

Arte Tecnologia Futuro

Original

Arte Tecnologia Futuro / Arcoraci, Andrea. - In: GRAPHICUS. - ISSN 2282-4545. - ELETTRONICO. - Design for Arts 1075 / 0007:(2019), pp. 34-35.

Availability:

This version is available at: 11583/2763852 since: 2019-10-25T18:38:55Z

Publisher:

Politecnico di Torino e Associazione Culturale Progresso Grafico

Published

DOI:

Terms of use:

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

Publisher copyright

(Article begins on next page)

GRAPHICUS

PROGETTARE LA COMUNICAZIONE

ISBN 0017 3436

1075 / 0007



Design for Arts

LUGLIO 2019

Direttore:

Paolo Tamborrini

Comitato scientifico:

Silvia Barbero
Fiorella Bulegato
Francesca Comisso
Andrea Di Salvo
Enrico Tallone

Comitato di redazione:

Pier Paolo Peruccio
Pier Giuseppe Molinar
Vittorio Merlo
Barbara Stabellini

Redazione:

Debora Ballabio, Francesca Canfora
Miriam Casullo, Annalisa Costantino
Isabella Laura La Rocca, Flavia Liggi
Giulia Mondino, Eleonora Pizzini
Elisa Rabino, Valentina Schiano
Dong Minh Tam

Art direction:

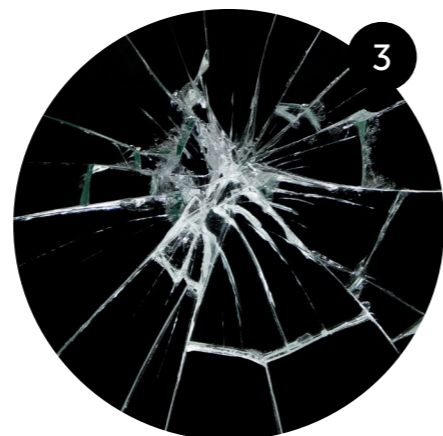
Alessandro Di Benedetto

Impaginazione:

Cristina Marino

ISBN 0017-3436

iscritto al Registro dei Giornali e
Periodici del Tribunale di Torino n. 655
del 20.09.1951

3 – *Arte***HITO STEYERL,
TRA ARTE E
TECNOLOGIA***di* ELEONORA PIZZINI6 – *Social Media***ARTE
ATTRAVERSO I
SOCIAL:
AMALIA ULMAN***di* DEBORA BALLABIO4 – *Arte***POST-HUMAN
ART***di* ANNALISA COSTANTINO7 – *Formazione***EDUCAZIONE
ARTISTICA:
REALTÀ
AUMENTATA***di* DONG MINH TAM1 – *Editoriale***DESIGN
FOR(X) ARTS***di* PAOLO TAMBORRINI5 – *Social Media***MUSEI E
SOCIAL
NETWORK***di* FLAVIA LIGGI2 – *Arte***PAIK E L'ARTE DI
GUARDARE LO
SCHERMO***di* ISABELLA LAURA LA ROCCA**POLITECNICO
DI TORINO**Dipartimento di
Architettura e Design

8 – *Arte***ARTE, SPAZIO E AUDIENCE***di VALENTINA SCHIANO E ELISA RABINO*9 – *Formazione***INNOVAZIONE E DESIGN EDUCATION***di PIERPAOLO PERUCCIO E GAIL COCHRANE*10 – *Reportage***FANTASMA DAL PRESENTE***di MIRIAM CASULLO*11 – *Exhibit***MULTIMEDIA EXPERIENCE EXHIBITION***di FRANCESCA CANFORA*12 – *Tecnologia***PROGETTARE PER EMOZIONARE***di FLAVIO MONTAGNER*13 – *Tecnologia***ARTE TECNOLOGIA FUTURO***di ANDREA ARCORACI*14 – *Architettura***ARCHITETTURE INVISIBILI***di SIMONA MALVEZZI*

