NEW MEDIA ART

un'introduzione

Domenico Quaranta
mail: qrndnc@yahoo.it
web: http://www.domenicoquaranta.net

2. New Media Art – Definizione e caratteristiche

Con il termine **New Media Art** si possono indicare molte cose diverse:

- Nel suo senso etimologico più vasto, il termine sta a indicare **l'arte che si serve di ogni nuovo strumento creativo o espressivo messo a disposizione degli artisti**, dalla fotografia alle biotecnologie. Dato che fino agli inizi del 900 i linguaggi dell'arte sono abbastanza codificati, normalmente si fa iniziare la New Media Art col nuovo secolo, che porta con se 2 grandi rivoluzioni: l'avvento della fotografia e il recupero artistico dell'oggetto (dal collage al ready-made). In questo senso il termine viene utilizzato da **Michael Rush** in *New Media in Late 20th Century Art* (1999).

- Data la progressiva identificazione dell'espressione **new media** con **media digitali** (Lev Manovich 2001), il termine New Media Art può fare riferimento, in un senso più ristretto, a **tutta l'arte computer-based**, a partire dalle prime sperimentazioni (anni Settanta) fino ai più recenti sviluppi. È questa l'accezione che terremo presente nel corso di questo seminario, seppur consapevoli dei suoi limiti.

- In *New Media Art* (2006), Tribe & Jana definiscono la New Media Art un sottoinsieme di due categorie più ampie: Arte e Tecnologie e Media Art. La New Media Art affianca quindi l'uso dei media digitali e le istanze comunicative proprie di chi si appropria dei mass media, e descrive "progetti che si servono delle tecnologie mediali emergenti e sviluppano le possibilità culturali, politiche e estetiche di questi strumenti". In questo senso, il termine fa riferimento a un movimento artistico che esplode nel corso degli anni Novanta.

NEW MEDIA

Secondo **Lev Manovich** (*The Language of New Media,* 2001), i NEW MEDIA sono i media basati sul computer e sulle tecnologie digitali. I new media sono rivoluzionari più di ogni altro medium che li ha preceduti, perchè "la rivoluzione dei media computerizzati investe tutte le fasi della comunicazione - acquisizione, manipolazione, archiviazione e distribuzione - e anche tutti i tipi di media - testi, immagini statiche e in movimento, suono e costruzione spaziale."

Alcune **caratteristiche** dei new media balzano in primo piano per il modo in cui differenziano radicalmente la fruizione dell'opera rispetto ad altre forme d'arte:

- **MULTIMEDIALITA'**: come abbiamo visto, i new media riqualificano ogni media preesistente, digitalizzandoli (ossia riconducendoli a una rappresentazione numerica) e convolgliandoli in un unico meta-medium, il computer.

- **INTERATTIVITA'**: l'opera d'arte che utilizza i new media è naturalmente aperta e naturalmente interattiva, in quanto richiede la collaborazione attiva dell'utente. Esistono ovviamente diversi livelli di interattività (e anche forme di falsa interattività), ma quello che importa notare qui è che con i nuovi media non esiste una fruizione passiva, e che diversamente da molta arte qui è VIETATO NON TOCCARE.

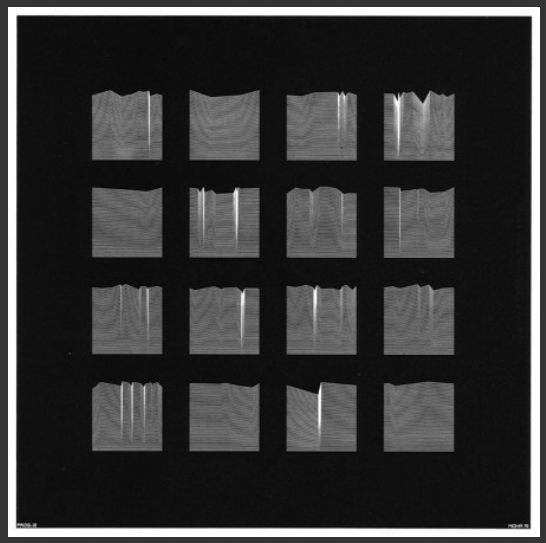
- **VARIABILITA'**: la New Media Art è continuamente riconfigurabile, perché gli strumenti che usa sono variabili e perchp allo stesso codice possono corrispondere diverse interfacce.

3. New Media Art – Le forme

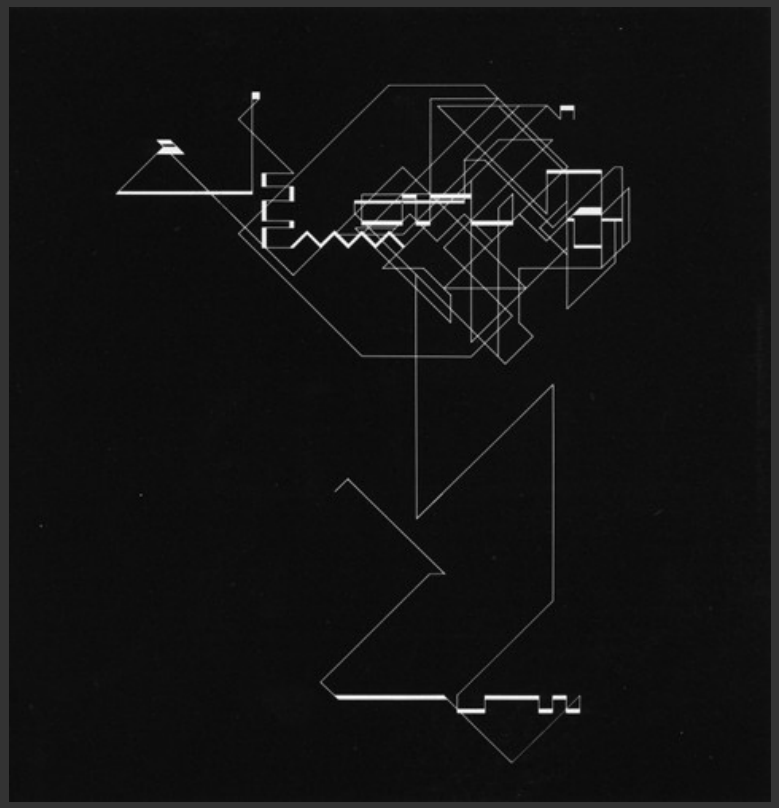
DISCLAIMER: è molto difficile, nella new media art, individuare delle precise categorie formali, anche perché la combinazione di elementi diversi è praticamente la norma. Questa categorizzazione è pertanto a puro scopo didattico, e segue quelle già proposte da **Christiane Paul** (*Digital Art*, 2003) e da **Bruce Wands** (*Art of the Digital Age*, 2006).

