



DUNJA RADETIĆ

AI CONFINI TRA TECNOLOGIA, ARTE E STORIA DELL'ARTE: ALCUNI ESEMPI DI VISUALIZZAZIONE E INTERAZIONE

When art history makes use of new technologies to represent itself, a change in its traditional transmission models occur. The involved devices of representation which traditionally support the contents also change them.

In this paper we will explore such transformations by going through a number of examples of artworks, museum's websites, and theoretical concepts such as databases, interactive interfaces, and graphical representations of the information involved.

The user who employs this kind of systems is faced with an aesthetically characterized experience that requires a performative and active reading mode of its hypermedia components: this induces a different reception of information by the user. We therefore ask whether, in a field like the history of art which traditionally raises resistance to this kind of practices, such systems could be, instead, an instrument of re-activation of its procedures and meanings.

Ecco il paradosso: si dice che fare storia significa non cadere nell'anacronismo; ma si dice anche che è possibile risalire verso il passato solo con il presente dei nostri atti di conoscenza. Si riconosce quindi che fare storia è produrre quantomeno un anacronismo. Che posizione assumere di fronte a questo paradosso?

Georges Didi-Huberman,
Storia dell'arte e anacronismo delle immagini

In un saggio del 1999, presentato alla conferenza internazionale *Museums and the Web*, Steve Dietz si chiedeva come l'architetto dell'informazione possa raccontare storie interessanti e non semplicemente fornire accesso ai dati e formulava questo problema in termini di «estrazione di significato dalle banche dati» con riferimento ai siti web sull'arte¹.

¹ S. DIETZ, *Telling Stories: Procedural Authorship and Extracting Meaning from Museum Databases*, in *Museums and the Web 1999: Proceedings*, a cura di J. Trant, D. Bearman, Archives & Museum Informatics, New Orleans, 1999 (in <http://www.archimuse.com/mw99/papers/dietz/dietz.html>).



Nonostante questo testo sia diventato un punto di riferimento per molti studi museali, nel 2009 Manovich e Douglass ponevano il problema in questi termini:

While the explosion of new ideas and methods in cultural disciplines from the 1960s onward affected the subjects being written about and exhibited and their interpretations, one important aspect of our presentations of culture did not change. Books and museums devoted to art, design, media, and other cultural areas continue to arrange their subjects into small numbers of discrete categories - periods, artistic schools, -isms, cultural movements. The chapters in a book or the rooms of a museums act as material dividers between these categories. In this way, a continuously evolving cultural "organism" is sliced and segmented into a set of artificial boxes [...] We can ask: If we are currently fascinated with the ideas of flow, evolution, complexity, heterogeneity, and cultural hybridity, why our presentations of cultural data do not reflect these ideas?²

Questo passaggio fa emergere in modo molto diretto e chiaro lo stato delle relazioni tra la produzione storico critica, i loro modelli di codifica e veicolo³, e la fruizione dell'opera con le tecnologie digitali. Gli studi sulla digitalizzazione del patrimonio culturale hanno raggiunto un alto livello qualitativo sia nell'ambito teorico che in quello pratico⁴. Tuttavia nello specifico dell'arte antica e della storia dell'arte tradizionale si riscontrano ancora attriti e difficoltà a far convergere le pratiche tradizionali con le caratteristiche dei cosiddetti nuovi media.

L'idea di fruizione dell'opera come atto contemplativo, la produzione e divulgazione storico artistica, intese come momento ermeneutico e filologico a scopo didattico permangono come paradigma dominante anche nei sistemi digitali di

² L. MANOVICH, J. DOUGLASS, *Visualizing temporal patterns in visual media*, 2009 (in lab.softwarestudies.com/2009/06/publications.html): «Mentre l'esplosione di nuove idee e metodi in discipline culturali dal 1960 in poi ha influenzato gli argomenti comuni di testi critici e mostre, nonché le loro interpretazioni, un aspetto importante della nostra presentazioni di cultura non è cambiato. Libri e musei dedicati all'arte, design, media, e in altre aree culturali continuano a organizzare i loro soggetti in un ridotto numero di categorie discrete - i periodi, le scuole artistiche, -ismi, movimenti culturali. I capitoli di un libro o le stanze di un museo fungono da divisori di materiale tra queste categorie. In questo modo l'"organismo" culturale che è in continua evoluzione culturale, viene affettato e segmentato in una serie di contenitori artificiali [...] Ci si può chiedere: se siamo così affascinati da idee di flusso, l'evoluzione, la complessità, eterogeneità e ibridismo culturale, perché le nostre presentazioni dei dati culturali non riflettono queste idee?», traduzione mia.

³ K. KWASTEK, *Convergent Practices New Approaches to Art and Visual Culture*, 2003 (in <http://www.chart.ac.uk/chart2003/papers/kwastek.html>).

