica odierna prima di approdare in un discorso specifico. Nei prossimi capitoli cercherò di definire le principali tendenze dell'arte contemporanea, senza però dar loro un nome e ricercando le loro origini nella storia dell'arte del Novecento.

[1]

[2]



[3]

*

[1] Le Petite Danseuse de 14ans, Edgar Degas, 1881, Parigi. Altezza 98 cm. Copia in bronzo, tulle e raso del 1921 dall'originale in cera.
[2] Manifestazione Interventista, Carlo Carrà, 1914. Dimensioni 38,5 x 30 cm. Tempera, penna, polvere di mica, carte incollate su cartoncino. Pubblicata sulla rivista "Lacerba" del 1 agosto 1914. Conservata presso la Collezione Peggy Guggenheim, Venezia.
[3] Intonarumori, Luigi Russolo, 1903. composizione di strumenti in legno, metallo e cartone. Presentati al pubblico il 2 giugno 1913 al Teatro Storchi a Modena.

Come affermato nel corso dell'introduzione, la caratteristica più evidente dell'arte al giorno d'oggi è la sua multidisciplinarietà che si manifesta non solo in una visione delle pratiche artistiche nel loro insieme ma anche nelle singole opere, che tendono a mischiare diversi linguaggi al loro interno. Gli artisti non provengono quasi più da una forma d'istruzione strettamente accademica e le accademie stesse hanno smesso di insegnare le regole dell'arte, cercando piuttosto di trasmettere una metodologia progettuale che serva ai giovani artisti per sapersi costruire una propria strada. Ne derivano professionisti poliedrici, educati all'estetica e improvvisati ingegneri, architetti e scienziati. Le opere d'arte hanno così iniziato ad inglobare letteralmente frammenti di quotidianità e si sono riversate negli spazi pubblici e privati, inglobando anch'essi. Hanno abbandonato i confini rettangolari di cornici e piedistalli e hanno ridefinito il proprio habitat. E non solo: hanno preso il controllo anche sul tempo eliminando il fardello dell'esistenza identica a sé stessa per l'eternità, scegliendo modelli in divenire o addirittura effimeri e destinati a scomparire.

"Noi siamo sul promontorio estremo dei secoli!... Perché dovremmo guardarci alle spalle, se vogliamo sfondare le misteriose porte dell'Impossibile? Il Tempo e lo Spazio morirono ieri".

Così cita il manifesto di fondazione del Futurismo scritto da Marinetti e pubblicato su LeFigaro nel febbraio del 1909. Il bricolage, inteso come uso del polimaterico, sebbene avesse visto sperimentare già artisti del passato come Degas, viene effettivamente teorizzato dai futuristi, per niente affezionati all'idea dell'esistenza eterna delle proprie opere e piuttosto interessati all'idea del divenire. Nella pratica, tuttavia, non furono così dediti a questa tecnica e uno dei pochi esempi è "Manifestazione interventista" eseguita da Carlo Carrà nel 1914. Un esempio di maggior successo è invece costituito dagli "Intonarumori" di Luigi Russolo (1903), composizioni di strani strumenti musicali costruiti a partire da scatole che oltre alla componente visiva offrivano un'immersione acustica in un collage di rumori e suoni. In quest'opera è possibile intravedere le origini di alcune sperimentazioni artistiche odierne in cui la componente sonora è studiata al pari di quella visiva e in cui la musica o il rumore musicale trovano sempre più spazio d'espressione. D'altronde la musica elettronica affonda anch'essa le sue radici nel "bricolage" in quanto composta da suoni campionati, accumulati in un computer e incollati attraverso programmi specifici.

Insomma, con i suoi oltre cent'anni di storia, il bricolage è certamente riconoscibile come uno dei linguaggi della pratica artistica odierna, sia nel suo significato metaforico, sia nella sua realizzazione pratica.

*

Liberamente ispirato ai capitolo "Il principio del bricolage" e "Materie". Citazioni riportate tratte dallo stesso.
Vettese A., 2010, Si fa con tutto, Il linguaggio dell'arte contemporanea, Editori Laterza, Bari

[1]

*

[1] Robert Rauschenberg, Monogram, 1955-1959. 106,6x160,6x163,8 cm. Olio su tavola, capra impagliata, pneumatico, materiali di recupero. Moderna Museet, Stoccolma.

Un'evoluzione del bricolage è la sua tendenza ad espandersi nello spazio tridimensionale, diventando anche scultura. Il fatto che un'opera si componga di oggetti tagliati e incollati ne fa derivare che è anche essa stessa un oggetto. Il collage strappa frammenti tangibili caratteristici della quotidianità e li assembla in nuove strutture che trasmettono il pensiero dell'artista creatore e che diventano esse stesse nuovi frammenti nella storia della realtà. Intramontabile l'immagine della capra impagliata e intrappolata in un copertone nell'opera "Monogram" di Robert Rauschenberg (1955-59). Anche in questo caso ci riferiamo ad un linguaggio che non di rado abita gli spazi delle gallerie di arte contemporanea: sculture e installazioni di materiali comuni eletti ad opera d'arte grazie alla mediazione e all'azione della figura dell'artista.

*

Liberamente ispirato al capitolo "Incollare e comporre".
Vettese A., 2010, Si fa con tutto, Il linguaggio dell'arte contemporanea, Editori Laterza, Bari

[1]

[2]

*

[1] Marcel Duchamp, Fontana, 1917. 61×48×38 cm. Orinatoio firmato "R. Mutt". Mai esposta al pubblico e successivamente perduta. Dal 1964 esistono nel mondo sedici repliche dell'oggetto.
[2] Jeff Koons, New Hoover Convertibles, Green, Red, Brown, New Shelton Wet/Dry 10 Gallon Displaced, 1981-87. 251.5 x 137.2 x 71.1 cm. Quattro aspirapolvere, teca in acrilico e lampade fluorescenti. Tate / National Galleries of Scotland.

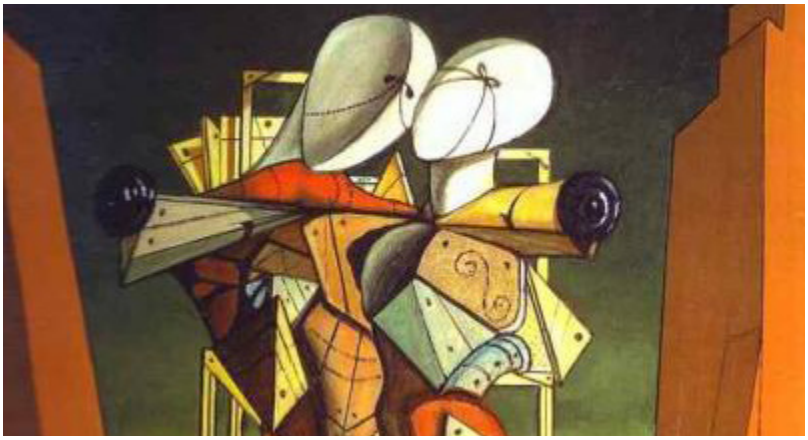
Gli oggetti quotidiani non solo parte di opere d'arte, spesso sono essi stessi singolarmente elevati ad opera d'arte. Non potrebbe essere più immediata l'associazione all'operato artistico di Duchamp che, con il suo ready-made, "all'estetica della rappresentazione accostò quella della presentazione, assumendo che non sia necessario copiare un oggetto perché questo si incarni come opera; a cambiare i suoi connotati è sufficiente uno spostamento del contesto entro cui assume un nuovo significato". E spesso il modo per cambiare loro significato si riduce all'aggiunta di un titolo o di una firma. Inoltre questi oggetti, acquistando questa sorta di aura artistica, perdono il loro valore d'uso: ve la sentireste mai di prelevare e utilizzare un aspirapolvere dalla teca in cui Jeff Koons li ha ordinatamente riposti? ("New Hoover Convertibles, Green, Red, Brown, New Shelton Wet/Dry 10 Gallon Displaced" 1981-87)

Questa pratica non è stata abbandonata ai giorni nostri in quanto il concetto alla base rimane forte: l'arte vuole copiare la vita in maniera così fedele che finisce per sovrapporvisi.

Per motivi intuibili, la pratica del ready-made ha sempre generato un'enorme discussione e forse anche per questo non ha mai smesso di essere contemporanea, la componente dello scandalo e del far parlare di sè, attrae certamente molti artisti.

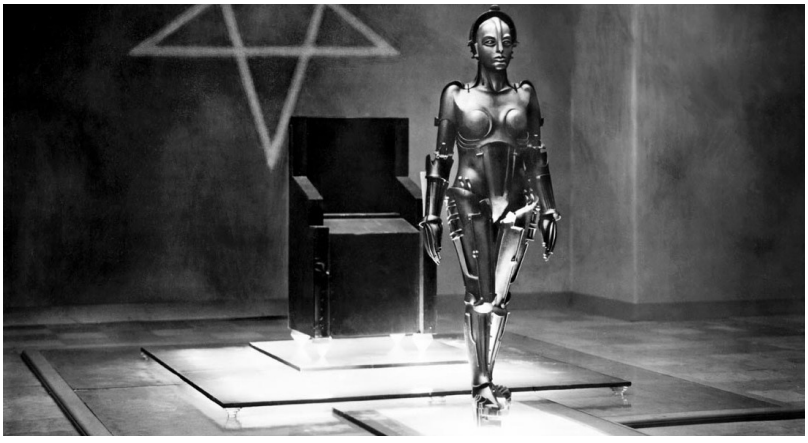
*

Liberamente ispirato al capitolo "Presentare al posto di rappresentare". Citazioni riportate tratte dallo stesso.
Vettese A., 2010, Si fa con tutto, Il linguaggio dell'arte contemporanea, Editori Laterza, Bari



[1]

[2]



[3]

*

[1] Giorgio De Chirico, Ettore e Andromaca, 1917. 60 x 90 cm. Olio su tela. Galleria d'Arte Moderna, Roma.
[2] Raoul Hausmann, Mechanischer Kopf, 1920. 32,5 x 21 x 20 cm. Assemblage. MNAM Centre Georges Pompidou, Parigi.
[3] Fotogramma tratto da: Fritz Lang, Metropolis, 1927. Film muto.

Ispirarsi è una cosa, citare è un'altra, ma il confine che esiste tra le due azioni nei loro risvolti pratici è pressoché inesistente. La citazione, o ispirazione che la si voglia chiamare, è pratica tanto diffusa nella moda e nel cinema, quanto nell'arte. Un esempio pratico: nel 1917 Giorgio de Chirico, esponente della Metafisica, dipinge "Ettore e Andromaca", due manichini di pezza costruiti con regoli, squadre e altri materiali meccanici; nel 1920 Raoul Hausmann, figura chiave del Dada berlinese, costruisce la sua "Mechanischer Kopf", una testa di manichino in legno a cui aggiunse un meccanismo di un orologio, un metro da sarta, il cilindro di una macchina da scrivere, un portafoglio e altri oggetti frammentati; infine nel 1927, Fritz lang, regista e sceneggiatore, concepisce il manichino di Maria, controfigura del personaggio in carne ed ossa per il film "Metropolis", questa volta in metallo e caratterizzato da forme geometriche e spigolose. Il gusto estetico delle tre creazioni risulta non molto distante e vi è certamente l'idea comune di rappresentare un'umanità sovvertita dalle macchine. Ispirazione o citazione? La risposta non esiste ma questo serve a constatare l'esistenza dell'influenza tra artista e artista e tra mondo e artista. Il surrealismo, in questo, non fu da meno: l'inconscio richiama alla mente e alla memoria forme e oggetti del vissuto e gli esponenti di questo movimento li riproducono senza filtri sulle proprie tele, associandoli in modo incongruo e rifacendosi al mondo del sogno.

Proprio del surrealismo è anche il tema dell'erotismo, che più di tutti crea un ponte con alcune pratiche artistiche odierne, seppur con notevoli differenze.

Nel ventesimo secolo parlare di erotismo significava osare corpi nudi e intenti espliciti, come nelle fotografie di Man Ray, Hans Bellmer e Alva Bernadine.

Nel ventunesimo il linguaggio erotico è rimasto, ma si è evoluto in una forma più criptica, meno esplicita e più infantile, come per i pupazzi appesi di Mike Kelley o i coniglietti di Paul McCarthy, soprannominati "Spaghetti Man".

Per concludere, nulla di più adatto della frase generalista "Tutto torna" che, con questo capitolo, abbiamo scoperto valere anche oggi e valere anche per l'arte.

*

Liberamente ispirato al capitolo "Trovare prendere cambiare".
Vettese A., 2010, Si fa con tutto, Il linguaggio dell'arte contemporanea, Editori Laterza, Bari

[1]

*

[1] Rebecca Horn, Unihorn, 1970. Performance. Costume in legno, stoffa e metallo. Fotografia di Achim Thode.

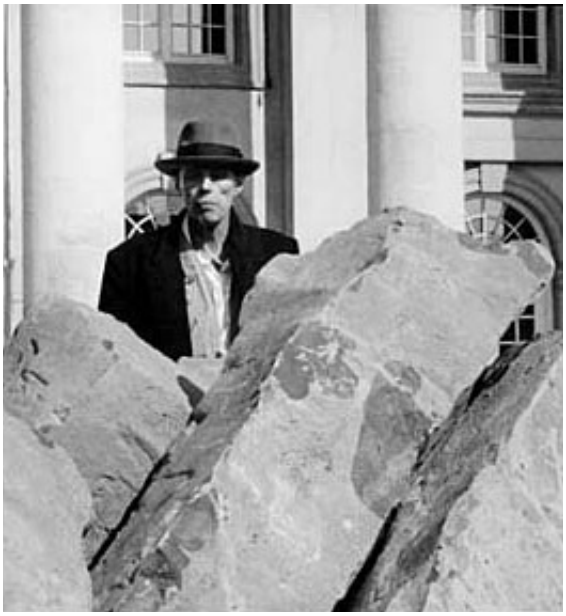
Un tema non troppo distante da quello dell'erotismo, è quello del corpo. Un corpo che ai giorni nostri e alle nostre latitudini si è già spogliato e ampiamente rivelato nella moda, nel cinema, nella pubblicità, sulla televisione e nell'immensità della rete. L'arte, quindi, da anticipatrice di tendenze quale è, guarda oltre e parla di stupro, di fecondazione, di genere, di innesti corporei e ci rende attenti di fronte al fatto che altrove la corporeità rimane un taboo.

Ma il corpo veniva trattato aldilà del suo aspetto erotico anche prima che giungessero i nostri giorni. Ad esempio Yves Klein all'inaugurazione della mostra "La Vide" del 1958, servì al suo pubblico un cocktail di colore blu, con immaginabili risvolti privati. Rebecca Horn concepì una serie di performance legate a protesi di stoffa e materiali aderenti al corpo che limitavano azioni e movimenti. Ricordiamo in particolare "Unihorn" del 1970 in cui l'artista indossò un copricapo a punta, simbolo magico di un'estensione dei sensi, con il quale affrontò una camminata concentrata e riflessiva in solitudine attraverso i campi di grano. L'opera indagava la solitudine femminile, per scelta o per fato, e i suoi risvolti nella percezione da parte della società.

Queste sono solo alcune degli esperimenti condotti sulla corporeità nel XX secolo e, insieme ai progressi odierni della scienza quali ad esempio trasfusioni di fluidi, trapianto di organi e concepimento in età tardiva, influenzano la ricerca artistica che parla di metamorfosi, manipolazione del corpo e identità ambigua.

*

Liberamente ispirato al capitolo "Il corpo come veicolo".
Vettese A., 2010, Si fa con tutto, Il linguaggio dell'arte contemporanea, Editori Laterza, Bari



[1]

[2]

*

[1] Joseph Beuys, 7000 Querce, 1982. 7000 lastre di basalto. Museum Fridericianum, Kassel.
[2] Richard Serra, Titled Arc, 1981-89. 370 x 37 x 6,4 cm. Acciaio patinato. Federal Plaza, New York

Il corpo è utilizzato in campo artistico per veicolare messaggi d'importanza sociale, ma non è l'unico mezzo: gli artisti invadono sempre più anche lo spazio pubblico per portare alla luce tematiche sociali che ritengono essere di comune importanza e interesse.

"In molte pratiche contemporanee si evidenzia la rinuncia al controllo totale sull'opera, che si accentua all'ampliarsi delle variabili che si lasciano agire. Prima tra tutte, il tessuto sociale."

Joseph Beuys con l'opera "7000 Querce" del 1982 inaugura la primavera di quella che lui stesso definisce "scultura sociale", ossia quelle operazioni in cui l'artista ha un controllo solo iniziale sull'opera: la realizza ma poi la responsabilità della sua conservazione o della sua scomparsa passa nelle mani della comunità e dello scorrere del tempo. In quest'opera l'artista aveva disposto 7000 lastre di basalto di fronte al museo di Kassel, una cittadina tedesca rasa al suolo durante la seconda guerra mondiale; queste dovevano essere acquistate dal pubblico e, per ognuna di esse che veniva venduta, si provvedeva a piantare una quercia nella città.

Anche grazie all'esperimento di Beuys, numerosi artisti, successivamente, hanno iniziato ad operare su suolo pubblico e per fini sociali, allo scopo anche di liberarsi da committenze troppo legate al mercato. Parliamo di opere site-specific, ossia concepite per sorgere ed abitare in un determinato spazio, che nascono solitamente da caratteristiche storiche e culturali proprie del luogo in cui sorgono e aprono un dialogo con la comunità che le circonda. Proprio a causa di queste caratteristiche, l'opera sociale spesso divide il pensiero a riguardo. Il rischio di strumentalizzazione della storia e della tradizione da parte dell'artista è alto; inoltre è raro che sculture e monumenti di recente concezione creino affezione da parte del pubblico abitante. La critica della comunità dal circondario è stata talvolta così efferata da portare ad un'eliminazione dell'opera. Come accadde a New York per "Titled Arc" (1981-1989) di Richard Serra che fu fatta rimuovere a seguito di una petizione.

La ricetta da adottare affinché l'arte sociale convinca è l'adeguamento al gusto di chi la dovrebbe adottare; solo in casi più rari gli artisti riescono a raggiungere il richiamo sulla massa senza scendere a compromessi con la propria libertà di espressione. Una delle forme artistiche che riesce meglio in questo intento è quella della musica elettronica, che riesce a riunire la folla dei più giovani sotto forma di un richiamo quasi tribale. Non per nulla l'arte visiva si appropria sempre più di questo mondo. Viceversa le esibizioni musicali si contaminano di elementi visivi. In entrambe i casi la volontà è quella di generare un universo emotivamente forte. Intento raggiunto a giudicare dall'ampia partecipazione che i festival richiamano.

*

Liberamente ispirato al capitolo "Scultura sociale e Public Art". Citazioni riportate tratte dallo stesso.
Vettese A., 2010, Si fa con tutto, Il linguaggio dell'arte contemporanea, Editori Laterza, Bari

[1]

[2]

[3]

*

[1] Andy Warhol e i Velvet Underground, Los Angeles, California, 1966. Fotografia di Steve Schapiro.
[2] Keith Haring, Pop Shop, New York. 1986-2005.
[3] Takashi Murakami, Hiropon. 223.5 x 104 x 122 cm. Fibra di vetro. Kaikai Kiki Co.

L'arte che s'infiltra nel tessuto sociale è una faccia della medaglia. L'altra vede l'arte immersa fino al collo in processi economici decisamente meno poetici. Ma non c'è da indignarsi di fronte a questa affermazione. La realtà e sotto gli occhi di tutti, che la si desideri vedere e accettare, o meno. Per un'élite di individui, in un'epoca di instabilità economica, aggravata dai tracolli finanziari del 2008, l'arte costituisce una vera e propria valuta di scambio internazionale. Come dichiarò anche lo stesso Donald Rubell (noto collezionista d'arte americano) rilasciando un commento al "New York Times" durante la fiera di Art Basel del 2010. [1]

Gli artisti, ripulitisi la coscienza attraverso un operato pubblico di tutto rispetto, assecondano anche questo aspetto del mondo dell'arte. Sovente semplicemente immettendo sul mercato le proprie opere e lasciando che collezionisti internazionali le scambino e se le contendano. Altre volte invece svolgono vere e proprie azioni di marketing a partire dalla propria pratica artistica. In quest'ultimo atteggiamento riconosciamo l'influenza che il linguaggio pubblicitario ha sull'arte. È il caso ad esempio di Andy Wharol che negli anni Sessanta indossò le vesti del produttore e cambiò le sorti del gruppo musicale "The Velvet Underground", altrimenti destinato a rimanere appunto "Underground". Non molto diversa fu l'operazione di Keith Haring che iniziò volutamente una produzione di gadget e abbigliamento. Intenzione copiata anche dal più contemporaneo Takashi Murakami che possiede un vero e proprio logo commerciale: Kaikai Kiki Co.. Fondato nel 2001 e sotto il quale l'artista ha avviato la distribuzione di oggetti e stampe che sono spesso omaggi alla bomba atomica, trauma dal quale è risorto il Giappone moderno, ma che possiedono un'estetica tutt'altro che triste: personaggi colorati e di fantasia, talvolta in atteggiamenti erotici che richiamano la fertilità.

Insomma tra Beuys (capitolo precedente) e Murakami il passo è evidente: da una critica al capitalismo al tentativo di sfruttare le sue logiche a proprio favore. Nell'arte ai giorni nostri le due tendenze coesistono e convivono e sembrerebbe che entrambe "paghino", tanto per rimanere in tema.

*

Liberamente ispirato al capitolo "Scultura sociale e Public Art".
Vettese A., 2010, Si fa con tutto, Il linguaggio dell'arte contemporanea, Editori Laterza, Bari
[1] Joselit D., 2015, Dopo l'arte, Postmedia books, Milano, pag. 11

[1]

*

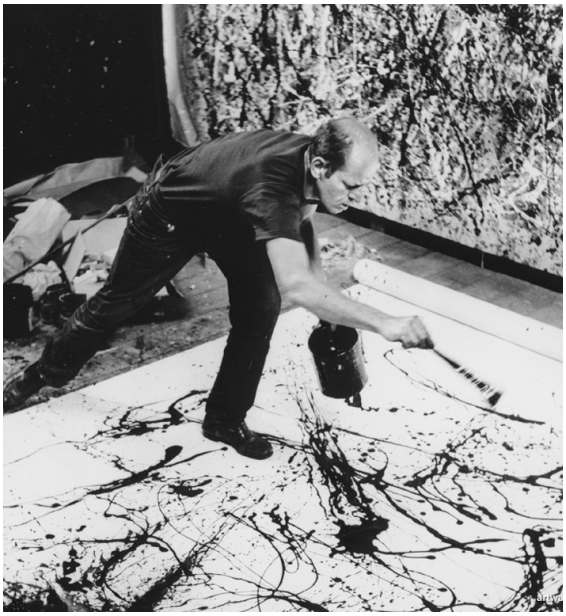
[1] Billy Klüver e Robert Rauschenberg mentre lavorano ad Oracle, 1962-65. Fotorafia di Larry Morris.

Abbandoniamo il fronte economico e indaghiamo la forma d'arte forse più sperimentata ai giorni nostri: l'installazione. Questa forma d'arte è l'evoluzione della pratica più tradizionale della scultura, dalla quale si differenzia per la sua volontà di installarsi in un contesto. Abbiamo visto, nei capitoli precedenti, come il bricolage e il collage abbiano privato l'opera scultorea della sua eternità, rendendola un oggetto in divenire o a scomparire. Con l'installazione, il concetto di permanenza torna, poiché chi la progetta lo fa spesso con l'intento di farla radicare nell'ambiente per cui viene concepita. Della scultura resta il rapporto con il movimento: la tridimensione richiede in ogni caso una partecipazione fisica dello spettatore, notevolmente diversa da quella richiesta dalla pittura, che si trova a dover girare attorno all'opera per coglierne la totalità. Ma il movimento di rivoluzione non è molte volte l'unica azione richiesta al pubblico, che si trova sempre di più a dover interagire in maniera attiva con l'installazione. Ambienti multi-sensoriali, sensazioni tattili e stimoli sonori invitano lo spettatore a trasgredire la regola d'oro di gallerie e musei: vietato toccare l'opera. Con la nascita delle installazioni iniziano anche le prime sperimentazioni di inclusione tecnologica. Robert Rauschenberg e Robert Morris sono sicuramente dei pionieri in questo senso e nel 1966 si gettarono nella prematura iniziativa di "Eat" (Experiments in Art and Technology) che promuoveva una sinergia tra l'arte e l'ingegneria. Per raggiungere dei buoni risultati si dovrà aspettare però l'ultimo decennio del Novecento e l'inizio degli anni 2000. Ma di questo avremo modo di parlare nel prossimo capitolo.

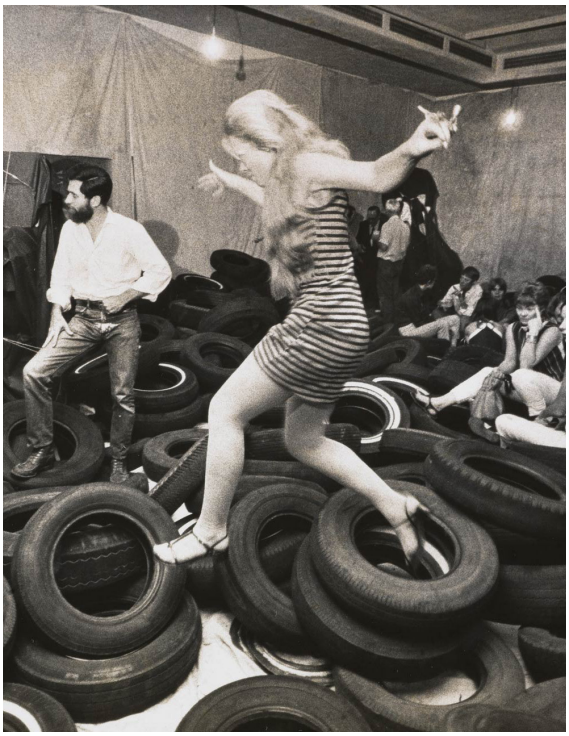
L'installazione, infine, non cambia solo il rapporto dell'opera con lo spazio e con il pubblico, modifica anche il processo di progettazione dell'artista che costruisce la propria idea solo dopo quella che viene definita "Space visit", ovvero quel momento in cui vede dove dovrà intervenire e decide come e cosa dovrà presentare. Questo delinea anche un nuovo profilo dell'artista che inevitabilmente diventa anche progettista e architetto.

*

Liberamente ispirato al capitolo "Dentro la scultura verso l'installazione".
Vettese A., 2010, Si fa con tutto, Il linguaggio dell'arte contemporanea, Editori Laterza, Bari



[1]



[2]

*

[1] Jackson Pollock ritratto nel suo studio mentre dipinge con la tecnica del dripping, 1950. Fotografia di Hans Namuth
[2] Allan Kaprov, Yard, 1961. Martha Jackson Gallery, New York. Fotografia di Julian Wasser

Abbiamo concluso il capitolo precedente parlando di come il processo artistico sia cambiato in un senso più progettuale. Ora ci addentriamo nel linguaggio che pone al centro dell'opera il processo. Dripping, Action painting, Splashing e Happening, tutte denominazione che hanno il comune il suffisso "-ing", che sta ad indicare che qualcosa sta avvenendo.

"Qui si apre il vasto capitolo della processualità, che nell'epoca dell'arte concettuale, soprattutto nei dieci anni che vanno dal 1965 al 1975, ha accolto opere immateriali, azioni, lavori fondati su spedizioni postali, archivi sulle case in vendita a New York e sulla speculazione edilizia, disamine delle condizioni di vita nei quartieri disagiati".

Parlare di processualità vuol dire che il gesto muta in concetto e ciò significa considerare l'azione come opera d'arte in sé stessa che non necessariamente deve portare al confezionamento di un prodotto finito.

Un operato esemplare in questo senso è quello di Jackson Pollock e della tecnica da lui utilizzata: il dripping. Un ampio movimento del braccio che coinvolge anche tutto il resto del corpo per "sgocciolare" il colore su tutta la superficie orizzontale della tela che raccoglieva anche numerosi altri materiali imprevisti come polvere e cenere. Un gesto istintivo, coinvolgente e per certi versi anche violento. Nel caso di Pollock il prodotto finale sì esisteva, ma anche tutto il processo veniva fotografato e ripreso, la tela stessa non veniva rifinita e si lasciava che il colore ne sporcasse anche i bordi, proprio perché così era possibile rendere visibile l'azione.

Un altro artista necessariamente da citare è Allan Kaprov, ideatore dell'happening, che consiste sostanzialmente in una situazione fornita dall'artista stesso ma successivamente lasciata agli eventi, al caso e al tempo. Come accadde infatti nel 1961 quando per la sua opera "Yard" posizionò centinaia di copertoni nel cortile di un'ex chiesa di New York e successivamente lasciò che il pubblico, con il suo movimento e il suo gioco, ne modificasse la disposizione e la composizione, senza preoccuparsi dell'aspetto finale che avrebbe assunto l'opera ma documentando piuttosto gli utilizzi più svariati che ne facevano le persone.

Infine anche il gruppo Fluxys incarnava gli ideali della processualità e concentrava la sua ricerca artistica sul flusso delle azioni.

Non di rado accade anche oggi che gli artisti si cimentino in performance concettuali e dall'esito effimero di cui rimane solo una documentazione fotografica e video a ricordarne l'avvenimento.

*

Liberamente ispirato al capitolo "Rendere espliciti i procedimenti operativi".
Vettese A., 2010, Si fa con tutto, Il linguaggio dell'arte contemporanea, Editori Laterza, Bari

[1]

[2]

[3]

[4]

[5]

*

[1] Scena tratta dal film The Seashell and The Clergyman, Germaine Dulac, 1928.
[2] Manifesto del film "Johnny Mnemonic" diretto da Robert Longo, 1995
[3] Untitled Film Still #25, Cindy Sherman, 1978
[4] Lady Gaga Video Portraits, Robert Wilson, 2013
[5] I Shot Andy Warhol, Cory Arcangel, 2002

Nel capitolo precedente abbiamo compreso come il video, in alcuni contesti, sia l'unica forma di documentazione efficace per conservare nel tempo un'azione effimera conclusasi. L'importanza del video nell'arte però non è solo legata alla documentazione di altre forme artistiche, il video può costituire anche una forma d'arte autonoma.

La video art è figlia diretta del dialogo tra cinema e arte, due ambiti di produzione differenti ma in sostanza affini. Molti registi, infatti, hanno anche tentato, nel corso della loro carriera, di entrare nel campo dell'arte visiva, in quanto la produzione cinematografica commerciale offre una minore libertà rispetto all'infinità di possibilità che l'arte concede. Dadaisti, surrealisti ed esponenti della pop art costituiscono la prima generazione di pionieri della video art.

La seconda generazione è rappresentata, invece, da personaggi come Cindy Sherman e Robert Longo, che si distaccarono dal linguaggio fortemente sperimentale della prima generazione per avvicinarsi ad un linguaggio più popolare e televisivo.

Contemporaneamente anche Robert Wilson inizia la sua carriera come regista e drammaturgo, una lunga carriera da innovatore, soprattutto delle scene teatrali, che lo porterà fino ai giorni nostri. È attualmente in corso una sua mostra presso la Villa Panza di Varese che lo vede regista di numerosi ritratti in movimento, esposti come quadri tra i corridoi del caseggiato: una forma di video art molto sperimentale in cui è evidente la maturità di linguaggio raggiunta dall'artista. Robert Wilson richiama a sé personaggi dello spettacolo e del cinema come Lady Gaga e Brad Pitt e li riconstetualizza all'interno di cornici da museo, come per affermare che video art e cinema sono l'arte di oggi: l'immagine in movimento e i suoi protagonisti sovvertono l'idea dell'arte visiva statica e si ripropongono come i nuovi soggetti dell'arte.

A fianco di lavori di evidente maturità, troviamo però oggi anche lavori decisamente più acerbi di artisti in erba, che tentano d'imporsi sulla scena artistica facendosi strada attraverso la rete. Il vero boom della video art arriva, infatti, con l'avvento della rete e in particolare di Youtube, che vede emergere innumerevoli pionieri di questo linguaggio. Un flusso di artisti e di amatori che non si è ancora fermato e che popola ogni angolo del web.

Un esempio? Cory Arcangel che nel 2002 diviene celebre per i video "Super Mario Clouds" e "I shot Andy Wharol", due montaggi realizzati hackerando famosi videogiochi della Nintendo. Il lavoro di questo artista si colloca a metà tra la video art e la new media art, di cui parleremo nei prossimi capitoli.

*

Liberamente ispirato al capitolo "Immagini in moto".
Vettese A., 2010, Si fa con tutto, Il linguaggio dell'arte contemporanea, Editori Laterza, Bari

[1]

[2]

[3]

*

[1] Gruppo T, Davide Boriani, Ambiente stroboscopico N.4, 1967. 405 x 405 x 300 cm. Legno, specchi, lampade stroboscopiche, micromotori e sensori di prossimità. Milano, Museo del Novecento.
[2] Felix Gonzalez-Torres, "Untitled" (Death by Gun), 1990. 22.9 x 114.1 x 83.6 cm. Stampe su carta, copie infinite. MoMA, New York.
[3] Julia Scher, Security by Julia, 1989-90. Artists Space, New York.

"Coinvolgere il pubblico è stata una maniera di superare la barriera tra opera e osservatore".

L'arte riflette la realtà ed è un agente di cambiamento sociale: ridurre la distanza tra ciò che viene rappresentato e chi lo osserva, vuol dire rispettare questo principio, che trova le sue origini nella nascita e nello sviluppo delle avanguardie. Interagire significa creare relazioni concrete, fisiche e visibili ed è un aspetto differente dal semplice coinvolgimento empatico ed emozionale.

A partire dagli anni Sessanta alcuni gruppi artistici basarono le loro sperimentazioni sui principi di partecipazione e di "Opera Aperta". In particolare esperimenti di arte cinetica, programmata ed optical a metà tra lo studio della percezione e l'esperienza del gioco. Un esempio è quello delle installazioni e degli ambienti stroboscopici del Gruppo T nel contesto delle mostre "Miriorama" (Milano, 1960-64).

Negli anni Novanta si passa da un'arte attenta alla relazione tra opera e spettatore ad una che, attraverso l'interazione, tenta di stimolare le relazioni umane e la comunicazione. È emblematico il caso di Féliz Gonzalez-Torres che fa riflettere la sua audience sul tema della malattia e in particolare dell'Aids. Nelle sue opere ci sono cumuli di diversi materiali come caramelle e fogli che corrispondono spesso al peso corporeo dell'artista e i fruitori sono chiamati a raccogliere questo materiale e a portalo via con sé, generando così un perdita di peso del corpo metaforico, sintomo di degenerazione della malattia. Lo spettatore non solo partecipa in modo attivo ma viene in qualche modo responsabilizzato di fronte al tema.

L'arte visiva ha sposato una dimensione più partecipativa anche grazie all'influenza della musica, della danza e del teatro ma soprattutto dei nuovi mezzi di comunicazione. La tecnologia arrivò nell'arte prima che nella realtà: nel 1933 Marinetti immaginava di poter "captare stazioni trasmittenti poste in diversi fusi orari" e lo scriveva nel suo manifesto La Radia; nel 1951, nel testo "Noi continuiamo l'evoluzione del mezzo dell'arte", Lucio Fontana ipotizzava la presenza di una ricetrasmittente per televisioni all'interno di un aerostato. Questi sono solo alcuni degli esempi di anticipazioni che divennero poi soluzioni reali a seguito della diffusione dell'uso del computer. Anche in questo caso gli artisti si dividono su due fronti tra positivismo e critica. I primi crearono opere a partire da fax e scambi mail esaltando il potere di questi mezzi oggi già obsoleti, i secondi criticarono l'invasione tecnologica e le sue conseguenze come ad esempio Julia Scher che mise in agitazione i visitatori della sua mostra "Security by Julia" (1989-90) sottoponendoli a svariati sistemi di sicurezza e di videosorveglianza. Criticata o non, la tecnologia compariva da entrambe le parti.

Oggi gli artisti fedeli alla tecnologia producono arte digitale che nasce, vive e muore sul sugli schermi, è generativa e "Open source" e non è eterna. Chi la crea sa che il progresso di hardware e software non permetterà in futuro di rivedere queste opere, ma è considerato parte del "gioco". Il libero accesso al codice sorgente, invece, crea dinamiche di relazione, scambio e citazione tra gli artisti, aggiungendo alla lista anche questo nuovo tipo di interazione.