14

15 – *Moda***MODA, ARTE E DESIGN***di CRISTINA MARINO*16 – *Luoghi***I DATI INCONTRANO L'ARTE***di GIULIA MONDINO***In copertina:**
Ph. Miriam Casullo

POLITECNICO DI TORINO

DIPARTIMENTO DI
ARCHITETTURA E DESIGNwww.polito.it/design**Contatti:**c.so Settembrini 178,
10135 – Torino (TO)www.graphicusmag.it
info@graphicusmag.it**POLITECNICO DI TORINO**Dipartimento di
Architettura e Design

DESIGN FOR(X) ARTS

di PAOLO TAMBORRINI

Il ruolo dell'innovazione e della contaminazione nei campi della creatività

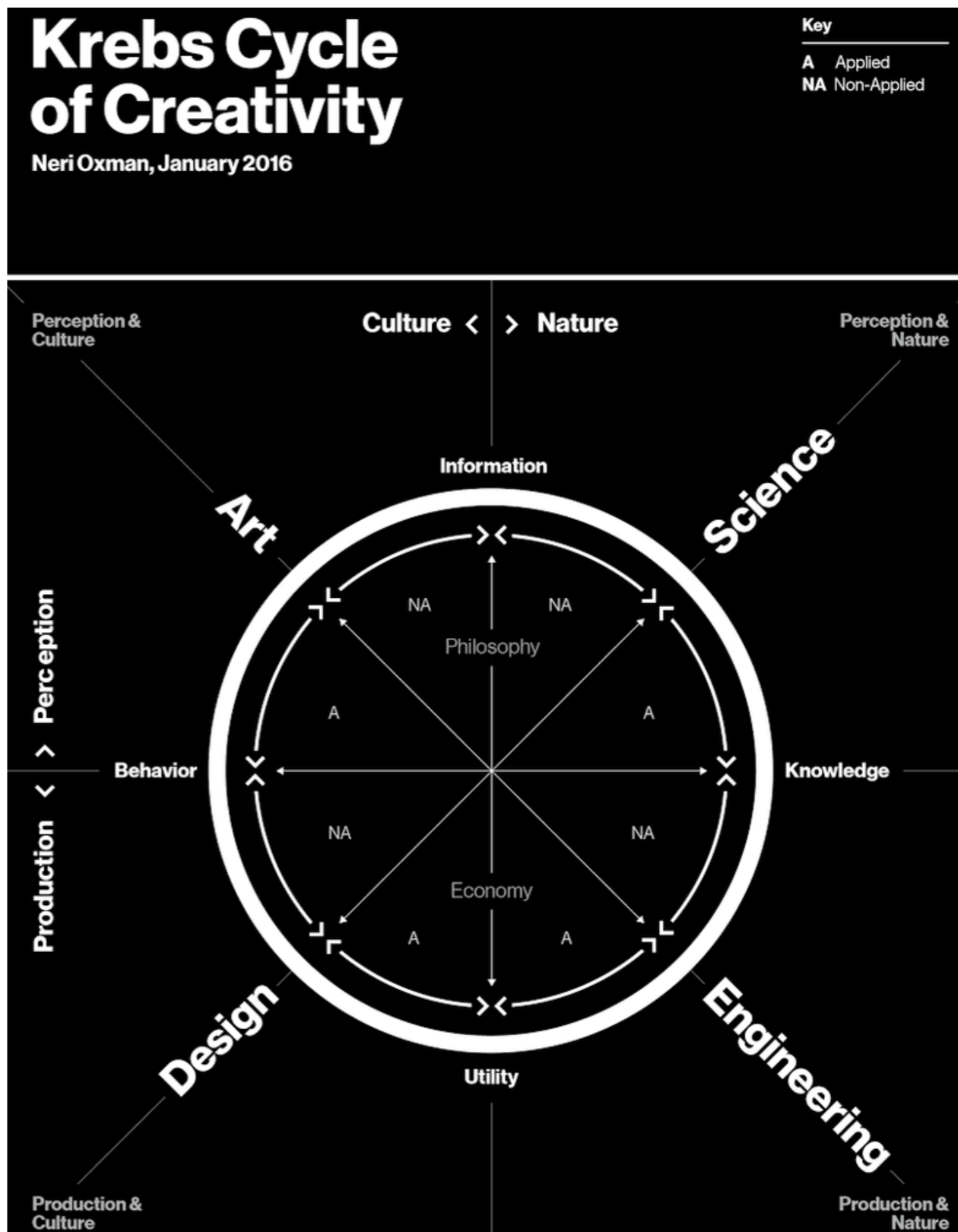
GRAPHICUS

Questo numero di Graphicus è dedicato al binomio Design e Arte. È il risultato di un lavoro redazionale organizzato all'interno del corso di Innovation Design nel master *Design for Arts* del Politecnico di Torino.

Il tutto nasce dal quesito che indaga il ruolo dell'innovazione nei campi della creatività. L'intenzione non è risolvere l'annosa questione che lega il design all'arte, quanto piuttosto di analizzare ricerche, progetti, esperienze nell'ambito dell'innovazione, per comprendere meglio la contemporaneità e immaginare scenari futuri delle due discipline.