- Immagine digitale
- Scultura digitale
- Installazione digitale interattiva
- Film, video & animazione
- Performance
- Internet Art
- Software art
- Virtual Reality e Augmented Reality
- Sound Art

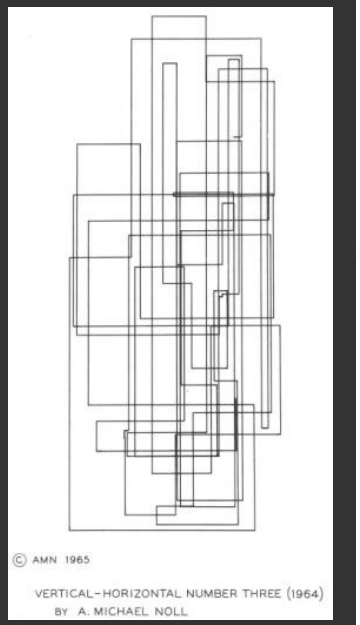
4. Anni '60 – '80: digital imaging



Manfred Mohr
http://www.emohr.com/

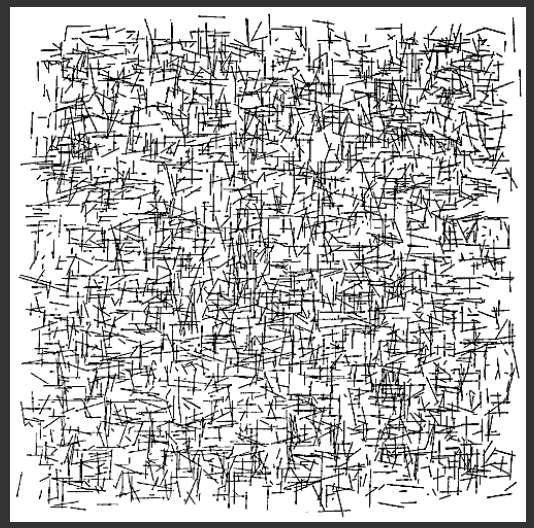


P-18, "random walk", 1969; P-32, "matrix elements", 1970



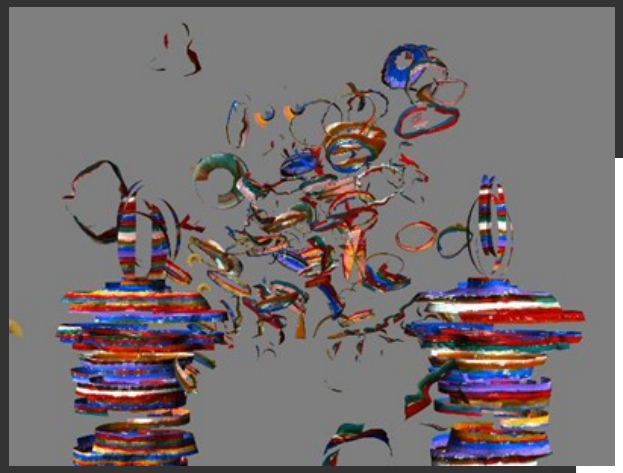
Michael Noll
http://www.citi.columbia.edu/amnoll/

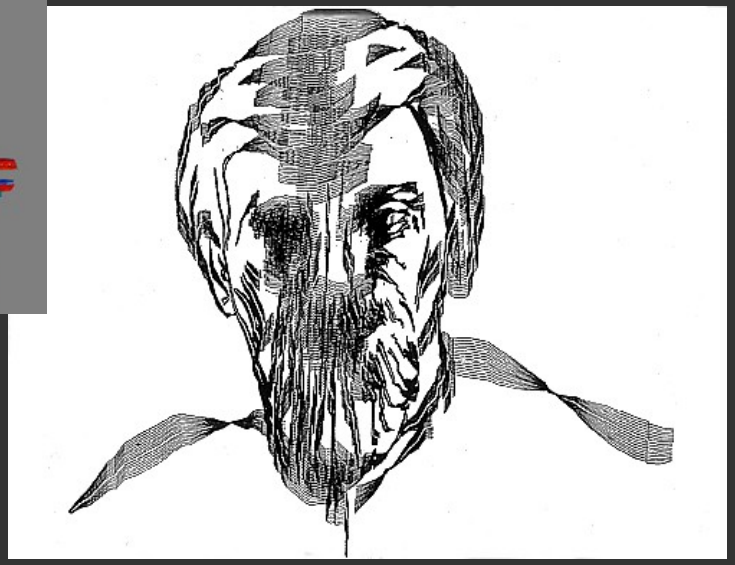
Vera Molnar
http://www.dam.org/molnar/
Mondrian Dérangé, 1974