*

Liberamente ispirato al capitolo "Dalla partecipazione all'interattività". Citazioni riportate tratte dallo stesso.
Vettese A., 2010, Si fa con tutto, Il linguaggio dell'arte contemporanea, Editori Laterza, Bari

[1]

[2]

*

[1] Staalhemel (Steel Sky), Christoph De Boeck, Random International, 2009
[2] Reactive Sparks, Art+Com, 2008, Monaco

L'arte post-digitale coincide con l'arte ai tempi di Internet. "Un'arte, le cui pratiche non possono prescindere dalla consapevolezza dell'esistenza – attiva, globale e costante – di Internet."[1]

Internet non è più una destinazione e non è più un medium, è un contesto diffuso a tutte le latitudini e sempre presente nella nostra vita quotidiana. Così presente che è ormai acquisito e scontato. Per questo definiamo la nostra epoca post-digitale o post-internet. [1] L'arte post-digitale racchiude al suo interno numerose pratiche tra cui l'arte generativa, l'Internet Art e la Software-based Art. Tutte hanno in comune lo sfruttamento di tecnologie digitali e dell'Internet of things.

L'arte generativa si basa sulla progettazione di un processo piuttosto che sulla definizione di una tipologia di output finale che ne deriverà. L'Internet Art non si riferisce ad opere che vengono semplicemente digitalizzate e caricare sul web, ma a pratiche artistiche che sfruttano le potenzialità di internet in termini di interattività dell'interfaccia, di connessione ai social media e di annullamento delle distanze tra le nazioni e le culture. È un tipo di arte che molto spesso è interattiva, partecipativa e multimediale. La Software-based Art è, invece, una forma di sperimentazione artistica a cavallo tra digitale e post-digitale: gli artisti utilizzano i software come destinazione per il proprio lavoro ma al contempo sfruttano la potenza della rete per condividere codici Open Source e rimaneggiare quelli altrui. Vi è quindi ugualmente una forma di scambio e di interazione tra gli artisti di tutto il pianeta e per questi motivi possiamo riconoscere anch'essa come una pratica post-digitale. [2]

Le sperimentazioni artistiche più rilevanti in questo campo giungono proprio nei nostri giorni, con la formazione della prima generazione matura di artisti e designer in grado di programmare autonomamente senza l'appoggio di esperti del settore informatico.[3] Tra i gruppi più affermati sulla scena internazionale troviamo Random International e Art+Com, che realizzano stupefacenti installazioni traendo ispirazione dall'ambito scientifico e tecnologico e dalla raccolta dei dati e dalle loro modalità di rappresentazione. Come accade ad esempio in "Staalhemel (Steel Sky)" in cui i visitatori devono indossare una sorta di elmetto in grado di rilevare l'attività celebrale, attraverso la quale è possibile interpretare lo stato d'animo e i pensieri dei soggetti. La raccolta di questi dati si traduce poi in suoni e pattern che modificano l'ambiente circostante e in particolare il soffitto della stanza costituito da pannelli di acciaio che oscillano e cambiano inclinazione in base alle sensazioni che l'algoritmo percepisce.

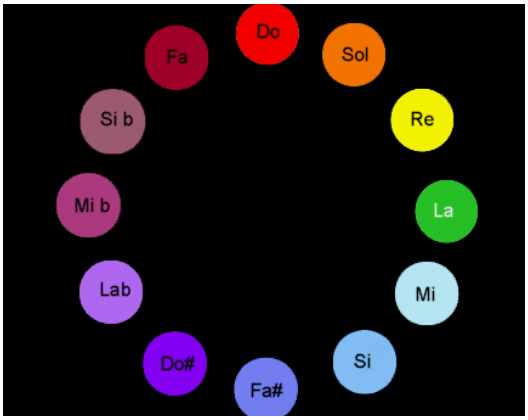
Anche "Reactive Sparks" traduce i dati rilevati in output visivi, ma questa volta le protagoniste sono le automobili: una serie di sette colonne luminose sono poste sulla strada più trafficata della città di Monaco e rilevano il passaggio delle vetture con una scia di luce che le segue per 70 metri. Nelle ore di maggiore affluenza le colonne sono costantemente accese e in attività e si tingono di onde gialle e arancioni, nei momenti di tranquillità diventano di un rosso via via più cupo fino al totale spegnimento.

[1] Marotta & Russo, 2015, Post Digital: Internet nel tutto. L'arte e la globalizzaizone, http://mimesis-scenari.it/2015/10/22/post-digital-internet-nel-tutto-larte-e-la-globalizzazione/, giugno 201

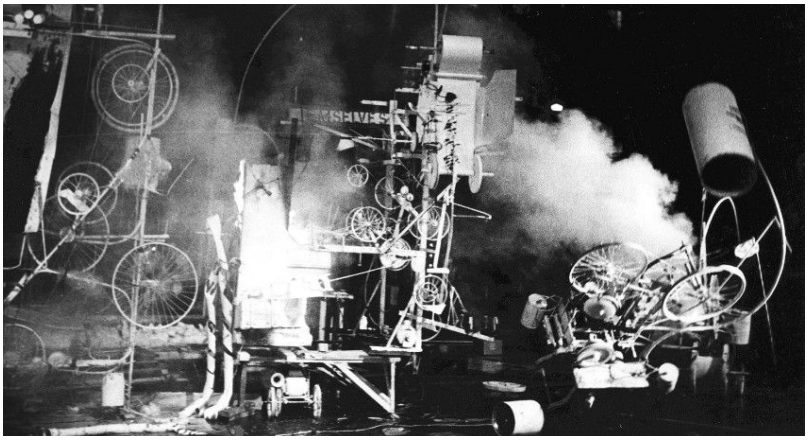
[2] Alessandra Angelucci, 2016, d.code, A digital sorytelling tool for creative coders, pagina 5-6

[3] Sauter J., A touch of Code, Interactive installations and experiences (Preface), 2011, Gestalten, Berlin

[1]



[2]



[3]

*

[1] Harry Bertoia, Sonambient sculpture, 1960. 93x20x20 cm. Bronzo e rame. New York (in vendita)
[2] Secondo le teroie di Skrjabin, le tonalità distribuite in un circolo delle quinte in cui ad ogni tonalità corrisponde un colore
[3] Jean Tinguely, Omaggio a New York, 1960. MoMA, New York

Le immagini parlano e il suono le segue a ruota. Il linguaggio che utilizzano però è evocativo e criptico, difficile da tradurre in una spiegazione. Un'immagine vale più di mille parole, è una frase decisamente già sentita e sfruttata in tutte le sua sfaccettature, sorprendentemente non fu pronunciata da nessun grande artista ma pare invece che sia attribuita a Confucio, un filosofo cinese del VI-V secolo a.C..

"Ma per quale motivo un'immagine vale più di mille parole? Perché le immagini hanno il potere di teletrasportarci immediatamente in quel posto, di legarci indissolubilmente a quella sensazione, e, a differenza delle parole, non necessitano di traduttore, sono un (il) linguaggio internazionale"[1]

Non vale allora la stessa cosa per il suono? Un suono è completamente invisibile eppure è un richiamo viscerale ed emozionante che colpisce l'inconscio e richiama la memoria. Gli artisti si sono accorti ben presto del suo potenziale e hanno iniziato a produrre opere che rendessero partecipe anche la sfera auditiva.

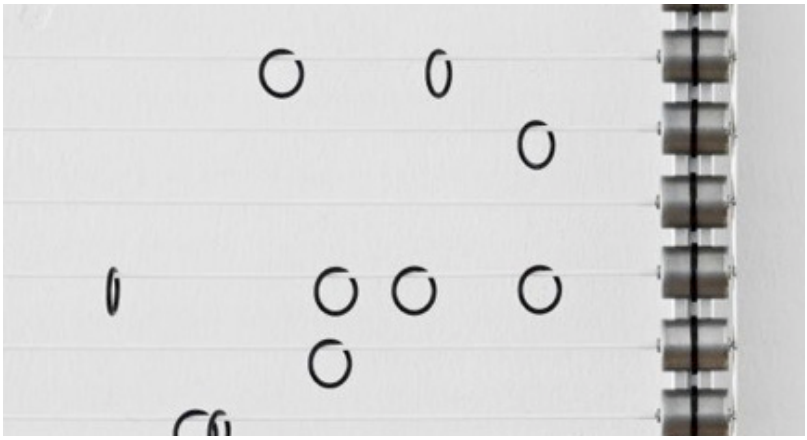
La nostra società è ricca di segnali audiovisivi e l'arte ha preso spunto ancora una volta dalla realtà per organizzare suoni e immagini all'interno di esperienze intermediali. Per individuare le principali linee di tendenza odierna è necessario analizzare il rapporto tra sonoro e visivo delineatosi nei primi decenni del Novecento. Da una parte troviamo autori di immagini visive come Man Ray, Duchamp e Hans Richter che ricercavano uno spazio sonoro al di là dell'immagine. Dall'altra, alcuni compositori ricercavano uno spazio visivo oltre il suono. Un esempio è Aleksander Skrjabin che nel 1910 scrisse una partitura in cui le note corrispondevano a luci colorate: "Una tastiera, che simula quella di un pianoforte, permette di associare ai tasti delle note tradizionali i colori ai quali Skrjabin affidava il suo senso visionario di sintesi cosmica di suono e luce."[2]

Della prima corrente fanno parte anche sperimentazioni più recenti come quelle di Harry Bertoia e Jean Tinguely, che indagano il rapporto tra suono e scultura. In particolare Bertoia, dal 1953 al 1978, concentrò la sua ricerca artistica nella realizzazione di oltre un centinaio di "Sounding brasses", tubi assemblati di svariate dimensioni in grado di produrre vibrazioni sia visive che acustiche. Tinguely, invece, nel 1960 con la performance "Omaggio a New York", realizza installazioni con strumenti che si autodistruggono.

Per quanto riguarda invece la seconda corrente, clamorosa fu la composizione "4 minuti, 33 secondi" del 1952 del compositore statunitense John Cage: lo spartito scritto dall'autore dava istruzione di non suonare per tutta la durata del brano. Una sorta di perfomance in cui l'attenzione si concentrava sui suoni emessi dall'ambiente in cui veniva eseguita.[2]

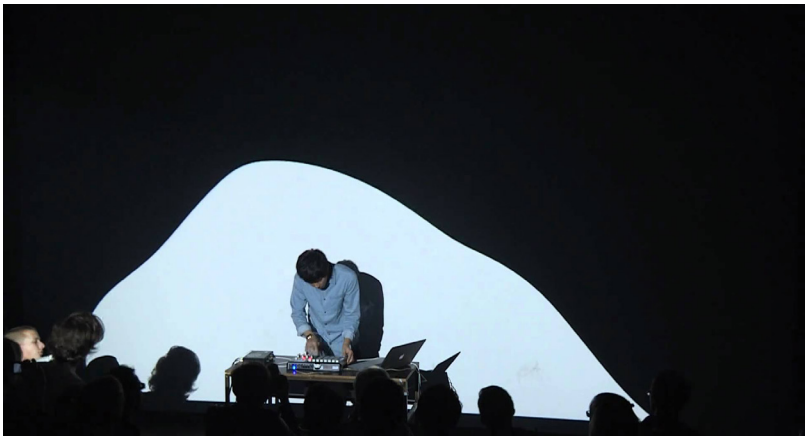
Le due correnti si ripresentano oggi in maniera nuova e rivisitata. Per quanto riguarda la prima vi sono artisti come Pe lang e Zimoun che costruiscono installazioni con componenti meccaniche che muovono oggetti di piccole dimensioni, generando suoni ambiente ripetitivi e suggestivi. Per quanto riguarda la seconda è sempre più frequente la progettazione di ambienti visivi abbinati alle performance di musica elettronica. Si è delineata anche una nuova figura che potremmo definire "di mezzo" ovvero il VJ (contrazione di Video Jockey): un artista e performer che non si occupa solo di mixare la musica ma allestisce un vero e proprio spettacolo di luci, mapping ed effetti

[1] Paola Favarelli, 2015, Un'immagine vale più di mille parole, https://www.retv.it/2015/05/25/un-immagine-vale-più-di-mille-parole/, giugno 2017
[2] Nicola Sani, L'immagine del suono: un percorso del Novecento, Musica/Realtà n.71, Luglio 2003, http://www.lacritica.net/nicolasani.htm



[4]

[5]



[6]

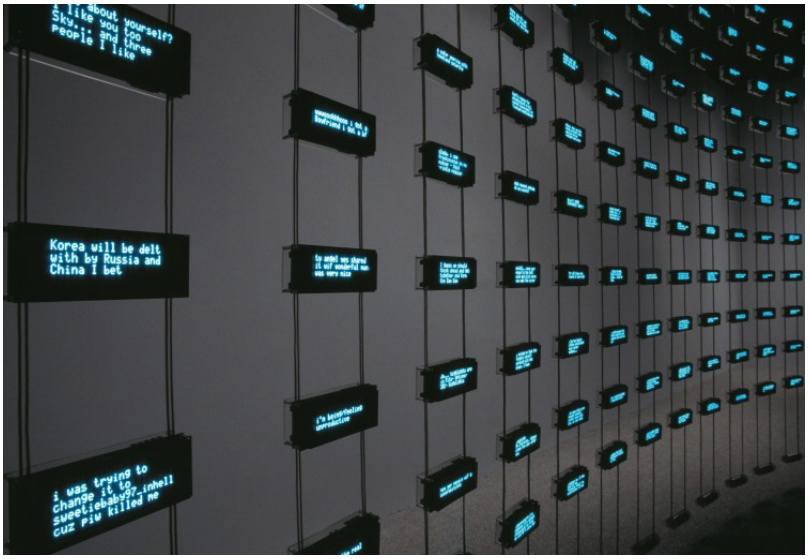
*

[4] Falling Pieces, Pe lang, 2012.
[5] 80 prepared dc-motors, cotton balls, cardboard boxes 71x71x71cm, Zimoun, 2011.
[6] Nosaj Thing, Live Show in collaborazione con Adam Guzman

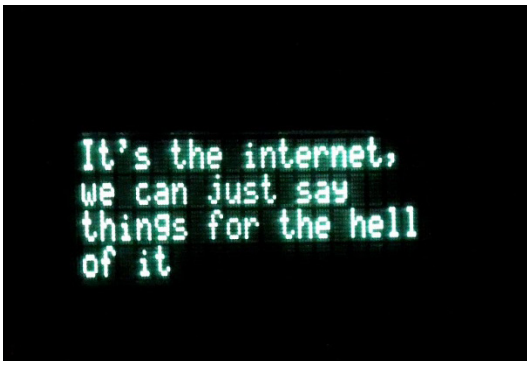
visivi.[3] Inoltre, deejay di calibro internazionale, con una particolare sensibilità artistica si affidano a visual designer per la creazione delle scenografie. È il caso ad esempio di Nosaj Thing, un artista e produttore statunitense di origini coreane, apprezzato per la sua musica elettronica introversa e cupa influenzata da sonorità vagamente dubstep [4], che affida le sue performance al gusto di visual designer affermati come Adam Guzman (attualmente art director del brand Nike [5]).

[3] Wikipedia, Video Jockey, https://it.wikipedia.org/wiki/Video_jockey, giugno 2017
[4] Gianfranco Marmoro, Nosaj Thing, http://www.ondarock.it/recensioni/2015_nosajthing_fated.htm, giugno 2017
[5] Adam Guzman, http://adamguzman.com, 2017

L'installazione Listening Post, creata da Ben Rubin e Mark Hansen riporta frammenti di messaggi scambiati in tempo reale su centinaia di chat, bacheche e altri forum pubblici. I testi sono riportati sugli schermi e sono riprodotti da un sintetizzatore di voci.



[1]



[2]

*

[1] Uno scorcio dell'installazione, fonte: https://www.postscapes.com/networked-art-10-projects-using-real-time-data/
[2] Un dettaglio di un messaggio , fonte: Google Immagini

L'internet of things o internet degli oggetti è l'espressione utilizzata per definire la rete delle apparecchiature e dei dispositivi, diversi dai computer, connessi a Internet. Alcuni esempi sono ad esempio le automobili, i bracciali per monitorare l'attività fisica, gli impianti domotici per la casa, i frigoriferi e le lavatrici "intelligenti" e in generale tutti gli oggetti elettronici aventi un software in grado di scambiare dati con altri oggetti connessi. In potenza ad oggi è possibile collegare qualsiasi cosa alla rete, basta dotarla di un indirizzo IP che ne identifichi l'univocità.

L'obbiettivo dell'internet delle cose è quello di semplificare le azioni quotidiane automatizzando i processi e fornendoci informazioni che prima non avevamo. Tutto ciò è possibile grazie ad una rete di sensori selezionati in base alle esigenze e in grado di misurare e valutare una determinata situazione. Si pensi ad esempio alle Google Car in grado di guidare autonomamente sulle strade: sono dotate di gps per la localizzazione e l'individuazione delle strade e di altri sensori come ad esempio gli infrarossi per valutare la distanza degli ostacoli.

"A oggi, secondo Gartner, gli oggetti connessi sono circa 5 miliardi e diventeranno 25 entro il 2020. Altre fonti stimano che i dispositivi connessi nel globo siano ormai tra gli 8 e i 10 miliardi." [1]

Uno dei vantaggi degli oggetti "smart" è la possibile riduzione di inquinamento e di consumo di risorse, grazie all'ottimizzazione in tempo reale dei processi produttivi e alla valutazione preventiva delle situazioni. Un altro vantaggio è quello di allontanarci dalla costante presenza di schermi e interfacce digitali, riportandoci al mondo reale degli oggetti fisici. I lati negativi dell'Internet of Things potrebbero essere legati, per noi utenti, alla tutela della privacy e al corretto utilizzo dei dati. "Un esempio? Il bracciale per il fitness rileva che ultimamente le nostre performance sportive sono peggiorate. Potremmo essere il bersaglio ideale per la pubblicità di un integratore alimentare"[1]. E questo è solo uno, nemmeno troppo drammatico, di molti scenari con cui potremmo doverci confrontare se non riuscissimo a controllare la destinazione dei nostri dati.

L'internet delle cose è legato anche alla creazione di social network fisici: il proprio stato emotivo potrebbe essere trasmesso ad esempio attraverso la vibrazione di un braccialetto piuttosto che espresso con un messaggio via smartphone.

Anche in campo artistico viene sfruttato questo potente mezzo per connettere tra loro sensori e installazioni e favorire il contatto con il pubblico o per creare infografiche dinamiche dei dati raccolti in tempo reale. Ma forse l'internet of things potrebbe anche diventare un mezzo per gli artisti per creare maggiore comunicazione e scambio con i propri sostenitori.

[1] Mantovani R., 2015, L'internet delle cose in 8 domande e risposte, Focus.it, http://www.focus.it/tecnologia/innovazione/tutto-quello-che-ce-da-sapere-sullinternet-of-things-in-x-domande-e-risposte

“La tecnologia è stata, sin dalle origini del genere umano, uno strumento per superare i nostri limiti, un modo per ampliare i nostri sensi, un terzo occhio per vedere oltre il velo nero e misterioso della realtà.”

*

Philip Klawitter

RICERCA TEORICA → EDITORIA POST-DIGITALE

→ INTRODUZIONE

→ SIGNIFICATO DI POST-DIGITALE

→ EVOLUZIONE DEL TERMINE PUBBLICARE

→ CONTROTENDENZA, FORSE È MEGLIO LA CARTA

→ (L)IBRIDO

→ EDITORIA POST-DIGITALE PER L'ARTE

*

L'attività della pubblicazione era, fino a pochi decenni fa, associata al lavoro di professionisti quali giornalisti, scrittori, redattori ed editori. Pubblicare la propria opera spesso coincideva con l'emancipazione dallo stato di dilettante. In generale conferiva un certo prestigio e solo una fetta ristretta della popolazione pubblicava. "Una volta stampato, anche il più scadente dei libri esprime una qualche autorevolezza".[1]

Con la diffusione dei personal computer, a partire dagli anni Ottanta, e in seguito con la diffusione di Internet, il termine pubblicare assume numerosi nuovi significati ed entra nel linguaggio quotidiano. [1]

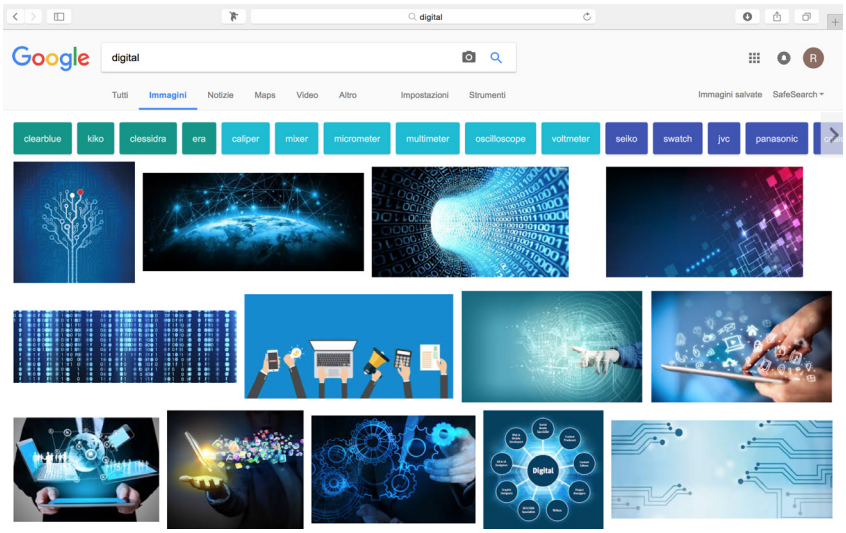
Ai fini della mia tesi è importante indagare il ruolo dell'editoria ai nostri giorni, conoscere i passaggi della sua evoluzione e comprendere di quali strumenti si serve e che rapporto ha con la tecnologia.

Tra gli obbiettivi vi è sicuramente quello di riuscire ad affermare che le pagine di un libro mantengono un primato in termini di qualità rispetto alle pagine virtuali dei siti web. Inoltre la carta viene considerata ancora un importante mezzo di trasmissione delle informazioni e un modo per convalidare in qualche modo l'operato di autori e artisti.

Nei prossimi capitoli intendo descrivere le principali tendenze in ambito editoriale.

[1] Silvio Lorusso, Di cosa parliamo quando parliamo di pubblicare, Progetto grafico n.28 "pubblicare", Autunno 2015, pagina 9-10

Un dato rilevante, quanto sorprendente: se digitiamo sul motore di ricerca Google Immagini la parola “digitale”, compaiono nella galleria una serie di immagini dominate da spazi astratti, numeri e rappresentazioni di fili e connessioni e soprattutto dal colore blu. Il blu è letteralmente il colore più freddo dello spettro cromatico, con una temperatura tra i 15,000 e i 27,000 gradi Kelvin e questo ci dimostra come la parola digitale si leghi all’idea di una cultura fredda e “pulita”.



[1]

[1] Ricerca su Google Immagini

Il termine post-digitale è stato coniato nel 2000 dal musicista Kim Cascone, nel contesto della "Glitch Aesthetic", una corrente della musica elettronica contemporanea. Si compone di un prefisso "post" e di una successivo termine "digitale".

Affinché il significato della parola, e in particolare del suo prefisso, sia chiaro, è necessario fare alcuni paragoni: post-digitale infatti non assume un significato pari ad esempio a quello di post-modernismo, in cui si può evincere un significativo cambiamento che si interpone tra modernismo e post-modernismo. Post-digitale è paragonabile invece al significato di "Post-apocalittico", termine che descrive uno scenario in cui l'apocalisse non è ancora terminata ma ha raggiunto una condizione costante, una forma stabile. [1]

Allo stesso modo accade con la tecnologia oggi: "La rivoluzione digitale è finita", eppure abbiamo tutti in tasca uno smartphone.

La citazione che riporto è di Nicholas Negroponte, fondatore del MIT Media Laboratory di Cambridge, Massachusetts, che nel 1998, dichiarava esaurito l'effetto detonante di radicale trasformazione innescato dalle culture digitali. [2]

Questa dichiarazione dipendeva dal fatto che, secondo lui, era intuibile prevedere come una così totale assuefazione alla tecnologia, l'avrebbe resa nel tempo tanto più pervasiva quanto più invisibile, fino alla sua totale scomparsa.

Oggi il web non è più una destinazione di per sé, è piuttosto una mappa che conduce alla realtà. Non è possibile scaricare la sensazione del suono pulsante e della sudaticcia presenza di migliaia di persone ad un concerto di Lady Gaga, almeno quanto non è possibile fare l'amore attraverso Facebook, nonostante qualcuno sostenga il contrario. Hai comunque bisogno di andare da qualche parte affinché succeda. La rete in questo caso non è altro che un mezzo efficace per divulgare e scambiare informazioni, così che si venga a sapere ad esempio di un concerto o si scoprano affinità con una persona che magari non si sarebbe altrimenti mai incontrata.

Gli schermi hanno sì alleviato la solitudine, ma non diversamente da come già in precedenza scambi epistolari e chiamate telefoniche avevano fatto; fortunatamente questi sono comunque rimasti solo delle finestre sul mondo reale e non delle porte per accedervi. [3]

Il post-digitale non è dunque altro che l'ormai incontrastabile presenza delle tecnologie digitali, le quali però si evolvono sempre più a favore della comunicazione con la realtà e sempre meno a favore di una pura e semplice esperienza virtuale. "Trovo questo ritorno alla civiltà esilarante." [3]

Nel concreto, le manifestazioni di questa tendenza post-digitale sono molteplici e vedono coinvolti numerosi campi d'interesse, dall'esperienza quotidiana alla robotica, dalla musica all'arte, e soggetti con idee differenti, da chi manifesta la nostalgia per l'analogico a chi esalta la potenzialità della tecnologia inserita negli oggetti di tutti i giorni, da piccoli artisti indipendenti a famosi interaction designers.

In linea generale tutti ricercano un'ibridazione tra "vecchi media" e "nuovi media" per rendere la tecnologia digitale più umana e di maggior qualità e prestigio.

Per quanto riguarda ambiti come le arti visive e la musica, vi è sicuramente una maggiore nostalgia verso gli strumenti analogici, che vengono riportati alla luce, modificati e reinventati, nel tentativo di dar loro nuova vita e nuove possibilità di utilizzo.

*

[1] Florian Cramer, What is "Post-digital"?, APRJA (A Perr-Reviewed Journal About), http://www.aprja.net/what-is-post-digital/, giugno 2017
[2] Pisano L., Gennaio 2015, La condizione post-digitale, Blow Up n.200, p. 71-77
[3] Jenkins S., 2011, Welcome to the post-digital world, an exhilarating return to civility – via Facebook and Lady Gaga, The Guardian, https://www.theguardian.com/com- mentisfree/2011/dec/01/post-digital-world-web, giugno 2017

*

Vi è un ampia volontà di sperimentazione, che prende vita all'interno dei fablab e alimenta la cultura del "fai-da-te" producendo pezzi unici ed esperienze nuove, che aprono scenari futuribili per applicazioni più estensive.

Nei grandi laboratori, invece, si studiano modi per rendere la tecnologia digitale più umana, accessibile e utile a soddisfare le esigenze di tutti i giorni. Il settore automobilistico si muove nella direzione di automobili in grado di gestire la guida su strada in modo autonomo. La robotica sperimenta l'intelligenza artificiale.

Vi sono poi settori che, dopo una quasi totale conversione al digitale, virano sul ritorno all'analogico e sperimentano l'ibridazione, ricercando in essa il compromesso tra qualità e accessibilità per trovare una soluzione che ponga fine al dilemma tra tecnologia digitale e analogica. L'editoria e la fotografia rientrano sicuramente tra questi settori: con l'avvento degli ebook e della fotografia digitale si pensava che libri cartacei e fotografi di professione sarebbero col tempo scomparsi, e invece la loro funzione continua a rimanere rilevante, sebbene si manifesti e si plasmi in forme diverse. Il digitale ha portato in questi due campi, non solo minacce di estinzione ma anche opportunità nuove, da sfruttare a proprio vantaggio.

[1] Florian Cramer, What is "Post-digital"?, APRJA (A Perr-Reviewed Journal About), http://www.aprja.net/what-is-post-digital/, giugno 2017

[1]

*

[1] Anonymous Press è una semplice piattaforma online che permette di generare libretti di 16 pagine il cui contenuto è il risultato di una ricerca su Google Images basata su un titolo scelto dall'utente. Accanto al campo di ricerca, invece della parola "cerca", si trova la parola "pubblica". Il clic genera immediatamente una pubblicazione che viene aggiunta alla libreria di Anonymous Press e su richiesta può essere acquistato in versione cartacea.

Il pubblicare fa ormai parte della routine online. Tra i responsabili non ci sono solo gli ebook e le riviste digitali, ma un ruolo fondamentale lo svolgono anche i social network e i blog. Google ci conferma che la tematica è calda: la ricerca più frequente, dal 2004 ad oggi, associata al termine "pubblicare" è relativa a Facebook, seguita del più tradizionale "pubblicare un libro". [1]

L'editoria "non è più un mestiere. È un pulsante. C'è un pulsante con su scritto pubblica e quando lo premi è fatta". [2]

"Il motto everyone is a publisher fa tabula rasa di una serie di competenze acquisite e raffinate dagli editori nell'arco dei secoli, a cui sostituisce un modello semplicistico in cui pubblicare un dato contenuto equivale a renderlo disponibile in rete." [3]

I social network e i blog consentono agli utenti di pubblicare in modo semplice e fluido il proprio pensiero su un dato fatto o avvenimento. Queste pubblicazioni raggiungono o vengono raggiunte da utenti a cui interessa l'argomento trattato e nella maggior parte dei casi, questi stessi utenti, alimentano il dibattito attraverso commenti, feedback e risposte. La possibilità di esprimere e discutere pubblicamente la propria opinione è certamente un valore aggiunto di questi media, che a loro modo comunque contribuiscono alla diffusione dell'informazione. Tuttavia l'autorevolezza che in precedenza era associata all'atto del pubblicare, diviene praticamente nulla all'interno di questi contesti.

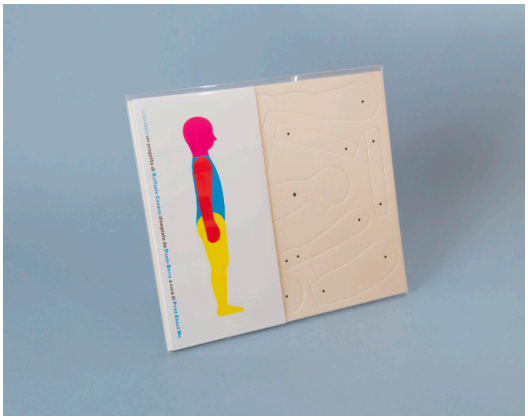
Diverso è per le riviste digitali, dove vengono pubblicati articoli e contenuti curati da una vera e propria redazione che mantengono un dato valore e una certa autorevolezza. Anche in questo caso i visitatori possono spesso lasciare un proprio commento ma difficilmente si instaura una discussione e un dibattito.

Gli ebook infine sono sicuramente la forma di editoria digitale che mantiene maggiore autorevolezza e sono stati la rivoluzione più evidente: non solo hanno riproposto digitalmente testi già presenti sugli scaffali delle librerie, hanno anche aperto la possibilità di poter pubblicare, vendere o rendere disponibili gratuitamente testi inediti, aprendo il mercato anche ad autori in erba o comunque sconosciuti al grande pubblico.

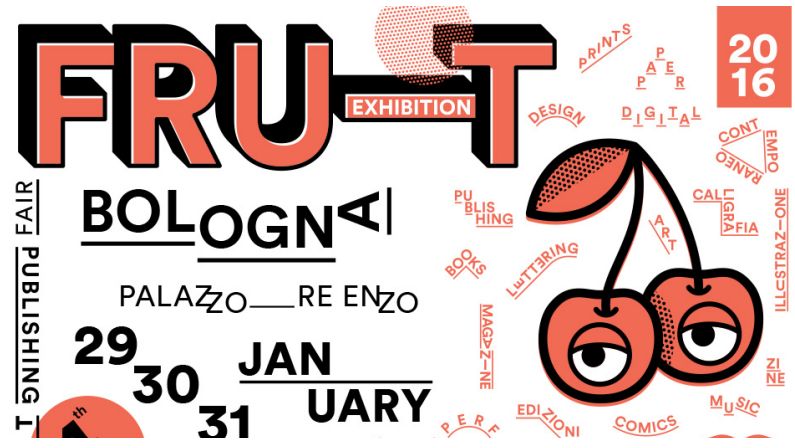
Grazie a questa possibilità, la pubblicazione di libri online è divenuta più florida che mai, talvolta con risvolti positivi, portando alla luce talentuosi scrittori e opere di successo, talvolta con risvolti negativi, trasformando le pagine web dedicate in giungle di contenuti in cui l'orientamento risulta difficile e compromesso.

[1] https://www.Google.com/trends/explore#q=pubblicare
[2] Clay Shirky, How will we read, intervista di Sonia Saraiya, 2012, http://web.archive.org/web/20120407180909/http://blog.findings.com/post/20527246081/how-will-we-read-clay-shirky, aprile 2012
[3] James Bridle, The New Value of Text, 2011, booktwo.org, http://booktwo.org/notebook/the-new-value-of-text/, giugno 2017

[1]



[2]



[3]

*

[1] Un progetto di Rorhof. Peak, fotografie e design a cura di Nicolò DeGiorgis. Fonte: http://www.rorhof.com/books/peak
[2] Un progetto di Print About Me. L'acrobata, ideato da Raffaele Cesano e disegnato da Paolo Berra. Fonte: http://www.printaboutme.it/lacrobata/
[3] Flyer pubblicitario per Fruit Exhibition 4°edizione.

Le vendite dei libri stampati sono ai minimi storici, mentre le informazioni e le pubblicazioni divulgate sui media digitali crescono in maniera costante.

Si tenta di rimediare con una sovrapproduzione di prodotti editoriali cheap, non solo per i pochi soldi investiti, o per il prezzo di copertina, ma anche per la scarsa attenzione impiegata.

"In risposta a questo, quasi come un anticorpo, si sta sviluppando la cultura della cura dei contenuti, dei materiali e dei processi di stampa."[1]

Parallelamente, infatti, assistiamo a un fenomeno in controtendenza: lo sviluppo di una cultura opposta e incentrata sull'editoria cartacea. Tale cultura è costituita da realtà editoriali indipendenti, micro-case editrici, festival e punti vendita specializzati che si interessano di editoria, autoproduzione e autopromozione autoriale nel design e nell'arte.

"Lo scopo è quello di creare dei libri, il cui contenuto non troverebbe spazio su dispositivi digitali a causa delle caratteristiche intrinseche della materialità del libro".[2]

"Pubblicazioni in cui la qualità di stampa e l'elemento tattile sono irrinunciabili e che rispettano la logica di un concept in cui viene convogliato tutto il progetto editoriale fino alla sua realizzazione".[3]

Dietro a questo fenomeno ci sono persone mosse dalle stesse esigenze e con un'idea progettuale condivisa. Quasi sempre provengono da una formazione artistica o dai molteplici ambiti del design.

Veri e propri progettisti, il cui ruolo corrisponde sempre più a quello del curatore, con competenze che spaziano dalla ricerca alla sperimentazione e al networking.

Proprio "network" risulta essere una parola chiave nell'editoria autoprodotta e indipendente; rete intesa come internet, tutt'altro che un antagonista, anzi uno strumento indispensabile e necessario per diffondere il proprio progetto a livello locale.[4]

Come possiamo notare, anche per quanto riguarda questa tendenza, solidamente ancorata all'aspetto cartaceo, l'aspetto digitale ha una sua funzione e in qualche modo influenza l'andamento delle vendite, la popolarità della pubblicazione e in alcuni casi anche i contenuti. Vi è in ogni caso una forma di ibridazione.