⁴ Per un compendio aggiornato di pratiche teoriche e progettuali dell'uso dei media digitali nell'ambito dei musei cfr. *Theorizing Digital Cultural Heritage. A Critical Discourse*, a cura di F. Cameron, S. Kenderdine, The MIT Press, Cambridge, London, 2007.



fruizione. Dall'altra parte, però, le correnti teoriche sull'immagine dei *visual studies* hanno già da tempo individuato alcuni sintomi che stanno investendo la cultura visiva contemporanea e che dimostrano come l'ibridazione tra le modalità di visualizzazione tra media antichi e nuovi ha contribuito notevolmente a una mutata considerazione delle immagini⁵.

Lev Manovich, la cui produzione teorica sui media informatici sarà più volte richiamata nel corso della trattazione, ha individuato in una formula ormai famosa il database come nuova forma simbolica della nostra epoca, in esplicito riferimento allo studio sulla prospettiva di Panofsky⁶.

La dominanza del pensiero di Panofsky nella tradizione degli studi storico artistici ha infatti messo in ombra una storia dell'arte che stava percorrendo una via diversa, attraverso l'attività, tra gli altri, di Warburg e di Benjamin⁷, nella cui ricerca la riproduzione fotografica come archivio visivo e fondamento del montaggio cinematografico, diventa elemento strutturale dell'indagine critica che, di riflesso, ha contribuito anche a una nuova visione delle immagini del passato.

Vorrei pertanto qui proporre una breve riflessione sul ruolo dell'interfaccia grafica nei sistemi informativi digitali per la storia dell'arte che non nasce digitale, in particolare le modalità con cui l'interfaccia può agire come 'ri-attivazione' delle immagini e degli strumenti per la loro analisi.

La tematica è molto vasta e, senza pretese di conclusiva esaustività, cercherò di condurre la discussione attraverso alcuni esempi, anche mediante progetti artistici contemporanei, di due aspetti di visualizzazione delle informazioni strettamente connessi: il concetto di interattività e il ruolo della componente visiva dell'interfaccia grafica come 'attivatore' di un archivio di dati.

⁵ Per una panoramica cfr. *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, a cura di A. Pinotti, A. Somaini, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2009.

⁶ L. MANOVICH, *Il linguaggio dei nuovi media*, tr. it. Olivares, Milano, 2002, pp. 273-274.

⁷ Cfr. G. DIDI-HUBERMAN, *La storia dell'arte come disciplina anacronistica*, in ID., *Storia dell'arte e anacronismo delle immagini*, tr.it. Bollati Boringhieri, 2007, pp.11-56; H. BREDEKAMP, *Una tradizione trascurata? La storia dell'arte come Bildwissenschaft*, in a cura di A.Pinotti, A.Somaini, in *Teorie dell'immagine*, cit., pp.137-154; H. BELTING, *Toward the Antropology of the image*, in *Antropologies of art*, a cura di M. Westermann, Yale University Press, New Haven and London, 2005, pp. 41-58: p.43.



1. Database come archivio attivo

L'interfaccia grafica con la sua architettura visiva e logica è la sovrastruttura di una collezione di dati, di un database. Le sua configurazione è composta da una struttura ipertestuale che organizza le informazioni in percorsi incrociati, e modalità di rappresentazione di tale assetto.

La tradizione della disciplina storico artistica prevede la trasmissione della propria produzione attraverso il testo chiuso di una narrazione lineare, un'organizzazione rigida di oggetti, concetti e periodi in categorie codificate, così come un'esposizione di opere prevede un percorso prestabilito. In tutti i casi il lettore dei testi scritti o visivi è considerato come un destinatario fondamentalmente passivo.

Un oggetto visivo ipermediale richiede invece una lettura performativa, che induce, per la sua stessa connotazione, a diversi gradi di interpretazione: dell'oggetto come insieme, delle sue componenti e delle relazioni tra quest'ultime. Il problema che si pone davanti a questa nuova condizione è la molteplicità di percorsi, di relazioni, di punti di vista. Cambia dunque il modo di accesso ai dati: non è più dato un inizio fisso e una direzione, ma si impone un percorso non lineare, dinamico e associativo, che incoraggia la lettura in termini di esperienza visiva attiva; cambia anche lo statuto dei dati, che da archivio diventano testo, storia, racconto.

Rudolf Frieling, in un saggio sulle strategie creative con cui lavorano gli artisti interessati alle banche dati, analizza attraverso alcune opere 'analogiche' (quella di Peter Piller, il *Poem Schema* di Dan Graham e *Index (from The Naturalist Gathers)* di Douglas Blau) le configurazioni dell'archivio come «generatore» di sapere:

The artists “free” the images (Piller) as much as the words (Blau) from their original referential and indexical format to that of an original order, such that the new sense of order opens a new mode of reading. The generative nature of text apparatus and the logic of the library (as storage space of all referential structures) transform the archive into a producer and an archive of potential texts. From this perspective, the data-based archive presents itself no longer as a passive storage space, but rather as a place of action. To speak of a “store” of knowledge is misleading, since it is, instead, a “generator” of knowledge. Data is no longer simply placed in the archive as a “file” but becomes an “actor” and begins to be mobile, leaving the archive again.⁸