Lillian Schwartz

http://www.lillian.com/
Mona/Leo, 1987



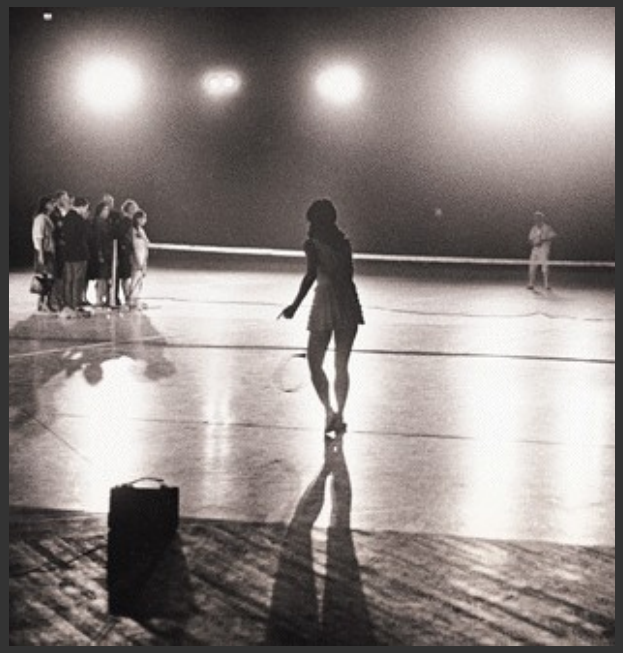


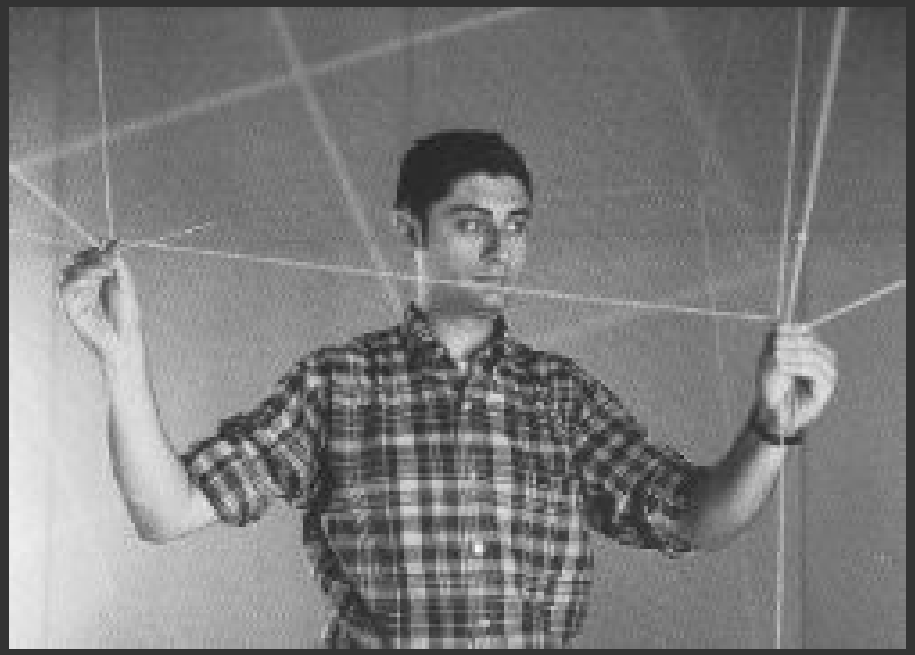
Charles Csuri
http://www.siggraph.org/artdesign/profile/csuri/
SineCurve Man, 1967 e Gossip, 1990.

5. Interactive Installation '60 - '90

Ottobre 1966: *Nine Evenings: Theater and Engineering*, eventi 'multimediali' organizzati a New York da **Billy Klüver**. Alcuni degli organizzatori fondano E.A.T (Experiments in Art and Technology).

Open Score (Bong), di Robert Rauschenberg, era una partita a tennis tra due performer, Frank Stella e Mimi Kanarek. Le loro racchette erano attrezzate con un microfono e un trasmettitore radio, cosicchè quando la racchetta toccava la pallina un grande Bong veniva trasmesso alle casse che circondavano il campo. Ogni bong faceva spegnere una delle 48 luci del campo, cosicchè la luminosità del campo calava progressivamente fino ad annullarsi a fine partita. A quel punto 500 persone inondavano il campo, e le loro silouette, captate da telecamere a infrarossi, venivano proiettate su grandi schermi posti di fronte al pubblico. Ha scritto Rauschenberg: «The unlikely use of the game to control the lights and to perform as an orchestra interest me. The conflict of not being able to see an event that is taking place right in front of one except through a reproduction is the sort of double exposure of action. A screen of light and a screen of darkness.»





1967: Gianni Colombo, Spazio elastico

"Ambiente invaso da luci nel quale lo spettatore viene in contatto, attraversandolo, con elestici fosforescenti posti sulle pareti... L'autore spiega che il fruitore dell'opera avrà delle reazioni fisiche in base alla sua percezione ambientale. Quest'opera richiama molte delle operazioni del Gruppo T, dove la materia sembra portata alla sua tensione massima, dove vengono sperimentate la capacità di interazione di un ambiente con l'uomo e le sue reazioni a tale ambiente. In questo caso lo spettatore deve intervenire non come semplice osservatore, ma come strumento che causa la reazione: il fruitore si muove nello spazio ed interagisce con gli eventi che lo circondano, attivandoli..." Da Wikiartpedia, http://www.wikiartpedia.org/

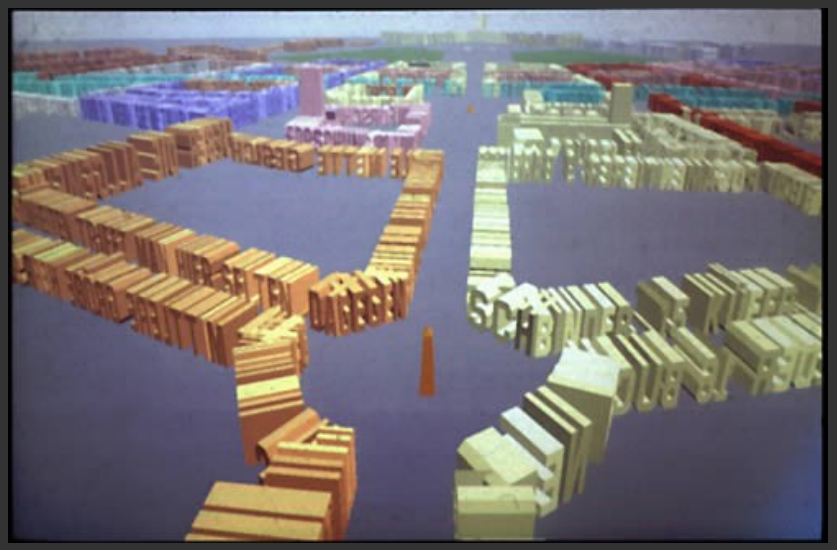
1977: Documenta 6, dedicata al Medienkonzept: *Satellite Arts Project* di Kit Galloway & Sherrie Rabinowitz, “uno spazio di performance senza limiti geografici”: due squadre di ballerini che operano in luoghi fisicamente diversi, tramite la connessione satellitare, si trovano a danzare, interagendo tra loro, nello stesso spazio virtuale (l'immagine come spazio).