La rete consente la circolazione dei testi interi o parziali e difficilmente un testo risulta totalmente irreperibile su internet. Un'ingiustizia per chi pubblica? Alla fine agli autori interessa che la gente legga i loro libri. Se non pubblichi con grosse realtà editoriali, non puoi comunque aspettarti di ricavare granché dalla vendita dei libri. Quello su cui si deve fare affidamento è l'aspetto performativo del pubblicare, ovvero la partecipazione a conferenze, discussioni, la scrittura di articoli, l'espressione di opinioni.[5]

[1] Tratto dall'intervista al collettivo torinese Print About Me, vedi [4]
[2] Tratto dall'intervista con i collaboratori di Rorhof, studio e casa editrice di Bolzano, vedi [4]
[3] Tratto dall'intervista con i collaboratori di Fruit Exhibition, evento/fiera sull'editoria creativa di Bologna, vedi [4]
[4] Gianluca Camillini, Oltre il libro, Progetto grafico n.28 "pubblicare", Autunno 2015, pagina 104-108
[5] Dusan Barok, Davide Giorgetta, Valerio Nicoletti, Non sono ancora libri, conversazione con Dusan Barok, Progetto grafico n.28 "pubblicare", Autunno 2015, pagina 66

[1]

*

[1] Un progetto di Rokfor. Exemplaire de Démonstration, 2003. Ogni volume è riferito ad un ambito del sapere e i contenuti sono prodotti raccogliendo dati in rete e filtrandoli con algoritmi. Il risultato è poi messo in pagina sempre mediante un processo algoritmico. Fonte: http://edition.rokfor.ch

"Il libro è un costrutto in costante evoluzione: un costrutto che interagisce in modo costante e dinamico con una gamma variabile di altri tipi di media. Insomma, il libro è una tecnologia".[1]

Il termine post-digital print, come definito da Ludovico e Cramer in Post-digital print (2012), descrive uno scenario in cui network digitali e analogici coesistono in tutte le fasi di vita della pubblicazione. La fragilità dei contenuti digitali è agli antipodi della stabilità dei contenuti stampati, sebbene i primi potenzino i secondi secondo dinamiche estremamente interessanti. In questo senso, il ruolo storico della carta nel "convalidare" i contenuti attraverso la sua immutabilità rimane intatto e, in un certo senso, potrebbe essere interpretato come una virtù stabile sulla quale costruire processi più complessi.[2]

La transizione verso una stampa post-digitale sta avvenendo grazie alla consapevolezza di alcuni fenomeni: l'elaborazione al computer di contenuti stampati, il processo di digitalizzazione delle biblioteche e l'accettazione di internet come agente e non come medium vero e proprio.

L'ibridazione può avvenire con diversi livelli di complessità, tra i più semplici troviamo sicuramente la produzione di libri a partire da contenuti online, che è una faccia della medaglia, l'altra è scansionare i libri esistenti e condividerli.[3] Ci sono invece poi tentativi di ibridazione più complessi in cui si tenta di riportare sul libro stampato alcune caratteristiche delle pubblicazioni online, che godono della fluidità di passaggio da un argomento all'altro grazie agli ipertesti. Questo genere di pubblicazioni ibride sono in grado di mescolare l'esecuzione del codice e i contenuti immutabili, accogliendo al tempo stesso il cambiamento e la stabilità.[2]

È un campo al momento molto sperimentale, che spesso esige un collegamento diretto tra l'artefatto cartaceo e un computer, il che rende limitante la fruizione e l'interazione con il libro fisico.

*

[1] Anne Burdick, Johanna Drucker, Peter Lunenfeld, Todd Presner, Jeffrey Schnapp, The Immense Promise of the Digital Humanities, "New Republic", 12 maggio 2014, http://www.newrepublic.com/article/117711/digital-humanities-have-immense-promise-response-adam-kirsh, giugno 2017
[2] Jonathan Pierini, Dire, Fare, Stampare, Progetto grafico n.28 "pubblicare", Autunno 2015, pagina 93
[3] Alessandro Ludovico, Le reti come agenti nello scontro tra stampa post-digitale personale e industriale, Progetto grafico n.28 "pubblicare", Autunno 2015, pagina 28-30

[1]

*

[1] Un progetto di Daniel Eatock. Heart Bound Sky Bound, 2011. Eatock fa coincidere le linee degli orizzonti in una serie di istantanee di paesaggi con la linea creata dalla legatura dei fogli in cui sono impaginate. Il libro è un'opera d'arte perché è insostituibile e qualsiasi rimediazione la snaturerebbe.

Per gli editori di arte e design, la sfida del passaggio all'elettronico nelle pubblicazioni è più complessa di quella affrontata da altri settori dell'editoria, per almeno due motivi, di seguito riportati.

Innanzitutto per una difficoltà tecnica, infatti le pubblicazioni dal contenuto visivo sono tutt'ora più difficili da realizzare con il mezzo elettronico, specialmente quando devono essere progettate per una serie di diversi dispositivi di lettura e piattaforme ebook.

Inoltre, questo tipo di editoria riguarda normalmente piccoli editori, che avvertono maggiormente la pressione legata al contenimento dei costi di produzione. A ciò si lega un'ulteriore problematica: per rendere durevoli gli investimenti nelle pubblicazioni elettroniche, queste non devono richiedere investimenti costanti per la manutenzione tecnica e l'aggiornamento delle versioni. E questo evidentemente limita lo sfruttamento delle possibilità legate alle tecnologie digitali. Per quanto riguarda il primo punto è necessario considerare che nel corso dello sviluppo storico della scrittura hanno assunto un ruolo sempre più importante i caratteri diversi da quelli alfabetici di base: inizialmente gli spazi tra le parole, poi la punteggiatura, e infine il markup di formattazione. Nell'elaborazione elettronica dei testi, l'ordinamento gerarchico delle parole in frasi, delle frasi in capoversi, ecc. e gli strumenti che agevolano la lettura come il grassetto o il corsivo sono resi possibili mediante specifici codici di formattazione.

Questo processo è detto markup, e i relativi codici sono gli elementi di markup. Per poter svolgere un ruolo utile, tutti questi elementi di markup devono avere definizioni stabili e relazioni chiare: in quest'ottica allo scopo di stabilire quale markup consentire e in che modo utilizzarlo.

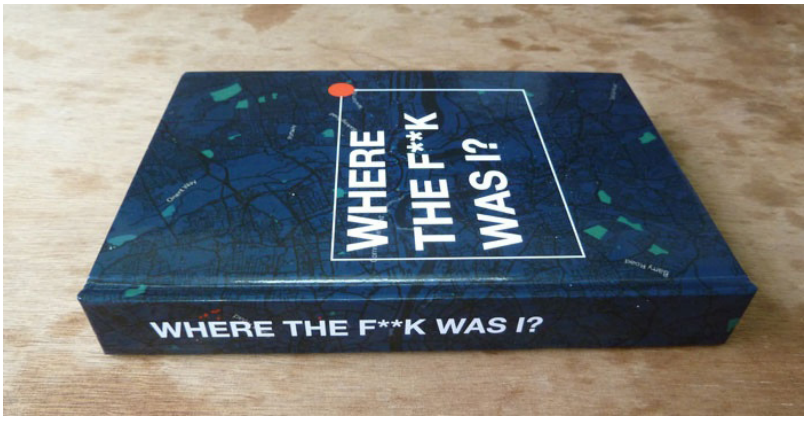
Il linguaggio di markup è particolarmente importante e pertinente nel contesto della pubblicazione ibrida perché, nella fase finale del visual design, consente non soltanto di definire in che modo verrà visualizzato ciascuno di tali elementi di markup, ma anche di fornire definizioni diverse per ogni output specifico. [1]

Per esempio possiamo decidere che per l'output A (poniamo, il libro stampato), il testo contrassegnato come "titolo di capitolo" sia centrato nella pagina, con una font diversa e una dimensione maggiore rispetto al corpo del testo, mentre il testo contrassegnato come "citazione" sarà reso con la stessa font e la stessa dimensione del corpo del testo, ma in corsivo; invece, per l'output B (per esempio una schermata su display) potremmo decidere di rendere i titoli dei capitoli in grassetto e le citazioni come testo sottolineato.

Combinando il testo strutturato con un foglio di stile per ciascun formato di output si possono generare vari prodotti finali mediante un unico testo strutturato. Tuttavia, per ottenere questo risultato, occorre che il testo sorgente sia strutturato nel modo più sistematico possibile e a questo proposito ci ricolleghiamo al secondo punto sopracitato, quello relativo ai costi poco sostenibili di questo processo, che coinvolge diverse figure e una mole di lavoro dalla portata consistente: tutto ciò significa che anche che la pubblicazione elettronica, nella maggior parte dei casi, non determinerà un calo significativo dei costi di produzione. [1]

"Tipi diversi di pubblicazioni elettroniche possono essere soggetti a tipi diversi di cambiamento: in ogni caso, il cambiamento sarà sempre drastico." [1]

Gli utenti possono scegliere tra una vasta gamma di dispositivi hardware e appli-



[2]

[2] Un progetto di James Bridle. Where the f**k was I?, 2011. Il volume include 202 mappe geografiche che mostrano tutti i luoghi (35.801) che l'artista ha visitato nel corso di circa un anno. Bridle non ha fatto alcuno sforzo per raccoglierle, erano già automaticamente registrate sul suo iPhone a sua insaputa.

cazioni software per e-reader. Le possibili combinazioni di software e hardware sono complesse e virtualmente illimitate, il che richiede un certo livello di adattamento non soltanto da parte dell'editore, ma anche da parte del designer. Le possibilità di cambiamento possono andare al di là del ripensamento dei formati di pubblicazione esistenti, arrivando infine anche a ridefinire il concetto di libro.[1]

A ridefinire il concetto di libro non sono solo però questi elementi di difficoltà tecnica; proprio l'ambito artistico negli ultimi quarant'anni ha contribuito a modificare i confini e gli scopi dell'editoria.

Negli anni sessanta le nuove pubblicazioni d'artista non costituivano la rappresentazione di una mostra o di opere al di fuori delle loro pagine bensì potevano considerarsi autoconclusive. Un esempio: i libri del pittore e fotografo statunitense Ed Ruscha sono il progetto in sé e le serie fotografiche contenute non sono pensate per esposte o vendute fuori dal libro.

L'aspetto principale dei libri d'artista è l'autonomia di significato: "non sono soltanto libri fatti da artisti, ma vere e proprie opere d'arte" che per esistere non devono fare riferimento ad altre opere come ad esempio accade invece per il catalogo di una mostra. Nel 1981 lo storico dell'arte e curatore italiano Germano Celant scriveva: "I libri d'artista (...) hanno contribuito e hanno essi stessi influito sul continuo processo della smaterializzazione dell'oggetto d'arte".

Da allora, l'emergere di una costellazione di pratiche artistiche che uniscono la pubblicazione tradizionale e quella digitale sta definendo nuovi settori aperti alla sperimentazione e all'innovazione, influenzandone e spesso riformulandone i formati, le strategie, i procedimenti tecnici, i metodi di archiviazione. [2]

Secondo Robin Sloan, scrittore e media inventor, numerose pratiche artistiche contemporanee sono accomunate da un processo che chiama flip-flop: "Il processo in cui si spinge un'opera d'arte o artigianato dal mondo fisico a quello digitale e di nuovo a quello fisico forse più di una volta". [3]

Questo tipo di ricerca artistica ha molto in comune con le pratiche post-digitali dell'editoria ed è positivo che l'arte diventi matrice di influenza per tutto il mondo della pubblicazione. Infatti, per quanto riguarda il design, sembrerebbe che "l'età dell'oro si è trasformata in quella che potremmo definire una "età dell'ottone", nella quale si incoraggia il designer a produrre una comunicazione visiva di superficie, a basso rischio, basata sul consenso e adatta al mercato."

L'idea di sottoporre i prodotti editoriali ad un focus group, caratterizzato da un intrinseco gusto medio, come banco di prova finale, ha incoraggiato i clienti commerciali a rinunciare a programmi di design ambiziosi, utopistici o anche solo innovativi che non riuscissero a dimostrarsi rapidamente redditizi. L'integrità e l'innovazione sono oggi meno vantaggiosi che mai; il mercato è, infatti, in larga scala dominato dal consenso.

I designer devono riprogettare sé stessi come produttori di conoscenza, allontanandosi da un ruolo di "fabbricazione" per riavvicinarsi ad uno di "concepimento".

L'idea di designer come autore, si rifà in qualche modo alla definizione di artista e all'idea che esista qualcosa che deve essere espresso dal designer. [4]

[1] DPT Collective, Flussi di lavoro per la pubblicazione, Progetto grafico n.28 "pubblicare", Autunno 2015, pagina 40-46
[2] Alessandro Ludovico, Le reti come agenti nello scontro tra stampa post-digitale personale e industriale, Progetto grafico n.28 "pubblicare", Autunno 2015, pagina 28
[3] Federico Antonini, Flip flop, riedizioni e cambi di stato in sette bookwork contemporanei, Progetto grafico n.28 "pubblicare", Autunno 2015, pagina 71

“Chi non legge, a 70 anni avrà vissuto una sola vita: la propria! Chi legge avrà vissuto 5000 anni: quando Caino uccise Abele, quando Renzo sposò Lucia, quando Leopardi ammirava l’infinito. Perché la lettura è un’immortalità all’indietro.”

*

Umberto Eco

RICERCA TEORICA → PUBBLICARE L'ARTE
→ IL CATALOGO → INTRODUZIONE
→ CASI STUDIO → HELLO, ROBOT.
→ ART+COM
→ LA RIVISTA → INTRODUZIONE
→ CASI STUDIO → HOLO MAGAZINE
→ BEAUX ARTS
→ IL LIBRO → INTRODUZIONE
→ CASI STUDIO → A TOUCH OF CODE
→ FORM+CODE
→ CONSIDERAZIONI

*

"Cos'è oggi un catalogo d'arte? Uno strumento informativo? Troppo bello. Un tramite reclamistico, una risorsa del marketing? Troppo macchinoso. Un prodotto che "qualifica" l'artista? Troppo presuntuoso. Più verosimilmente tutte queste cose e altre ancora. [...] Nel migliore dei casi i cataloghi sono di natura descrittiva o sintattica e indagano le logiche dei linguaggi. Sono, in parole povere, opere di traduzione e documentazione." [1]

Per arrivare a definire la funzione di un catalogo d'arte in generale è bene prima guardare al particolare ed elencare le tipologie più comuni di catalogo, quali: il catalogo di mostre personali o collettive in gallerie private; il catalogo di mostre monografiche, collettive, a tema, storiche o sull'attualità, in spazi pubblici e in musei; il catalogo di case d'asta; il catalogo annuale sulle quotazioni del mercato dell'arte contemporanea; il catalogo generale (detto anche ragionato) su tutta l'opera di un artista morto o vivente.[2]

Una visione panoramica delle suddette categorie permette già di intuire i differenti scopi legati ad ognuna di esse. Ogni tipologia di catalogo fa gli interessi di un preciso attore. Tutte svolgono un'essenziale funzione di valorizzazione e promozione della produzione artistica, coerentemente con la logica complessiva del sistema dell'arte. A mio avviso, all'interno di questo sistema, l'artista è l'attore più interessante e il suo punto di vista sulla questione. Per l'artista i cataloghi d'arte sono strumenti di primaria importanza per la documentazione e la valorizzazione del proprio lavoro.

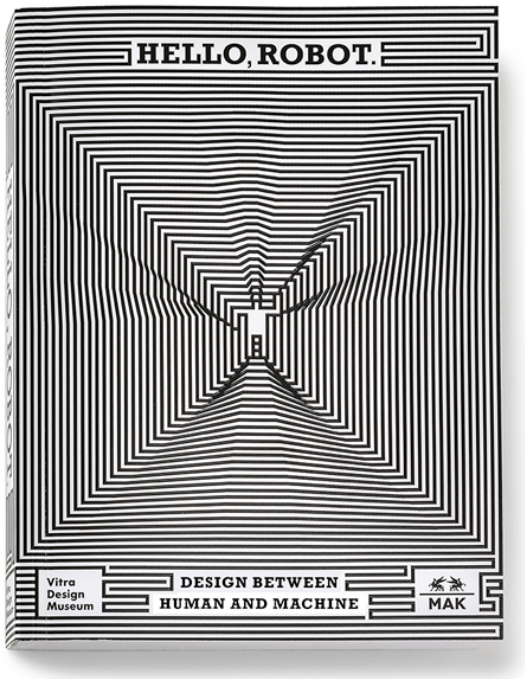
"Un'opera più è documentata, più è vendibile per il mercante e desiderabile agli occhi dei collezionisti e degli altri potenziali compratori. Il successo di un artista si può misurare anche dal numero di cataloghi di prestigio che può esibire, ma questo prestigio non deriva tanto dalla raffinatezza delle pubblicazioni (che non manca mai), quanto piuttosto dal livello d'importanza delle mostre in gallerie e musei di cui sono la documentazione. In questo senso, i cataloghi che contano di più sono quelli delle mostre personali, in particolare quelle retrospettive, nei musei più prestigiosi, che, per la qualità dei testi e la ricchezza delle immagini, si configurano quasi sempre come vere e proprie monografie."[2] Oltre alla curiosità rivolta al punto di vista dell'artista sul catalogo, è stato anche interessante appurare che, negli ultimi decenni, il sistema dell'arte ha registrato un notevole sviluppo quantitativo; sempre più consistente è stato anche il mercato dell'arte e il numero di attività espositive in spazi privati e pubblici che hanno portato ad un aumento complessivo del giro d'affari, diretto e indotto, connesso con il sistema dell'arte contemporanea.

"Se si fa un confronto fra i cataloghi di mostre collettive e personali che hanno segnato, in passato, le tappe fondamentali dei percorsi artistici dell'arte contemporanea e i cataloghi delle mostre attuali, a tutti i livelli, appare clamoroso lo scarto tra la modestia e la sobrietà editoriale di quelli e il lusso di questi (...). Si tratta, senza dubbio, di uno dei segni più evidenti dello sviluppo sempre più consistente del mercato dell'arte."[2] Data la rilevanza che il mercato dell'arte sta avendo è stimolante, dal mio punto di vista, sapere di agire in un capo sul quale l'interesse generale è rivolto.

Come caso studio ho scelto il catalogo di "Hello, Robot.", una mostra di design e arte interattiva e tecnologia robotica e il catalogo monografico dello studio Art+Com, entrambe trattano argomenti affini al mondo di cui vorrei parlare con il mio progetto.

[1] Caserini A., 2013, L'opinione. Cataloghi d'arte, un ponte tra l'artista e il fruitore?, formesettanta.wordpress.com, https://formesettanta.wordpress.com/2013/07/24/lopinione-cataloghi-darte-un-ponte-tra-lartista-e-il-fruitore/

[2] Poli F., 1999, Il sistema dell'arte contemporanea, Laterza, Roma-Bari, p. 160-161



[1]

[2]

*

[1] Copertina del catalogo
[2] Scorcio di una pagina interna

Titolo:

Hello, Robot. Design between human and machine.

Anno, Luogo:

2017, Vienna

Casa Editrice:

Vitra Design Museum

Soggetto/i:

Catalogo dell'omonima mostra. Artisti, designer e scienziati internazionali.

Tema:

La robotica e la sua influenza sulla vita quotidiana e sul design.

Formato:

190x250 mm (pagina singola)

Struttura del libro:

Il libro è costituito da 328 pagine stampate su carta bianca patinata opaca di grammatura 130 gr/m^2 all'incirca, racchiuse da una copertina semirigida e rilegate a brossura.

Organizzazione dei contenuti:

I contenuti sono organizzati in quattro capitoli che fanno riferimento alle aree tematiche della mostra: Science and Fiction, Programmed for Work, Friend and Helper,- Becoming one.

Testi e immagini:

Il testo oltre a riportare fotografie della mostra e delle tecnologie esposte, contiene anche numerosi saggi sul tema della robotica e del futuro. Per questo motivo il catalogo è denso di testi che sembrano dominare sulle immagini. L'intento di questa pubblicazione non è infatti quello di riportare esclusivamente i contenuti della mostra ma anche quello di voler porre il tema al centro di una riflessione interpretata da giornalisti e opinionisti, affinché il lettore non conservi solo un ricordo dell'esposizione ma ne tragga anche un sapere.

Stile e impaginazione:

Sono stati utilizzati due font, uno egiziano per i titoli e uno serif per i testi. Una particolarità di questo catalogo è che è stato in realtà generato da un algoritmo grazie alla collaborazione con lo studio Double Standards di Berlino. L'impaginazione è dunque frutto di progetto visivo "generale" e non è stata dunque pensata pagina per pagina. Anche grazie a questo espediente il libro risulta molto coerente nelle sue parti, sebbene si avvalga anche di un layout abbastanza standard.

*

Esempi di doppie pagine tratte dal catalogo

FRIEND AND HELPER
HAJIME SORAYAMA
– SEXY ROBOT
KIIROO – ONYX & PEARL
TELEDILDONICS

*

[1]

[2]

*

[1] Copertina del catalogo
[2] Retro del catalogo

Titolo:
Art+Com. Media Spaces and Installations

Anno, Luogo:
2011, Berlino

Casa Editrice:
Gestalten

Soggetto/i:
Monografia dedicata allo studio Art+Com

Tema:
Tutte le installazioni artistiche digitali e interattive create dal 1988 ad oggi da questo studio di Berlino.

Formato:
210x260 mm (pagina singola)

Struttura del libro:
Il libro è costituito da 248 pagine stampate su carta bianca patinata opaca di grammatura 150 gr/m² all'incirca, con la sola eccezione di una sezione centrale stampata su carta azzurra della medesima qualità e grammatura. Il tutto è ricoperto da una copertina rigida e rilegato con brossura a filo refe.

Organizzazione dei contenuti:
I contenuti sono organizzati in quattro capitoli che fanno riferimento ad un ordine cronologico: Predict (1988-1995), Prove (1995-2002), Prevail (2002-2009) e Present (2009-2011). Vi sono poi due capitoli di apertura e di contestualizzazione e due di chiusura contenenti videografia, sitografia e crediti delle fotografie.

Testi e immagini:
Sfogliando il catalogo è evidente che le immagini dominano sui testi; ogni installazione è descritta da un breve testo e documentata da numerose immagini, ad ognuna sono dedicate una media di 4/6 pagine.

Stile e impaginazione:
Sono stati utilizzati due font, uno serif, per titoli e "segnaletica" e uno sans-serif, per i paragrafi di testo. La tipografia risulta in generale curata ma sottile ed è sicuramente messa in secondo piano dalle composizioni di immagini, presentate tutte a colori e in grande dimensione. Spiccano però cinque infografiche (tra cui l'indice) prettamente tipografiche poste ad apertura e a chiusura della pubblicazione.

*

Esempio di doppia pagina del catalogo

PRESENT 2009–NOW

RESONANCE

2·0·1·0

REFLECTIVE
KINEMATRONIC
3

2·2·1

MECHATRONIC MIRROR INSTALLATION

REFLECTIVE KINEMATRONIC 3—RESONANCE is an expansive kinetic installation made of light, movement, and a mirrored body. The body in this case consists of 17 wave-shaped metal blades that combine to form a single, continuously undulating wave. Wires attached to the ends of the metal ribbons link them to three helical tubes suspended under the ceiling with a pulley system. The helices are each powered by a separate motor and turn on their axis. As the three revolve at different speeds, an ever-changing multiplexed pattern of movement is produced. The movement is literally coded in hardware.

MEDIA SPACES AND INSTALLATIONS

*

Definire una "rivista d'arte" è una questione assai complessa in quanto ci troviamo di fronte ad una espressione composta, in cui il primo termine "rivista" è assai più facile da definire rispetto al termine "d'arte" che segue subito dopo.

Una rivista di settore è una pubblicazione periodica non quotidiana stampata a intervalli regolari o irregolari che tratta argomenti riguardanti un particolare ambito di studio.[1] Per definire questo mezzo di comunicazione in maniera più approfondita faccio riferimento ad un articolo dal titolo "Ma cos'è una rivista oggi?" in cui l'autore Federico Sarica definisce la rivista attraverso otto punti, tra i quali ne vorrei citare sei che ritengo fondamentali. Punto primo la rivista è una collezione: un insieme di storie o contenuti legati da un filo logico. Punto secondo è curata: i contenuti sono selezionati per qualità, rilevanza, risonanza ed estetica e sono abbinati ad immagini in modo da amplificare l'impatto di entrambi. Punto terzo è finita: "Quando hai sete è molto meglio bere un bicchier d'acqua che avere una cascata puntata in faccia." e in questo senso la rivista si propone come una confezione curata, finita e con contenuti alla portata del lettore. Punto quarto è disegnata: vi è equilibrio tra contenuti e stile, "Il design è la parte di una rivista che rende le storie migliori della somma delle parti che le compongono". Punto quinto è un'esperienza e non un servizio, l'acquisto di una rivista deve essere un atto emotivo, non razionale. Punto sesto è periodica e sebbene gli amanti della rete e degli aggiornamenti costanti non amino i tempi arcaici della stampa, l'attesa è una parte importante della rivista.[2]P

Per quanto riguarda invece la pubblicazione in ambito artistico, ogni rivista d'arte seleziona un appropriato pubblico di riferimento e un relativa sfera di contenuti ad esso dedicati. Vi sono riviste che trattano di arte emergente in generale, di arte emergente appartenente uno specifico filone o movimento, di artisti contemporanei affermati, di mercato dell'arte, di arte e tecnologia e altre infinite sfumature e combinazioni sul tema. Possono essere poi locali o internazionali, riferirsi ad un pubblico di esperti o di amatori, posizionarsi come prodotti rari, di nicchia o di facile reperibilità.

Come caso studio ho selezionato una rivista che tratta di arte e tecnologia poiché si avvicina molto al tema della mia tesi, nonché è stata fonte di ispirazione per la selezione degli artisti e una rivista più conosciuta che tratta di arte contemporanea più in generale.

*

[1] Definizione tratta da Wikipedia, https://it.wikipedia.org/wiki/Rivista
[2] Sarica F., 2013, Ma cos'è una rivista oggi?, rivistastudio.com, http://www.rivistastudio.com/standard/ma-cose-una-rivista-oggi/

[1]

[2]

*

[1-2] Copertina e dorso della rivista

Titolo:

HOLO 1. Emerging trajectories in art, science and technology

Anno, Luogo:

2014, Toronto/Berlino (Rivista biennale)

Casa Editrice:

CreativeApplication.Net

Soggetto/i:

Artisti internazionali (Philip Beesley, DAM GALLERY, Derivate, Eno Henze, Raquel Meyers, David OReilly, Chris O'Shea, Jer Thorp, Semiconductor, Zimoun)

Tema:

Sperimentazioni artistiche e creative influenzate dalla tecnologia e dalla scienza.

Formato:

220x290 mm (pagina singola)

Struttura del libro:

La rivista si compone di 219 pagine stampate su carta bianca usomano di grammatura 130 gr/m^2 all'incirca, rivestite da una copertina morbida che lascia scoperto il dorso e rilegate a brossura. Nelle ultime pagine è inserito un piccolo fascicolo (185x235 mm) di 20 pagine stampato su uso mano bianca di grammatura circa 80 gr/m^2 rilegato con punto metallico interamente dedicato alle opere della DAM GALLERY.

Organizzazione dei contenuti:

I contenuti sono organizzati in sei capitoli: I. People, II. Perspective, III. People, IV. Grid, V. Frames, VI. Stream. I capitoli 1 e 3 introducono gli artisti, quasi tutti presentati con un articolo, con un paio di eccezioni di presentazione con intervista.

Il capitolo 2 è dedicato ad un unico argomento centrale intorno al quale sono condensate le esperienze di diversi artisti e designer, ognuno con il proprio punto di vista sull'argomento. Il capitolo 4 invece presenta la DAM GALLERY di Berlino con un'intervista al suo fondatore e il 5 presenta un linguaggio di programmazione nuovo studiato dalla compagnia canadese Derivative. Il capitolo 6 infine mostra un'infografica riassuntiva del processo di creazione attraverso le sue tappe fondamentali fino alla pubblicazione della rivista.

Testi e immagini:

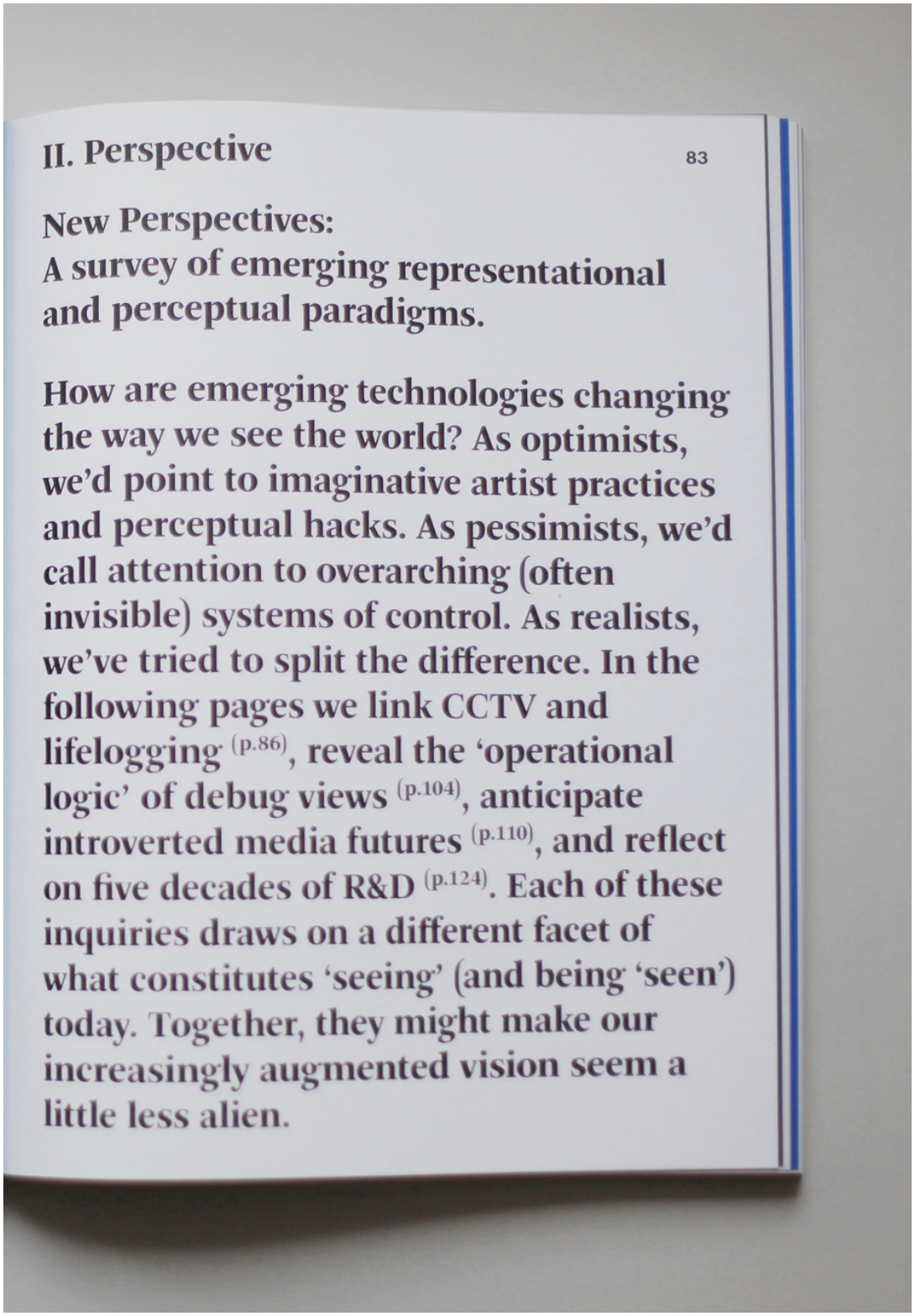
Immagini e contenuti si contendono il primato all'interno di questa rivista: i testi sono lunghi e occupano diverse pagine consecutive, spezzate da giochi tipografici e immagini "all over". In questa rivista le immagini entrano nei testi e i testi nelle immagini, in giochi e combinazioni sempre diversi che rendono le pagine dense. La lettura della rivista è piuttosto impegnativa e il tempo necessario per concluderla assomiglia di più a quello necessario per un libro. Nonostante ciò è molto interessante e si capisce che questa scelta è motivata probabilmente da un pubblico di riferimento di intenditori e appassionati, dato anche il linguaggio talvolta complesso.

Stile e impaginazione:

Sono stati utilizzati due font, uno serif, per titoli, "segnaletica", introduzioni e giochi tipografici e uno sans-serif, per i paragrafi di testo. Entrambe sono molto neri e contribuiscono alla sensazione di densità. Ogni numero di Holo ha un colore "guida", in questo caso il blu, che viene ripreso nella composizione tipografica, nelle illustrazioni e nella dominante cromatica delle fotografie.

*

Esempio di doppia pagina della rivista



II. Perspective 83

New Perspectives:
A survey of emerging representational and perceptual paradigms.

How are emerging technologies changing the way we see the world? As optimists, we'd point to imaginative artist practices and perceptual hacks. As pessimists, we'd call attention to overarching (often invisible) systems of control. As realists, we've tried to split the difference. In the following pages we link CCTV and lifelogging (p.86), reveal the 'operational logic' of debug views (p.104), anticipate introverted media futures (p.110), and reflect on five decades of R&D (p.124). Each of these inquiries draws on a different facet of what constitutes 'seeing' (and being 'seen') today. Together, they might make our increasingly augmented vision seem a little less alien.

[1]

*

[1] Copertina della rivista

Titolo:
BeauxArts magazine.

Anno, Luogo:
2008, Parigi (Rivista mensile)

Casa Editrice:
TTM Group

Soggetto/i:
Artisti internazionali e attualità.

Tema:
Le novità in campo artistico con un focus particolare sulla street art.

Formato:
220x280 mm (pagina singola)

Struttura del libro:
La rivista si compone di 154 pagine stampate su una carta patinata opaca di grammatura 100 gr/m^2 all'incirca, racchiuse da una copertina morbida stampata su carta patinata lucida e rilegate a brossura.

Organizzazione dei contenuti:
I contenuti sono organizzati in tre principali capitoli: attualità, mercato dell'arte e mostre, e un quarto interamente dedicato al mondo della street art, come annunciato dalla copertina. Il capitolo dell'attualità è ricco di articoli dedicati a differenti opere e artisti che affrontano la propria sperimentazione con linguaggi molto diversi tra loro. Lo scopo della rivista è quello di fare una panoramica sulle tendenze in campo artistico, senza approfondire un determinato tema.

Testi e immagini:
L'impaginazione della rivista ricorda una comune rivista di attualità ed è ricca sia di contenuti testuali che visivi. A differenza di quanto accadeva in Holo magazine, in cui la densità delle pagine era una scelta stilistica, in questa rivista si comprende che la "pienezza" delle pagine è dovuta anche ad una logica economica, data anche la cadenza mensile con cui la rivista viene pubblicata.

Stile e impaginazione:
All'interno della rivista si alternano principalmente due font, uno serif e uno sans-serif utilizzati però con diversi fini in base alla sezione in cui ci troviamo. Di questi caratteri vengono sfruttati tutti i pesi e i corpi in base alle esigenze dell'articolo. Dal punto di vista stilistico la rivista risulta meno curata e meno coerente nelle sue parti rispetto all'esempio preso in analisi precedentemente. Inoltre, tra le pubblicazioni analizzate è l'unico intervallato da pagine pubblicitarie e questo è un importante indicatore per riconoscere la notorietà e la diffusione della rivista.

REPORTAGE | SYLVIE FLEURY
Mamco/Genève

Christian Lacroix «C'est la vie!» sont présentés sous des cloches de verre. «J'ai singé ce que font les magasins de luxe quand ils donnent un côté arty à leurs rayonnages.» L'artiste enfonce le clou: elle pique même ses idées de présentation aux directrices artistiques des boutiques de luxe. Mais un néon sermonne *No more this kind of stuffs* («Plus jamais ce genre de trucs»). Cela semble valoir pour une dénonciation des goûts dispendieux. Sauf que l'artiste précise qu'elle cite ici le texte qu'un visiteur agacé avait laissé sur le livre d'or d'une expo de«Shopping bags». De même que Bret Easton Ellis ne dénonce pas explicitement les traders et les victimes de la mode dans ses romans, Sylvie Fleury préfère consciemment tendre à l'époque un miroir. Repasser une couche de gloss, faire «Ô» avec Lancôme, écrire «Égoïste» avec Chanel, faire traverser sur un «Catwalk» le spectateur placé sous le faisceau des projecteurs, c'est faire de cette exposition une surexposition. Faire prendre une taille de bonnet au luxe, amplifier le credo de la beauté et du bien-être ou gonfler artificiellement les cours d'une action.
Jusqu'à ce que ça craque. Le plus dur après tout, ce n'est pas la chute… Et ça craque en effet chez Sylvie Fleury: la statue de la Liberté a laissé sa tenue et son diadème dans une cabine d'essayage, dans une vidéo bien montée une escouade de filles armées tirent sur des sacs Chanel, et des champignons de toutes les couleurs, moitié psychédéliques, moitié parasites, poussent ici et là dans l'exposition. Au dernier étage, sur fond de motifs hypnotiques utilisés par les médecines parallèles, une sorte de brochette d'yeux pend du plafond. Derrière, des escabeaux dorés laissent fantasmer la possibilité d'une issue par le haut. Le quatrième étage, avec ses tentures soyeuses façon salon de relaxation du corps et du mental, ses flacons de produits d'aromathérapie, son cercle de statuettes comme des espèces de lutins raéliens aux yeux lumineux, semble être l'aboutissement d'une longue quête. On y serait enfin, à «l'élévation de la conscience» tant promise et recherchée. On ne peut s'empêcher de penser plutôt que cette zone zen multipliant les remèdes miracles et les talismans témoigne d'une appréhension face à l'avenir. Des années fric aux années frousse. ■

réagissez !