⁸ R. FRIELING: Database and Context: Artistic Strategies within a Dynamic Field of Action, in *aRt&D: Research and Development in Art* a cura di J. Brouwer, A. Mulder, A. Nigten, V2_Publishing/NAi Publishers, Rotterdam, 2005, p.189. «Gli artisti “liberano” tanto le immagini (Piller) quanto le parole dai loro formati originali di tipo referenziale e



Il progetto artistico *Slippery Traces* di Georg Legrady, del 1996, un archivio digitale di circa duecento cartoline inter-relazionate mediante punti di richiamo sull'immagine, mette in atto la meta-narrazione come «sperimentazione dei filtri di organizzazione statistica ('modi di vedere' piuttosto che contenuto), associati con le pratiche dominanti dell'organizzazione sociale»⁹. Nel saggio *The Postcard Trail*, Legrady spiega come l'opera fosse stata creata

[...] to explore the ways that the meaning of images change when juxtaposed with other images. [...] Transferred to the non-linear dynamic environment of the computer, the shifts in meaning are exponentially increased as the images are freed from their slide-tray positions, to be constantly resituated in relationship to each other as determined by criteria defined in the computer code [...]. The interface design of *Slippery Traces* anchors the act of looking in a particular way. [...]. [The interface] emphasizes a "looking with intent" or "search and capture". In this constantly moving, fragmented looking environment, the viewer has to literally stop the act of 'looking' (by freezing mouse movement) to see the whole image.¹⁰

Qui l'atto di vedere è quindi legato anche all'atto di movimento, di interazione come tempo di azione per l'osservazione e costruzione di significato attraverso i legami visivi, e tempo di pausa dedicato alla visione dell'immagine come insieme.

indicale verso un ordine originale, in modo che il nuovo senso di ordine apra un nuovo modo di lettura. La natura generativa dell'apparato testuale e la logica della biblioteca (come spazio di deposito di tutte le strutture di riferimento) trasformano l'archivio in un produttore e un archivio di potenziali testi. Da questa prospettiva, l'archivio come database si presenta non più come uno spazio di deposito passivo, ma piuttosto come uno spazio d'azione. Parlare di un "deposito" di conoscenza è fuorviante, dal momento che si tratta invece di un "generatore" di sapere. I dati non sono più semplicemente collocati nell'archivio come "file" ma diventano "attori" e cominciano a muoversi, lasciando l'archivio di nuovo», traduzione mia.

⁹ T. MURRAY, *The Digital Stain of Technology*, in *The complete artintact*, Vols. 1-5, 1994-1999, riedizione DVD, Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), Karlsruhe, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern, 2004.

¹⁰ G. LEGRADY, *The Postcard Trail*, *Artinact 3*, in *The complete artintact*, Vols. 1-5 1994-1999, riedizione DVD, Text Archive, p. 172, Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), Karlsruhe, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern, 2004. «[...] per esplorare i modi con cui cambia il significato delle immagini quando esse vengono giustapposte a altre immagini. [...] Trasferito nel ambiente non lineare e dinamico del computer, gli spostamenti di significato aumentano esponenzialmente col liberarsi delle immagini dalle loro sequenza obbligata nel caricatore, per essere costantemente ricollocate in relazione le une alle altre così come viene determinato dai criteri definiti dal codice del computer [...] L'interface design di *Slippery Traces* fissa l'atto del guardare in modo particolare [...] enfatizza un "guardare con l'intento" oppure "cerca e cattura". In questo ambiente frammentato, che si muove costantemente, l'osservatore deve letteralmente fermare l'atto del "guardare" (congelando il movimento del mouse) per vedere l'intera immagine», traduzione mia.



Come commenta William J. Mitchell, la digitalizzazione dell'immagine e archivio elettronico innescano livelli di significato multipli:

As we look back on the fading photographic era, then, we can see that photography has bequeathed us a vast, unstructured, inchoate, collective visual memory. On occasion, this memory has been partially and rigidly systematized, as when an art history slide library is hierarchically organized in cabinets by fixed geographic, chronological, and stylistic categories that provide a system within which individual images can be assigned meaning of a particular kind. But digital imaging combined with computer storage and retrieval expands and restructures that memory and allows it to function in new ways. It electronically accelerates the mechanism of the visual record, enables the weaving of complex networks of interconnection between images to establish multiple and perhaps incommensurable layers of meaning, allows heterarchical association and access patterns to develop, and transforms the museum without walls into the even less spatialized virtual museum. Mnemosyne has become a digital matrix.¹¹

Con le banche dati digitali, sottolinea Manovich, avviene un'ulteriore evoluzione, attraverso la scissione tra la forma e il contenuto dell'archivio:

Nell'era dei computer, il database diventa il centro del processo creativo. Storicamente l'artista realizzava un'opera unica all'interno di un determinato mezzo. Perciò interfaccia e opera coincidevano; cioè, non esisteva il livello di interfaccia. Con i nuovi media, invece, il contenuto dell'opera e l'interfaccia diventano entità separate, perciò è possibile creare diverse interfacce che portano allo stesso contenuto.¹²

¹¹ W.J. MITCHELL, *The reconfigured eye: visual truth in the post-photographic era*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1992, p.82. «Quando guardiamo indietro all'era fotografica che sbiadisce, possiamo vedere che la fotografia ci ha lasciato in eredità una memoria collettiva vasta, non strutturata e incoesa. Saltuariamente, tale memoria è stata parzialmente e rigidamente sistematizzata, così come succede quando un archivio immagini di storia dell'arte è organizzato gerarchicamente in contenitori di categorie fisse come quella geografica, cronologica e stilistica che prevedono un sistema entro il quale a ciascuna di queste immagini può essere assegnato uno specifico significato. Il *digital imaging* però, combinato con le tecniche dell'immagazzinamento e del recupero al computer, espande e ristruttura tale memoria e le permette di funzionare in modi nuovi. Esso accelera elettronicamente il meccanismo di registrazione visiva, consente la tessitura di reti complesse di interconnessioni tra immagini al fine di stabilire molteplici e forse incommensurabili livelli di significato; permette lo sviluppo di associazioni eterarchiche e modelli di accesso, e trasforma il museo senza mura in un museo virtuale ancora meno spazializzato. Mnemosyne è diventata una matrice digitale», traduzione mia.

¹² L. MANOVICH, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., p. 282



Per illustrare questo fenomeno Manovich riporta il progetto artistico di Alexei Shulgin, *Moscow WWWArt Centre*¹³, che prevedeva un sito web in cui era l'utente a scegliere l'aspetto dell'interfaccia della homepage, realizzate da alcuni tra i più influenti artisti digitali degli anni '90, con cui accedere alle informazioni.

Vediamo quindi introdotto il problema del ruolo che gioca l'interfaccia grafica nell'interpretazione delle informazioni, e più precisamente, il grado esercitato dall'estetica nella funzione comunicativa di un sistema digitale. Vorrei, prima di prendere in esame questo aspetto, accennare a due attributi dei sistemi di cui ci stiamo occupando: l'interattività e la visualizzazione dei dati in forma di diagramma.

2. Interattività

Nel caso di archivi e database elettronici il cambiamento di accesso ai dati riguarda anche il rapporto con il sistema di dati in termini di interattività, nel senso che l'utente crea le strategie di relazione non solo mentalmente ma le costruisce in termini di azione diretta con l'oggetto visivo.

Per esempio, ArtScope del SFMOMA¹⁴ è una collezione virtuale di circa cinque mila opere, presentate attraverso un'interfaccia grafica a griglia continua di immagini. L'azione di navigazione è visualizzata attraverso la metafora visiva di un cursore di selezione sotto forma di lente di ingrandimento. Scorrendo la lente, l'utente può esplorare con diversi gradi di zoom le immagini che a loro volta sono collegate a una finestra di testo con didascalia e parole chiave. L'utente quindi accede al sistema casualmente, ma poi è messo in condizione di affinare la ricerca, e il sistema provvede a filtrare le informazioni e presentarle in modo automatizzato. Le immagini vengono aggregate secondo diversi parametri - tipologici, cronologici, tematici - spaziando attraverso l'intera collezione in modo da far emergere analogie altrimenti inaspettate.

A tale proposito riprendiamo Manovich:

Questa formulazione colloca la contrapposizione tra database e narrativa in una prospettiva nuova, e ridefinisce così il nostro concetto di narrativa. "L'utente" della narrazione attraversa un database seguendo i link secondo il percorso definito dal creatore del database. Una narrazione interattiva (che potremmo anche definire

¹³ <http://sunsite.cs.msu.su/wwwart/>

¹⁴ www.sfmoma.org/pages/artscope



ipernarrazione in analogia con l'ipertesto) si può quindi intendere come la sommatoria di più traiettorie che attraversano un database. Una narrazione lineare tradizionale è solo una delle tante traiettorie possibili, cioè una scelta particolare effettuata all'interno di una ipernarrazione.¹⁵

Nel campo delle interfacce visive applicate alla trasmissione dei dati storico artistici, il processo interattivo è generalmente limitato a un livello di opzioni di selezione¹⁶ attraverso la navigazione ipertestuale, in cui la possibilità di scelta è limitata a un nucleo chiuso di dati da cui attingere per costruire diverse relazioni attraverso gli stessi dati.

Possiamo qui ricordare la sezione del sito web di Rijksmuseum dedicata alla *Ronda di Notte* di Rembrandt¹⁷; qui, invece di separare la scheda storico esplicativa dall'immagine, quest'ultima è stata mappata¹⁸, e ogni punto attivato corrisponde a un nucleo di informazioni. L'utente ha la libertà di esplorarla direttamente e di associare visivamente le sue componenti all'apparato storico testuale. Il sistema è stato progettato in modo tale che ogni percorso possibile permetta di connettere le informazioni frammentate in un insieme di significato.