1980: Kit Galloway & Sherrie Rabinowitz realizzano *Hole in Space*. Nel novembre 1980, due grandi schermi vengono installati in due diversi spazi pubblici, uno a New York e uno a Los Angeles. I due schermi sono connessi via satellite, e su ognuno di essi viene riprodotto il pubblico dell'altro. Quando i due pubblici si rendono conto della connessione in tempo reale, scattano diversi livelli di interazione.

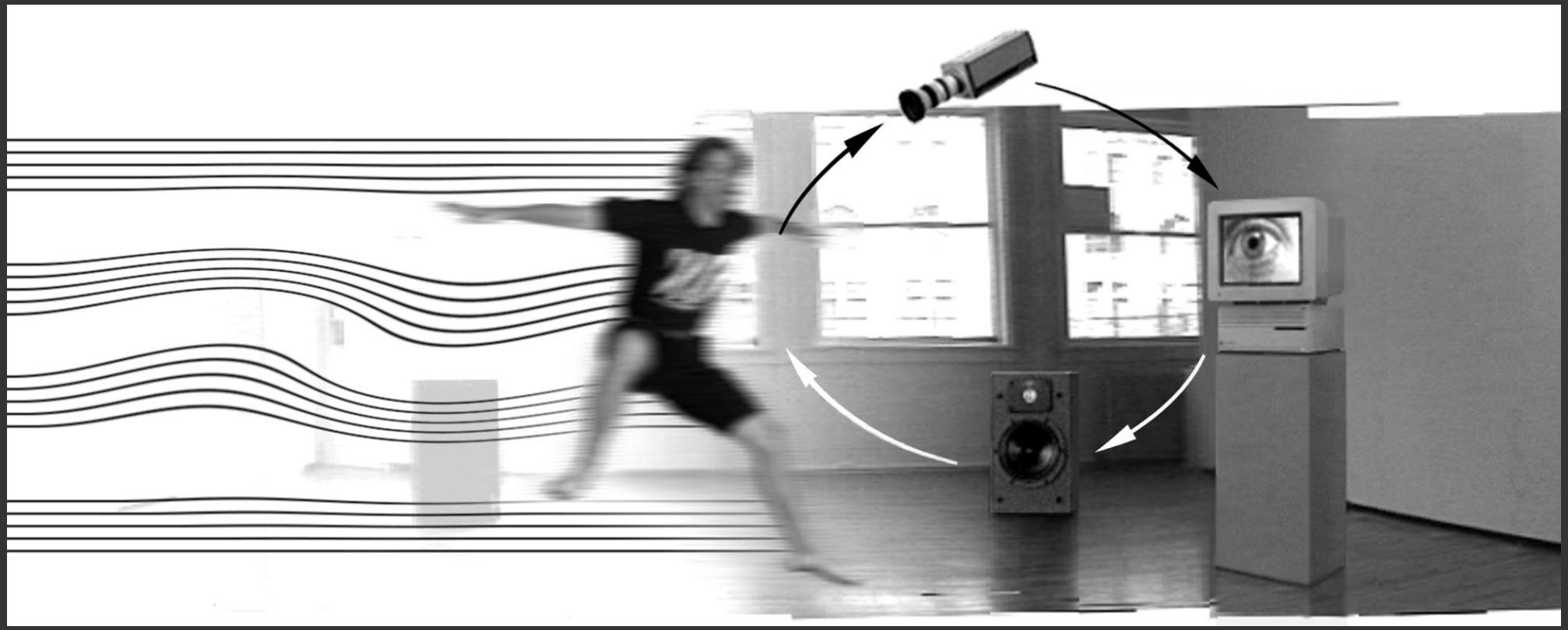
1982: in occasione del festival Ars Electronica, l'artista canadese **Robert Adrian** organizza la performance *The World in 24 Hours*. Per 24 ore, una rete globale di artisti comunica utilizzando diversi protocolli di comunicazione, dalla rete al fax alla slow-scan TV alla a Internet.

1984: *Good Morning Mr. Orwell*: **Nam June Paik** usa la trasmissione satellitare trasmettendo da uno studio televisivo di New York e dal Centre Pompidou di Parigi frammenti di registrazione e azioni live, da lui editate e montate in tempo reale, in una trasmissione seguita in diretta da almeno 10 milioni di persone.

Jeffrey Shaw, *The Legible City*. Manhattan (1989), Amsterdam (1990), Karlsruhe (1991). Sotto: The Golden Calf, 1994. http://www.jeffrey-shaw.net/