Pour contacter l'auteur de cet article, merci d'adresser vos e-mails à **courrier@beauxartsmagazine.com**

Au Mamco, un wall-painting, c'est sacré. Un monteur retouche donc minutieusement le *Busty Buren* qui tend ses rayures voluptueuses sur une grande partie du deuxième étage. Sur le mur de gauche, *Covers*, 2008, photos contrecollées sur aluminium. Au fond, *Dog Toy 4 (Gnome)*, 2000.

l'exposition

Rétrospective dynamique du travail de l'artiste genevoise, l'exposition s'étale sur les quatre étages du Mamco. Des premiers *Shopping Bags* aux tout nouveaux tout beaux escabeaux en bronze plaqué or, les œuvres sont remises en scène suivant un large éventail d'accrochage: dissémination de champignons proliférants, alignements de photos aux motifs géométriques, superpositions, pleins feux électriques ou pénombre, interventions dans la salle réservée à Claude Rutault, Sylvie Fleury ose tout. Et cela lui (nous) va bien.

«Paillettes et dépendances ou la fascination du néant» jusqu'au 25 janvier au Mamco à Genève • 10, rue des Vieux-Grenadiers +41 22 320 61 22 • www.mamco.ch

Esempio di doppia pagina della rivista

Ô, 2008 : les néons ponctuent toute l'exposition et l'œuvre de Sylvie Fleury. Maximes modernes exaltant le bien-être ou la performance individuelle,
les phrases, mots ou exclamations qu'ils mettent en lumière ont souvent dans l'exposition un effet humoristique et extatique. Ô que c'est beau !

*

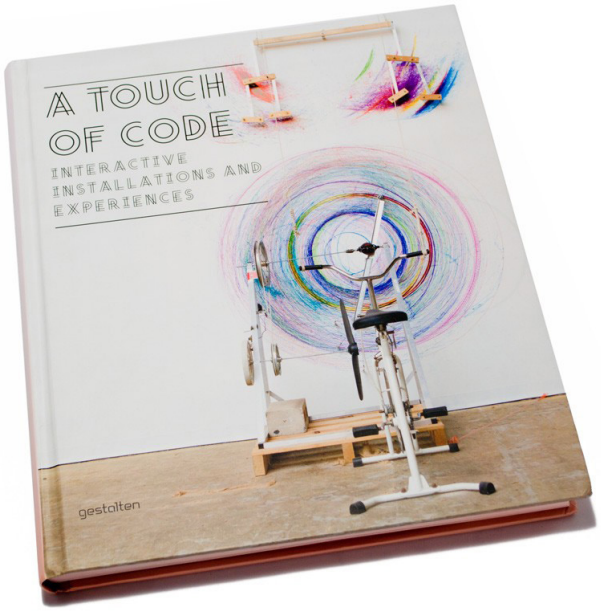
*

Il libro d'arte si identifica in due particolari sottocategorie che potremmo definire così: il libro d'artista e il libro sull'arte. Il primo (di cui ho riportato due esempi a pagina 78 e 80) è una pubblicazione seguita direttamente dall'artista che si occupa in prima persona di ogni fase ed elemento, dalla progettazione alla realizzazione. Ogni scelta che compie è mirata al fine di trasmettere un messaggio. "Caratteristica che lo rende unico nella grande famiglia delle creazioni artistiche è l'esigenza di toccarlo, manipolarlo, percepirlo attraverso tutti i 5 sensi per poterlo fruire e comprenderne il significato: infinita è la tipologia dei materiali e delle forme di cui il libro può servirsi per esprimersi attraverso un artista."[1]

I libri sull'arte, invece, sono normalmente redatti da esperti del settore, studiosi, critici e professori e sono strumenti che consentono lo studio, l'approfondimento e l'analisi di date esperienze artistiche. Gli esempi più immediati sono costituiti dai testi che hanno come tema la storia dell'arte, spesso utilizzati anche in ambito scolastico. Ma non sono ovviamente gli unici, vi sono anche libri sulle esperienze più contemporanee o dedicati interamente all'analisi di un solo movimento artistico o ancora libri che spiegano come interpretare l'arte o il mercato, anche in questo caso le combinazioni e le sfumature dei temi trattati sono potenzialmente infinite. In questa categoria troviamo anche tutti i libri che hanno supportato la mia ricerca teorica in questo progetto di tesi, per citarne alcuni "Si fa con tutto. Il linguaggio dell'arte contemporanea" di Angela Vettese, "A touch of code. Interactive installations and experiences" della casa editrice Gestalten o "Lo potevo fare anche io" di Francesco Bonami. Tutti esempi di libri che indagano nel profondo i processi artistici e/o storici per informare i lettori sui significati delle opere, sulle loro origini e sulla loro evoluzione nel tempo, abbinando testi descrittivi ad immagini esaustive allo scopo di trasmettere un sapere.

Come caso studio da prendere in analisi ho selezionato proprio un libro tratto dalla lista di quelli utilizzati per la ricerca teorica.

[1] Accademia di Belle Arti di Venezia, Cos'è un Libro d'Artista, accademiavenezia.it/upload/docs/docenti/file/175/Cos_un_Libro_dArtista.doc



[1]

[2]

[1] Copertina del libro
[2] Retro del libro

Titolo:

A Touch of Code. Interactive installations and experiences

Anno, Luogo:

2011, Berlino

Casa Editrice:

Gestalten

Soggetto/i:

Artisti internazionali che sperimentano con la tecnologia e creano installazioni e ambienti multi-sensoriali

Tema:

Sperimentazioni artistiche contemporanee interattive, tecnologiche, multi-sensoriali

Formato:

240x285 mm (pagina singola)

Struttura del libro:

La rivista si compone di 156 pagine stampate su carta patinata lucida di grammatura 130 gr/m^2 all'incirca, racchiuse in una copertina rigida e rilegate con brossura a filo refe.

Organizzazione dei contenuti:

I contenuti sono organizzati in cinque capitoli: 1. Look, 2. Touch, 3. Explore, 4. Engage, 5. Intervene. Ognuno di questi capitoli ha il compito di raccogliere diverse esperienze artistiche di differenti artisti che hanno in comune alcuni aspetti, espressi indicativamente nel titolo del capitolo. Vi sono poi due capitoli di apertura: una prefazione e un articolo di contestualizzazione. In chiusura troviamo invece l'indice degli artisti con i crediti delle fotografie e alcuni rimandi a siti web o ai contatti.

Testi e immagini:

In questa pubblicazione le immagini sono sicuramente di maggiore impatto rispetto ai testi. Per ogni opera presentata ci sono almeno tre immagini di cui una in grande formato, mentre vi è solo un breve paragrafo di spiegazione per ognuno di loro: la proporzione è presto fatta. La tipografia diventa maggiormente protagonista nell'introduzione dei capitoli composta sempre da un grande titolo e da un testo. Le immagini sono tutte a colori e in ottima qualità e rendono appagante la visione del libro.

Stile e impaginazione:

Sono stati utilizzati due font: principalmente uno serif per tutti i contenuti del libro e uno "doppio" dalla forte personalità per la copertina, l'indice e i titoli d'introduzione ai capitoli. Un elemento di caratterizzazione di questo libro è la sfumatura di rosa presente sulla metà inferiore di (quasi) ogni pagina, abbinata ai trafiletti e ai titoli di una tonalità appena più scura. Questa dominanza cromatica accompagna il lettore per tutto il percorso facendolo sentire sempre nello stesso ambiente.

4 - Engage 210

RAFAEL LOZANO-HEMMER

With an academic background in physical chemistry, Mexico City-born electronic artist, Rafael Lozano-Hemmer, develops interactive installations that explore the intersection between architecture and performance art. Lozano-Hemmer's primary interest is to create platforms for public participation by converting technology such as robotics, computerized surveillance or telematic networks. Inspired by phantasmagoria, carnival and animatronics, his light and shadow artworks are, as he calls it, "anti-monuments for alien agencies." During the last decade Lozano-Hemmer has been commissioned to create works for numerous public events, ranging from the Millennium Celebrations in Mexico City in 1999, to the more recent 2009 50th Anniversary celebrations of the Guggenheim Museum in New York as well as the 2010 Winter Olympics in Vancouver. His kinetic sculptures, responsive environments, video installations, and photographs have been widely exhibited in museums worldwide. Furthermore, Lozano-Hemmer teaches at various universities internationally.

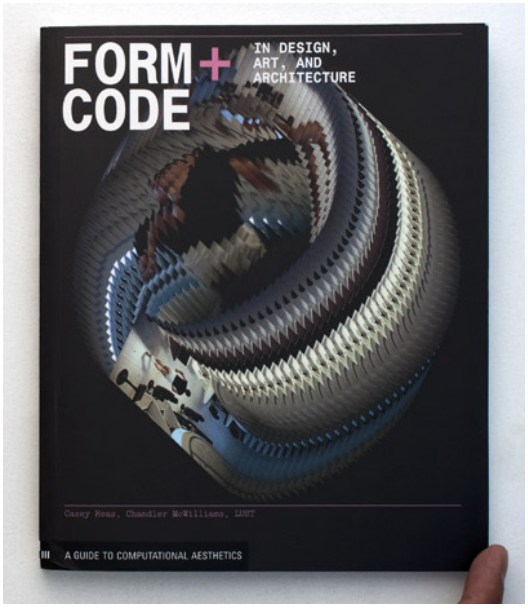
PULSE PARK

Pulse Park is comprised of a matrix of light beams that flood the central Oval Field at Madison Square Park. Their intensity is modulated entirely by a sensor that measures the heart rate of the participants. Evening visitors to Madison Square Park have their systolic and diastolic activity measured by a sensor sculpture installed at the north end of the Oval Lawn. These biometric rhythms are translated and projected as pulses of narrow-beam light that move sequentially along rows of spotlights placed along the perimeter of the lawn as each consecutive participant makes contact with the sensor. The resulting effect is the visualization of vital signs — the heartbeat, arguably our most symbolic biometric — in an urban scale.

Esempio di doppia pagina tratta dal libro

211

*



[1]

[2]

*

[1] Copertina del libro
[2] Doppia pagina interna

Titolo:
Form+Code.
In Design, Art and Architecture

Anno, Luogo:
2010, New York

Casa Editrice:
Princeton Architectural Press

Soggetto/i:
Artisti internazionali

Tema:
Codici e linguaggi di programmazione sfruttati in campo artistico.

Formato:
175x215 mm (pagina singola)

Struttura del libro:
Il libro si compone di 176 pagine stampate su carta patinata lucida di grammatura 120 gr/m² all'incirca, racchiuse da una copertina morbida e rilegate a brussura.

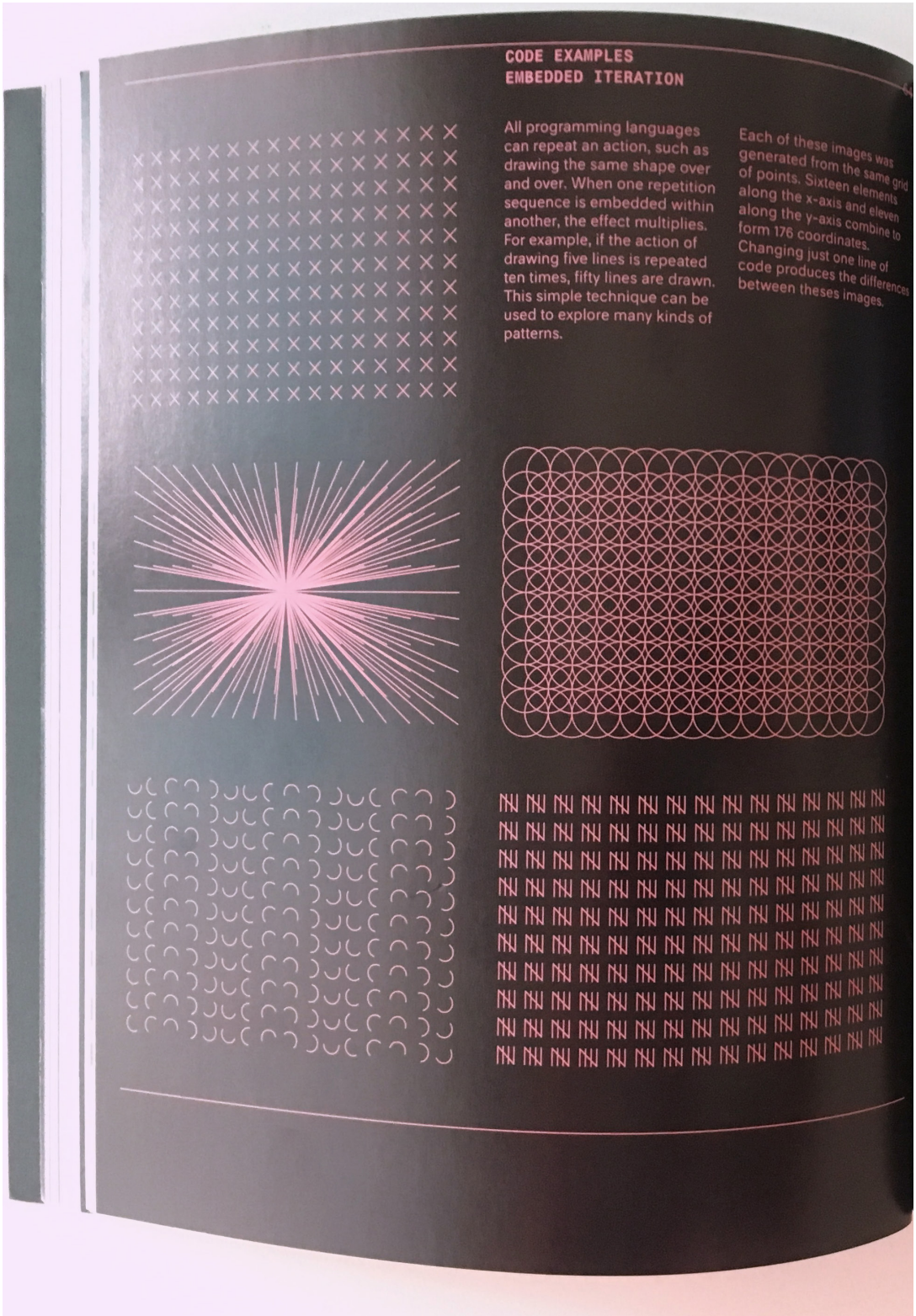
Organizzazione dei contenuti:
I contenuti sono organizzati in sette capitoli pricipali: What is Code?, Form and Computer, Repeat, Transform, Parameterize, Visualize, Simulate. I primi tre titoli riportati introducono il codice e i suoi utilizzi e le sue possibilità di applicazione. I successivi titoli descrivono alcune tecniche per l'utilizzo del codice e portano a supporto alcuni casi studio di opere d'arte generate con questi procedimenti.

A differenza dell'esempio descritto in precedenza, questo libro ha come tema principale il codice e come sotto-tema l'esperienza artistica, perciò la presentazione di opere e artisti è la conseguenza della descrizione di un linguaggio e non viceversa. Si tratta infatti di un libro di testo, di una guida dedicata agli studenti del "Department of Design Media Arts" dell'Università della California.

Testi e immagini:
In questa pubblicazione troviamo testi, immagini e rappresentazioni grafiche dei processi e dei risultati. Le immagini catturano la maggior parte dell'attenzione ma anche la presenza dei testi attira l'occhio, soprattutto quando si tratta di alcuni brevi paragrafi che descrivono le tecniche e che sono sapientemente affiancati alle immagini e piacevoli da leggere. Le rappresentazioni grafiche sono poste sempre su pagine con sfondo nero che spezzano il ritmo di quelle bianche.

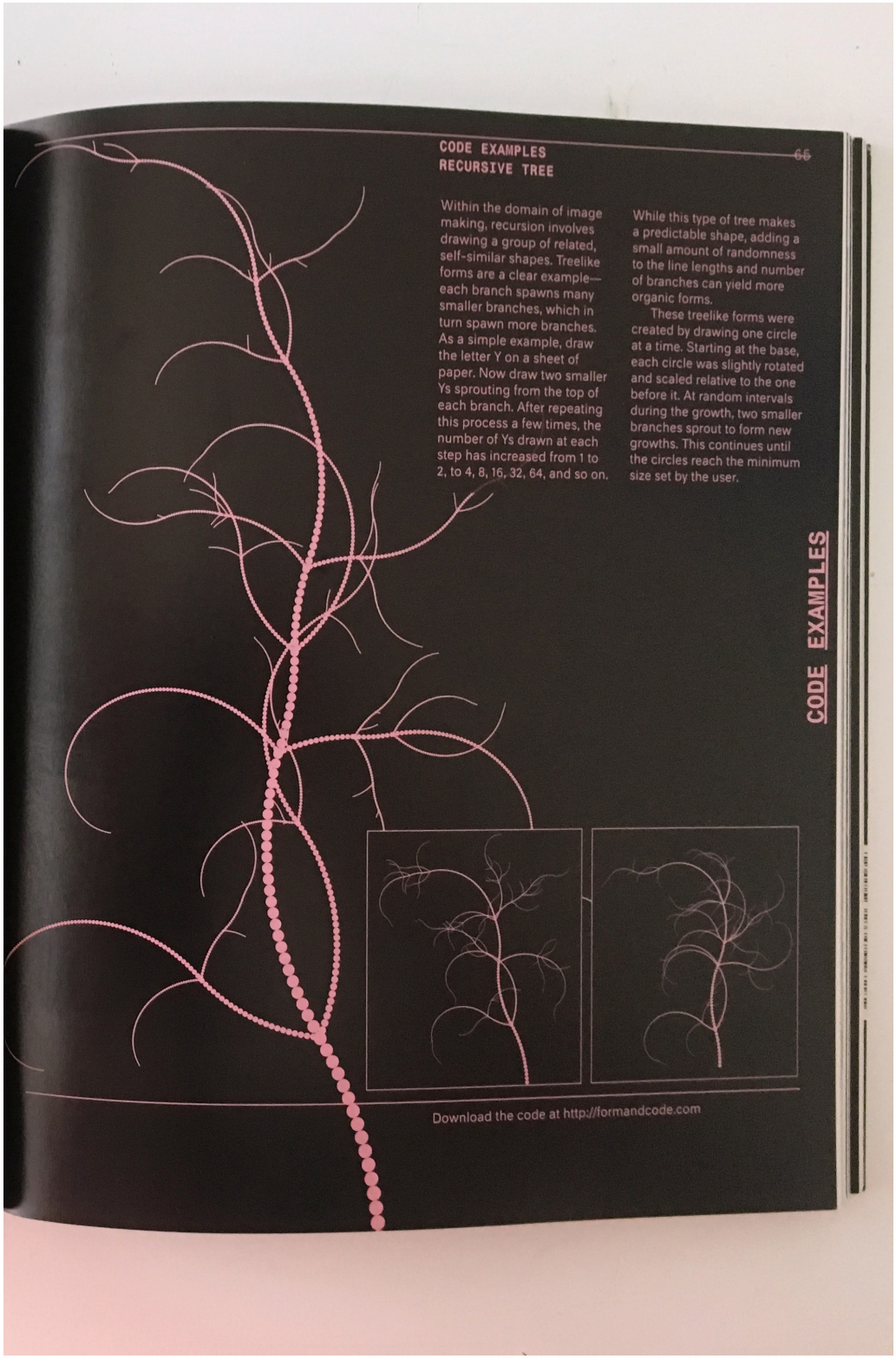
Stile e impaginazione:
Sono stati utilizzati due font per l'impaginazione, un egiziano per i titoli e un sans-serif per tutti gli altri testi. All'interno del libro sono stati utilizzati numerosi corpi e la colonne della griglia sono state sfruttate in modi diversi a seconda delle necessità, ma questi due aspetti influiscono a mio avviso sulla coerenza generale delle pagine.

Oltre al nero e al bianco delle pagine vi è un altro colore che domina la pubblicazione: il rosa; utilizzato per i titoli e per le rappresentazioni grafiche.



*

Esempio di doppia pagina con rappresentazione grafica tratta dal libro


CODE EXAMPLES
RECURSIVE TREE
66
Within the domain of image making, recursion involves drawing a group of related, self-similar shapes. Treelike forms are a clear example—each branch spawns many smaller branches, which in turn spawn more branches. As a simple example, draw the letter Y on a sheet of paper. Now draw two smaller Ys sprouting from the top of each branch. After repeating this process a few times, the number of Ys drawn at each step has increased from 1 to 2, to 4, 8, 16, 32, 64, and so on.
While this type of tree makes a predictable shape, adding a small amount of randomness to the line lengths and number of branches can yield more organic forms.
These treelike forms were created by drawing one circle at a time. Starting at the base, each circle was slightly rotated and scaled relative to the one before it. At random intervals during the growth, two smaller branches sprout to form new growths. This continues until the circles reach the minimum size set by the user.
CODE EXAMPLES
Download the code at http://formandcode.com

*

*

A seguito di questo capitolo sulla pubblicazione artistica ho deciso di produrre un libro a metà tra un libro d'artista e un libro sull'arte. Il tema principale sarà infatti l'arte che mischia contenuti visivi e sonori allo scopo di informare i lettori su questo genere di sperimentazioni artistiche. La pubblicazione sarà però curata con uno stile grafico coerente e ragionato e l'interazione con il libro sarà pensata da me a seguito di uno studio approfondito delle opere e in questo senso potrebbe essere considerato un libro d'artista. L'analisi di Holo Magazine mi ha fatto però ragionare sull'idea di lavorare anche su contenuti originali tratti magari da un'intervista agli artisti.

In generale l'analisi strutturale dei casi studio mi ha reso più consapevole rispetto a certe parti fondamentali che il mio libro dovrà includere come ad esempio un'introduzione ai contenuti e un indice finale degli artisti presentati. Inoltre mi ha fornito diversi spunti relativi ad alcune usanze ricorrenti, come quella di utilizzare l'abbinamento di due caratteri tipografici per distinguere i contenuti o il fatto di ragionare sul peso di testi e immagini. Infine ho compreso l'importanza della selezione dei contenuti al fine di creare un prodotto finito e coerente nelle sue parti.

Per quanto riguarda la ricerca teorica condotta ho potuto comprendere che la produzione artistica, l'ibridazione in campo editoriale e l'internet of things sono tre temi caldi e attuali e in questo senso ritengo valida l'idea di procedere al progetto mantenendo questi tre aspetti anche al centro della ricerca applicata.

“Viviamo in un’epoca in cui hardware e software diventano obsoleti ancor prima di poter comprendere come utilizzarli”

*

Raquel Meyers

RICERCA APPLICATA → CASI STUDIO

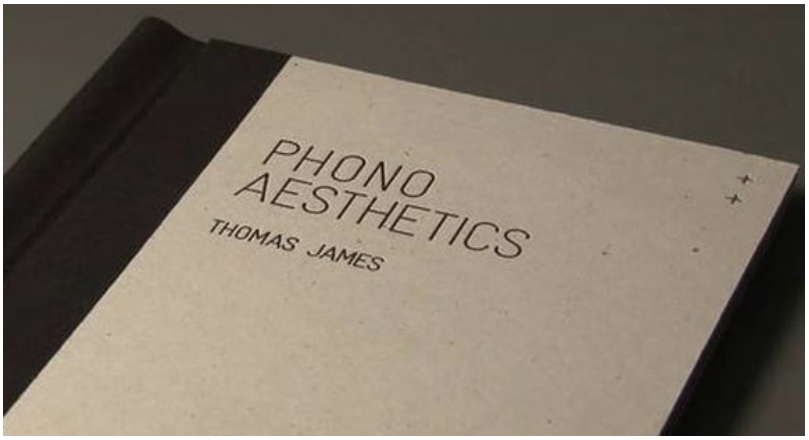
→ PHONOAESTHETICS

→ THE BOOK IN THE GLOBAL VILLAGE

→ OMENINO DUPLICADO

→ BLUEBOOK

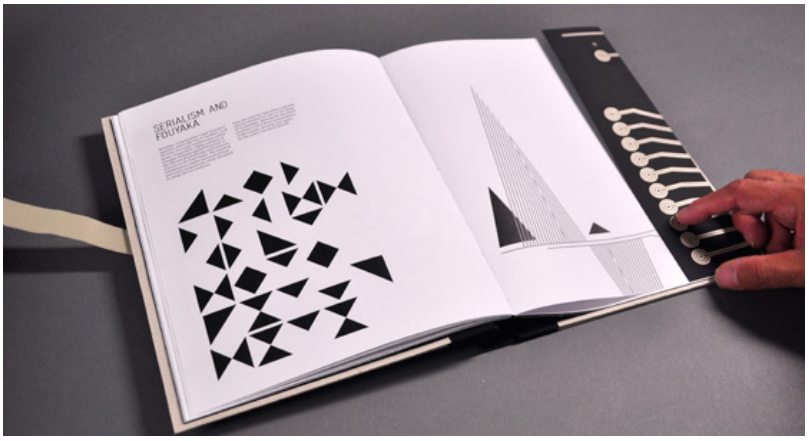
→ ELECTROLIBRARY



[1]

Tesi di Bachelor in Graphic Design Communication, UAL. Il progetto di Tom Niblett è stato premiato come 'Top art, design and media graduate' nella classifica 'British Graduate 100 awards'.Chelsea, 2010.

[2]



[3]

*

[1] copertina del libro
[2] pagina interna stampata con inchiostro a base d'argento
[3] esempio di interazione

Descrizione del progetto:

Si tratta di un libro che ha come tema centrale il rapporto tra il suono e l'immagine. L'autore in questo si è occupato della sua pubblicazione a 360°, producendo i testi, i suoni e le immagini correlate e programmando infine l'interazione. L'estetica è molto raffinata ed attraente. L'interazione proposta è semplice e il tutto risulta molto pulito e chiaro.

Punti deboli:

L'unico punto di debolezza che posso osservare è l'autoreferenzialità dei contenuti, ovvero immagini e suoni sono stabiliti arbitrariamente dall'autore.

Scopo del progetto:

Il progetto ha come scopo quello di ricercare la relazione che esiste tra suono ed immagine e, attraverso l'interazione, comunicare ai suoi lettori i principi della fono-estetica.

Tecnologie sfruttate:

Tutte le pagine destra sono stampate con inchiostro conduttivo e inchiostro a base d'argento; si attivano grazie al gesto dell'utente che preme la sovracopertina su specifici punti contrassegnati sulla pagina in corrispondenza delle illustrazioni. Con questo gesto chiude il circuito e attiva il suono che fuoriesce da uno speaker integrato nel libro.

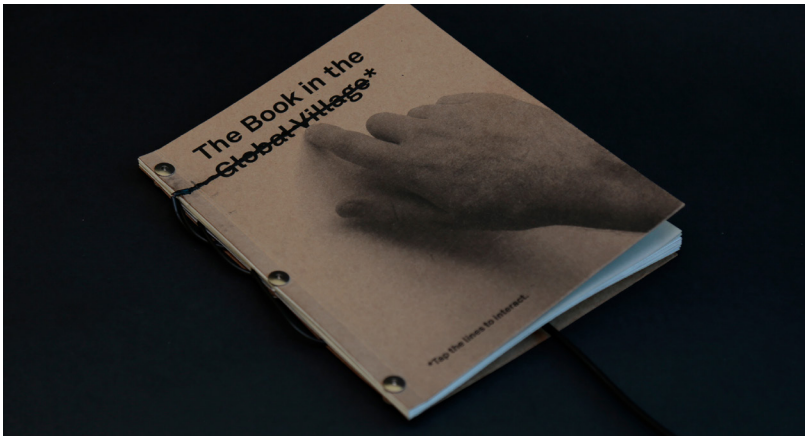
Contenuti della pubblicazione:

I contenuti riguardano i principi della fono-estetica, ovvero le modalità di rappresentazione visiva del suono attraverso forme geometriche, concentriche e regolari.

Punti forti:

I punti di forza di questo progetto sono: il mantenimento di un'interazione quanto più naturale possibile tra l'utente e il libro, la pulizia e la chiarezza nell'impaginazione dei contenuti, il design visivamente accattivante. Visitando inoltre il sito dedicato al progetto ho potuto osservare come tutto il processo progettuale è stato affrontato in modo preciso e rigoroso, con sperimentazioni e tappe sempre mirate al miglioramento del progetto finale.

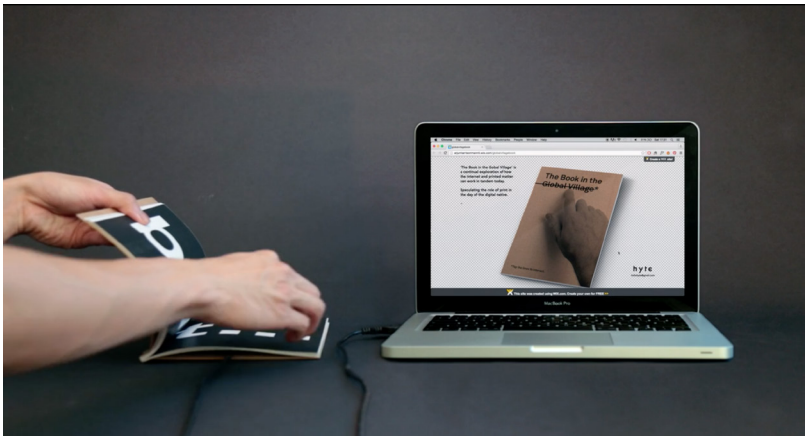
http://thomasjames-gdc3.blogspot.ch



Un progetto a cura di Arjun Harrison in collaborazione con Jordan Gamble e Ben Cain. Londra, 2016.

[1]

[2]



[3]

*

[1] copertina del libro, la linea è dipinta con inchiostro conduttivo
[2] pagina interna
[3] esempio di interazione tra libro e sito web

Descrizione del progetto:

Il libro mette in discussione il ruolo della stampa nell'era dei nativi digitali e propone la sua collaborazione con il mondo di internet. Le parole ~~barrate~~ sulla copertina e all'interno del libro sono stampate con inchiostro conduttivo. Al tocco dell'utente, richiamano dei link sul computer a cui il libro è stato inizialmente collegato. Ciò consente un approfondimento dei contenuti grazie a video, immagini e testi aggiuntivi pescati dalla rete.

Punti deboli:

I punti deboli sono principalmente legati all'aspetto finale del libro, l'integrazione dei fili elettrici è poco curata e anche l'inchiostro conduttivo è stato applicato manualmente e in modo poco uniforme. Inoltre il libro per funzionare deve essere necessariamente collegato via cavo ad un computer e questo rende il suo utilizzo poco pratico e l'interazione con l'oggetto poco naturale.

Scopo del progetto:

Il libro intende parlare al suo pubblico del rapporto che esiste tra l'editoria cartacea e quella digitale. Per farlo sfrutta entrambe i supporti, per affermare con maggiore forza che un medium non esclude l'altro.

Tecnologie sfruttate:

Le pagine sono stampate digitalmente e successivamente ripassate manualmente in alcuni punti con inchiostro conduttivo a base di carbonio. Le parti in inchiostro conduttivo sono collegate con dei fili, che passano esternamente al libro, ad un microprocessore inserito in fondo al libro dove è presente anche una porta per un collegamento al computer via usb.

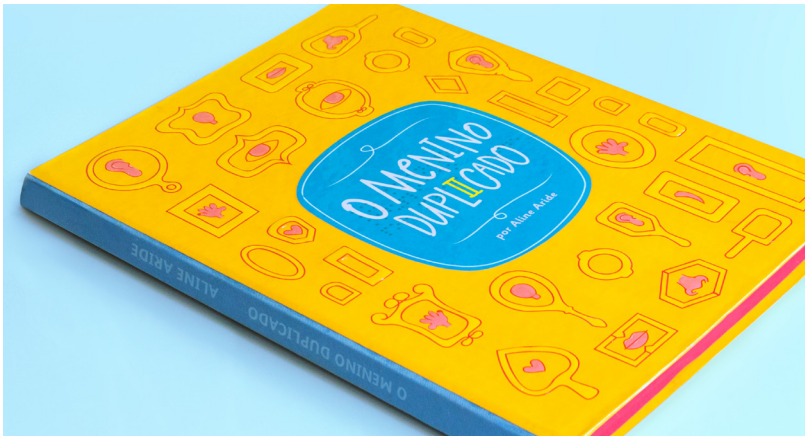
Contenuti della pubblicazione:

I contenuti riguardano il rapporto storico e odierno tra carta, stampa ed era digitale. Una sorta di saggio sulla morte e rinascita della stampa.

Punti forti:

Il principale punto di forza di questo progetto è il tema che tratta che viene rafforzato dall'interazione proposta. Tratta il ruolo della stampa nell'era digitale in un'ottica propositiva, riproponendosi esso stesso come capace di dialogare con il mondo di internet, riconoscendone e sfruttandone le possibilità.

https://www.behance.net/gallery/32960507/The-Book-in-the-Global-Village-Beta



[1]

[2]

[3]

Tesi di Bachelor in Graphic Design Communication, Università Federale di Rio de Janeiro. Il progetto di Aline Aride è stato selezionato per essere esposto all' 11ª Bienal Brasileira de Design Gráfico.

[1] copertina del libro, stampata con inchiostro uv a rilievo
[2] pagina interna con testo in alfabeto braille e illustrazioni a rilievo
[3] illustrazione interattiva: toccandola si attiva il suono dell'acqua

Descrizione del progetto:

È un libro illustrato per bambini tra gli 8 e i 12 anni, accessibile anche ai soggetti con disabilità visive. I testi scritti sono riportati anche in alfabeto braille stampato con inchiostro uv a rilievo, che viene utilizzato anche nelle illustrazioni affinché siano riconoscibili. Testi e immagini hanno un'estensione sonora che è possibile ascoltare toccando l'icona in alto a destra, o in alcuni casi interagendo direttamente con l'illustrazione.

Punti deboli:

Il punto debole più evidente a mio avviso è legato all'utilizzo dei testi in braille. Non essendo un testo didattico ma di carattere ludico, ed essendo questo alfabeto sempre più in disuso, mi chiedo se fosse necessario includerlo, dal momento che è presente anche una traduzione sonora dei testi.

Scopo del progetto:

Il progetto pone l'accento sul tema della diversità e della discriminazione. L'intento è quello di creare un libro che grazie all'interazione proposta sia stimolante per tutti i bambini, compresi quelli con disabilità.

Tecnologie sfruttate:

Le pagine sono stampate con un processo di stampa "classico" e diventano interattive grazie all'inserimento di materiali conduttivi al di sotto della superficie. Le pagine si animano così di suoni grazie alla creazione di bottoni in rilievo. Non è mostrato in nessuna fotografia ma immagino che vi sia anche in questo la presenza di un processore.

Contenuti della pubblicazione:

I contenuti riguardano una storia di narrativa per i bambini che tratta il tema della diversità e dell'inclusione.