Peter Lunenfeld ha definito il livello ipertestuale di interattività come 'estrattiva', per distinguerla da quella 'immersiva', che invece prevede la navigazione in uno spazio simulato¹⁹. Martin Lister et.al. riprendono questi concetti per estendere la riflessione sull'interattività immersiva, intesa come spazi rappresentati visivamente sullo schermo che, a differenza dalla navigazione ipertestuale, includerà anche un'esperienza sensoriale e visiva dell'esplorazione spaziale²⁰.

Anche se qui il riferimento è a uno spazio virtuale simulato, l'idea di un coinvolgimento visivo introduce il mio secondo punto di riflessione, ovvero la lettura dell'oggetto ipermediale come atto estetico.

¹⁵ L. MANOVICH, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., p.283.

¹⁶ Per una panoramica aggiornata e completa sul concetto dell'interattività e la sua analisi storica negli studi teorici e nella pratica artistica cfr. K. KWASTEK, *Interactivity. The word in process*, in *The Art and Science of Interface and Interaction Design*, Vol. 1, a cura di C. Sommerer, C.J. Jain, L. Mignonneau, 2008, Springer-Verlag, Berlin Heidelberg, pp.15-26.

¹⁷ http://www.rijksmuseum.nl/formats/container_en.html.

¹⁸ Antonella Sbrilli ha parlato di mappatura dell'immagine in termini di «opera d'arte come interfaccia di se stessa», cfr. A. SBRILLI, *Storia dell'arte in codice binario. La riproduzione digitale delle opere artistiche*, Guerini e Associati, Milano, 2001, pp. 108-110.

¹⁹ Citato in M. LISTER, J. DOVEY, S. GIDDINS, I. GRANT, K. KIERAN, *New Media: A Critical Introduction*, 2003, Routledge, London, p.22., e K. KWASTEK, *Interactivity*, cit, p.21.

²⁰ *Ibidem*.



Il centro dell'opera di Legrady, come abbiamo detto prima, vede la forma e la funzione della banca dati e la programmazione computazionale come pratica estetica. In questo senso, l'artista non indaga il contenuto effettivo delle cartoline ma il «way of seeing», il processo che si instaura tra l'osservatore e gli oggetti secondo i «filtri percettivi» impostati.²¹

Nel caso dell'ArtScope prima citato, il design grafico dell'insieme costituisce tutt'altro che un'ossatura visualmente neutra: insieme all'azione di interazione le sue strategie di visualizzazione influiscono notevolmente nella percezione dell'oggetto e delle sue componenti. Tuttavia, qui vengono applicate solo alcune delle caratteristiche dei media digitali, e l'immagine delle singole opere resta sostanzialmente integra, così come resta intatta l'impaginazione a griglia continua.

3. Diagramma: dati come forma

I modelli di organizzazione visiva del tipo di interfacce di cui ci stiamo occupando spesso prevedono una mappatura 'diffusa' degli oggetti, organizzati in reti centralizzate o distribuite. Uno di questi modelli riprende la forma di diagramma. Manovich ha già messo in luce come «The use of a small number of discrete categories to describe content went hand in hand with the refusal of modern humanities and cultural institutions to use graphical representations for representation of this content»²².

L'uso della rappresentazione grafica dei dati sotto forma di digrammi e metafore visive per la storia dell'arte, ha pochissimi precedenti, di cui il più noto è il diagramma creato nel 1936 da Alfred H. Barr per la mostra *Cubism and Abstract Art* al MoMA di New York.

Indipendentemente dal metodo evolucionistico messo in atto da Barr, che oggi risulta superato, resta interessante il suo *concept*: come nelle mappe geografiche, vengono usate differenti dimensioni di carattere per evidenziare la gerarchia dei termini, due colori diversi per esprimere la tipologia di influenze artistiche, mentre le

²¹ G. LEGRADY, *The Postcard Trail*, cit., p. 171.

²² L. MANOVICH, J. DOUGLASS, *Visualizing temporal patterns in visual media*, cit. «L'utilizzo di un numero ridotto di categorie discrete per descrivere i contenuti è stato accompagnato dal rifiuto, da parte delle discipline umanistiche moderne e istituzioni culturali, del utilizzo di rappresentazioni grafiche di tali contenuti», traduzione mia.



traiettorie di relazioni sono esplicitate mediante linee di collegamento, «verbi di quest'analisi», come le ha definite Tufte²³.

Nel saggio *Ut Pictura Theoria: Abstract painting and language*²⁴, W.J Mitchell definisce questo diagramma «Barr's abstract image of abstract art».