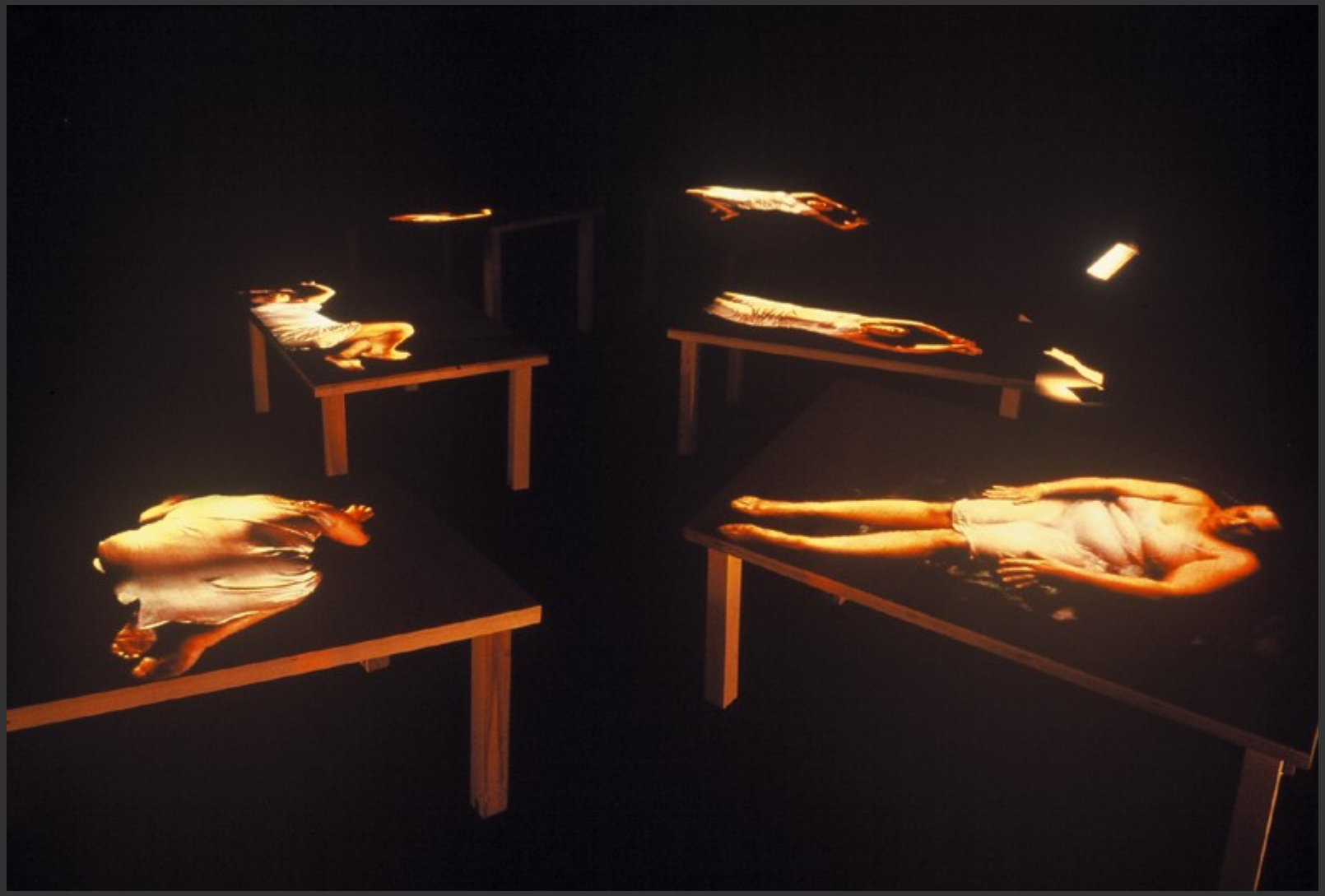


David Rokeby: *Very Nervous System* (1986-1990)