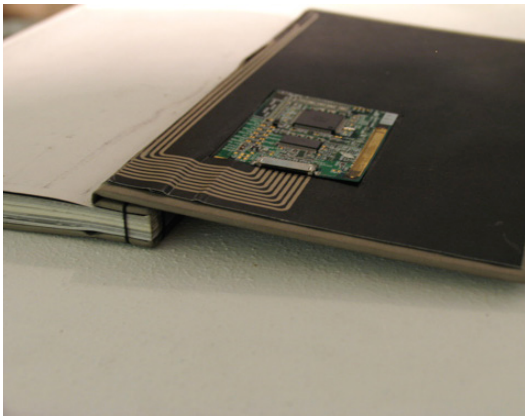
Punti forti:

I punti di forza di questo progetto sono: lo studio delle molteplici interazioni e la coerenza stilistica di colori e illustrazioni. Inoltre è interessante constatare che, nonostante sia stato progettato per bambini con disabilità visive, rimane visivamente attraente, curioso e interessante anche per tutti gli altri bambini, grazie alle numerose possibilità di interazione che offre. Questo aspetto rafforza il messaggio di uguaglianza e inclusione espresso nel testo narrativo.

https://www.behance.net/gallery/32960507/The-Book-in-the-Global-Village-Beta

Un progetto a cura di Manolis Kelaidis, un designer del Royal College of Art, Londra

[1]



[2]

[3]

*

[1] copertina del libro, stampata con inchiostro conduttivo all'argento
[2] interno del retro della copertina, dove è contenuto il microprocessore
[3] esempio di interazione con alcuni testi riquadrati

Descrizione del progetto:

Il progetto consiste in una pubblicazione cartacea stampata con inchiostro conduttivo all'argento che consente l'accesso ad ipertesti attraverso il semplice tocco dei testi riquadrati. Il processo è analogo a quello che avviene normalmente nelle pagine web in cui vi sono alcune parti di testo trasformate in link che permettono di condurre l'utente a testi di approfondimento o ad argomenti correlati.

Scopo del progetto:

Questo libro si pone come obbiettivo quello di riproporre l'efficacia degli ipertesti su un supporto cartaceo, mostrando come questo potente strumento possa essere adottato anche in un contesto fisico.

Tecnologie sfruttate:

Le pagine sono stampate con inchiostro conduttivo a base d'argento. Toccando le parole riquadrate, e completando dunque con il proprio dito il circuito, si genera un segnale che raggiunge il micro processore posizionato sul retro della copertina, il quale attiva un segnale bluetooth che gli permette di comunicare con un qualsiasi dispositivo nelle vicinanze sul quale far comparire l'argomento correlato o di approfondimento.

Contenuti della pubblicazione:

Non vi è alcuna spiegazione su quali siano i contenuti del libro anche nei numerosi articoli presenti sul web riguardo a questo libro. Tuttavia dagli indizi che posso ricavare dalla visione di alcune pagine fotografate potrei dedurre che si tratti di narrativa o di un saggio in cui cita alcuni personaggi (illustrati in alcune pagine).

Punti deboli:

La debolezza di questo progetto risiede a mio avviso unicamente nell'aspetto artigianale del libro dovuta ad un assemblaggio manuale delle pagine.

Punti forti:

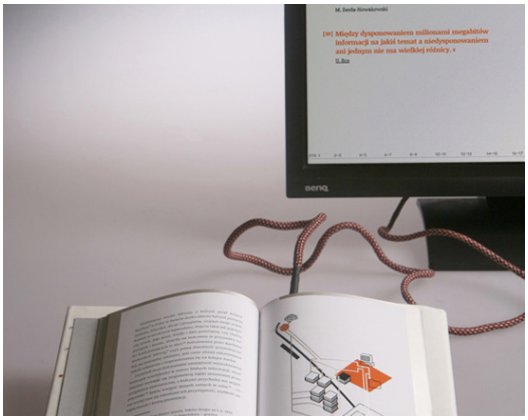
Il principale punto di forza risiede nella scelta di sfruttare la tecnologia bluetooth per la connessione ad altri dispositivi, questo permette una fruizione fluida, comoda e non vincolata da cavi. Questa caratteristica permette di classificare questa pubblicazione come appartenente al mondo dell'internet of things. Un mondo in cui gli oggetti e i supporti comunicano tra di loro senza la necessità di collegamenti diretti o di interfacce di spiegazione. Inoltre la scelta di lavorare sull'adattamento degli ipertesti al mondo fisico è assolutamente interessante e utile per aprire lo sguardo a scenari futuri in cui l'ipertesto potrebbe risultare efficace in contesti al di fuori delle pagine web.

*

http://booktwo.org/notebook/the-bluebook/

[1]

Progetto di diploma in collaborazione con Multimedia Publications Studio, Accademia di Belle Arti di Katowice. Progetto di Waldek Węgrzyn. È stato premiato dall'Accademia come miglior progetto di diploma e dalla "The Association of Applied Graphic Designers" come Progetto dell'anno 2012.



[2]

[3]

*

[1] copertina del libro, porta per il cavo usb per il collegamento al computer
[2] esempio di interazione tra libro e sito web
[3] pagine interne sovrastampate in inchiostro conduttivo

Descrizione del progetto:

Il progetto si compone di un libro di 32 pagine e da un sito web. I due supporti sono sia indipendenti che collaborativi. Collegando il libro al computer mediante una porta usb è possibile navigare nel sito web sfogliando le pagine della pubblicazione. Così facendo è possibile avere una visione completa di tutti i contenuti: testi più approfonditi, contenuti speciali, immagini statiche e animate.

Punti deboli:

Le debolezze di questo progetto sono legate alla scelta dei contenuti che risultano a mio avviso ridondanti rispetto al progetto stesso, come accadeva anche nel caso studio di "Phonoaestetica". A mio avviso è poco interessante interagire con un libro che ha contenuti tecnici legati ad una sorta di teoria sull'interazione stessa.

Scopo del progetto:

Lo scopo del progetto è quello di mettere in comunicazione il mondo digitale e quello analogico per esplorare e mettere in evidenza le possibilità e la potenzialità della loro collaborazione.

Tecnologie sfruttate:

Le pagine sono stampate in parte digitalmente e in parte, grazie all'utilizzo di una stampante 3D, presentano una sovrastampa in inchiostro conduttivo a base di argento. L'interazione con il computer avviene grazie all'utilizzo di una scheda "Teensy 2.0 development board" collegata ad esso mediante un cavo usb.

Contenuti della pubblicazione:

I contenuti si riferiscono al funzionamento del libro stesso. Ovvero i testi contenuti trattano le possibilità legate alla combinazione di elementi digitali e analogici, con spiegazioni sul come farli interagire e sui vantaggi che ne risultano.

Punti forti:

Tra i casi studio analizzati questo risulta sicuramente il più completo e il più risolto, sia dal punto di vista dell'estetica sia dal punto di vista dell'interazione. Il libro e il sito web comunicano in modo efficace e le potenzialità del progetto sono evidenti anche solo navigando per il sito web (http://www.book.elektrobiblioteka.net). In generale risulta a mio avviso un progetto molto efficace e attraente soprattutto perché curato nel dettaglio. In questo caso il collegamento "via cavo" al computer non risulta una sorta di impedimento alla libera fruizione delle pagine in quanto il sito web risulta uno strumento realmente efficace per ampliare i contenuti del libro.

“L’arte non riproduce ciò che è visibile agli occhi, ma rende visibile ciò che non sempre lo è.”

*

Paul Klee

RICERCA APPLICATA → SVILUPPO DEL PROGETTO → CONTENUTI → INTRODUZIONE

→ ARTISTI

→ FRANCESCO PERRATONE

→ GYSIN-VANETTI

→ OTOLAB

→ PHILIP KLAWITTER

→ RAFAEL LOZANO-HEMMER

→ RAQUEL MEYERS

→ SFELAB

→ ZIMOUN

Artisti contattati e provenienza:	*Artisti che hanno risposto:*	*Selezione:*
Suggeriti e/o conosciuti		
Pelang		
Zimoun	**Zimoun**	**Zimoun**
Lab212	**Lab212**	
Thibault Brevet		
Sfelab	**Sfelab**	**Sfelab**
Otolab	**Otolab**	**Otolab**
Gysin-Vanetti	**Gysin-Vanetti**	**Gysin-Vanetti**
Holo Magazine N.2		
Juerg Lehni		
James Cohan		
Rafael Lozano-Hemmer	**Rafael Lozano-Hemmer**	**R. Lozano-Hemmer**
Ryoichi Kurokawa		
Holo Magazine N.1		
Eno Henze		
Raquel Meyers	**Raquel Meyers**	**Raquel Meyers**
Chris O'Shea		
Jer Thorp		
James Bridle	**James Bridle**	
Ludwig Zeller	**Ludwig Zeller**	
SeditionArt		
Matlakas	**Matlakas**	
George Stamenov		
Philip Klawitter	**Philip Klawitter**	**Philip Klawitter**
Johanna Schmeer		
Noa Younse	**Noa Younse**	
Riccardo Stecca	**Riccardo Stecca**	
Francesco Perratone	**Francesco Perratone**	**F. Perratone**
Sergio Albiac		

*

Per i contenuti del libro ho inizialmente valutato diverse opzioni; informandomi dapprima sulle mostre in corso e su quelle in avvenire con l'intento di intervistare un artista o un gruppo di artisti già appositamente selezionati da un'istituzione o raggruppati da uno specifico progetto. Ho raccolto anche informazioni sui neo laureati dello scorso anno e di quello corrente provenienti da università con indirizzo artistico. Un gruppo ben preciso di persone da intervistare mi avrebbe sicuramente fatto guadagnare in termini di tempo e di coerenza dei contenuti. Da queste ricerche sono però derivate numerose problematiche: il prestigio di alcuni artisti a cui mi sarei dovuta rivolgere mi ha fatto dubitare rispetto alla fattibilità del progetto, in altri casi all'interno di un gruppo di artisti le sperimentazioni condotte risultavano estremamente distanti, soprattutto nel caso dei progetti di tesi di alcuni studenti formatisi in ambito artistico, i cui risultati visivi erano difficilmente raggruppabili sotto un unico cappello.

Preso atto di queste problematiche ho deciso di risolvere il problema alla radice, ricercando e contattando autonomamente gli artisti. Le principali fonti a cui mi sono affidata sono: il sito di SeditionArt[1], gli artisti coinvolti nelle pubblicazioni della rivista Holo[2] e alcuni contatti derivati da una mia conoscenza o dal suggerimento di terzi.

Ho selezionato una trentina di artisti tra emergenti e più affermati e ho scritto loro una mail spiegandogli il progetto e chiedendogli di partecipare inviandomi una biografia personale, almeno un'immagine di un'opera con alcune specifiche, un video da cui estrarre la traccia sonora e la risposta alla seguente domanda: "Qual'è il valore aggiunto del suono nella tua opera? Funzionerebbe ugualmente senza?".

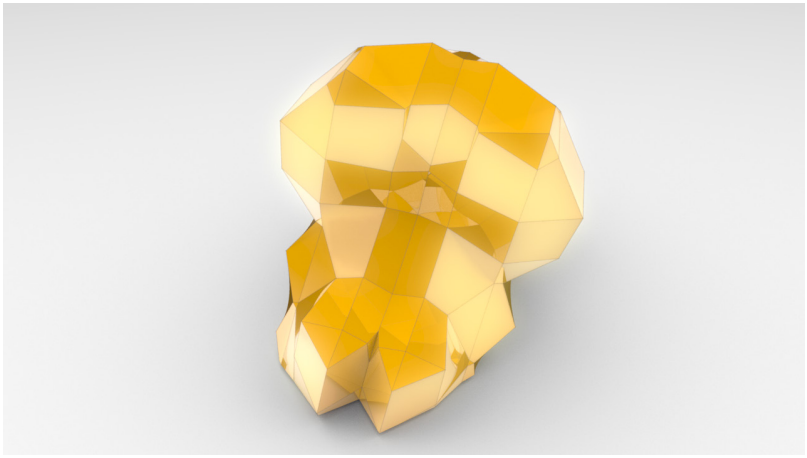
Più di un terzo degli artisti ha risposto al mio appello spesso anche con feedback positivi rispetto al progetto. Sulla base dei materiali ricevuti ho svolto un'ulteriore selezione ragionata di otto artisti che ritenevo validi esempi a sostegno della mia tesi, nonché stilisticamente coerenti e adatti ad essere inseriti in una sequenza. Per il lavoro di curatela ho coinvolto Thomas Ba[3], un amico ed ex collega in alcuni progetti, iscritto alla facoltà di curatela per le mostre d'arte alla UAL (University of the Arts London), il quale mi ha aiutato a ragionare sugli accostamenti visivi e di senso delle opere e degli artisti.

La selezione finale degli artisti vede coinvolti Francesco Perratone, Gysin-Vanetti, Otolab, Philip Klawitter, Rafael Lozano-Hemmer, Raquel Meyers, Sfelab e Zimoun, descritti nello specifico nelle pagine seguenti.

Dalla selezione di artisti internazionali è derivata anche la decisione di produrre il libro in lingua inglese.

*

[1] http://www.seditionart.com, un sito dove gli artisti vendono opere d'arte digitale create ad-hoc per la piattaforma
[2] Holo Magazine, una rivista biennale sulle tendenze in ambito artistico, scientifico e tecnologico. Fino ad oggi sono stati pubblicati due numeri della rivista.
[3] Iscritto alla UAL di Londra, Thomas Ba è stato fino all'anno corrente il presidente della "The Curation Society", un'associazione di studenti impegnati nella valorizzazione dell'arte emergente sul territorio londinese.



[1]

[2]

[3]

*

[1] [2] [3] Materiale fotografico originale fornitomi dall'artista

Come ne sono venuta a conoscenza:
Tramite una ricerca su SeditionArt.

Provenienza geografica:
Italia.

Opera selezionata:
Unstable Simmetry.

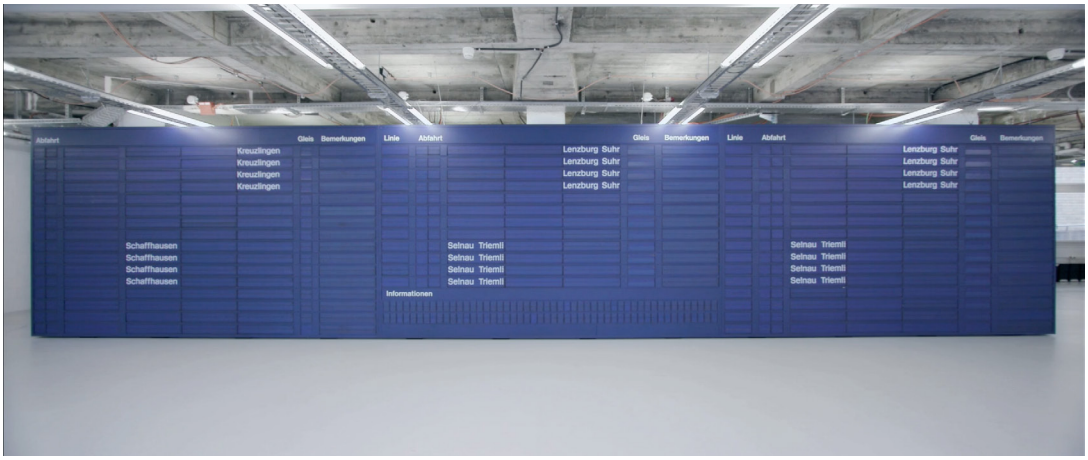
Ho scelto questa opera poiché costituisce un ottimo esempio di interazione tra suono e immagini nel contesto dell'animazione digitale, una forma di espressione artistica sempre più sperimentata e normalmente conservata su piattaforme di streaming video come Youtube e Vimeo.

Tecnica/Tipologia:
Arte genarativa e animazione digitale.

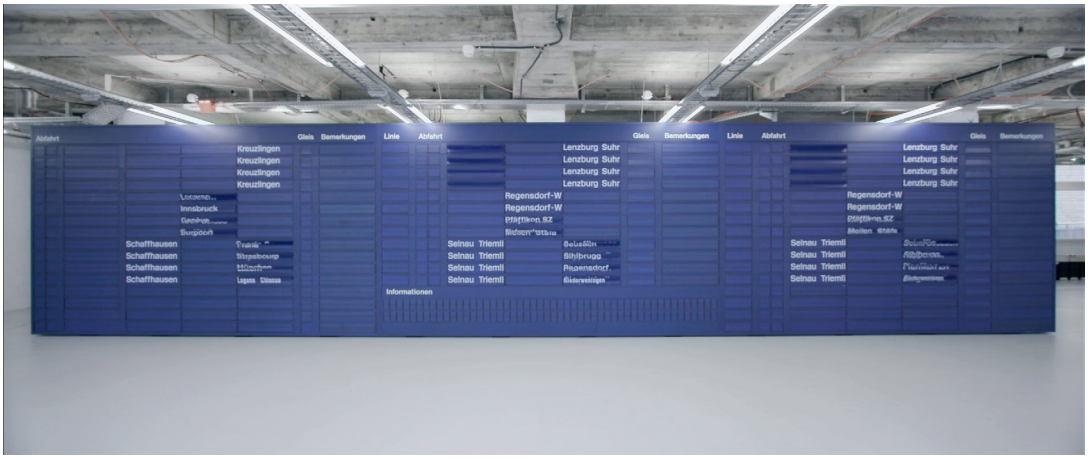
Allegati:
Corrispondenza mail contenente link per la biografia e per il materiale audio/video, immagini e risposta all'intervista.

Sito web:
http://matericlook.com

Interazione proposta all'interno del libro:
L'opera parla di una simmetria instabile, di un corpo geometrico fluido che muta forma e prospettiva. Per questi motivi ho pensato che il lettore del mio libro per attivare il suono dell'opera dovesse cambiare la prospettiva dell'immagine: capovolgendo il libro, grazie ad un sensore che ne rileva la posizione e l'inclinazione, è possibile iniziare l'ascolto della registrazione.



[1]



[2]

[3]

*

[1] [2] Frame catturati dal video dell'installazione, https://vimeo.com/224913612
[3] Fotografia dell'installazione di Johannes Von Arx

Come ne sono venuta a conoscenza:
Nel corso del percorso scolastico.

Provenienza geografica:
Svizzera.

Opera selezionata:
Zurich HB Flap.

In questa installazione il suono deriva da un'azione meccanica programmata. Ho selezionato l'opera poiché sebbene l'aspetto visivo sia primario, quello sonoro è conseguente e inscindibile e contribuisce a creare l'atmosfera.

Tecnica/Tipologia:
Installazione.

Allegati:
Corrispondenza mail contenente link per la biografia e per il materiale audio/video, risposta all'intervista.

Sito web:
http://www.gysin-vanetti.com

Interazione proposta all'interno del libro:
Osservando l'opera vediamo i vari scomparti del tabellone girare e cambiare scritte e composizioni. L'utente del mio libro arrivando a quest'opera dovrà sfiorare l'immagine verticalmente dall'alto verso il basso (la stessa azione che compiamo su un schermo touch per fare uno scroll verticale di una qualsiasi pagina web). Questo per simulare una sorta di azione che dia il via al moto rotatorio dei cartelli e al conseguente suono che ne deriva.

[1]

*

[1] Materiale fotografico originale fornitomi dall'artista

Come ne sono venuta a conoscenza:
Suggeritomi da un compagno.

Provenienza geografica:
Italia.

Opera selezionata:
Punto Zero.

Ho deciso di includere Punto Zero perché è un'opera in cui il concetto di sinestesia fa da padrone: l'accensione di una luce si trasforma nell'amplificazione di un suono, la sequenza luminosa programmata si trasforma in una composizione musicale a cui il pubblico assiste dall'interno.

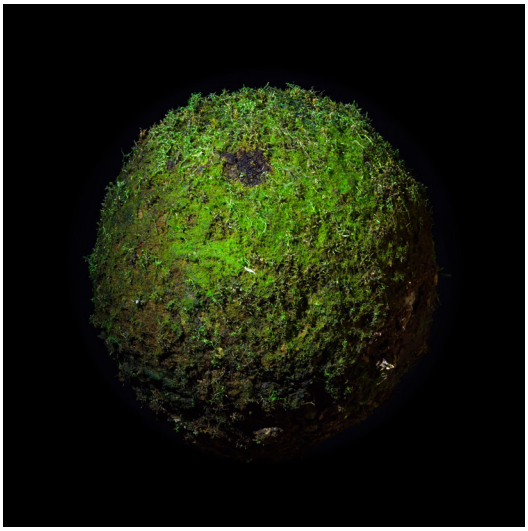
Tecnica/Tipologia:
Performance.

Allegati:
Corrispondenza mail contenente link per la biografia e per il materiale audio/video, immagini e risposta all'intervista.

Sito web:
http://www.otolab.net

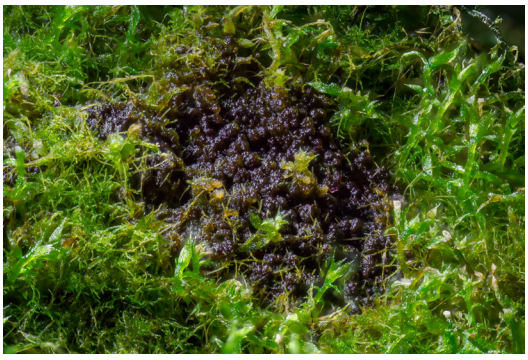
Interazione proposta all'interno del libro:
In quest'opera ogni luce che si accende produce un suono sempre uguale, dal ritmo con cui le luci si accendono deriva il ritmo della composizione sonora. Nella mia versione cartacea il lettore può interagire con le luci rappresentate delle immagini decidendo come "suonarle" e quale ritmo comporre.

*



[1]

[2]



[3]

*

[1] [2] [3] Materiale fotografico originale fornitomi dall'artista

Come ne sono venuta a conoscenza:
Tramite una ricerca su SeditionArt.

Provenienza geografica:
Chile.

Opera selezionata:
Exoplaneta.

In Exoplaneta il suono accompagna la crescita del pianeta attraverso i frame dello stop motion. L'ho selezionata poiché l'artista ha commisionato la colonna sonora ad un produttore affinché il suono assumesse determinate caratteristiche. Il suono non è dunque affatto slegato dall'immagine ma è invece un ottimo esempio di sottofondo ragionato e integrato all'opera nonché di collaborazione tra artisti.

Tecnica/Tipologia:
Stop motion di un pianeta in evoluzione, costruito in scala in un laboratorio di microbiologia.

Allegati:
Corrispondenza mail e tramite Google Hangouts contenente link per la biografia e per il materiale audio/video, immagini e risposta all'intervista.

Sito web:
http://www.microinfinito.com

Interazione proposta all'interno del libro:
Il video prodotto dall'artista parte con un campo largo sul pianeta che via via va a zoommarsi su di un particolare. Per questa opera ho quindi pensato ad un sensore di distanza: man mano che la mano si avvicina all'immagine il suono si intensifica.

[1]

[2]

[3]

*

[1] [2] [3] Materiale fotografico originale fornitomi dall'artista

Come ne sono venuta a conoscenza:
Attraverso la rivista Holo Magazine N.2.

Provenienza geografica:
Messico.

Opera selezionata:
Voice Array.

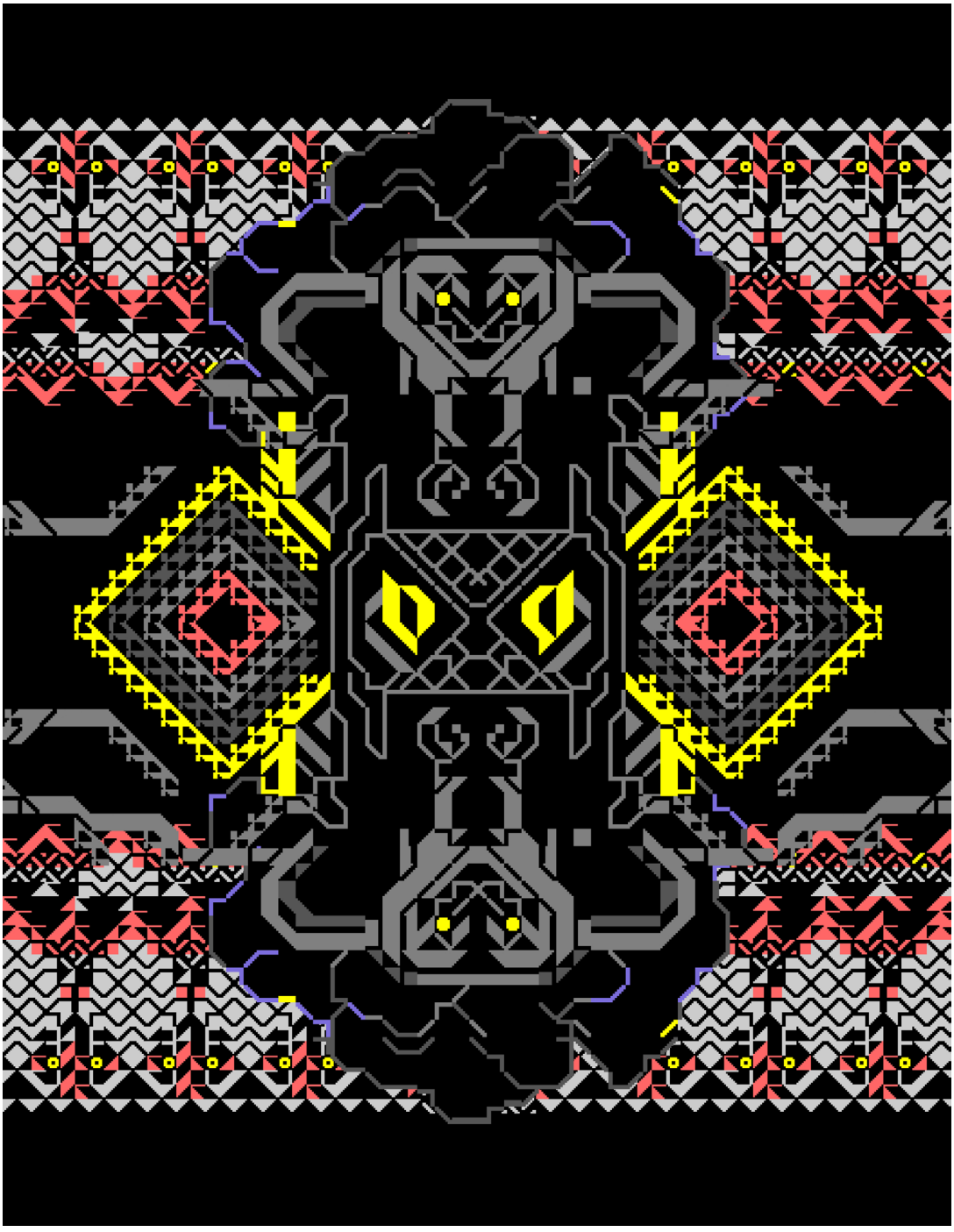
Ho deciso di includere Voice Array perché è un'opera che richiede la diretta interazione del pubblico. L'immagine luminosa è creata in funzione della registrazione prodotta dai suoi fruitori. Il suono ha quindi un'importanza centrale ma non è programmato dall'artista.

Tecnica/Tipologia:
Installazione interattiva.

Allegati:
Corrispondenza mail con l'assistente Carolina Murillo-Morales contenente link per la biografia, per il materiale audio/video e per le immagini.

Sito web:
http://www.lozano-hemmer.com

Interazione proposta all'interno del libro:
Vorrei che i lettori del mio libro fossero chiamati ad interagire in modo analogo a quello dell'opera. Grazie ad un microfono vorrei che registrassero il proprio messaggio che andrebbe poi a distorcersi e a sommarsi alle precedenti registrazioni esattamente come accadrebbe se ci si trovasse ad interagire con l'opera reale. Per questa opera sarebbe anche molto interessante pensare che la registrazione prodotta potrebbe essere inviata in tempo reale anche all'installazione vera e propria, così da poter creare una comunicazione diretta tra il libro e le opere fisiche. È in esempi di questo tipo che si evince l'importanza di poter connettere il libro alla rete per poterlo far comunicare con altre realtà.



[1]

*

[1] Materiale fotografico originale fornitomi dall’artista

Come ne sono venuta a conoscenza:
Attraverso la rivista Holo Magazine N.1.

Provenienza geografica:
Spagna.

Opera selezionata:
PETSCII wonders of the Owl Machine.

L'opera di Raquel l'ho scelta perché è quella che più si avvicina al mondo del veejaying: performance live in cui musica e immagini si fondono in un unico spettacolo. Esattamente l'ambiente che si crea intorno all'artista quando si esibisce davanti o al centro della platea dei suoi osservatori, disegnando a ritmo di musica.

Tecnica/Tipologia:
Performance, illustrazione "KYBDslöjd" (disegnare scrivendo).

Allegati:
Corrispondenza mail contenente file completo di biografia, link per il materiale audio/video, immagini e risposta all'intervista.

Sito web:
http://www.raquelmeyers.com

Interazione proposta all'interno del libro:
In questa opera ogni tasto premuto dall'artista sulla tastiera del proprio computer genera un pezzettino di immagine che viene composto su un grande schermo, accompagnato da un suono. È quindi continuando a digitare sulla tastiera che l'artista costruisce le proprie illustrazioni. Analogamente vorrei che l'utente del mio libro per poter ascoltare la composizione musicale completa dovesse continuare a toccare due punti sensibili posti al centro dell'immagine. Anche in questo caso la comunicazione con la rete sarebbe importante: l'artista infatti ripropone i suoi soggetti in diverse performance con sottofondi differenti e sarebbe interessante se fosse possibile aggiornarli anche sul libro.

[1]

*

[1] Materiale fotografico originale fornitomi dall'artista

Come ne sono venuta a conoscenza:
Suggeritomi da un compagno.

Provenienza geografica:
Italia.

Opera selezionata:
Bosco Sensoriale.

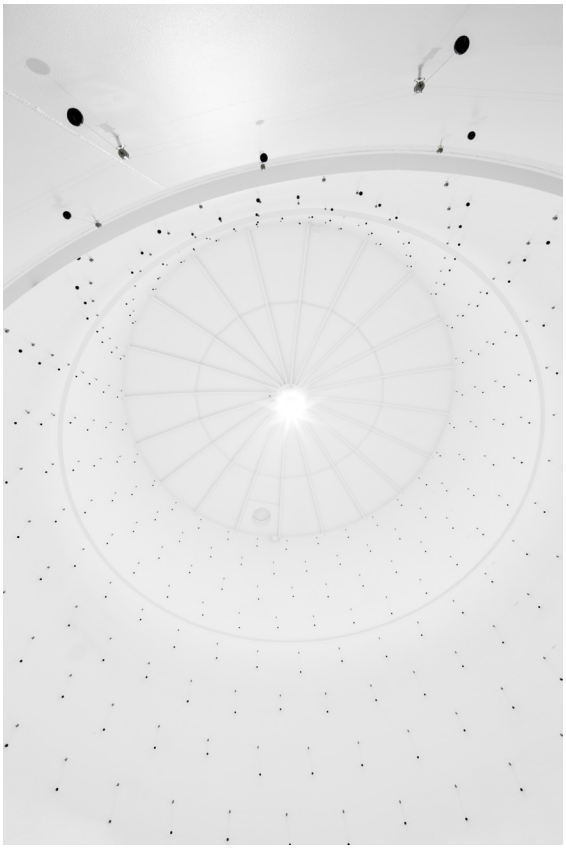
Questa installazione l'ho inserita perché è forse l'esempio più significativo di come l'aspetto visivo e quello sonoro possono interagire in modo complementare al fine di trasmettere un messaggio di senso compiuto. Gli alberi rappresentati sono quelli da cui si ricava il legno per produrre gli strumenti musicali, toccando il legno la sinfonia e le immagini prendono vita e trasportano l'utente in un bosco di sensazioni.

Tecnica/Tipologia:
Installazione interattiva.

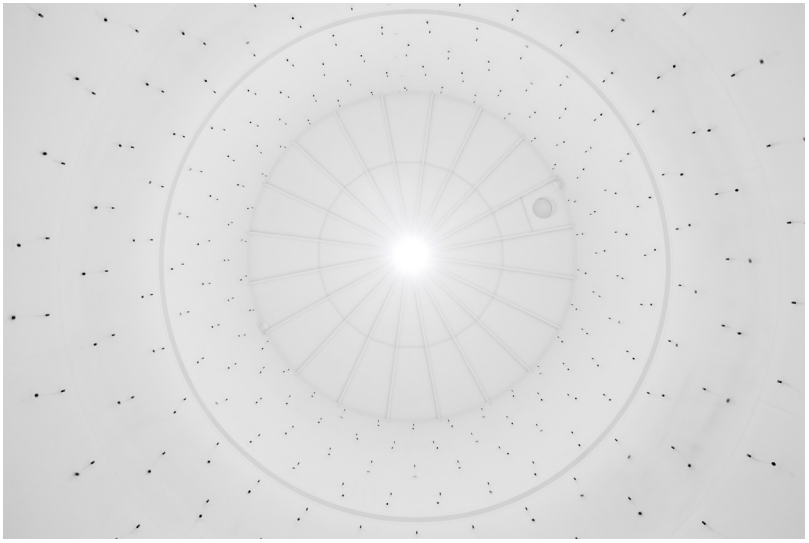
Allegati:
Corrispondenza mail e tramite Messenger contenente biografia, immagini, materiale audio e risposta all'intervista.

Sito web:
http://www.sfelab.it

Interazione proposta all'interno del libro:
Nel Bosco Sensoriale di Sfelab per ascoltare la sinfonia completa di tutti gli strumenti è necessario girare per la stanza e attivare tutti i suoni toccando tutti i differenti legni. Anche all'interno del libro per ascoltare la composizione musicale è necessario toccare con quattro dita della stessa mano i quattro punti sensibili riprodotti sulla superficie della pagina.



[1]



[2]

*

[1] [2] Materiale fotografico originale fornitomi dall’artista

Come ne sono venuta a conoscenza:
Suggeritomi dal mio relatore.

Provenienza geografica:
Svizzera.

Opera selezionata:
E329 prepared dc-motors, cotton balls, toluene tank.

Quest'opera di Zimoun è stato amore a prima vista e a primo ascolto. Il rumore prodotto dalle palline di cotone che sbattono contro la lamiera della tanica assomiglia a quello della pioggia ed è estremamente poetico. La stessa poesia che troviamo nell'ambiente surreale. Ho scelto quest'opera perché non è facile comprendere se il suo scopo sia quello dell'immagine o quello del suono, i due aspetti sono perfettamente bilanciati e in armonia.

Tecnica/Tipologia:
Installazione.

Allegati:
Corrispondenza mail contenente link per biografia, immagini e materiale video e risposta all'intervista.

Sito web:
http://www.zimoun.net

Interazione proposta all'interno del libro:
Il suono di questa installazione è generato dalle palline di cotone che, "scosse" da motorini elettrici, rimbalzano contro le pareti della tanica di metallo. Per attivare il suono dell'opera nel libro è necessario scuotere il libro stesso.

*

**“Il genio dà inizio alle opere belle,
ma soltanto il lavoro le compie.”**

*

Joseph Joubert

RICERCA APPLICATA → SVILUPPO DEL PROGETTO

→ NAMING

→ MATERIALI
- → INCHIOSTRI CONDUTTIVI
- → CARTA

→ TECNOLOGIA
- → TOUCHBOARD

→ FORMATO

→ LAYOUT/VISUAL

→ RILEGATURA

→ TIMONE

LOUD

sound
cloud
touch

*

Breve storia di un colpo di fulmine

Il processo di naming è stato dapprima lungo e all'improvviso veloce. Mi spiego: per giorni sono rimasta a caccia dell'espressione perfetta che racchiudesse il principio del mio libro e della selezione delle opere d'arte. Giravo e rigiravo intorno ai seguenti termini e concetti: sound, senses, perception, sensation, sensational, art, experience, immersive, aesthetic. Trovando combinazioni lunghe e poco soddisfacenti come: sensational art, art makes sense, soundaesthetic, sens-sound. Dopo infiniti accostamenti di parole, mi sono trovata a circoscrivere il concetto del mio libro a tre termini: sound, cloud, touch. Dopo altri tentativi poco attraenti, mi sono concentrata sulla ridondanza del suono centrale "ou" nei tre termini. Questa idea di concentrarmi proprio sull'aspetto del suono delle tre parole è stata una sorta di illuminazione, un fulmine a cui è susseguito un rumoroso tuono: "Loud[1]" avrebbe risolto tutti i problemi.

Oltre ad avere assonanza con i termini chiave era la risposta ad una domanda fondamentale e centrale: "Com'è l'arte che sto rappresentando?". Risposta: "Queste opere d'arte suonano e sono rumorose, sono decisamente Loud!". Loud è stato anche un salvagente per il processo di impaginazione grafica che mostrerò nelle pagine successive, perché da quel momento anche la tipografia e l'estetica di tutto il libro sarebbe dovuta diventare Loud.