All the paradoxes we have seen in the self representation of abstract art are captured in Barr's diagram and naturalized as an organic image, an inverted tree which is at the same time a rational artificial construction, a pyramid of deductions from first premises. This diagram can serve, moreover, for the elaboration of an indefinite number of narratives about the evolution of abstract art...[...] What Barr provides, most conspicuously, is a narrative dimension to the perception of modern art which synthesizes the rhetoric of religious reformation with scientific "breakthroughs" and political progress.²⁵

Un aspetto importante della comunicazione visiva attraverso diagrammi in termini di problema cognitivo è stato individuato da Francesco Antinucci, in *Summa hypermedialis (per una teoria dell'ipermedia)*²⁶

La struttura della comunicazione (CS) sarà tanto più adeguata quanto più essa risulterà isomorfa alla struttura del campo di conoscenza (KS) che deve veicolare. [...] (Attraverso il diagramma) la struttura delle relazioni è accessibile tutta insieme e simultaneamente, in quanto si lavora contemporaneamente su più dimensioni, anziché su una sola come nel caso del testo²⁷.

La questione della forma dell'informazione in relazione alla tecnologia informatica è un tema molto complesso, e costituisce un campo di studi vasto, al quale in questa sede possiamo solo rimandare alle teorie e progetti più avanzati²⁸. Gli studi storico artistici, intesi nel senso tradizionale del termine, sono ancora in una fase di incompleta traduzione della propria produzione in forme multimediali e digitali dedicate alla comprensione delle opere d'arte da parte del largo pubblico, perché

²³ E. TUFTE, *The beautiful evidence*, Graphics Press, Cheshire, 2006, p.20.

²⁴ W.J. MITCHELL, *Ut Pictura Theoria: Abstract painting and language*, in *Picture Theory, Essays on verbal and visual representation*, The University of Chicago press, Chicago, 1994, pp. 213-240.

²⁵ Ivi, pp. 232-234.

²⁶ F. ANTINUCCI, *Summa Hypermedialis (per una teoria dell'ipermedia)*, «Sistemi intelligenti», V, n.2, 1993, pp. 227-257.

²⁷ Ivi.

²⁸ Per il concetto di Info-aesthetics cfr. Lev Manovich.



questo tipo di visualizzazione è più adatto a esprimere concetti statistici, quantificabili. Riportiamo solo a titolo di esempio il progetto *Prix Landscape Interactive Art*, ideato da Evelyn Münster e Katja Kwastek che prevede una mappa di tutte le opere premiate nella categoria dell'arte interattiva²⁹. Il progetto, sviluppato dal Ludwig Boltzmann Institute Media.Art.Research, costituisce un interessante modello di rappresentazione di dati quali categorie, parole chiave e documentazione, in un sistema di elementi grafici componibile, anche se non prevede inclusione delle immagini di opere. L'idea di coniugare un metodo di tassonomie per l'arte interattiva che rispetta comunque un'impostazione storico artistica alla scelta di rappresentare i risultati sotto forma di una mappa di metafore visive rispecchia una profonda comprensione dell'efficacia dei cambiamenti metodologici in atto.

4. *Interfaccia come forma*

La narrazione interattiva, che corrisponde a una costruzione di senso attiva, non è limitata alla modalità di lettura del testo. E' necessario tenere in considerazione come l'interfaccia grafica sia una mappa semanticamente connotata e come oggetto comunicante in sé condiziona determinati atteggiamenti dell'utente. In un contesto storico-artistico ipermediale, le opere sono in condizioni di 'rimediazione'³⁰; esse sono oggetto di analisi, ma possono essere usate anche come oggetto indicale e/o estetico. L'archivio visivo è quindi costituito non solo di testi, ma anche di immagini, frammenti di immagini, blocchi di testi e parole chiave interconnessi, e la sua rappresentazione assume una precisa identità visiva: uno spazio visivo complesso in cui si creano interferenze tra contenuto (immagine, testo, parola chiave), il contenitore (interfaccia come forma) e il fruitore.

Questa struttura è problematica dal suo interno e al suo esterno. All'interno presenta relazioni complesse tra opere e sistema e quindi sullo statuto delle opere stesse. Dall'esterno invece le relazioni si creano sulla base dell'interpretazione, dell'esperienza e della percezione del sistema e le sue componenti da parte

²⁹ <http://vis.mediaartresearch.at/webarchive/public/view/mid:8>. Per approfondire cfr. K. KWASTEK, *Interactivity. The word in process*, cit., Id. *Taxonomies for New Media Art (History): Case Study Interactive Art*, in <http://vis.mediaartresearch.at/webarchive/public/view/mid:24> e cfr. anche il progetto di Gerhard Dirmoser *Thesaurus of Electronic Media Art* sempre dedicato al Prix Ars Electronica.

³⁰ Bolter e Grusin, hanno individuato nel termine *remediation* «the representation of one medium in another [...] and we will argue that remediation is defining characteristic of the new digital media», cfr. J. D. BOLTER, R. GRUSIN, *Remediation. Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1999.



dell'utente, il quale deve applicare di volta in volta in atto un processo euristico di fruizione.