http://homepage.mac.com/davidrokeby/home.html

Studio Azzurro: Tavoli: perchè queste mani mi toccano?, 1995



http://www.studioazzurro.com/

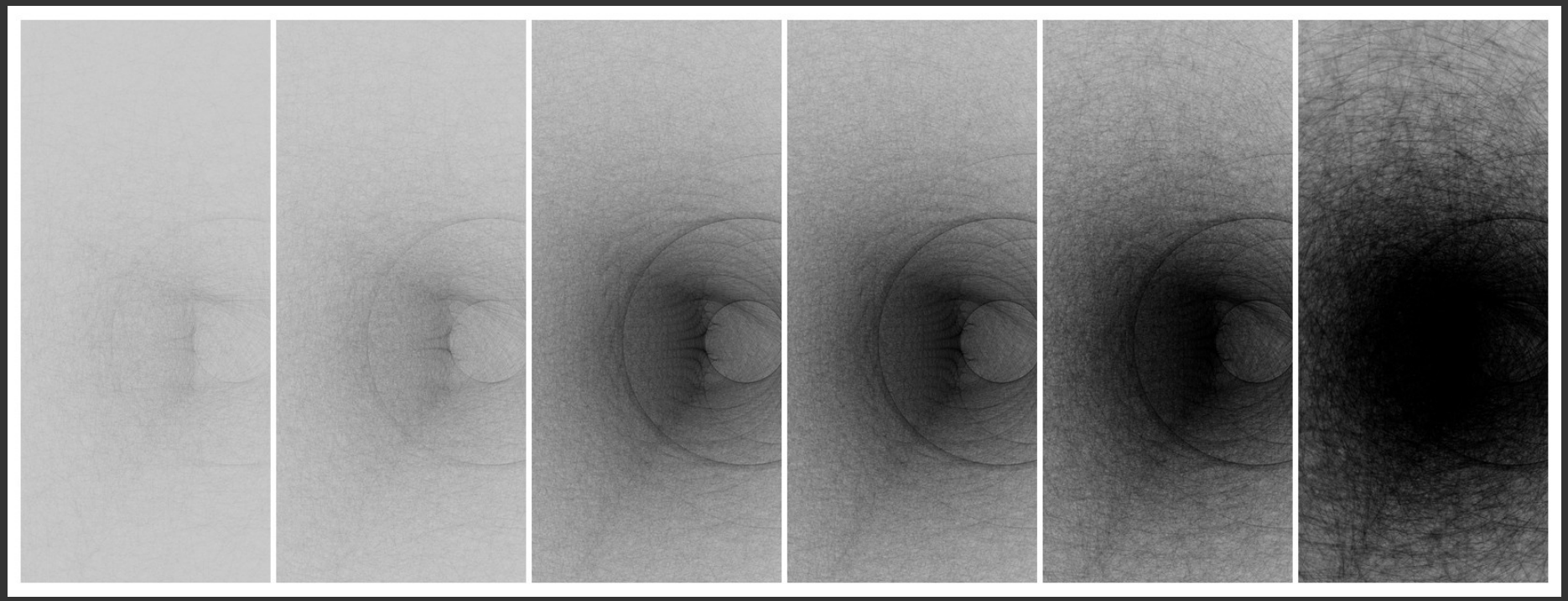
6. Immagine digitale

Jon Haddock, Screenshots, 1997.
http://www.whitelead.com/jrh/screenshots/

Alison Mealey, Unrealart, 2005.
http://www.unrealart.co.uk/

Palle Torsson, Evil Interiors, 2003 – 2006.
http://www.palletorsson.com/evil.php

Limiteazero, 3'/6'/9'/12'/15'/18' of electronic calculation, 2006



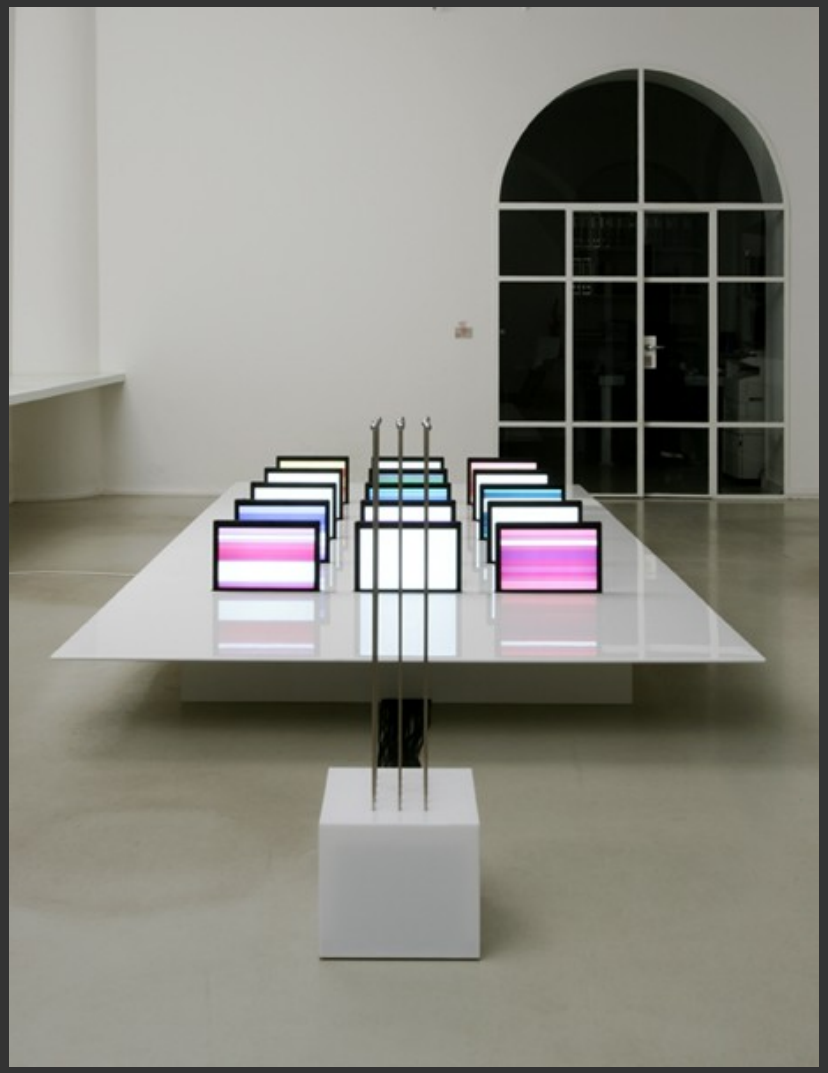
7. Scultura digitale

John F. Simon, Jr, A-life, 2003. http://www.numeral.com/

Eddo Stern, Crusade, 2002. http://www.eddostern.com/

Carlo Zanni - http://www.zanni.org/

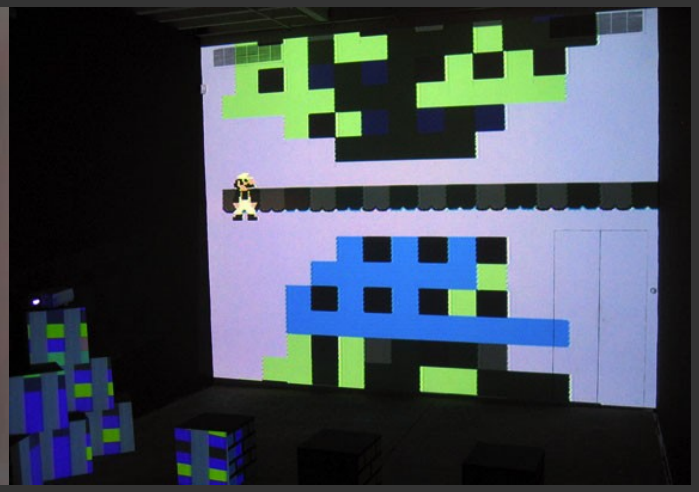
8. Installazione digitale interattiva



Limiteazero, Laptop Orchestra, 2004.
http://www.limiteazero.com/

Raphael Lozano-Hemmer, Vectorial Elevation, 1999 – 2004.
http://www.lozano-hemmer.com/

9. Film, video & animazione



In senso orario: Eddo Stern, Landlord Vigilante, 2006. www.eddostern.com. **Jim Campbell**, Ambigous Icon # 5, 2000; **Cory Arcangel**, Super Mario Movie, 2005, http://beigerecords.com/cory/; **Wolfgang Staehle**, *Untitled*, 2001

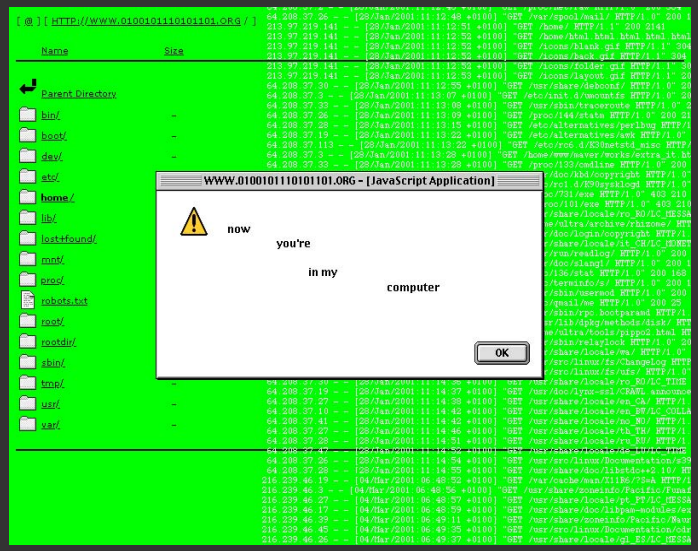
Gazira Babeli - http://www.gazirababeli.com/