*

[1] Loud: rumoroso, alto, forte, sonoro, sgargiante, vistoso, insistente, a voce alta. Traduzione: wordreference.com

[1]

[2]

*

[1] Inchiostro a base di argento
[2] Inchiostro a base di carbonio conduttivo

L'inchiostro conduttivo è un materiale liquido conduttore di elettricità. Viene utilizzato per stampare circuiti e schede elettroniche. Normalmente viene anche impiegato per riparare parti di un circuito esistente o per testare collegamenti in fase di prototyping.

Vi sono principalmente due tipologie di inchiostro conduttivo con composizioni differenti ma caratteristiche finali simili. Il primo è un metallo liquido formato da nanoparticelle d'argento, idrossietilcellulosa e da un acido che viene rimosso dall'inchiostro finale. Il risultato è un inchiostro conduttivo che rimane liquido finché non viene posto su una superficie porosa, dove asciuga e assume la capacità di condurre l'elettricità.[1] Il suo aspetto finale è paragonabile ad una vernice metallizzata color argento. Il secondo tipo di inchiostro è, invece, a base di carbonio conduttivo che, mischiato ad acqua e resina, forma un composto liquido nero simile ad un normale inchiostro per stampanti.[2] Questa seconda composizione si adatta inoltre alla produzione di colle liquide conduttive, utili per saldare fili elettrici e componenti elettroniche. Attualmente non è ancora possibile stampare questi inchiostri con una normale stampante inkjet; si adattano però bene alla stampa serigrafica o eventualmente all'applicazione manuale mediante stencil.

Infine è di dovere citare un altro materiale applicabile su supporti cartacei allo scopo, sempre, di condurre elettricità, ovvero il nastro adesivo in rame. Il suo colore è il medesimo del metallo di cui è composto e in commercio si trova di diverse larghezze e spessori.

Per quanto riguarda il mio progetto, ho scelto di utilizzare l'inchiostro nero a base di carbonio, in quanto più facilmente reperibile in grosse quantità e meno costoso rispetto a quello a base d'argento, venduto online solo in piccole siringhe/cartucce a prezzi poco abbordabili. Inoltre la formulazione chimica di questo prodotto sarebbe dovuta essere perfezionata per la stampa serigrafica, in quanto non sempre adatta.

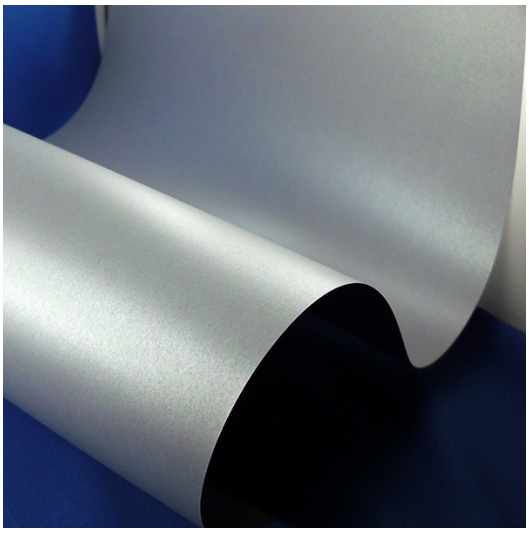
[1] tecnomagazine.it, 2011, http://www.tecnomagazine.it/tech/14700/inchiostro-conduttivo-permette-di-disegnare-circuiti-su-carta/
[2] bareconductive.com, 2015, https://www.bareconductive.com/wp-content/uploads/2015/01/MSDS_BareConductive_ElectricPaint.pdf

[1]

[2]

[3]

[4]



[5]

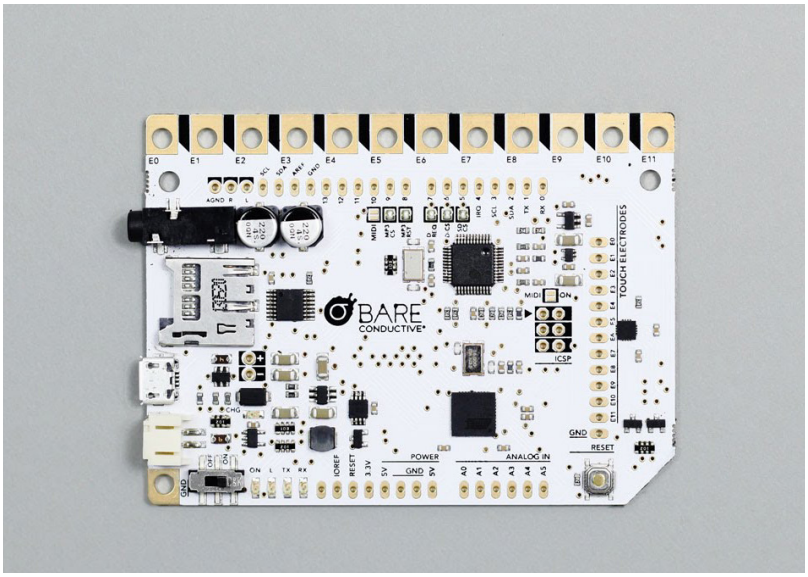
*

[1-4] Esempi collezionati nella fase di ricerca della carta. Fonte: PInterest
[5] Carta selezionata: Favini Majestic Real Silver 120 gr/m²

Inizialmente l'intenzione era quella di fare un scelta di carta per ogni opera sulla base di un concetto chiave dell'opera stessa. Alcuni esempi: per l'opera di Zimoun una carta molto opaca con un elevato punto di bianco, per Voice Array una carta nera che evocasse il buio in cui era immersa l'installazione, per Exoplaneta una carta riciclata che riprendesse l'aspetto organico. Il risultato dell'accostamento di queste carte rendeva però il tutto molto disomogeneo e privo di un'identità forte. I ragionamenti sul tipo di carta da utilizzare seguivano ovviamente anche le scelte estetiche relative all'impaginazione: il progetto andava via via sviluppandosi verso una forte alternanza di testi molto neri contrapposti a vasti spazi bianchi, ne risultava un chiaro-scuro marcato e un'alternanza di luce e ombra. Ho voluto dunque assecondare questo aspetto che andava delineandosi cercando due tipi di carta che riflettessero la luce in modo differente. Le scelte finali sono ricadute su una carta bianca opaca e su una carta argentata metallizzata e riflettente. Argento poiché era l'unico tra i colori metallizzati che non conferiva al libro alcuna dominanza cromatica, rimanendo in una posizione neutra in accordo con il bianco e il nero delle parti stampate.

Infine avevo bisogno di una carta totalmente diversa per la sezione dedicata alle immagini per la quale infine ho scelto una patinata semilucida leggermente meno bianca.

Per quanto riguarda la grammatura la carta non sarebbe dovuta risultare molto leggera poiché i fili saldati alle pagine non avrebbero dovuto "pesare" troppo sui bordi; ho quindi scelto un grammatura media delle carte, circa 130 g/m^2.



[1]

[1] Bare Conductive Touchboard, https://www.bareconductive.com/shop/touch-board/

Per trovare la tecnologia adatta alle mie esigenze ho navigato per giorni nel mare del web, ho confrontato schede, caratteristiche e recensioni e alla fine ho fatto la mia scelta: la Touchboard prodotta dalla Bare Conductive, la stessa azienda che si occupa anche di produrre gli inchiostri. Di seguito la spiegazione tratta da un sito di recensione della scheda:

"Si tratta di un potente strumento di prototipazione compatibile con Arduino, dotato di un robusto touch capacitivo, un rilevamento a distanza, una funzionalità Player MIDI MP3 e un caricabatterie LiPo.

Grazie ai 12 sensori tattili o di prossimità della Touch Board è possibile usare la vernice conduttiva o qualsiasi altro materiale, sempre conduttivo. La scheda permette inoltre di ascoltare MP3, collegare la scheda Touch Ableton Live come un controller MIDI o fare qualsiasi altra cosa oggi possibile con un Arduino.

Questa scheda è parte del programma Arduino at Heart, il che significa che la si può programmare e utilizzare come qualsiasi Arduino." [1]

I punti di forza di questa scheda sono i numerosi elettrodi (12 di cui 9 analogici) che equivalgono ad un maggior numero di possibili di elementi da poter "suonare" e la sua dimensione ridotta. I punti deboli sono la mancanza di altri sensori come ad esempio un accelerometro o un sensore di luminosità.

[1] https://www.makerzone.store/it/materiali-e-tecnologie/bare-conductive-touch-board-con-electric-paint/

[2]

[2] Esempio di linguaggio utilizzato per programmare la prima pagina. Letteralmente dice di riprodurre il suono (immagazzinato nella sd) finché si rileva il valore numerico indicato (capacità del condensatore le cui "armature" sono l'inchiostro conduttivo e la mano). Ovvero il suono viene riprodotto dal momento in cui si appoggia il dito fino a quando non lo si rimuove.

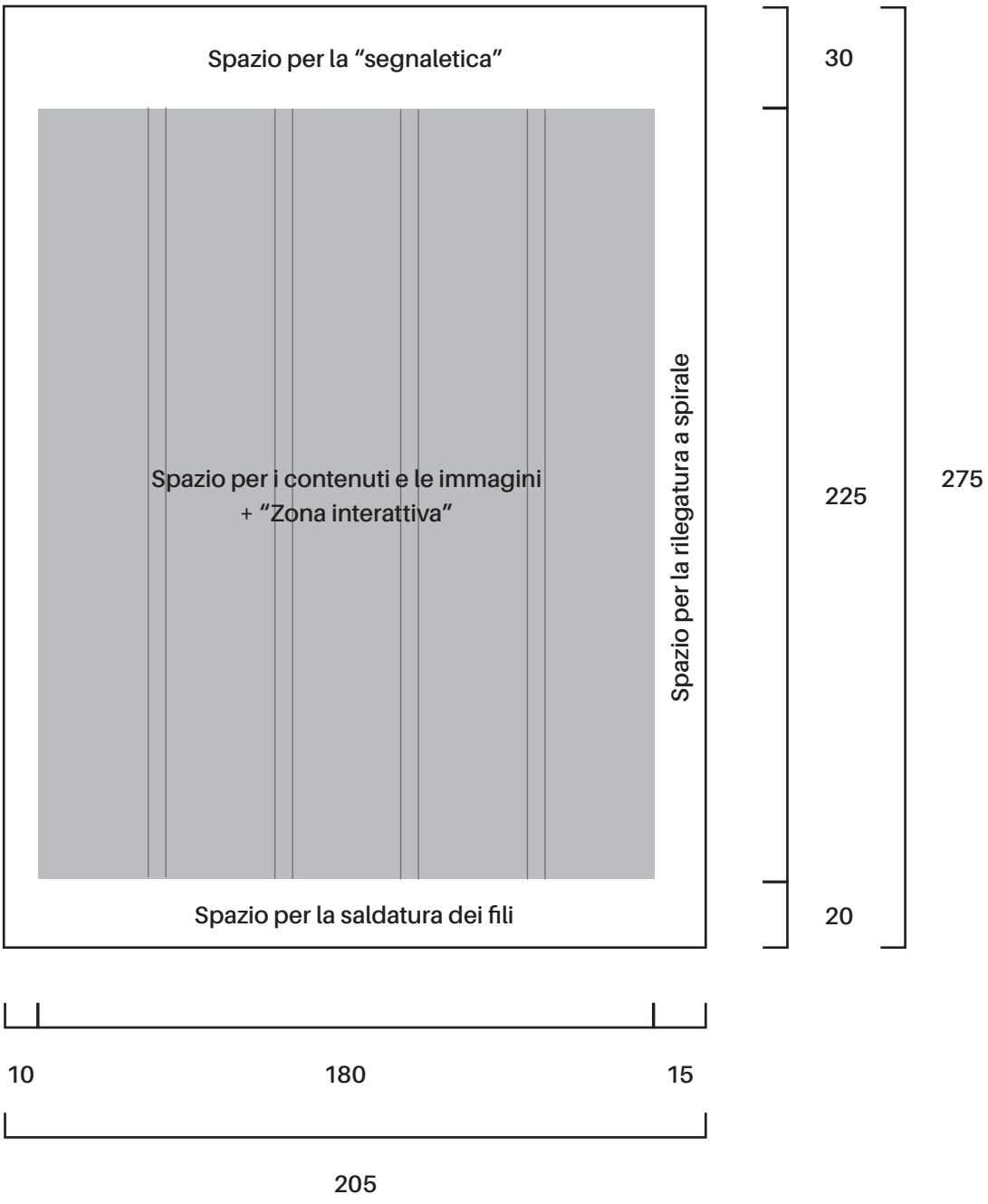
Ho programmato la Touchboard con Arduino IDE. Il fine era quello di creare una superficie delle pagine che risultasse "touch". Avevo, cioè, bisogno di programmare dei sensori di prossimità capacitivi. Dal punto di vista tecnico un sensore capacitivo (o CapSense) si basa sul principio della rilevazione della capacità elettrica di un condensatore.

Un condensatore è costituito da una coppia di conduttori (detti armature) che, posti parallelamente nelle immediate vicinanze, generano, nello spazio che li divide, un campo elettrostatico.[2]

Ovvero: la superficie in inchiostro conduttivo costituisce un'armatura, la mano di chi tocca la pagina costituisce l'altra armatura, il campo elettrico che si genera tra i due elementi è misurabile attraverso l'individuazione della sua capacità elettrica. La definizione di questo valore sta alla base della programmazione di un sensore capacitivo.

In pratica una volta stampato l'inchiostro conduttivo ho dovuto svolgere dei test sulle pagine per individuare questo valore, che è risultato diverso per ogni superficie, in quanto ognuna aveva un disegno differente e quindi un'area conduttiva di minore o maggiore estensione.

[2] https://it.wikipedia.org/wiki/Condensatore_(elettrotecnica)



[1]

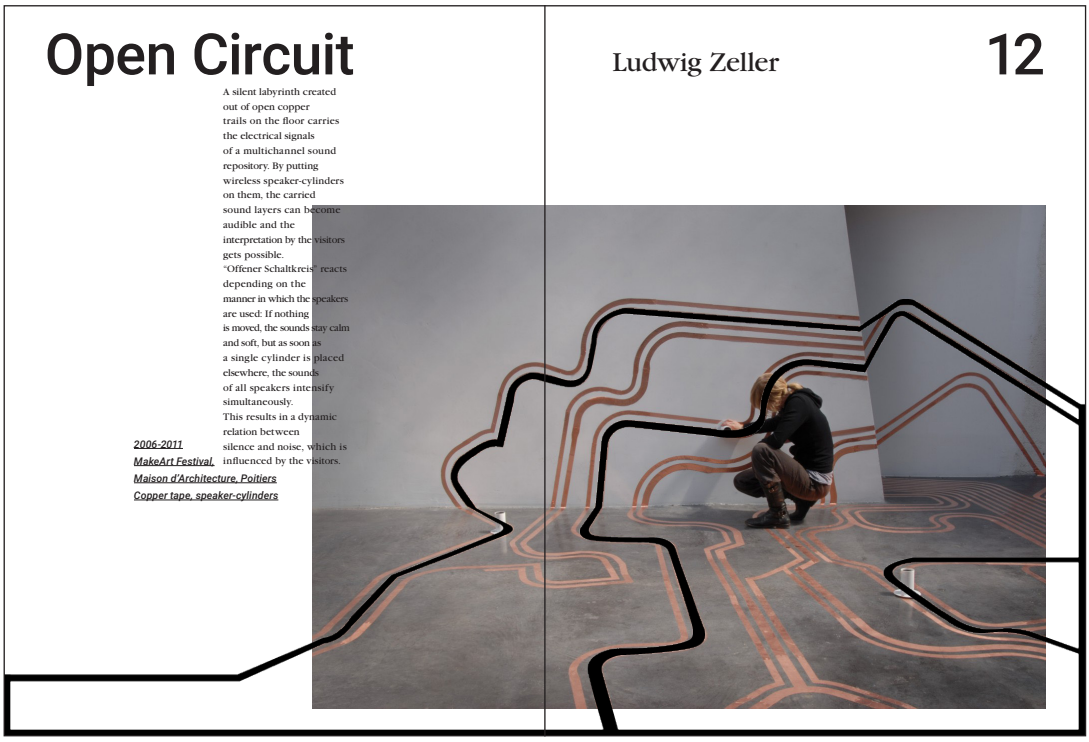
*

[1] Disegno tecnico scala 1:2 del formato (pagina di sinistra); le unità di misura sono espresse in millimetri. La pagina di destra è costruita uguale ma speculare.

Per calcolare il formato della pagine del libro ho raccolto, durante la borsa delle tesi, numerosi calchi di mani aperte in posizione rilassata. Successivamente ho estratto i campioni medio-grandi e ne ho misurato gli estremi, calcolando infine una media di 18x22,5 cm. Questa misura mi è servita per determinare la grandezza dell'area in cui inserire i contenuti e in particolare le immagini, che dovendo essere interattive, avrebbero dovuto rispettare le proporzioni delle mani di un adulto. Ho incorniciato poi il formato con un margine di 1 cm sui quattro lati. Valutando poi alcune esigenze di progetto, ho aggiunto: 2 cm al margine superiore per avere uno spazio totale di 3 cm in cui inserire i numeri di pagina e altre informazioni, 0,5 cm al margine interno affinché la spirale metallica non andasse a sovrapporsi ai contenuti e 1 cm sul margine inferiore in previsione della saldatura dei fili elettrici sul fondo della pagina. Il formato finale delle pagine è di 20,5x27,5 cm.

Ho scelto poi di utilizzare un griglia di 5 colonne spaziate, uguale sia per le pagine di destra sia per quelle di sinistra, per poter lavorare asimmetricamente sulle singole facciate ottenendo però un effetto simmetrico sulle doppie pagine.

[1]



[2]

[1] File per la stampa digitale
[2] Render della pagina finita con la sovrastampa in inchiostro conduttivo

La prima idea per l'impaginazione è stata frutto di un pensiero veloce, affrettato dalla necessità di fare una prova di stampa per testare l'inchiostro conduttivo e la sua compatibilità con la carta e la stampa digitale. Inizialmente quindi avevo semplicemente cercato di dare molta importanza alle immagini e ai nomi delle opere. Avevo anche iniziato a cercare un'interazione tra testi e immagini e un'estetica ricercata per la tipografia con bandiere geometriche e curate. Per quanto riguarda la sovrastampa con l'inchiostro conduttivo avevo previsto un livello che andasse a sovrapporsi e a ricalcare parte dell'immagine. Con la prova di stampa ho rilevato poi una difficoltà dell'inchiostro ad aderire alla patina creata dal deposito di toner sulla carta; inoltre il circuito risultava troppo esteso e troppo sottile in alcune parti e l'immagine su doppia pagina non sarebbe stata adatta nel caso in cui avessi optato per una rilegatura che prevedesse la stampa a pagine singole.

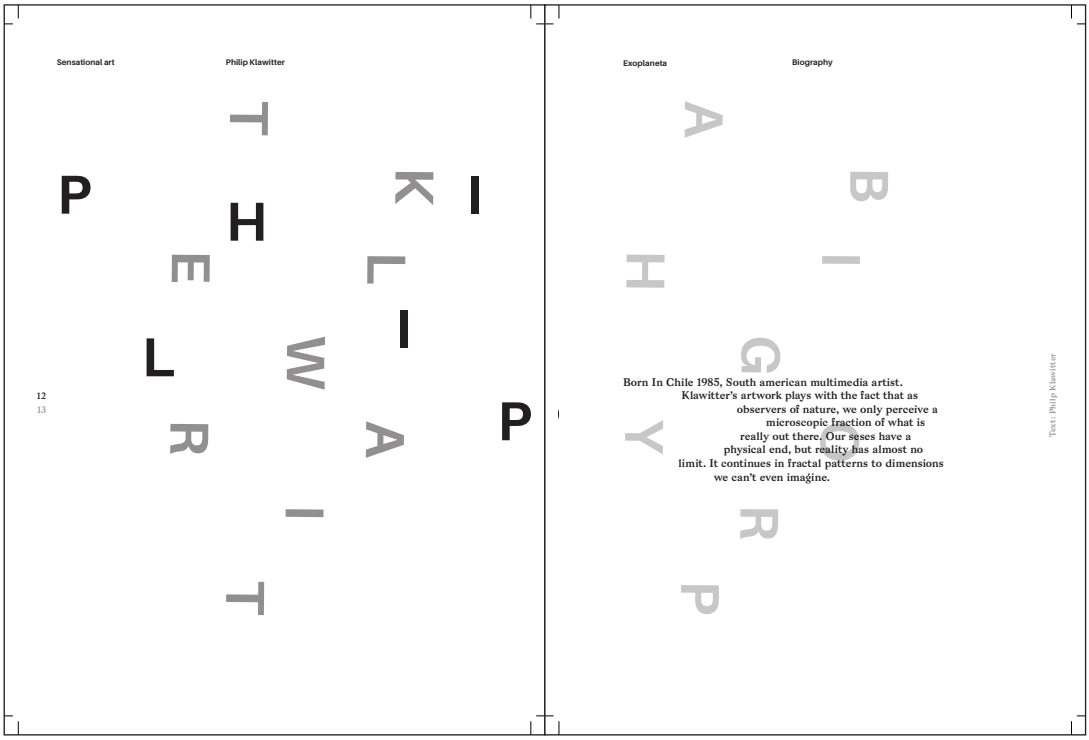
Fin da subito ho pensato all'abbinamento di un font serif e di uno sans-serif, con l'intento di accentuare il concetto di ritmo, i font selezionati in questa fase sono stati:

Roboto, poiché ne apprezzavo la semplicità, la neutralità e la nerezza della sua versione bold;

Garamond, poiché ne apprezzavo invece l'eleganza e la personalità e l'effetto contrastante che creava l'abbinamento.

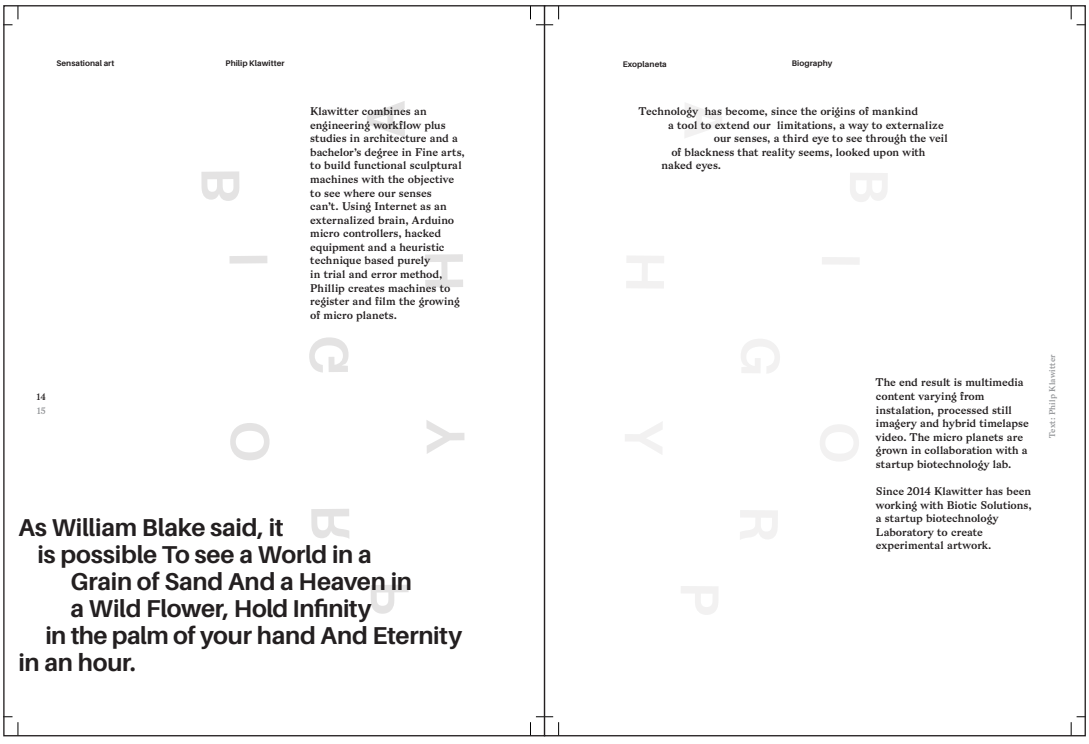
Nella pagina di sinistra volevo ricordare la disposizione delle note sulle righe e negli spazi del pentagramma.

In quella di destra oltre a creare una sorta di eco visivo della tipografia della facciata di sinistra, ho accostato il disegno dell'onda sonora dell'opera al testo della biografia spostando su ogni riga l'attacco del testo nel tentativo di riprodurla.



[1]

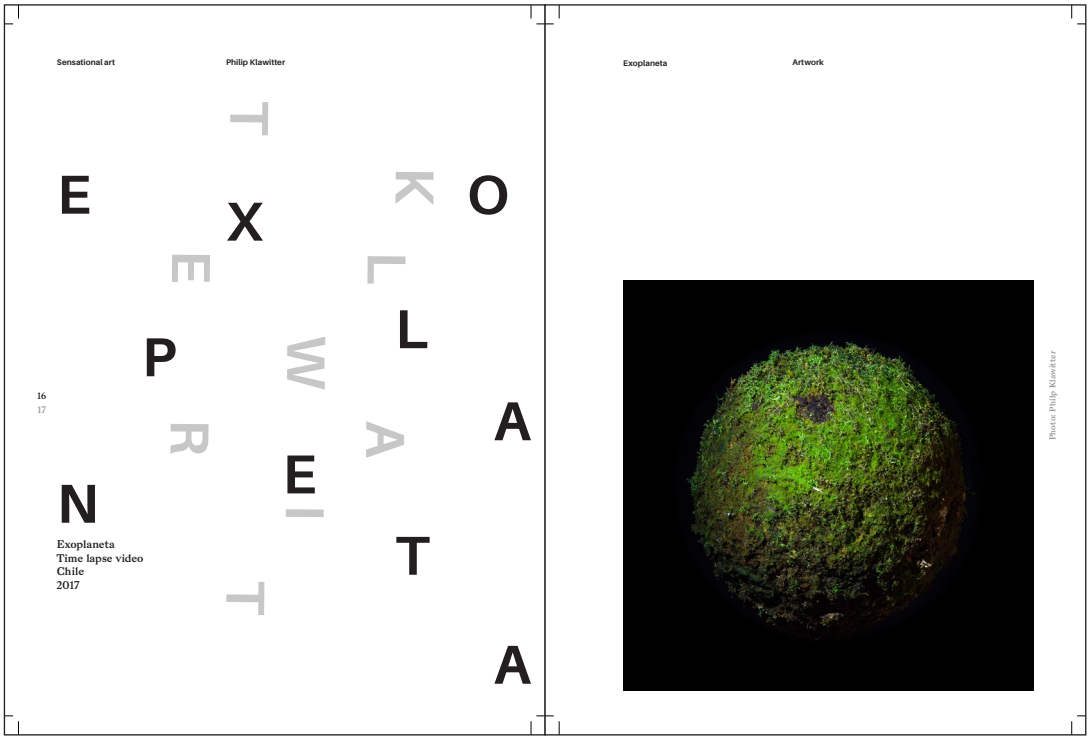
In questa doppia pagina ho iniziato ad esplorare il concetto di ritmo, alternando tipografia piccola e grossa con i due caratteri selezionati, lasciando molti spazi bianchi tra un testo e l'altro e alternando paragrafi con attacchi di testo rigidi ed altri fluidi.



[2]

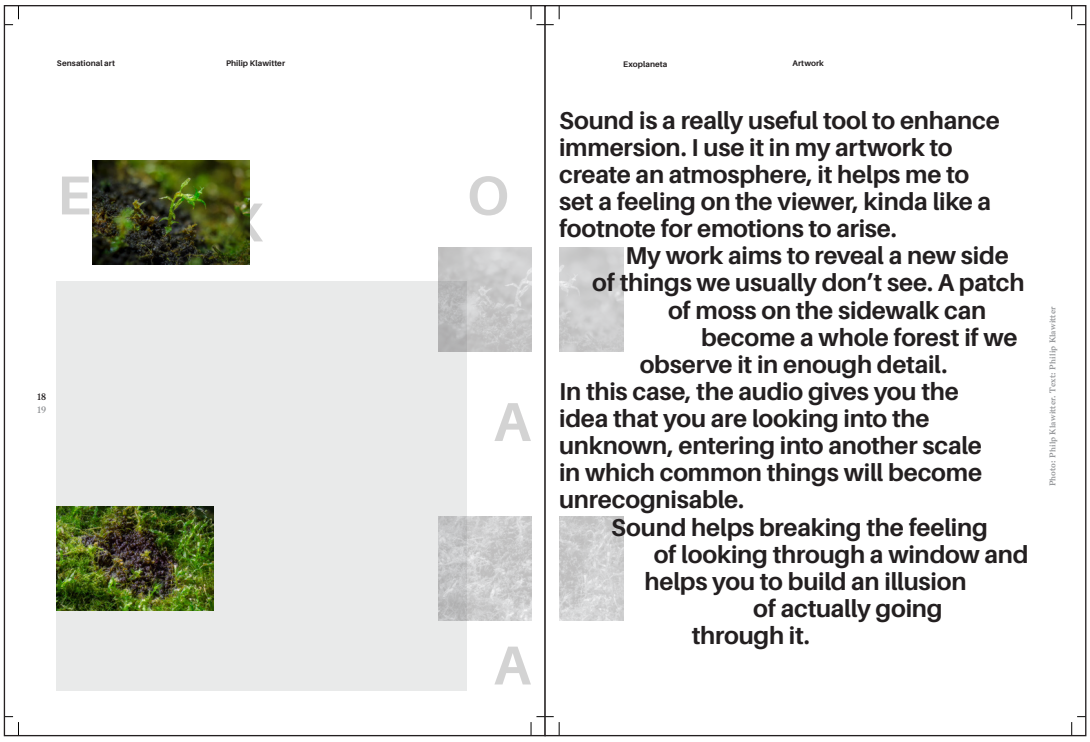
*

[1-4] Sezione completa dedicata ad uno degli artisti selezionati con dettagli biografici e dell'opera e immagini.



[3]

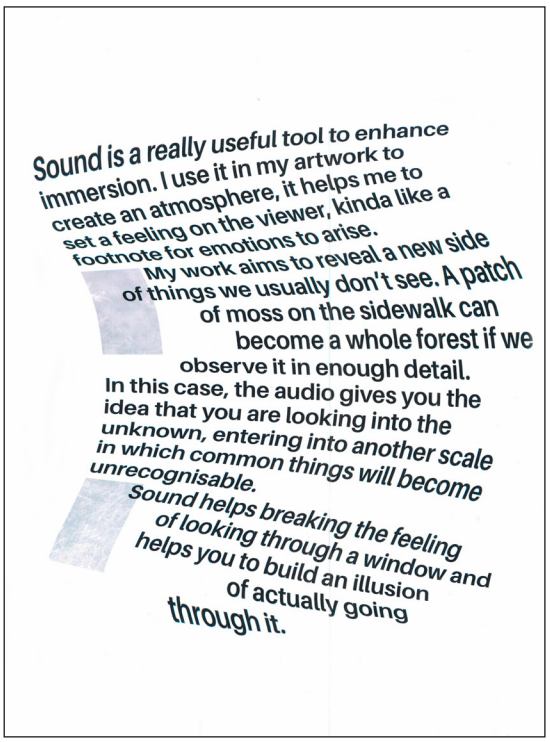
Con l'inserimento delle immagini l'estetica fluida era difficile da mantenere perché queste sostavano sulla pagina come grossi e solidi macigni scuri che poco andavano in accordo con la tipografia fluttuante.



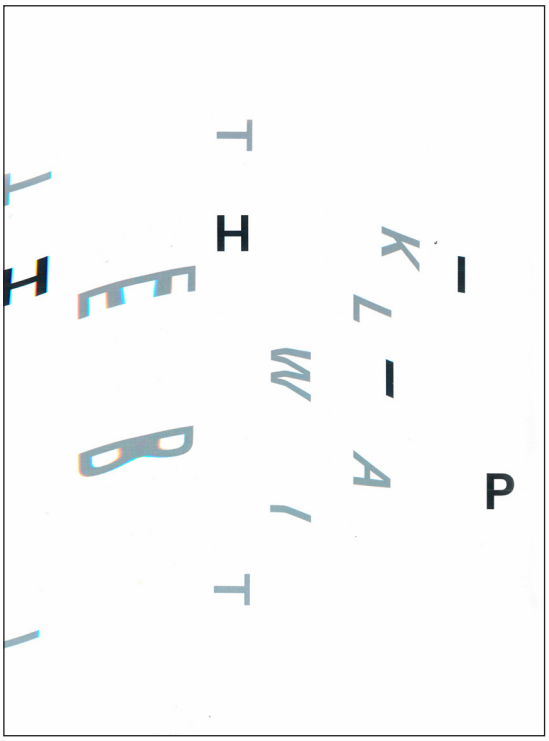
[4]

In questa doppia pagina ho provato ad applicare il concetto di eco anche alle immagini.

Sono rimasta molto soddisfatta delle sperimentazioni con lo scanner, il difetto di questa tecnica è che il risultato è incostante e molto variabile e perciò avrebbe rischiato di creare disomogeneità all'interno del libro.



[5]



[6]

[5-6] Prove di impaginazione dei testi scansionati.

In una seconda fase ho cambiato completamente lo stile per l'impaginazione e ho cercato di trovare concetti visivi che esprimessero alcune caratteristiche e comportamenti del suono. Mi sono ispirata a fenomeni come l'eco, il rimbombo, il ritmo, l'armonia, la dissonanza, l'onda sonora e la disposizione delle note sul pentagramma. In generale ho tentato di rendere tutto molto meno geometrico e più fluido: ragionavo sul fatto che l'aria è il mezzo di propagazione del suono e per questo volevo che la tipografia fluttuasse nello spazio delle pagine. Per accentuare questo aspetto ho anche successivamente fatto delle scansioni mosse delle pagine stampate per dar loro maggiore movimento e dinamicità.

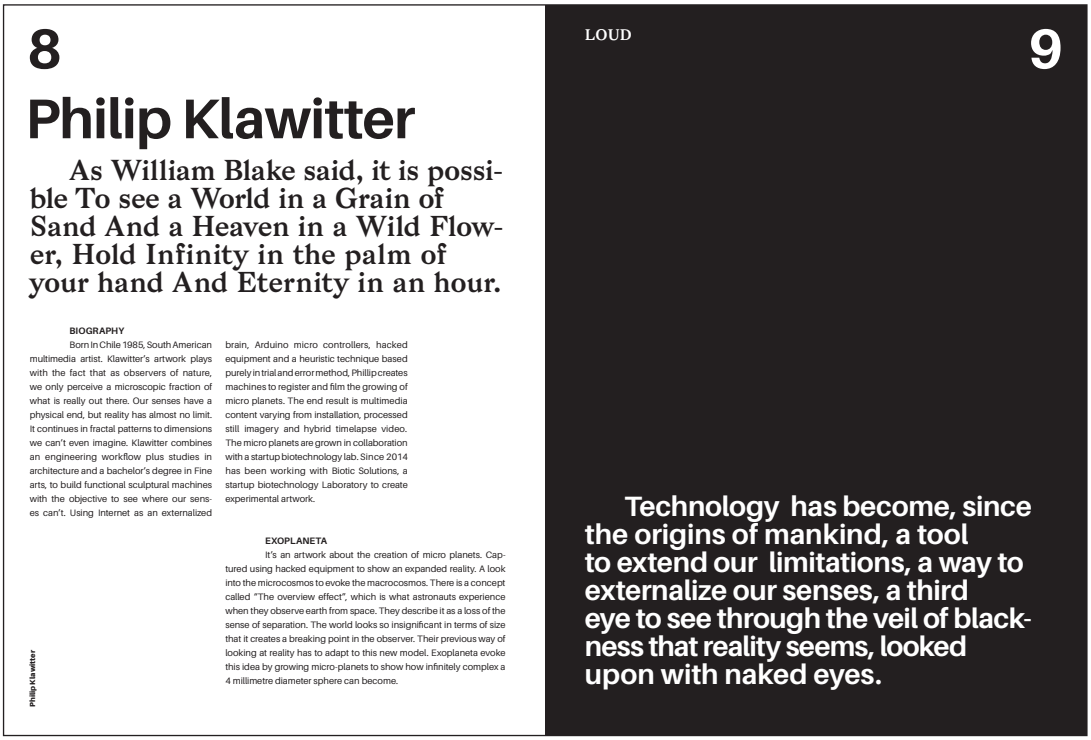
In questa fase non avevo ancora trovato un nome per la pubblicazione e quindi non avevo ancora dei concetti precisi su cui basarmi e mi sono concentrata piuttosto su una sperimentazione libera.