La definizione *Design for Arts* nella forma letterale porta ad un atto di assoggettamento del design al campo delle arti; molto diverso è il risultato se proviamo a scrivere *Design x Arts* con un significato "grafico-matematico", con il quale possiamo far emergere più chiaramente il concetto di effetto moltiplicatore, incrocio, mix tra arte e design. Si parla di contaminazione disciplinare e alcuni studiosi si spingono addirittura a proporre una visione totalmente antidisciplinare, affermando che la conoscenza non può più essere attribuita o prodotta all'interno dei confini disciplinari, ma deve essere il risultato di un intreccio di diversi ambiti. Neri Oxman, per esempio, con il *Ciclo di Krebs della Creatività* intende disegnare una mappa dell'interrelazione tra Scienza, Design, Ingegneria e Arte, in cui un settore può sollecitare la (*r*)evolution all'interno di un altro, dove un singolo individuo o progetto può risiedere in più domini e, soprattutto dove vengono ridefiniti i ruoli delle quattro discipline interrelate. Il ruolo della scienza è di convertire le informazioni in conoscenza; quello dell'ingegneria è di convertire la conoscenza in utilità; il ruolo del design è di convertire l'utilità in comportamento umano; quello dell'arte è di convertire il comportamento umano in un nuovo modo di percepire le informazioni.