Come modello di visualizzazione complessa possiamo citare un esempio di web design innovativo, progettato da Yugo Nakamura per la mostra del MoMA *Design and the elastic mind* del 2008³¹, che spiega quali fossero i requisiti e gli scopi del sito:

We first thought about the two functions the website needed to cover. One was that the website itself became a form of creative expression that follows the theme of the *Design and the Elastic Mind* exhibition. The other was to make sure that it also functioned as an informational website. The outcome became something that's not exactly a fused, whole piece, but rather a design that proposes two different layers that exist in parallel³².

Qui vengono messe in atto alcuni tra gli strumenti caratteristici dei nuovi media: rimediazione, ibridazione, remix, che diventano il linguaggio di un design che, per mezzo della sua stessa struttura, evolve in parte organica del sistema informativo che esplica. La parte concettualmente interessante è la scelta di creare i collegamenti tra le componenti visivamente espliciti, mediante cui l'utente crea percorsi e concatenazioni di senso secondo una logica di design visuale attraverso forme e colori. Anche le immagini delle opere rappresentate giocano un ruolo estetico fondamentale nella percezione del sistema, in quanto sono trattate come frammenti, o indizi visivi. Potremmo facilmente immaginare una visualizzazione simile per un archivio digitale di immagini di opere d'arte antica sovrapposto graficamente da collegamenti visivamente espliciti, dove il museo immaginario e il *concept* del diagramma di Alfred Barr vengono a convergere.

Nel caso di dispositivi che hanno come oggetto opere di arte antica questa tendenza tende a non manifestarsi, e il rapporto con la riproduzione dell'opera è molto cauto, di analisi con layer informativi, strumenti di zoom, ma l'immagine non viene mai sostanzialmente frammentata o ibridata con altri elementi.

³¹ <http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2008/elasticmind/index.html>.

³² Cfr. Intervista *A few words with Legendary Web Designer Yugo Nakamura* di S. Darrough, http://www.moma.org/explore/inside_out/2010/02/19/a-few-words-with-yugo-nakamura. «Per prima cosa abbiamo pensato alle due funzioni che il sito doveva coprire. Il primo era quello di far diventare il sito stesso una forma di espressione creativa che segue il tema della mostra "Design and the elastic mind". Il secondo invece, era quello di assicurare che funzionasse come sito informativo. Il risultato diventò qualcosa di non esattamente fuso, un pezzo unico, ma piuttosto un design che propone due diversi strati che esistono in parallelo», traduzione mia.



Bolter e Grusin, infatti, individuano un nodo problematico di rimediazione, «It is easy to see that hypermedia applications are always explicit acts of remediation: they import earlier media into a digital space in order to critique and refashion them»³³.

La problematica che riguarda il cambiamento dello statuto dell'opera nel momento in cui viene riprodotta meccanicamente o digitalmente è troppo ampia per essere affrontata qui. Tuttavia, non possiamo non ricordare Benjamin, in questo caso attraverso la lettura di *New Media and the permanent Crisis of Aura* di Bolter, MacIntyre, Gandy and Schweitzer:

Benjamin regards film as a reflexive medium, because the mobile point of view of the camera and the techniques of editing lead the viewer to explore and reflect on the world seen through the lens. In fact, mechanical technologies of reproduction do not simply affect the viewer's response to art. Benjamin makes the larger claim that these technologies have changed our collective sense of perception. Auratic perception is one way of seeing the world; photography and especially film offer another.³⁴

Di conseguenza, nel momento in cui si riflette sulle potenzialità della tecnologia di riproduzione (analogica o digitale) come strumento di ri-attivazione della comunicabilità dell'opera, non si può prescindere dalle conseguenze che l'inevitabile passaggio del medium comporta, e quindi dall'acquisizione da parte dell'opera rimediata di alcune caratteristiche strutturali del nuovo supporto.

Nel caso di sistemi di visualizzazione complessi, come interfacce grafiche digitali, l'immagine acquisisce anche i 'comportamenti'³⁵ del nuovo contesto. Le tendenze della critica d'arte contemporanea è quella di considerare i *new media* in termini di *processo* piuttosto che di oggetto³⁶.

³³ J. D. BOLTER, R. GRUSIN, *Remediation.*, cit., p.53.

³⁴ J. D. BOLTER, B. MACINTEYRE, M. GANDY, P. SCHWEITZER, *New Media and the permanent Crisis of Aura*, in «Convergence», vol. 12, n. 1, 2006, p. 25. «Benjamin considera il film come un medium riflessivo, perché il punto di vista mobile della camera da presa e delle tecniche di editing conducono lo spettatore a esplorare e a riflettere sul mondo visto attraverso le lenti. Di fatto, le tecnologie meccaniche di riproduzione non influenzano semplicemente la reazione degli spettatori all'arte. Benjamin sostiene più ampiamente che queste tecnologie hanno cambiato il nostro senso collettivo della percezione. La percezione auratica è un modo di vedere il mondo; la fotografia e in particolare il film ne offrono un'altra», traduzione mia.