In questa fase ho inizialmente utilizzato i caratteri selezionati nella prima composizione. Successivamente ho svolto una ricerca approfondita tra i font open source disponibili sulla rete. Sostituendo quindi:

il Roboto e il Garamond con **l'Aileron e** il Bagnard. **Del primo mi piace molto la semplicità e l'eleganza, maggiore rispetto al Roboto. Inoltre, a differenza di questo, è un carattere disegnato per l'editoria cartacea e non per l'utilizzo sul web.** Il secondo invece ha una identità forte e caratterizzante e mantiene una nerezza simile a quella dell'Aileron.

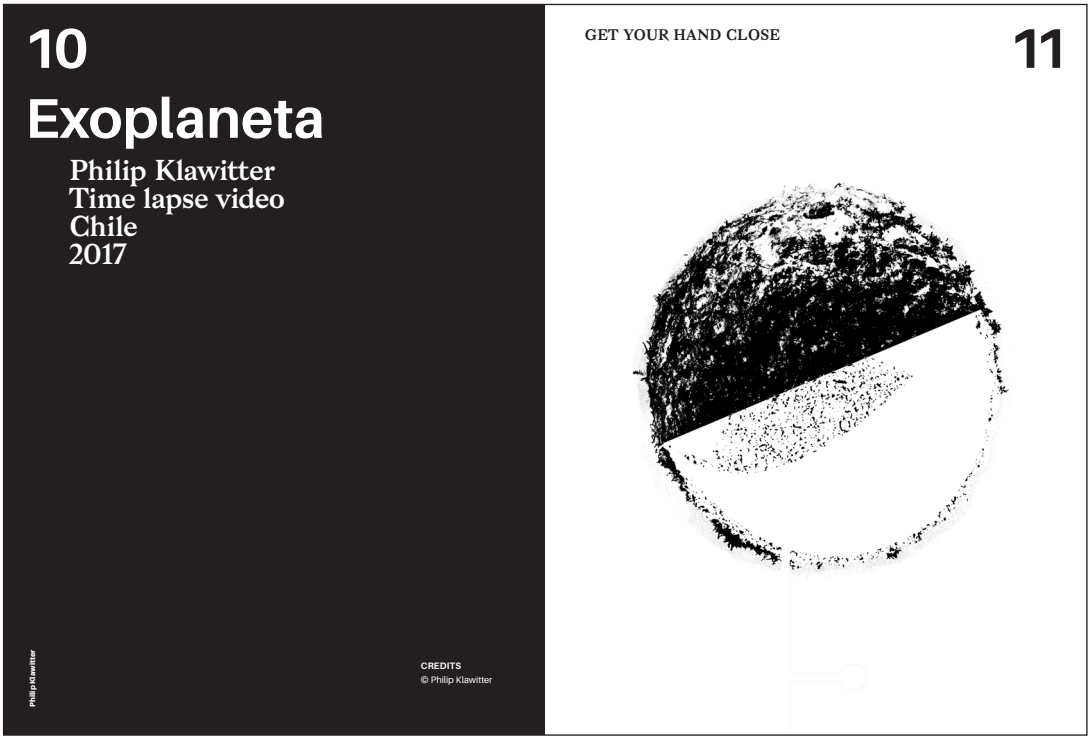
*

Le prime due pagine delle sezioni dedicate agli artisti sono sempre occupate dalla biografia dell'artista stesso e ad una breve descrizione dell'opera scelta (laddove necessaria, alcuni artisti hanno preferito una descrizione solo biografica o legata alla loro ricerca artistica in generale). Da questi contenuti ho estrapolato una o due frasi d'impatto che ho messo in evidenza utilizzando un corpo maggiore del testo così da trasmettere un'idea dell'artista anche ai lettori più distratti e fugaci.



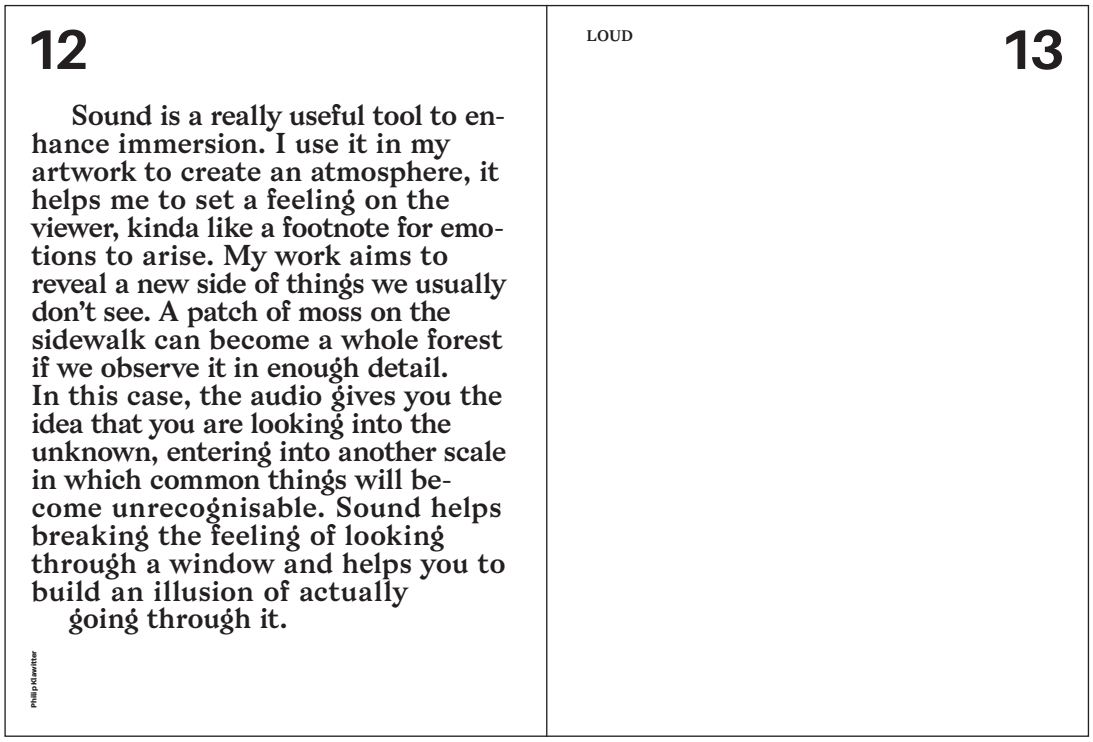
[1]

Le successive due pagine sono dedicate all'opera scelta: nella pagina di sinistra vi sono alcune specifiche come il titolo, l'artista, la tipologia, il luogo e l'anno in cui è stata realizzata; nella pagina di destra invece l'interpretazione in bianco e nero di una fotografia dell'opera.



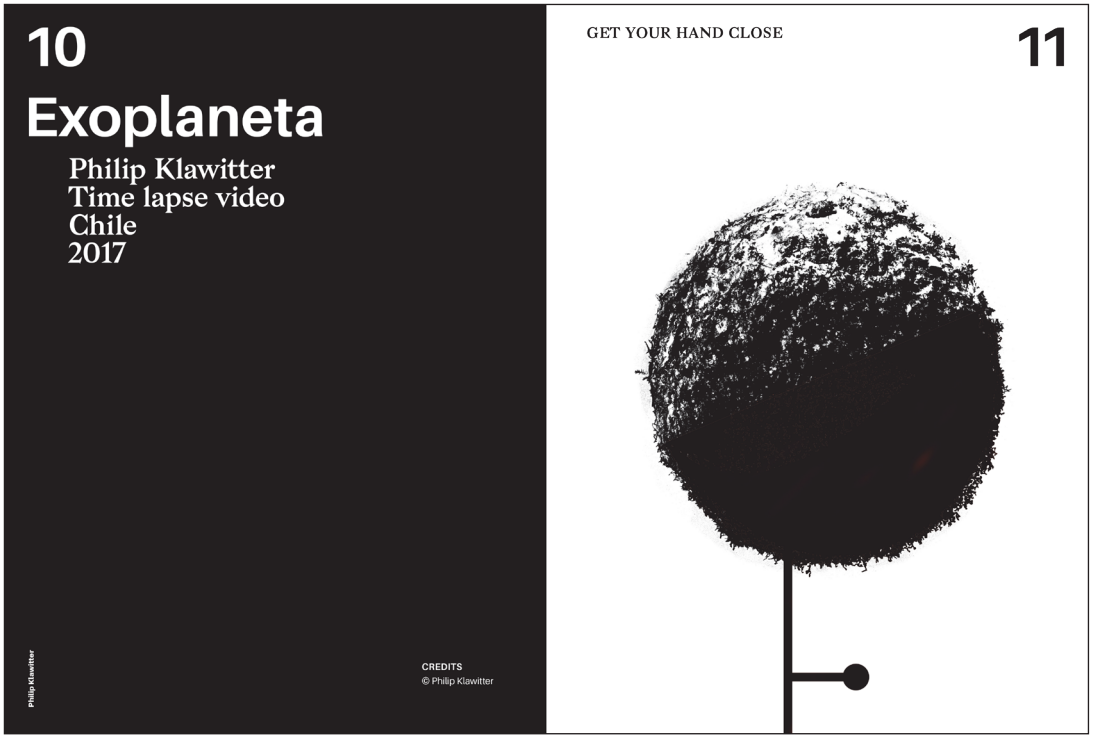
[2]

[1-3] Sezione completa dedicata ad uno degli artisti selezionati con dettagli biografici e dell'opera e immagini; file per la stampa digitale
[4] Render della pagina finita con la sovrastampa in inchiostro conduttivo



[3]

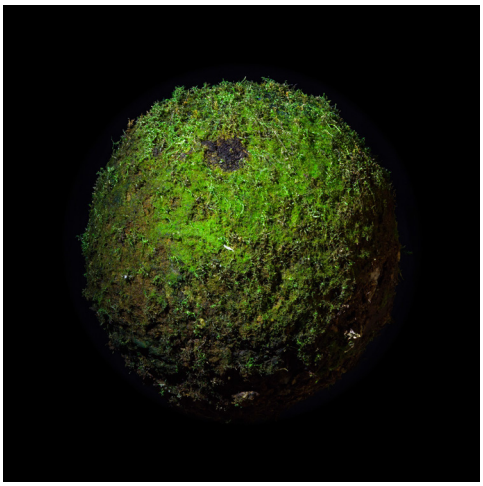
Le ultime due pagine della sezione sono occupate dalle risposte degli artisti alla domanda "Qual'è il valore aggiunto del suono nella tua opera? Funzionerebbe anche senza?".



[4]

Le immagini ho scelto di interpretarle in bianco e nero per due motivi: il primo è che era necessario uniformare visivamente il materiale fotografico molto eterogeneo fornitomi dagli artisti, secondariamente era necessario trovare un modo per integrare l'inchiostro conduttivo di colore nero all'interno delle immagini che si presentavano spesso scure.

p. 11	Philip Klawitter	Exoplaneta	I



[5]

p. 17	Gysin—Vanetti	Zurich HB Flap	II

[6]

*

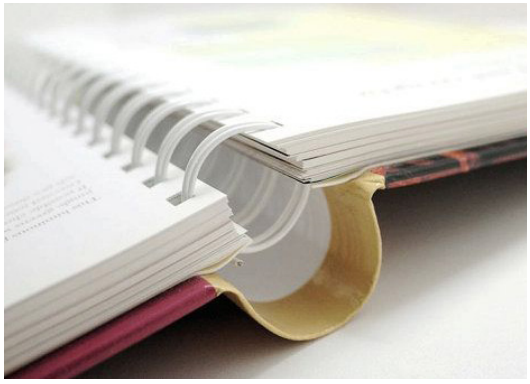
[5-6] Due doppie pagine della sezione dedicata alle immagini originali.

In una terza e ultima fase ho trovato l'idea definitiva per l'impaginazione, delineando le linee guida per la composizione di tutta la pubblicazione. Lo spunto più importante è arrivato dalla scelta del nome per il libro ovvero "Loud". Questo termine che significa rumoroso, forte, insistente, "a voce alta" mi ha aiutato molto nel capire che l'estetica del mio libro avrebbe dovuto rispettare questi concetti. Per questo motivo ho iniziato ad impaginare i contenuti utilizzando corpi molto grandi e vistosi con bandiere curate, geometriche e cono forti distacchi, alternandoli a testi piccoli racchiusi in ordinati pacchetti per dare ritmo visivo alle pagine. Ho alternato pagine ricche di contenuti ad altre semi-vuote, accentuando il concetto di ritmo con spazi totalmente bianchi o neri. La scelta della carta argento ha assecondato il forte contrasto, creando zone di luce e altre d'ombra. Il tutto risulta molto urlato ma allo stesso tempo rigoroso e abbastanza freddo, per ricordare ai lettori che ci troviamo in uno spazio pur sempre abitato dal digitale.

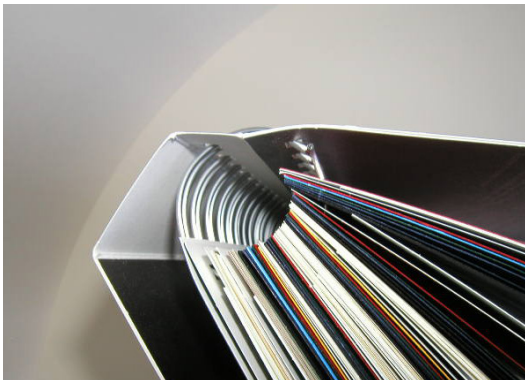
Le decisioni più difficili da prendere hanno riguardato le immagini: inizialmente non avevo intenzione di modificarle in alcun modo, volevo limitarmi ad inserirle nelle rispettive sezioni; ma con un primo tentativo mi sono resa conto di quanto il tutto risultasse, alla fine, disomogeneo. Inoltre dovevo tener conto delle problematiche della sovrastampa in inchiostro conduttivo, il quale non aderiva alla patina creata dalla stampa digitale. Ho dunque successivamente deciso di trasformare le immagini in bianco e nero e in negativo, così da avere una dominanza delle zone chiare rispetto a quelle scure. In base alle interazioni pensate per le diverse opere ho selezionato alcune zone scure all'interno delle fotografie e le ho trasformate in solidi geometrici che avrei escluso dal file per la stampa digitale e sarei andata a "completare" con la successiva sovrastampa con cui avrei anche stampato le linee per i collegamenti dei circuiti a fondo pagina. A questa decisione è seguita quella di creare una sezione del libro interamente dedicata alle immagini originali delle opere[5-6].

Per quanto riguarda i font, ho continuato con l'abbinamento di:

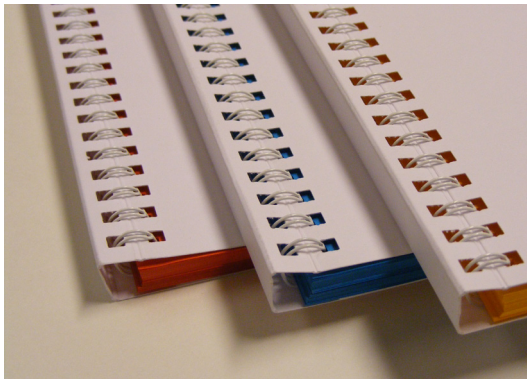
Aileron e Bagnard.



[1]



[2]



[3]

[4]

[5]

[6]

*

[1-6] Esempi di rilegature a spirale metallica ricoperte con copertine rigide o semi-rigide. L'esempio che è stato di maggiore ispirazione è il numero 6. (Fonti: Google Immagini)

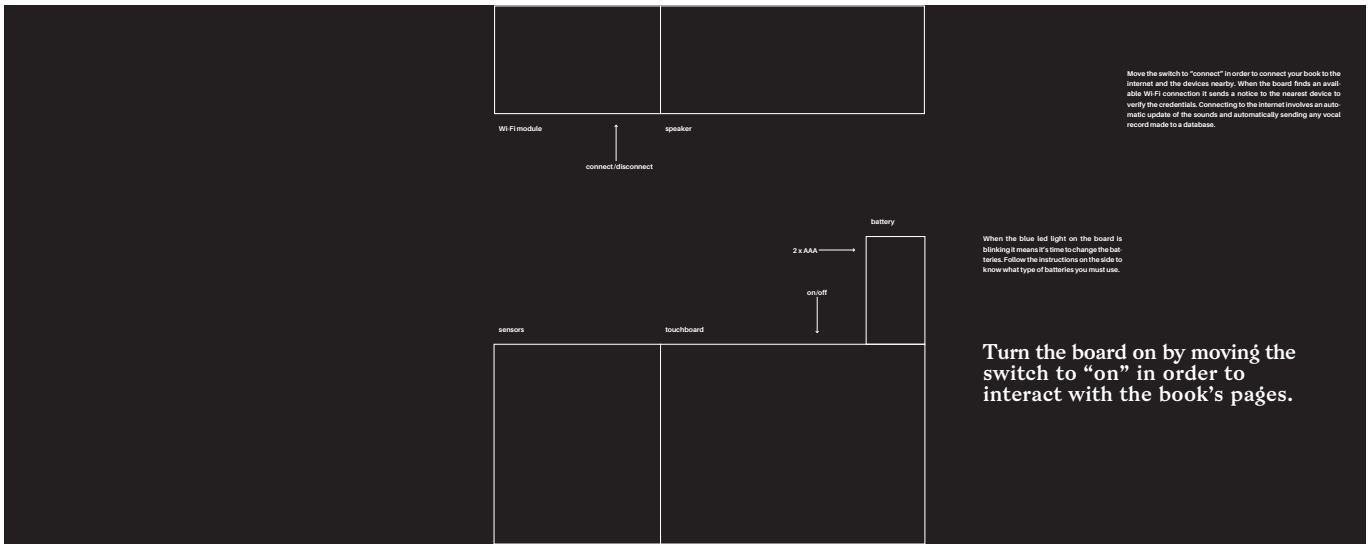
Il libro ha la necessità di essere consultato in piano poiché presenta dei fili collegati ai margini inferiori delle pagine e per questo risulta delicato se tenuto tra le mani e consultato in verticale. Inoltre gli utenti per poter interagire con le pagine è necessario che mantengano libere entrambe le mani e per questo il libro non deve presentare alcuna difficoltà nel rimanere aperto autonomamente in posizione piana. A seguito di queste due considerazioni ho deciso di optare per una rilegatura a spirale metallica, la quale permette una consultazione più fluida delle pagine.

Risolto il problema sul lato pratico, mi sono dovuta successivamente occupare dell'aspetto estetico. Questa scelta infatti avrebbe potuto conferire alla mia pubblicazione un aspetto troppo artigianale. Vi era poi un'ulteriore problematica da risolvere ovvero l'integrazione delle componenti elettroniche del libro che necessitavano di uno spazio apposito sul fondo del libro. A queste ulteriori considerazioni è seguita l'intuizione di avvolgere tutto il libro e la spirale metallica all'interno di una copertina rigida o semi-rigida. Dopo aver ricercato diversi esempi[1-6] ed essermi confrontata con varie legatorie ho optato per una copertina semi-rigida di formato 690x275 mm ripiegata su se stessa per creare uno spazio dedicato al libro e uno spazio sottostante dedicato alle componenti elettroniche[7-8]. Successivamente ho progettato diversi box [9-12] da applicare in quest'ultimo spazio ciascuno dedicato ad una o più componenti specifiche.

Per quanto riguarda la stampa della copertina ho utilizzato una stampa in piano su carta satinata 300 gr/m^2 fronte argento e retro bianco con inchiostro uv in doppio strato così che le scritte risultassero in bassorilievo e fossero interessanti anche dal punto di vista tattile. I packaging invece li ho ritagliati da un cartoncino nero, successivamente ripiegandoli e fissandoli manualmente alla copertina.

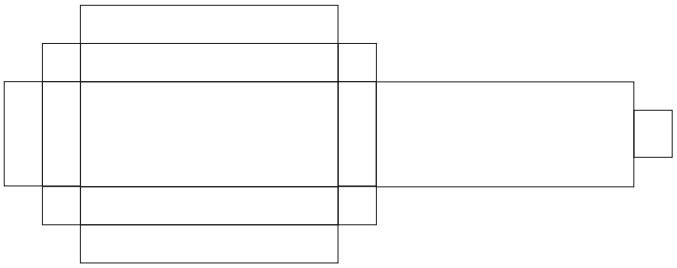
[7]

lato da rilegare | dorso | retro | dorso | fronte

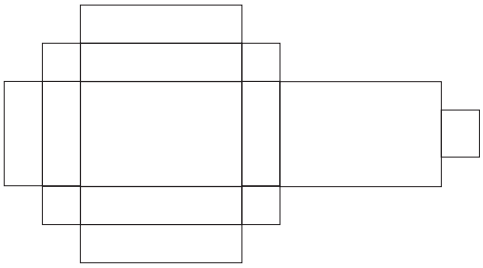


[8]

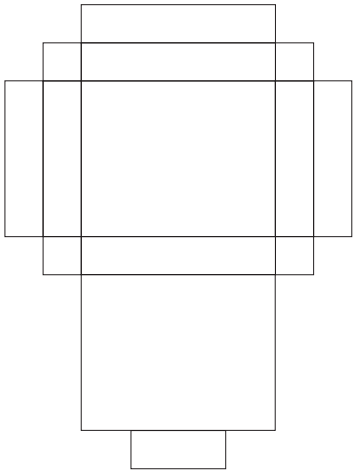
[7] Fronte della copertina
[8] Retro della copertina



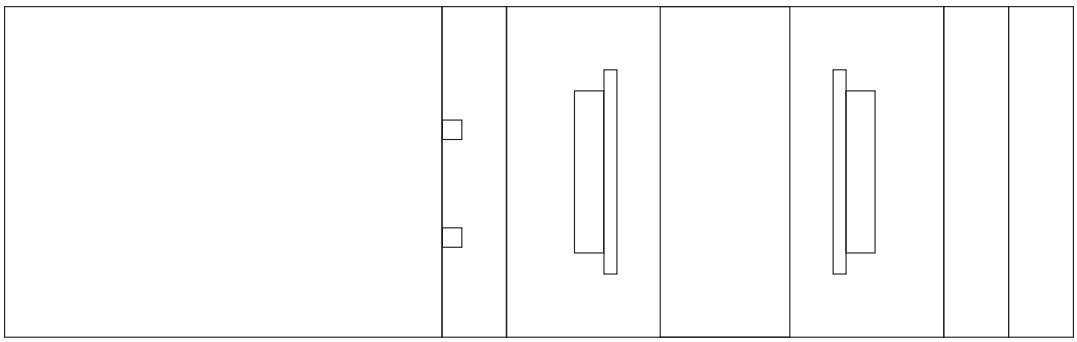
[9]



[10]



[11]



[12]

[9] Box per lo speaker
[10] Box per modulo wi-fi
[11] Box per contenere i sensori
[12] Box per Touchboard

LOUD

RN

Introduction

Loud rhymes with sound & cloud.

Loud is an unconventional place, a place made of paper where it is possible to hear art and artworks are able to interact. Loud because today's artistic experimentation is indeed loud, disruptive and in search of new ways to express itself, it just can't be hushed up. Sound owns an evocative power such as the images' one and that's the evolution in the field of technology to which we have decided to give its heart on a paper surface and connote together with the viewers. But that's not the end of it, this book is also entrusted with the task of revealing wider horizons: it in fact satisfies the urge of a continuous change through the dialogue it is able to establish with the web; it belongs to the "Internet of things" world and is born to be edited by both artists and readers. Loud understands the need of interconnection and the far from static nature of our era and translates them into live interaction and the involvement of other senses such as hearing and fact, it is an augmented reality that doesn't require a screen as it offers instead pointless but direct bridge between the artworks and the public. The selection of artists and designers included in Loud has been studied to show a large view on the artistic experimentation in between aesthetics and sound. Some of them entrust mechanics with the task of creating a rhythmic composition, others use the analog to create "live" music, others entirely "electronic" tools, then again others create a synesthetic illusion that transforms sound into images and vice versa: then there's who involves the public and who prefers to be contemplated. The sequence enhances the variety of languages and their many shades, it is the beginning of a new chapter in which art goes back to being on paper bringing along with itself a greater knowledge of the digital world.

HOW IT WORKS

Loud works through electric wires, conductive ink and a controller. There are eight interactive images within "Loud", each of them shows a different action suggested in the page's upper left corner. The varieties of interactions are inspired by the artworks themselves and those same artworks are displayed in black and white to make the areas where the touch occurs from stand out. The original images are included in a dedicated section at the end of the book.

Contents

8 **Philip Klawitter**
Exoplaneta

14 **Gysin–Vanetti**
Zurich HB Flap

20 **Otolab**
Punto Zero

26 **Zimoun**
E329 prepared dc-motors, cotton balls, toluene tank

10

Exoplaneta

Philip Klawitter
Time lapse video
Chile
2017

CREDITS
© Philip Klawitter

GET YOUR HAND CLOSE 11

12

Sound is a really useful tool to enhance immersion. I use it in my artwork to create an atmosphere, it helps me to set a feeling on the viewer, kinda like a footnote for emotions to arise. My work aims to reveal a new side of things we usually don't see. A patch of moss on the sidewalk can become a whole forest if we observe it in enough detail.
In this case, the audio gives you the idea that you are looking into the unknown, entering into another scale in which common things will become unrecognisable. Sound helps breaking the feeling of looking through a window and helps you to build an illusion of actually going through it.

LOUD 13

18

In this project sound is a very important part, not the main one though. The compositions are mainly based on a geometrical construction (form and movement). Sound is a secondary result, a consequence of the mechanical supports we used and the rythm we give to animations.

LOUD 19

20

Otolab

Always looking for a symbiotic relationship with image and video.

BIOGRAPHY

Otolab was founded in 2001 in Milan by an affinity group of musicians, dj, vjs, videoartists, videomakers, web designers, graphic designers and architects joined together through a common path in the field of the electronic music and audiovisual research. The projects are developed through lab sessions, seminars and live performance according to the principles of brainstorming and mutual support, free circulation of knowledge and experimentation. The production includes collective and individual projects managed with languages and tools of contemporary digital art, from factory, dub and industrial electronic. Otolab is a cultural association committed to create live media and installations and to carry out audio and audiovisual projects, seminars and workshops. In these years, Otolab members have been welcomed to festivals, cultural events, museums, national and international galleries and have contributed to the realization of self-managed cultural initiatives.

PUNTO ZERO

Punto Zero is a lights and spatialised sounds' performance that traces a circular sign in the area in which it is represented. The performance aims at an immersive sensorial experience where the synchronized interaction of light and sound substitutes the environment surrounding the audience. The public stands within a circle composed by 24 lights facing inwards (indoor version) or outwards (outdoor version) and 8 sound sources. The interaction between light and sound is clearly reliable to the perceptive qualities of the sound (such as intensity, position and speed) and it develops from initial simple correlations to complex and structured ones, defining a proper sensorial grammar.

LOUD 21

Along this journey defined by the movement of sound and light the immediate surroundings dissolve into the architecture of light surrounding the audience, distorting and reshaping its perception of space.

26

Zimoun

BIOGRAPHY

Using simple and functional components, Zimoun builds architecturally-minded patterns of sound, exploring mechanical rhythm and flow in prepared systems. His installations incorporate commonplace industrial objects. In an obsessive display of simple and functional materials, these works articulate a tension between the orderly patterns of Modernism and the chaotic forces of life. Carrying an emotional depth, the acoustic hum of natural phenomena in Zimoun's minimalist constructions effortlessly reverberates. Zimoun lives and works in Bern, Switzerland.

229 PREPARED DC-MOTORS, COTTON BALLS, TOLUENE TANK

With the use of minimal and mundane materials, Zimoun generates space by creating humming sounds with the collisions of his elements. Zimoun uses the rigid order of Modernism while incorporating the inconsistencies of nature to produce his work. (Nick Cuadrado). The results, powered by simple DC motors in kinetic musical action, recall some kind of natural, organic colony. Assembled in structures sculptural and architectural, this is real-world synthesis, constructed mechanically in motion. (Peter Kirn)

LOUD 27

In an obsessive display of simple and functional materials, these works articulate a tension between the orderly patterns of Modernism and the chaotic forces of life.

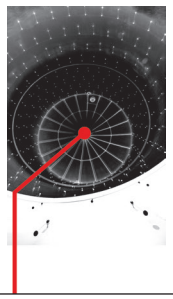
28

E 329 prepared dc-motors, cotton balls, toluene tank

Zimoun
Installation
Dottikon, Switzerland
2013

CREDITS
© Zimoun and
Joni Stoutjesdijk /
Studio Zimoun

SHAKE THE BOOK 29



Le parti in rosso indicano la sovrastampa in inchiostro conduttivo.

32 Rafael Lozano-Hemmer
Voice Array

38 Raquel Meyers
PETSCII wonders of the Owl Machine

46 Francesco Perratone
Unstable Simmetry

52 Sfelab
Bosco sensoriale

8

Philip Klawitter

As William Blake said, it is possible To see a World in a Grain of Sand And a Heaven in a Wild Flower, Hold Infinity in the palm of your hand And Eternity in an hour.

BIOGRAPHY

Born in Chile 1985, South American multimedia artist. Klawitter's artwork plays with the limits of perception, the way we only perceive a microscopic fraction of what is really out there. Our senses have a physical end, but reality has almost no limit, it continues in fractal patterns to dimensions we can't even imagine. Klawitter combines an engineering workflow plus studies in architecture and a bachelor's degree in Fine arts, to build functional sculptural machines with the objective to see where our senses can't. Using internet as an externalized brain, Arduino micro controllers, hacked equipment and a heuristic technique based on experimentation, he builds his own custom machines to register and film the growing of micro planets. The end result is multimedia content varying from installations, processed still imagery and hybrid timelapse video. The micro planets are grown in collaboration with a startup biotechnology lab. Since 2014 has been working with Biotic Solutions, a startup biotechnology Laboratory to create experimental artwork.

EXOPLANETA

It's an artwork about the creation of micro planets. Captured using hacked equipment to show an expanded reality. A look into the microcosmos to evoke the macrocosmos. There is a concept called "The overview effect", which is what astronauts experience when they observe earth from space. They describe it as a loss of the sense of separation. The world looks so insignificant in terms of size that it creates a breaking point in the observer. Their previous way of looking at reality has to adapt to this new model. Exoplaneta evoke this idea by growing micro-planets to show how infinitely complex a 4 millimetre-diameter sphere can become.

Philip Klawitter

LOUD 9

Technology has become, since the origins of mankind, a tool to extend our limitations, a way to externalize our senses, a third eye to see through the veil of blackness that reality seems, looked upon with naked eyes.

14

Gysin–Vanetti

BIOGRAPHY

Both born in 1979, Andreas Gysin and Sidi Vanetti's friendship stems back to their encounter at the University of Applied Sciences and Arts in Trzinc where they teamed up for what would be the first of a long-lasting collaboration. Known to intervene in the public space with an admirable lightness of touch, for instance by converting elements of road signage into a series of perceptive works, the mischievous duo interacts with our sensorial organs and leads us to reexamine our relationship to our surroundings through delicate, playful and inspiring narratives.

ZURICH HB FLAP

It consists in the reuse of one side of the original old electromechanical timetable of Zurich's main train station. Part of commuters' journeys since 1988, this icon in image and sound of the station and piece of identity of the city itself was replaced in October 2016 by a new and silent digital model.

Gysin - Vanetti

LOUD 15

A dissertation on visual communication and children's narrative thinking.

16

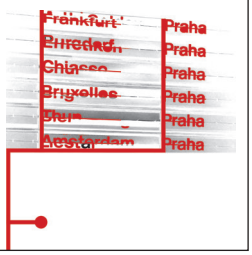
Zurich HB Flap

Andreas Gysin, Sidi Vanetti
Installation
Zurich, Switzerland
2016

CREDITS
© Johannes Von Ara

Gysin - Vanetti

SLIDE VERTICALLY 17



22

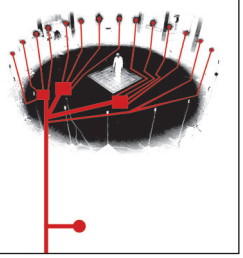
Punto Zero

Otolab
Performance
Milan, Italy
2007-2014

CREDITS
© Otolab

Otolab

TOUCH THE LIGHTS 23



24

The artwork is based on a research about synesthesia and multisensory perception. It wasn't conceived as the sum of two different mediums (sound and lights), instead it was conceived as an audio-visual synesthetic mix in which the main qualities of the two different mediums do interact. The value of those mediatic components must therefore be considered inseparable.

Otolab

LOUD 25

30

In my work you hear what you see and you see what you hear. In that case it is not really possible to think about it as two different things which are not depeding on each other.

Fabro

LOUD 31

32

Rafael Lozano-Hemmer

Electronic artist, develops interactive installations that are at the intersection of architecture and performance art.

BIOGRAPHY

Rafael Lozano-Hemmer was born in Mexico City in 1967. In 1989 he received a B.Sc. in Physical Chemistry from Concordia University in Montréal, Canada. His main interest is in creating platforms for public participation, by perverting technologies such as robotics, computerized surveillance or telematic networks. His large-scale interactive installations have been commissioned for events such as the Millennium Celebrations in Mexico City (1999), the Cultural Capital of Europe in Rotterdam (2001), the UN World Summit of Cities in Lyon (2003), the opening of the YCAM Center in Japan (2003), the Expansion of the European Union in Dublin (2004), the memorial for the Tlatelolco Student Massacre in Mexico City (2008), the Winter Olympics in Vancouver (2010), and the pre-opening exhibition of the Guggenheim in Abu Dhabi (2015). Recently the subject of solo exhibitions at the San Francisco Museum of Modern Art, the MUAC Museum in Mexico City, and the Museum of Contemporary Art in Sydney, he was the first artist to officially represent Mexico at the Venice Biennale with a solo exhibition at Palazzo Soranzo Van Axel in 2007. He has also shown at Art Biennials and Triennials in Havana, Istanbul, Kochi, Liverpool, Montréal, Moscow, New Orleans, Sevilla, Seoul, Shanghai, Singapore and Sydney. Collections holding his work include the MoMA in New York, Tate in London, ASD in Toronto, CIFO in Miami, Jumex in Mexico City, DARCE in Zurich, Rouuan Contemporary in Istanbul, MUAC in Mexico City, 21st Century Museum of Art in Kanazawa, MAG in Manchester, MUVAC in Leon, MONA in Hobart, 2KM in Karlsruhe, MAC in Montréal and SAM in Singapore, among others.

Rafael Lozano-Hemmer

LOUD 33

Inspired by phantasmagoria, carnival and animatronics, his light and shadow works are "anti-monuments for alien agency".

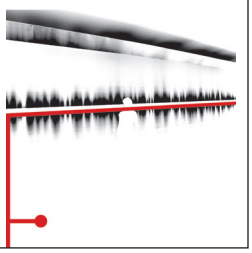
34

Voice Array

Rafael Lozano-Hemmer
Interactive installation
Sydney, Australia
2011

CREDITS
© Antimodular Research

RECORD YOUR VOICE 35



36

As a participant speaks into an intercom, his or her voice is automatically translated into flashes of light and then the unique blinking pattern is stored as a loop in the first light of the array. New recording pushes all previous recordings one position down and gradually one can hear the cumulative sound of the 288 previous recordings. The voice that was pushed out of the array can then be heard by itself.

LOUD 37

42

For a long time, I had the confidence of the closest relation between sound and motion in a 50% relation. The majority think that sound can work on it's own but not motion. Thought experience I noticed, in relation to my work, that sometimes people did not pay attention to the musician in the live performance format because my visuals are full of narrative and in constant change. I 'stole' their attention and the music become a background noise who could be whatever.

LOUD 43

When I work with KYBDslöjd (drawing by typing), the sound of the keystrokes is, sometimes, enough. And Teletext has no sound. The notion of silence take over. It is not needed. It can shut up. In my opinion it is impossible to make a statement about their relation as one and only absolute truth. Sometimes they work together, sometimes they can do it without each other. It is important to recognize that motion could live without sound. I love music and I have been working with musicians for a very long time but, sometimes it feelsthat motion is secondary and the main thing is sound. Motion is a decoration instead of a main element.
It is not as recognize on its own.