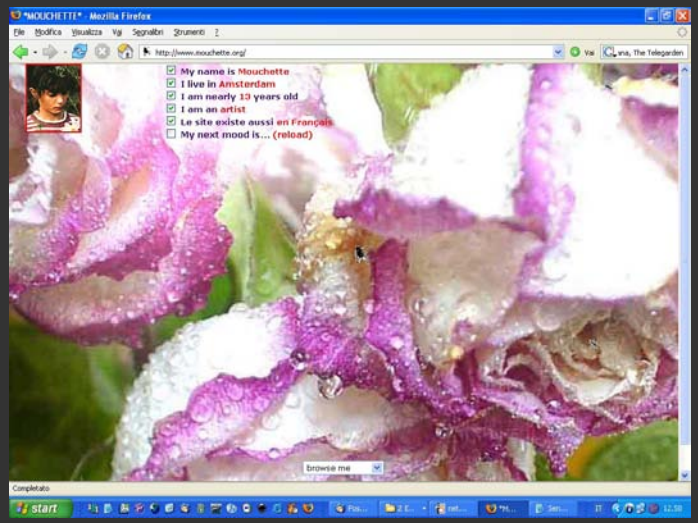
10. Performance

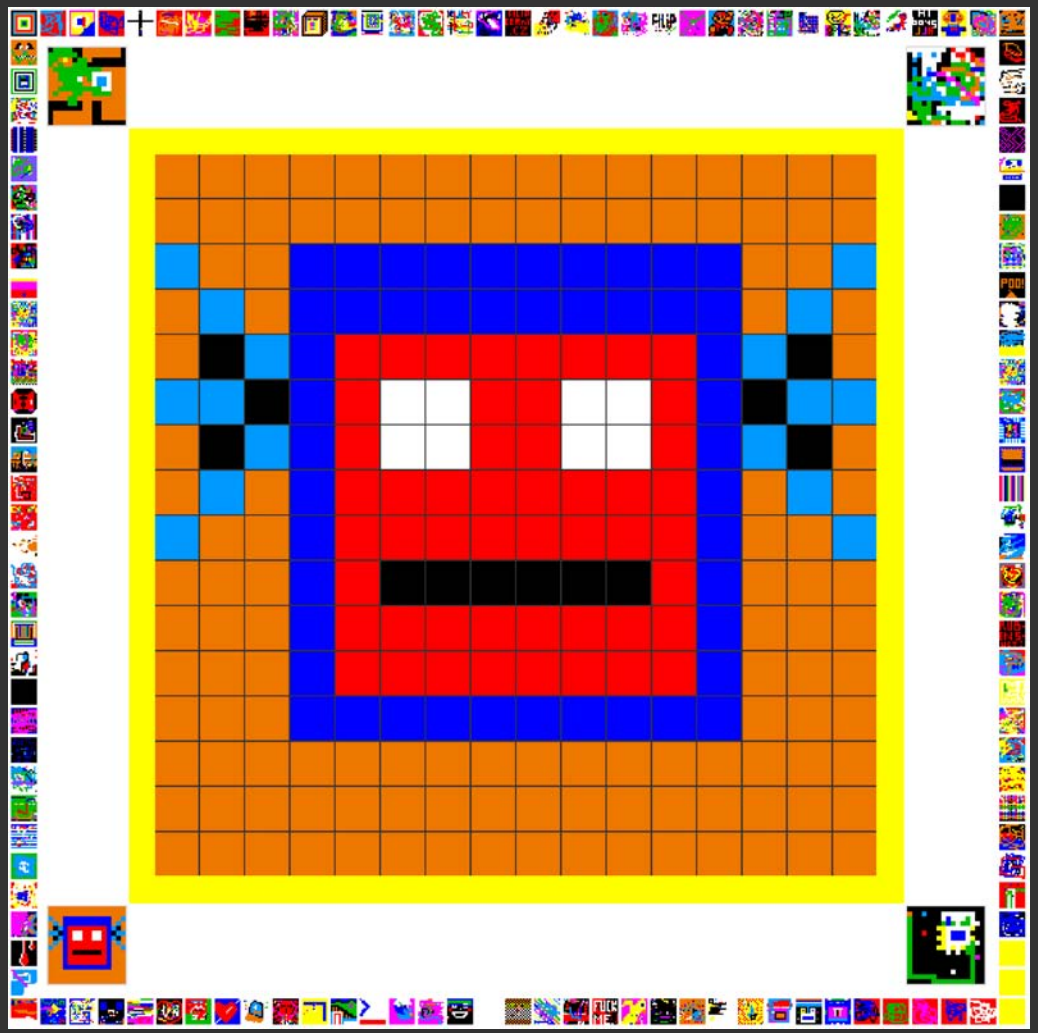
0100101110101101.org, Nkeground, 2003 – 2004, http://www.0100101110101101.org/