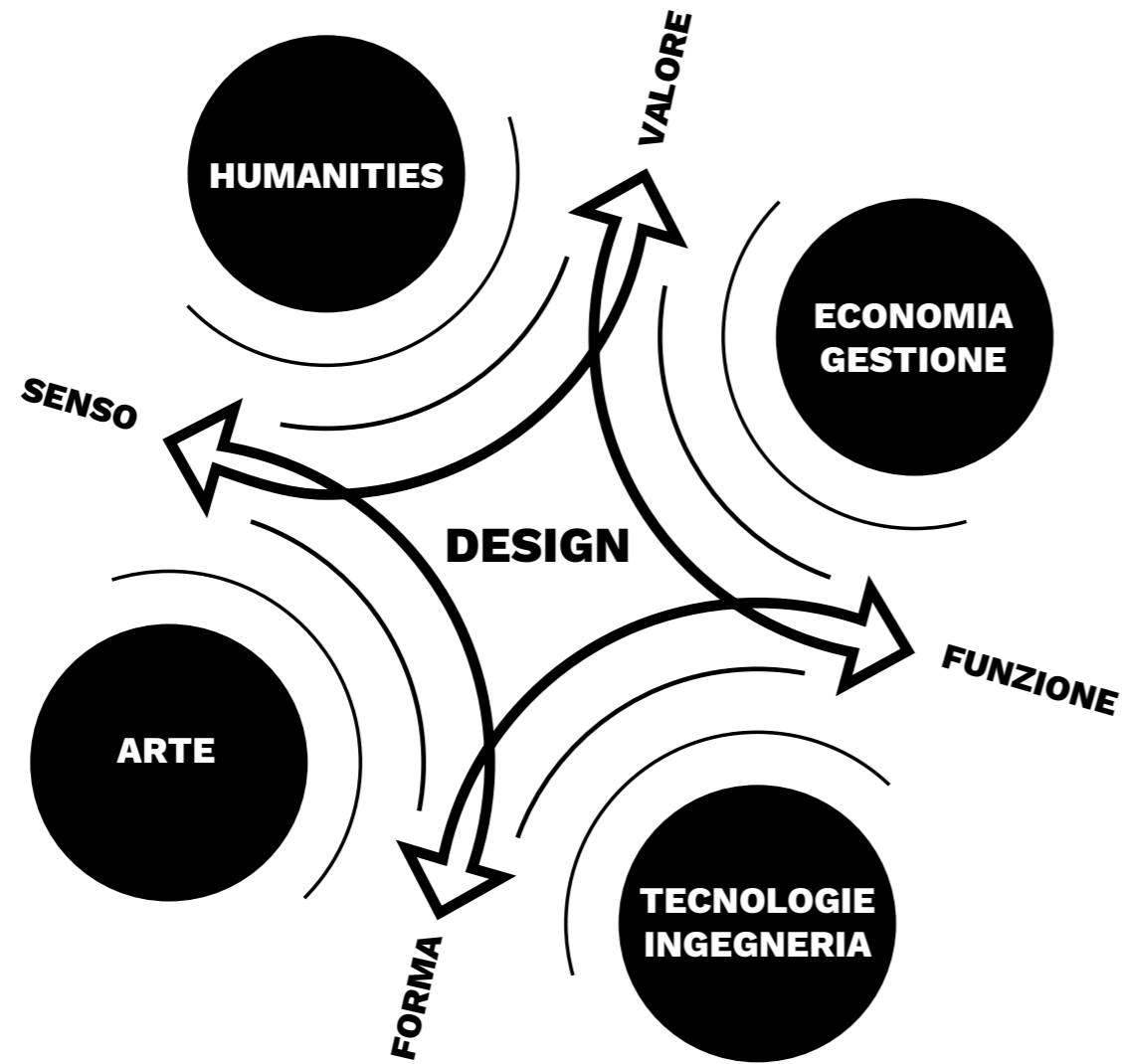
Già nel 2009 Flaviano Celaschi proponeva un approccio simile, concentrandosi in particolare sulla forma-



In questa pagina:
Ciclo di Krebs della Creatività
Neri Oxman, 2016



In questa pagina:
Il sistema degli output che la cultura di progetto deve mettere in relazione attingendo agli insiemi disciplinari principalmente coinvolti.
Flaviano Celaschi, 2009



zione del designer e definendo il design, inteso come cultura del progetto, quale percorso di sintesi ed equilibri relazionali tra gli output forma, funzione, valore e senso, generati attingendo da specifici ambiti disciplinari: Humanities, Arte, Economia, Ingegneria. In linea con queste teorie, il nuovo numero racconta alcune esperienze di artisti o designer internazionali, prodotti espositivi e comunicativi, e progetti educativi risultato della combinazione *Design x Arts*. Si tratta di processi di innovazione culturale, intesi non come fenomeni tecnologicamente all'avanguardia quanto piuttosto fatti originali e imprevisi.
Buona Lettura!



ARTE TECNOLOGIA FUTURO

di ANDREA ARCORACI

**Non ci sarebbe
arte senza
tecnologia e
non ci sarà
tecnologia
senza arte.**

— ANDREA ARCORACI

Interaction Designer, dottorando in Gestione, Produzione e Design presso il Politecnico di Torino.