³⁵ Nell'introduzione al volume *Rethinking curating: art after new media*, i nuovi media vengono definiti «Behaviors, not Media», cfr. *Rethinking curating: art after new media*, a cura di B. Graham, S. Cook, The MIT press, Cambridge, London, 2010, p.5.

³⁶ *Ibidem*.



Ricordiamo però che Hans Belting sostiene che in senso più ampio le immagini «non sono né su una parete (o su uno schermo) né soltanto nella mente. Esse non *esistono* di per sé ma *accadono*; *hanno luogo* sia che si tratti di immagini in movimento (nel cui caso è ovvio) sia che invece si tratti di immagini statiche. Esse accadono grazie alla trasmissione e alla percezione»³⁷.

La terminologia che descrive i nuovi media non si è ancora stabilizzata in categorie costanti, perché essi stessi sono mutevoli. Steve Dietz aveva individuato tre caratteristiche per l'arte dei nuovi media – *computable, connected, interactive* – termini poi adattati da Sarah Cook secondo un linguaggio più familiare all'ambiente storico-artistico, in *variable, distributed, collaborative*, per esprimere rispettivamente: la produzione dell'opera (materialità e forma), collocamento dell'opera e (accessibilità) e l'impegno del pubblico con l'opera³⁸. Nel momento in cui l'opera d'arte viene rimediata e contaminata con altri elementi segnici, essa diventa quindi componente di un testo visivo, oggetto o processo, che è ancora in fase fluida di definizione e di ricerca, sia della propria identità che di una denominazione adeguata.

5. *Lo sguardo*

Vorrei concludere con un appunto sul fruitore. Ci siamo occupati in quest'ultimo paragrafo dello statuto dei nuovi sistemi visivi e la questione che stiamo cercando di capire è quali potrebbero essere le ragioni per la costruzione di questi campi cognitivi visualmente complessi, forse ipervisualizzati. Belting, nella sua concezione antropologica di iconografia³⁹ ritiene come il significato delle immagini sia afferrabile solo se il concetto di immagine viene considerato insieme a quelli di medium e corpo, nel senso che le immagini dipendono nella stessa misura dal loro strumento di trasmissione quanto dal corpo che le percepisce.

La ricezione dell'immagine cambia nel corso del tempo, si conforma a regimi scopici predominanti, e il «period eye»⁴⁰ di Baxandall corrisponde oggi a quello che W.J. Mitchell ha definito «reconfigured eye», uno sguardo cambiato dall'immagine

³⁷ H. BELTING, *Immagine, medium, corpo. Un nuovo approccio all'iconologia*, 2005, tr.it. in *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, cit., pp.73-98.

³⁸ *Rethinking curating: art after new media*, a cura di B. Graham, S. Cook, cit., pp.8-9.

³⁹ H. BELTING, *Immagine, medium, corpo*, cit., pp.73-98.

⁴⁰ M. BAXANDALL, *Pittura ed esperienze sociali nell'Italia del Quattrocento*, Einaudi, Torino, 1978.



digitale nell'era post-fotografica⁴¹. L'interesse di ri-configurare le nostre forme della memoria, immagini comprese, secondo approcci di visualizzazione emergenti, corrisponderebbe da una parte alla volontà di avvicinare, mediante una sorta di traduzione, queste stesse forme a uno spettatore che non possiede più i codici di visione necessari alla comprensione delle immagini del passato, al suo mondo culturale di fruizione; dall'altra parte, alla volontà di comprendere i linguaggi e le forme dei nuovi media come possibili strumenti di ricerca e di metodo, perché anche l'occhio dello storico dell'arte allenato a una visione filologica, è un occhio riconfigurato.

E in fondo, come scrive Belting, i media:

sono per definizione intermediari, ma agiscono anche come intermediari tra di loro, dal momento che si riflettono, si citano, si sovrappongono, e si correggono o censurano l'un l'altro. Spesso i media coesistono come strati diversi le cui caratteristiche variano a seconda della loro posizione nella storia. I media più antichi non scompaiono necessariamente per sempre ma, piuttosto cambiano il loro significato e ruolo. [...] La pittura ha continuato a vivere nella fotografia, il cinema nella televisione, e la televisione è stata assorbita in quelli che chiamiamo nuovi media.

Questo non significa soltanto che noi percepiamo le immagini all'interno dei media, ma anche facciamo esperienza di immagini *di* media ogni volta che i "vecchi" media cessano di assolvere alla loro funzione originaria e diventano visibili, a un secondo sguardo, in modo del tutto nuovo.⁴²

⁴¹ W.J. MITCHELL, *The reconfigured eye: visual truth in the post-photographic era*, cit.

⁴² H. BELTING, *Immagine, medium, corpo*, cit., p. 90.