Eddo Stern, Cockfight Arena, 2001, http://www.eddostern.com/

11. Net Art



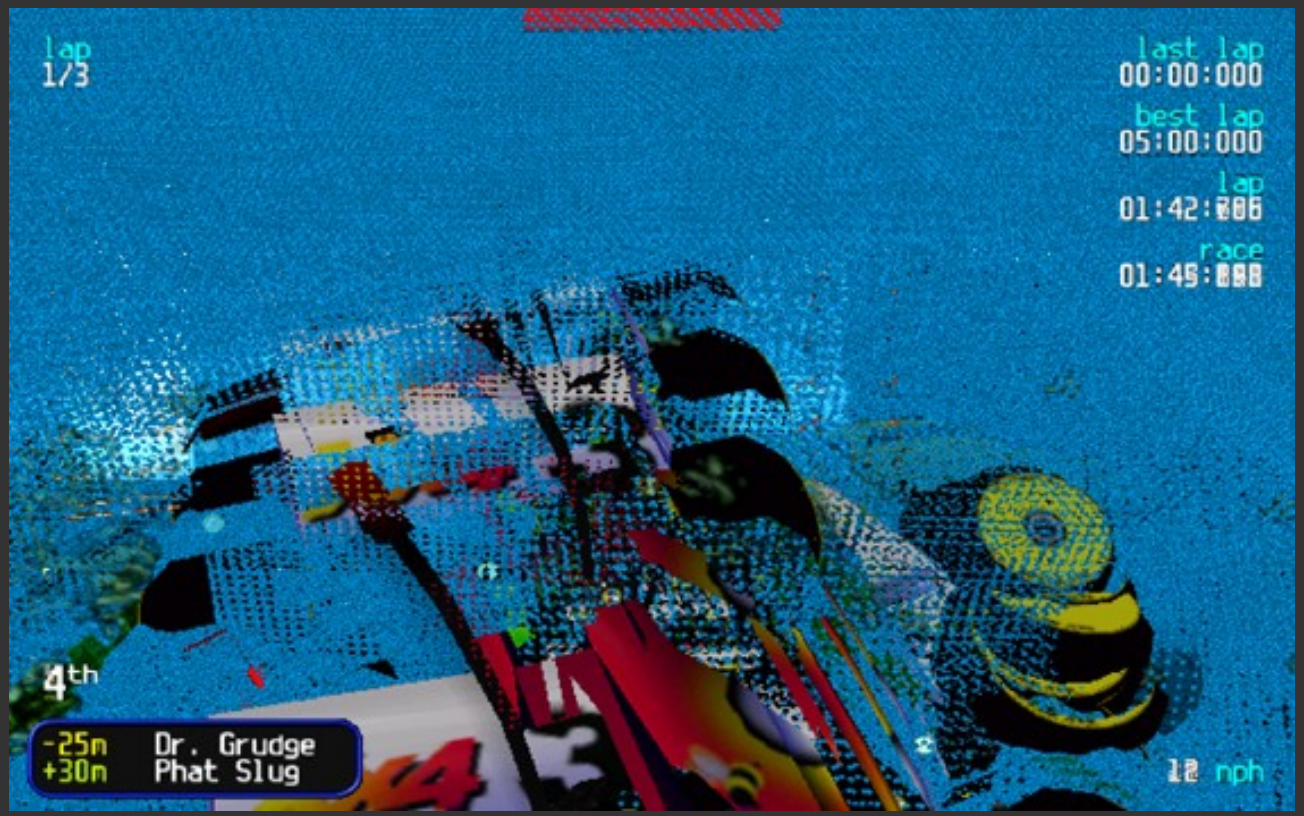




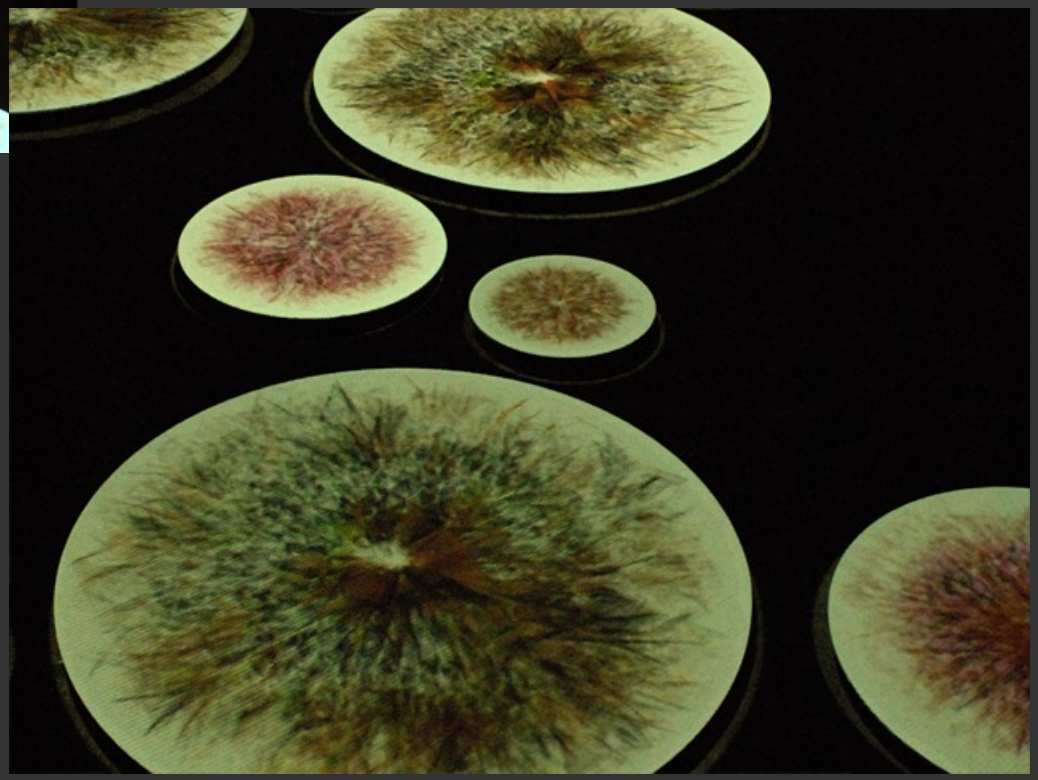
0100101110101101.org, Life_Sharing, 2001, www.0100101110101101.org
Andy Deck, Screening Circle, 2006, http://www.artcontext.net/act/05/screeningCircle/
Mouchette, 1996 – present. http://www.mouchette.org/

12. Software art

Amy Alexander,
Scream, 2005,
www.plagiaristic.org

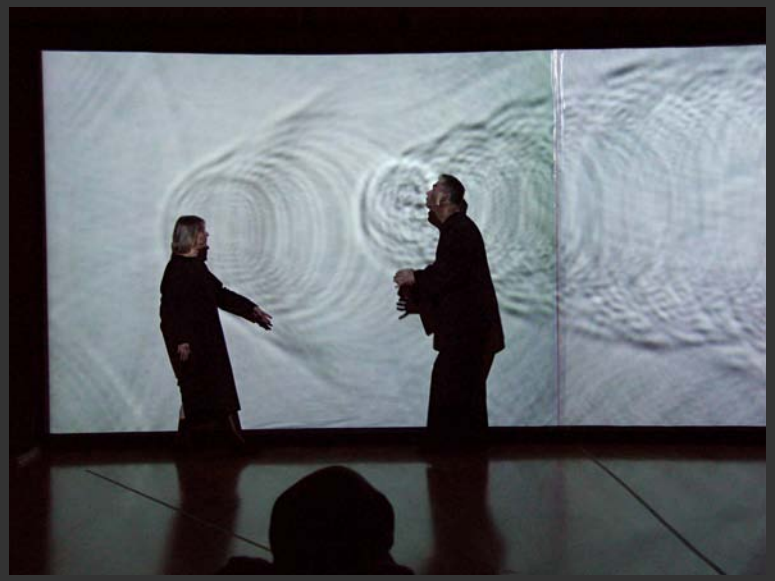


Joan Leandre,
RetroyouRC, 1999,
www.nostalg.org



Casey Reas - http://reas.com/

13. Virtual Reality e Augmented Reality



Golan Levin, Messa di Voce, 2003,
http://www.tmema.org/messa/messa.html

14. Sound & Music

8 BIT: from top left: Cory Arcangel, Bodenstandig 2000, Johan Kotlinski (rolemodel), Nullsleep, Bubblyfish, Treewave, Glomag, Bit Shifter, Teamtendo