La sua ricerca si occupa di indagare azioni e reazioni interdipendenti tra l'uomo e un sistema.

Molto spesso si parla di arte e tecnologia associando a questi termini significati e mondi molto distanti tra loro. L'etimologia mostra, però, che i termini sono strettamente legati sin dal principio. La parola tecnologia, termine che deriva dal greco *tékhne-loghía*, cioè ragionamento (o trattato) relativo all'arte (intesa come "capacità pratica"), è l'esempio lampante di come queste due parole siano figlie di un rapporto inscindibile.

Sin dall'era paleolitica gli artisti hanno sfruttato le loro capacità tecniche come mezzo per creare strumenti tecnologici e raccogliere materiali utili non solo alla sopravvivenza ma anche all'espressione artistica, potendo così comunicare sentimenti e tradurre emozioni attraverso diverse forme d'arte. La tecnologia non solo ha influenzato profondamente lo sviluppo dell'arte, ma anche le possibilità di espressione e interpretazione dei significati da parte degli artisti. I mezzi di espressione hanno cambiato le funzioni dell'arte nel corso della storia e, di conseguenza, le modalità di fruizione della stessa.

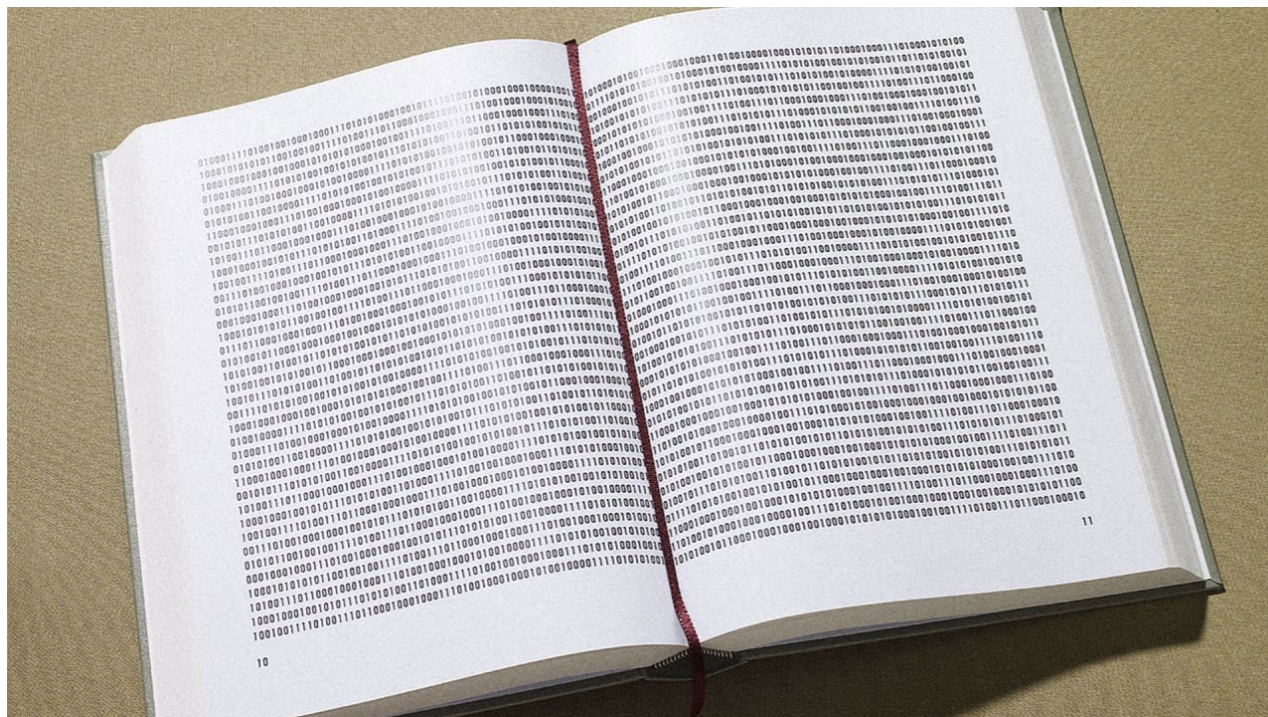
L'invenzione della prospettiva, intesa come insieme di procedure e proporzioni di carattere geometrico-matematico di Filippo Brunelleschi nel Quattrocento ha segnato il passaggio dall'arte medievale a quella rinascimentale. La camera oscura di Leonardo da Vinci ha permesso una minuziosa riproduzione della realtà, l'invenzione della fotografia nell'Ottocento ha rivoluzionato il concetto di pittura, l'introduzione dei colori a tubetto ha permesso la nascita della pittura "en plain air" favorendo una nuova visione della realtà. Sono numerose quindi le rivoluzioni tecnico-scientifiche che hanno modificato radicalmente il mondo dell'arte.