44

Would it work without sound?
In my opinion, it does. Sound could be a background noise that could be just mute and everything will be all right. Motion could be in silence and conquer the senses. Music has not the control over motion, it could raise it but as well destroy it. It is time to watch in silence.

LOUD 45

50

In "Unstable Symmetry" the sound is a key element. It makes it alive and tangible, a crystal creature in constant evolution. In many of my works the sound part, made of sound effects and sometimes proper synchronized soundtracks, adds a very important dimension, making them more realistic, but also interesting and complete. It opens a large range of opportunities during the exploration. Whole experience can be influenced and even suggested by the sound. Think about the observation of a static artwork such as a painting and how much that can change if put together with a soundtrack. In "Unstable Symmetry" the sound covers a major role being at least 50% of the experience for the viewer.

LOUD 51

52

Sfelab

The research in new technologies meets the communication aiming to an active participation of the user.

BIOGRAPHY

Sfelab is a team of designers and engineers specialized in multimedia communication and interactive installations. The study is involved in research and communication with expertise in different disciplines: graphic, coding, video, app, interaction design, web and photography. Sfelab was conceived and founded in the summer of 2011 by Marco Brienza, Giorgio Pagani and Tommaso Nava. In the following years other two member joined the group: Pietro Froio and Gabriele Cicirelli. Sfelab projects are developed taking consciousness by the presence of different skills. This fact exponentially allows the group to make multidisciplinary projects taking care of aesthetic and practical aspects. Sfelab researches a direct and active involvement of the spectator who becomes integral part of the work. Sfelab's aim is to provide innovative solutions to cultural or commercial projects which open a window onto tomorrow's world.

BOSCO SENSORIALE

This is the first of five interactive installation that make up thewhole "Luoboscosa della Musica" exposed in Villa Carlotta in the region of Como Lake. Before talking about instruments and music, you have to be aware of plants. Safeguarding them is fundamental to our future. We therefore enter the woods and walk among the plants from which we take the wood we use for making musical instruments. These plants have music inside. In the opening room of the exhibition you can immerse yourself emotionally in the world narrated in "The history of Music" trio white lightboxes outline a path you can go along. Next to each one of these, you can find a wooden sample. Touching it, you put inaction the audiovisual contents of the room: on the lightboxes, the sample related plant photo appears. Moreover, a music played by an instrument built with that particular wood is switched on. Each instrument plays a part of a symphony. Switch on all the lightboxes, and discover the music of the wood.

LOUD 53

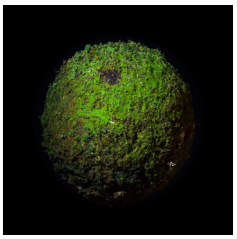
The power of Sfelab lies in the peculiarities of each individual in favor of the community: the high quality of the final product is the result of the cooperation within the group.

Index

I Exoplaneta — Philip Klawitter
II Zurich HB Flap — Glynn-Vanetti
III Punto Zero — Otolab
IV E329 prepared dc-motors, cotton balls, toluene tank — Zimoun
V Voice Array — Rafael Lozano-Hemmer
VI Unstable Simmetry — Francesco Ferrarone
VII PETSCII wonders of the Owl Machine — Raquel Meyers
VIII Bosco Sensoriale — Sfelab

p. 11 Philip Klawitter

Exoplaneta I



*

38

Raquel Meyers

We live in a time where hardware and software become obsolete even before we have learned how to use them.

BIOGRAPHY

Raquel Meyers is a Spanish artist who defines her practice as KYBOdotgif (drawing by typing). KYBOdotgif is a booklet storytelling about technology and keyblindness. Raquel Meyers is also a curator, researcher, and system-lover. These techniques are not souvenirs from the past. They are hard-won knowledge. Since 2004 she has performed at festivals like Transmediale, Fylkingen, Pixels Mapping, La Casa encendida and Cimatics, at Bbb eventclose Tokyo/Blip Festival and the Playlist exhibition, as well at Liste Art Fair Basel, Ars Electronica Center, Abrigata Kornhall, Bonniers Konsthall, Ikpo Gallery, Click New Media Arts Festival, At_Cph, BAK Bergen Center for Electronic Arts, LAMoist and RIAIL, among others.

PETSCII WONDERS OF THE OWL MACHINE

It is a digital collage using elements from the animation made on Commodore 64 Computer using the KYBOdotgif technique where the screen is the canvas, use as rectilinear grid on which one keystroke at a time build a character by character animation. You cannot make corrections, so any unintended strikes force you to start all over again.

LOUD 39

They are a reminder, not for nostalgia, but for our impossibility of complete learning before they disappear into the consumerist void.

40

PETSCII wonders of the Owl Machine

Raquel Meyers
Performance
Campbelltown, Australia
2017

CREDITS
© Raquel Meyers

KEEP TOUCHING THE TWO POINTS 41

46

Francesco Perratone

He's constantly learning and experimenting new tools and techniques, trying to obtain something interesting.

BIOGRAPHY

Francesco Perratone is a visual artist specialized in 3d graphics, VFX techniques and photography, his works range from music videos to projection mapping, commercials, real time applications and scripting for 3d graphics. From 2001 to 2006 he worked as artist and freelancer, while being active in the IT field. In 2009 he co-founded Italiavirtuin, a video studio that remained active until 2017, he was involved in the production of short movies, commercials, music videos and animations. In 2016 and 2007 he participated in Michelangelo Pistoletto's Undex residency, then worked with the Pistoletto Foundation. From 2014 to 2016 he has been the CTO of Mitiaà, active in the development of technology for non-profit humanitarian skimming. Currently he's a full-time artist and freelancer, also exploring the creation of VR environments and interactions.

LOUD 47

It's an interesting mix of polygonal and generative art, a constantly transforming symmetrical shape. I recorded some metallic sound and manipulated it to underscore that aspect. I like the results, especially when listening through earphones.

48

Unstable Simmetry

Francesco Perratone
Animation
Italy
2016

CREDITS
© Francesco Perratone

TURN THE BOOK UPSIDE DOWN 49

54

Bosco Sensoriale

Sfelab
Interactive installation
Como, Italy
2017

CREDITS
© Sfelab Architects

TOUCH THE FOUR POINTS 55

56

The sound allows the visitor to approach the work through several interpretations. The direct interaction with the wood creates a strong relationship between the visitor and the tree: in this case, the sound that propagates also in the wood itself reaching the user both through the hearing and through the touch, assumes a didascalic connotation, providing the visitor with information about which instrument is associated with the touched wood. The choice of response durations and the layout of the artistic elements in the room allow the visitor to come in contact with several woods in succession: at this point, a new, more emotional, interpretation takes over in the reading

LOUD 57

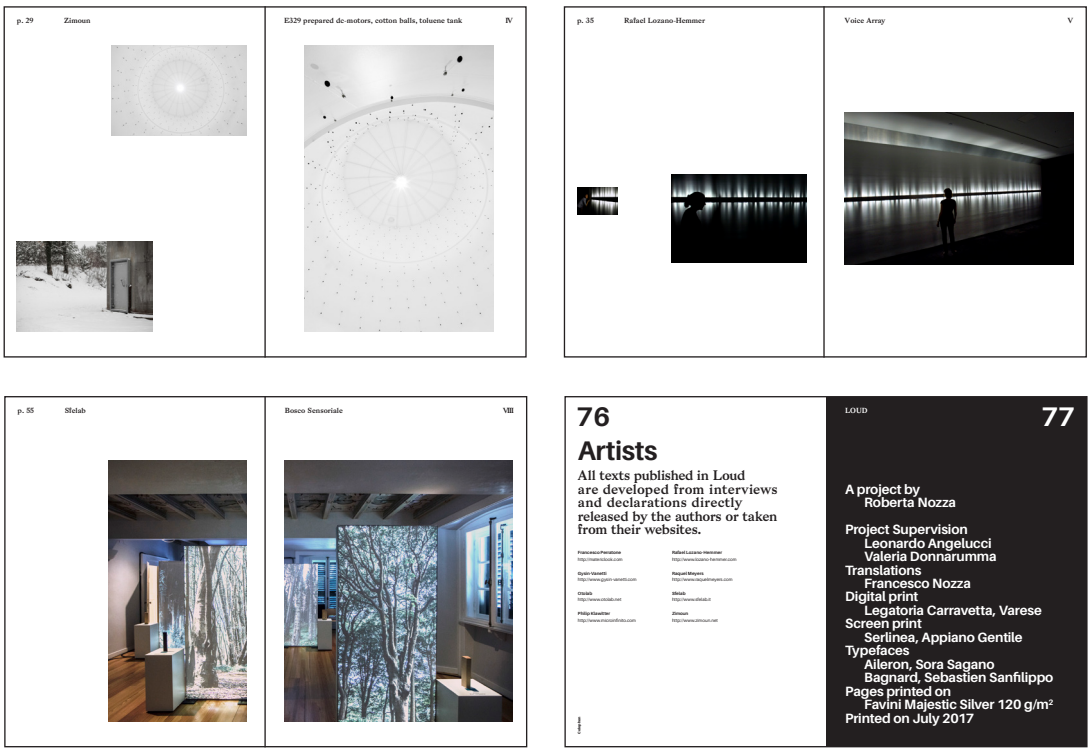
of the work. The sounds that come from the various elements are not separated, but complement each other in a harmonious way, forming a symphony well-recognzable to the user, which feels itself in the center of a string instrument concert. The idea is inspired by Francois Bayle's Acousmonium re-examined in an interactive way.

p. 17 Gysin–Vanetti

Zurich HB Plap II

p. 23 Otolab

Punto Zero III


p. 29
Zimoun
E329 prepared dc-motors, cotton balls, toluene tank
IV
p. 35
Rafael Lozano-Hemmer
Voice Array
V
p. 55
Sfelab
Bosco Sensoriale
VIII
76
Artists
All texts published in Loud are developed from interviews and declarations directly released by the authors or taken from their websites.
Francesco Perotone
http://matericlook.com
Rafael Lozano-Hemmer
http://www.lozano-hemmer.com
Dyson Vanetti
http://www.gyon-vanetti.com
Raquel Meyers
http://www.raquelmeyers.com
Chislab
http://www.chislab.net
Sfelab
http://www.sfelab.it
Philip Klawitter
http://www.mccomfinto.com
Zimoun
http://www.zimoun.net
LOUD
77
A project by
Roberta Nozza
Project Supervision
Leonardo Angelucci
Valeria Donnarumma
Translations
Francesco Nozza
Digital print
Legatoria Carravetta, Varese
Screen print
Serlinea, Appiano Gentile
Typefaces
Aileron, Sora Sagano
Bagnard, Sebastien Sanfilippo
Pages printed on
Favini Majestic Silver 120 g/m²
Printed on July 2017

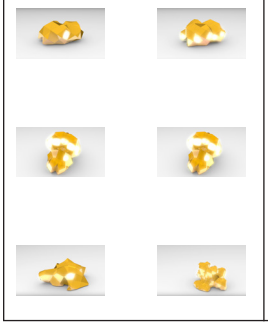
*

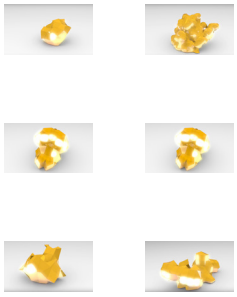
p. 41 Raquel Meyers

PETSCII wonders of the Owl Machine VII

p. 49 Francesco Perratone

Unstable Simmetry VI





Roberta Nozza
Thesis project

University of Applied Sciences
and Arts of Southern Switzerland

Department for Environment
Constructions and Design

Bachelor of Arts
in Visual Communication

All rights reserved.
No part of this publication may be reproduced in any manner without permission. All images are © the artists, reproduced with the kind permission of the artists or their representatives.

© 2017 Roberta Nozza
© 2017 SUPSI

Scuola universitaria professionale
della Svizzera italiana

SUPSI

“La nostra vita è un’opera d’arte - che lo sappiamo o no, che ci piaccia o no. Per viverla come esige l’arte della vita dobbiamo - come ogni artista, quale che sia la sua arte - porci delle sfide difficili (almeno nel momento in cui ce le poniamo) da contrastare a distanza ravvicinata; dobbiamo scegliere obiettivi che siano (almeno nel momento in cui li scegliamo) ben oltre la nostra portata, e standard di eccellenza irritanti per il loro modo ostinato di stare (almeno per quanto si è visto fino allora) ben al di là di ciò che abbiamo saputo fare o che avremmo la capacità di fare. Dobbiamo tentare l’impossibile. E possiamo solo sperare - senza poterci basare su previsioni affidabili e tanto meno certe - di riuscire prima o poi, con uno sforzo lungo e lancinante, a eguagliare quegli standard e a raggiungere quegli obiettivi, dimostrandoci così all’altezza della sfida.”

*

Zygmunt Bauman

CONCLUSIONE → LA RESA DEI CONTI

→ SVILUPPI FUTURI

→ PIANO DI LAVORO

→ BIBLIOGRAFIA

→ ARTICOLI

→ SITOGRAFIA

→ VIDEOGRAFIA

RINGRAZIAMENTI

*

*

I punti deboli e i punti di forza di questo progetto coincidono con le soddisfazioni e le insoddisfazioni che ne sono derivate. Sono soddisfatta principalmente di aver prodotto un unico artefatto che si compone però di numerose fasi e che mi ha permesso di sperimentare in diversi campi. Un punto di forza è sicuramente quello di aver incluso contenuti inediti e di aver avuto un contatto diretto con gli artisti, scoprendo solo dopo, in alcuni casi, di aver avuto riscontri da personaggi di un certo calibro. Sono soddisfatta inoltre di aver progettato un artefatto editoriale e di averne studiato anche l'interazione. I tre processi di stampa a cui ho partecipato e assistito mi hanno affascinato e mi ha entusiasmato scoprire quanti metodi e quante tecniche si possono sperimentare per un solo progetto. Infine la soddisfazione di vedere un linguaggio di programmazione tradursi in una funzionalità reale mi ha sicuramente fatto scoprire una nuova passione. L'insoddisfazione, invece, è solo legata al fatto di dovermi fermare a questo punto. Il punto debole principale di questo progetto è il fatto che rimane in parte solo un'idea. Tutti gli sviluppi futuri elencati nella pagina seguente sono parte integrante dell'artefatto e sono dispiaciuta di non poterci arrivare per una mancanza di profondità di conoscenza.

Se guardo tutto il processo dall'alto sono felice di come il tutto è nato e si è sviluppato in una modalità quasi lineare e naturale, ho compreso sicuramente l'importanza di saper prendere una decisione in modo veloce ma ragionato, consapevole delle sue conseguenze e pronta a trovare una strada per far tornare tutti i conti.

*

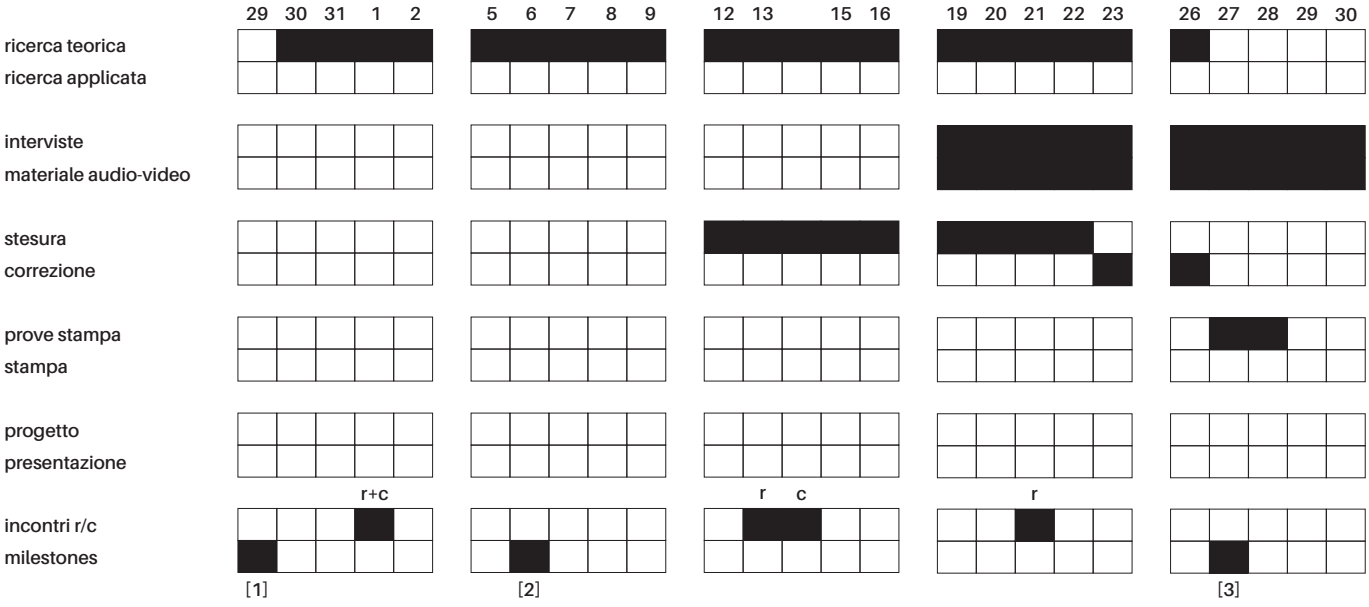
Loud si presenta allo stato attuale come un prototipo sperimentale, molte parti devono essere ancora implementate e migliorate. Gli scenari di un futuro prossimo includono la connessione del libro alla rete e lo studio delle possibilità e dei processi per l'updating dei contenuti sonori, sia per quanto riguarda il ruolo degli artisti nella pubblicazione, i quali interverrebbero nel tempo aggiornando i suoni, sia per quanto riguarda il ruolo degli utenti, i quali interagendo con il libro potrebbero interagire in tempo reale anche con le installazioni vere e proprie, ovunque esse si trovino. Questa idea per uno sviluppo potenzialmente prossimo prevede la progettazione di un software o di un applicazione che permetta l'apertura di questa comunicazione. La connessione ad internet trasformerebbe così Loud in un social network fisico in grado di interagire con i social già esistenti o indipendentemente da essi, creando semplicemente una rete di contatti costituita dai libri stessi.

Per quanto riguarda altri scenari futuribili, Loud potrebbe ampliare i propri contenuti e includere numerosi altri artisti o essere pubblicato sotto forma di rivista sempre con l'intento di portare ai suoi lettori punti di vista sempre nuovi sullo scenario artistico. I numerosi feedback positivi ricevuti anche dagli artisti stessi mi portano a pensare che i temi che questo progetto tocca siano caldi e sentiti e che quindi l'interesse per questa pubblicazione possa essere reale. Penso che il futuro dell'editoria sia destinato almeno in parte a questo genere di ibridazioni e in quest'ottica vedo Loud come un valido esperimento che si inserisce esattamente all'interno di questo processo di evoluzione.

Gli stessi sistemi potrebbero essere sfruttati per creare pubblicazioni che parlino di musica, di eventi, di cinema, di cronaca e attualità; perché la realtà che ci circonda è tridimensionale e multi-sensoriale e ad un qualsiasi supporto cartaceo, a volte, potrebbe servire di doverla rappresentare anche con mezzi diversi rispetto ad una semplice immagine o fotografia.

Non per ultima, risalendo alle origini di questo progetto, vi è una possibilità che Loud possa diventare uno strumento di mediazione per persone con disabilità visive, affinché l'arte sia accessibile anche a questa fascia di pubblico.

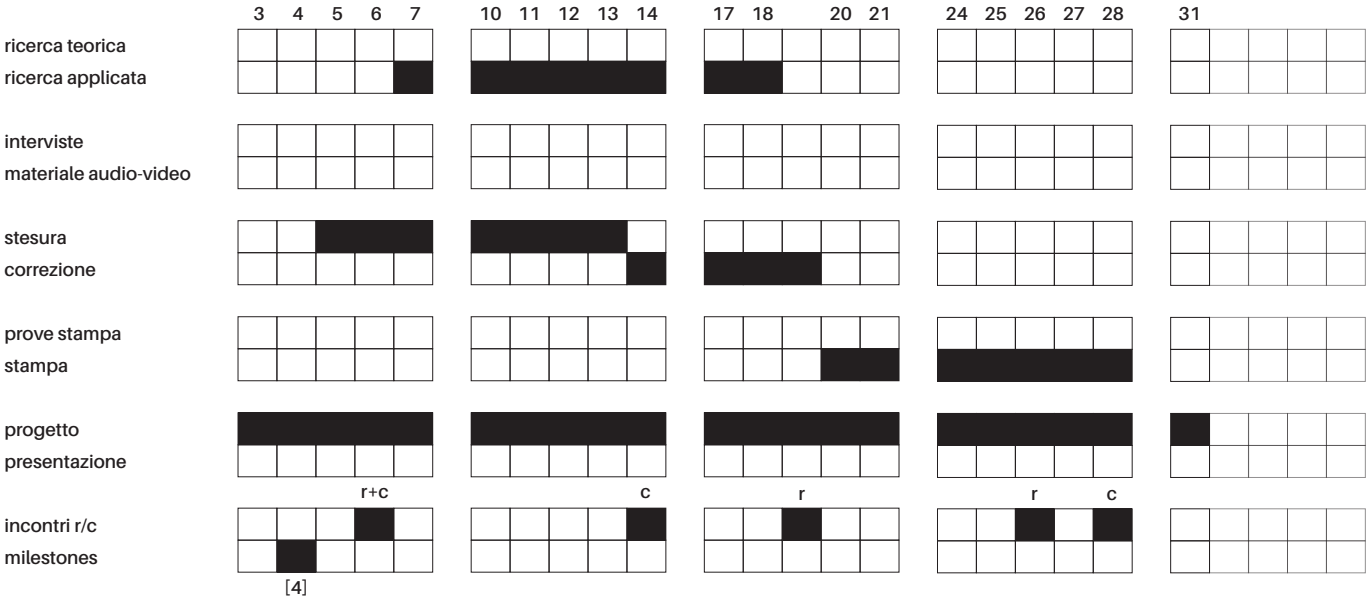
giugno



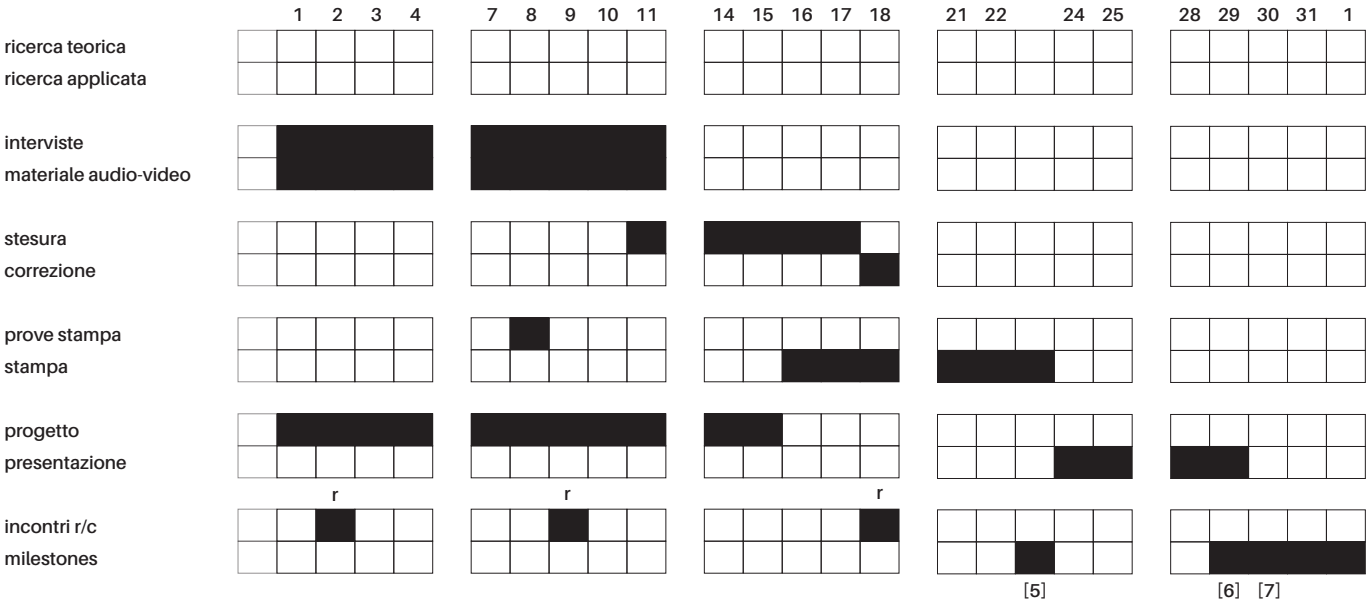
*

[1] inizio
[2] consegna preliminare
[3] consegna intermedia

luglio



agosto



[4] incontro intermedio
[5] consegna finale
[6] allestimento
[7] incontro finale

*

Angesleva J., Jaschko S., Sauter J., 2011, Art+Com, Media spaces and installation, Gestalten, Berlino

Bonomi F., 2009, Lo potevo fare anch'io. Perché l'arte contemporanea è davvero arte, Mondadori, Milano

Caruso F., 2010, Visioni e oltre, Multisensorialità, accessibilità e nuove tecnologie al museo, Edizioni Effigi, Arcidosso

Chiappini C., Rigamonti P., 2010, Interaction design,TreccaniTerzo Millennio, Roma

Covachic M., 2011, L'arte contemporanea spiegata a tuo marito, Laterza, Bari

De Oliveira N., Oxley N., Petry M., Installations II, L'empire des sens, Thames & Hudson, Paris

Ehmann S., Hanschke V., Klanten R., 2011, A touch of code, Interactive installations and experiences, Gestalten, Berlino

Falcinelli R., 2011, Guardare pensare progettare: neuroscienze per il design, Stampa Alternativa & Graffiti, Roma

Goldberg R., 1999, Performances, L'art en action, Thames & Hudson, Paris

Joselit D., 2015, Dopo l'arte, Postmedia Books, Milano

Lemoine S., 2007, L'art moderne et contemporain, Larousse, Paris

Ludovico A., 2014, Post-digital print, La mutazione dell'editoria dal 1894, Caratterimobili, Altamura

LUST, McWilliams C., Reas C., 2010, Form+code, In design, art and architecture, Princeton Architectural Press, New York

Lynch J., 2011, Il profumo dei limoni. Tecnologia e rapporti umani nell'era di Facebook, Lindau, Torino

Norman D. A., 2004, Emotional design, Apogeo, Trento

*

Norman D. A., 2008, Il design del futuro, Apogeo, Milano

Pignotti L., 1993, I sensi delle arti: sinestesie e interazioni estetiche, Edizioni Dedalo, Bari

Rush M., 2003, Video Art, Thames & Hudson, Londra

Saffer D., 2007, Design dell'interazione, Paravia Bruno Mondatori,Torino

Vettese A., 2010, Si fa con tutto. Il linguaggio dell'arte contemporanea, Editori Laterza, Bari

*

*

Anne Burdick, Johanna Drucker, Peter Lunenfeld, Todd Presner, Jeffrey Schnapp, The Immense Promise of the Digital Humanities, "New Republic", 12 maggio 2014, http://www.newrepublic.com/article/117711/digital-humanities-have-immense-promise-response-adam-kirsh, giugno 2017

Beaux Arts Magazine, Dicembre 2008, Bam 294, Parigi

Caserini A., 2013, L'opinione. Cataloghi d'arte, un ponte tra l'artista e il fruitore?, formesettanta.wordpress.com, https://formesettanta.wordpress.com/2013/07/24/lopinione-cataloghi-darte-un-ponte-tra-lartista-e-il-fruitore/

Chiodi S., 2010, Orientamenti dell'arte contemporanea, Treccani.it, http://www.treccani.it/enciclopedia/orientamenti-dell-arte-contemporanea_(XXI-Secolo)/

Clay Shirky, How will we read, intervista di Sonia Saraiya, 2012, http://web.archive.org/web/20120407180909/http://blog.findings.com/post/20527246081/how-will-we-read-clay-shirky, aprile 2012

Cramer F., What is "Post-digital"?, APRJA (A Perr-Reviewed Journal About), http://www.aprja.net/what-is-post-digital/, giugno 2017

D'Arte n.01, rivista di arte e cultura, Dicembre 2014-Gennaio 2015

Decaroli D., aprile 2017, L'era dei robot, Focus n.294, p. 83-94

Favarelli P., 2015, Un'immagine vale più di mille parole, https://www.retv.it/2015/05/25/un-immagine-vale-più-di-mille-parole/, giugno 2017

Freeman O., Max D.T., aprile 2017, L'uomo del futuro: come si evolverà la nostra specie?, National Geographic Italia vol.39 n.4, p. 14-35

Groundzero #02, Cibo, agosto 2010, Cascio Editore, Lugano

Hi-Fructose Magazine, The New Contemporary Art Vol.20, 2011, OuchFactory YumClub, Canada

Holo 2, Fall 2016, Medialis Offsetdruck GmbH, Berlino

Holo 1, Spring 2014, Medialis Offsetdruck GmbH, Berlino

*

*

Jenkins S., 2011, Welcome to the post-digital world, an exhilarating return to civility – via Facebook and Lady Gaga, The Guardian, https://www.theguardian.com/com- mentisfree/2011/dec/01/post-digital-world-web, giugno 2017

Mantovani R., 2015, L'internet delle cose in 8 domande e risposte, Focus.it, http://www.focus.it/tecnologia/innovazione/tutto-quello-che-ce-da-sapere-sullinternet-of-things-in-x-domande-e-risposte

Marotta & Russo, 2015, Post Digital: Internet nel tutto. L'arte e la globalizzaizone, http://mimesis-scenari.it/2015/10/22/post-digital-internet-nel-tutto-larte-e-la-globalizzazione/, giugno 201

Negroponte N., Dicembre 1998, Beyond Digital, Wired, www.wired.com/category/magazine/

Nicola Sani, L'immagine del suono: un percorso del Novecento, Musica/Realtà n.71, Luglio 2003, http://www.lacritica.net/nicolasani.htm

Pinotti A., primavera 2017, Narciso e la diplopia iconica, Wired n.80,
p. 208-213

Pisano L., Gennaio 2015, La condizione post-digitale, Blow Up n.200, p.71-77

Progetto Grafico n°28, "Pubblicare", Autunno 2015, Aiap, Milano

Sarica F., 2013, Ma cos'è una rivista oggi?, rivistastudio.com, http://www.rivistastudio.com/standard/ma-cose-una-rivista-oggi/

Scorranese R., Giugno 2014, La vera sfida: toccare la pittura, Corriere della Sera,
www.corriere.it/cultura/14_giugno_04/vera-sfida-toccare-pittura-2b10461a-ebd4-11e3-85b9-deaea8396e18.shtml?refresh_ce-cp

Sorrentino P., primavera 2017, prologo, Wired n.80, p. 22-23

*

Artbeyondsight.org, 2011, Museum Accessibility Research: Publications and Advisory Board, http://www.artbeyondsight.org/mei/advisory-board-for-the-multi-site-museum-accessibility-study/

bareconductive.com, 2015, https://www.bareconductive.com/wp-content/uploads/2015/01/MSDS_BareConductive_ElectricPaint.pdf

Behance.com, Reinach E., 2017, Christmas Card, https://www.behance.net/gallery/47965151/Christmas-Card-2016-w-Conductive-Ink-Drawing-Bot

Behance.com, D'amico N., 2016, Mordukhay J., Robots, https://www.behance.net/gallery/33520465/Robots

Behance.com, Mee S., 2016, Official New York Accessibility Guide, https://www.behance.net/gallery/35432755/New-York-City-Accessibility-Guide

Behance.com, Chehayeb T., 2011, Interactive Poster, https://www.behance.net/gallery/2702693/Interactive-Poster

Ebookfriendly.com, 2017, 12 projects that enhance print books with technology, https://ebookfriendly.com/print-books-technology- projects/

Futureofthebook.org, Vershbow B., 2007, The Paper E-book, http://futureofthebook.org/blog/category/bluebook/

Instructables.com, Shorter M., 2013, Paper Electronics: Make Interactive, Musical Artwork With Conductive Ink, http://www.instructables.com/id/Paper-Electronics-Make-Interactive-Musical-Artwo/

Kickstarter.com, Novalia Ltd, 2015, CreatorKit: PrintedTouch Stickers Add Sound to Anything, https://www.kickstarter.com/projects/1383166529/creatorkit-printedtouch-stickers-add-sound-to-anyt?ref=discovery

Kickstarter.com, Maxus Tech, 2017, Welle: Turn Any Surface Into A Smart Interface, https://www.kickstarter.com/projects/1781885077/welle-turn-any-surface-into-a-smart-interface?ref=recommended

tecnomagazine.it, 2011, http://www.tecnomagazine.it/tech/14700/inchiostro-conduttivo-permette-di-disegnare-circuiti-su-carta/

*

Netflix, 2017, Abstract, The Art of Design, Christoph Niemann

Netflix, 2017, Abstract, The Art of Design, Ralph Gilles

Netflix, 2017, Abstract, The Art of Design, Tinker Hatfield

Ted.com, 2015 , Chieko Asakawa: How new technology helps blind people explore the world, https://www.ted.com/talks/chieko_asakawa_how_new_technology_helps_blind_people_explore_the_world

Ted.com, 2013, Chris Downey: Design with the blind in mind, https://www.ted.com/talks/chris_downey_design_with_the_blind_in_mind

Ted.com, 2012, Neil Harbisson: I listen to color, https://www.ted. com/talks/neil_harbisson_i_listen_to_color

Youtube.com, 2015, Bare Conductive, Electric Paint, https://www.youtube.com/watch?v=I0HpZRQkths

Youtube.com, 2015, PrintScreen: A DIY technique for printing customized flexible touchscreens, https://www.youtube.com/watch?v=2qg5BXH1mPs

*

Giunti alla fine di questo, lungo o breve che si voglia, ma sicuramente intenso, percorso non resta che esprimere la mia gratitudine per tutti quanti mi hanno aiutato ad arrivare alla fine.

Ringrazio tutti gli artisti che hanno risposto alle mie mail e che mi hanno fornito materiale per poter creare contenuti originali per il libro. In particolare Marco Brienza e il team di Sfelab per avermi invitato alla loro mostra e per aver voluto a tutti i costi riservare una copia del mio libro.

Ringrazio Thomas per avermi aiutato ad analizzare le opere e a realizzare la sequenza, e per avermi offerto la colazione nel mentre.

Ringrazio Simon per avermi fatto capire qualcosa in più in tema di programmazione e per avermi aiutato in questa delicata fase, nonostante non ci vedessimo da almeno cinque anni, a detta sua.

Ringrazio i miei colleghi che puntualmente ogni weekend al lavoro mi hanno chiesto come andasse il mio progetto, raccontandomi poi delle loro vacanze, ma offrendomi un caffè di supporto.

Ringrazio i miei amici per aver fatto lo stesso (vedi sopra) e per avermi strappato dal progetto ogni volta che potevano.

E tra questi includo anche i miei compagni che hanno condiviso con me questo percorso. Una menzione speciale va a Jamila, che è stata in grado di smontare puntualmente ogni mia idea, portandomi però a pensare di più e a fare meglio.

Ringrazio Lorenzo per essere stato al mio fianco e per avermi sopportato e supportato in tutto e per tutto, nonostante abbia capito il tema del progetto ad un mese dall'inizio.

Ringrazio i miei genitori per tutto il sostegno e per non aver badato alla mia più totale assenza a casa e al più totale disordine che lasciavo nei miei rari passaggi.

Ringrazio mio fratello per essere accorso in mio aiuto dopo che la traduttrice con cui avevo preso accordi ha deciso di abbandonarmi. Soprattutto per i testi tradotti alle due del mattino prima di partire per le vacanze.

Ringrazio la mia correlatrice Valeria per avermi indirizzato nella ricerca, spingendomi a mettere il dovuto impegno nella fase teorica; per avermi prestato i suoi libri (anche quelli in francese) e per essere stata velocissima ed efficace nella correzione dei testi.

Dulcis in fundo, ringrazio Il mio relatore Leonardo per essere stato il miglior relatore che potessi desiderare: presente, attento e sempre sul pezzo, anche quando era sommerso dal lavoro o al freddo in Islanda. E per avermi spronato a dare il massimo senza tralasciare niente, in ogni fase.

© Tutti i diritti riservati.

Scuola universitaria professionale
della Svizzera italiana

SUPSI