Nei secoli si sono dunque susseguiti numerosi ed importanti cambiamenti; l'elemento fondamentale che, tuttavia, giunge a noi consiste nella memoria dell'intreccio indissolubile tra le discipline tecnico-artistiche, una chiave fondamentale per l'evoluzione artistica e umana.



In questa
pagina:
Ritratto di
Edmond
Belamy
Collettivo

In questa
pagina:
The day a
computer
writes a novel



La tecnologia rappresenta da sempre per gli artisti non solo quello strumento fondamentale per tradurre concetti ed emozioni in un'opera, sia essa materiale o immateriale, ma anche un mezzo fondamentale per stimolare la creatività, attraverso la sperimentazione di nuove tecniche, nuovi materiali e nuovi processi produttivi.

Questo straordinario connubio tra sperimentazione ed espressione artistica è un concetto sviluppatosi nel Quattrocento; nell'epoca di Leonardo i confini tra artista e tecnologo-scienziato diventano molto sfumati. L'epoca del Rinascimento può essere considerata un esempio massimo per questo tipo di approccio, una visione che, tuttavia, nei secoli è divenuta sfocata fino all'asfissiante separazione netta tra le due discipline. Oggi, in un mondo in cui l'approccio scientifico ha pervaso quasi tutte le discipline umane, il mondo dell'arte contemporanea non rimane esente da tutto questo. Molti artisti si lasciano contaminare dalla frenetica sperimentazione, dalla ricerca di nuovi linguaggi e nuovi mezzi di produzione e fruizione, attraverso mezzi tec-

nologici sempre più complessi e performativi. Emerge, di conseguenza, una forte necessità di ritrovare una corrispondenza tra tecnologia ed arte.

La necessità di mantenere vivo lo spirito sperimentale oggi è estremamente visibile ed è forse una delle più grandi eredità che ci ha donato il secolo scorso, uno dei secoli che più ha rivoluzionato la storia dell'umanità.

Gli artisti contemporanei che sperimentano oggi processi di creazione artistica, sfruttando ed esplorando le molteplici capacità di tecnologie estremamente evolute, rappresentano un numero rilevante. In generale si percepisce un crescente interesse all'interno di questo settore. Il fermento globale rapido e incessante nel mondo della tecnologia ci pone di fronte a grandi possibilità e potenzialità che anche il mondo dell'arte, dopo alcuni deboli tentativi degli anni passati, è ormai finalmente pronto ad accogliere e sperimentare.

Mentre molti esperti continuano a chiedersi se la tecnologia, e in particolare i processi di automazione e l'intelligenza artificiale (AI), avrà ripercussioni profon-

de sulla creatività umana e sul processo di creazione artistica, molti sono già a lavoro per sperimentare le nuove tecnologie.

Alcune delle sperimentazioni più diffuse riguardano il tema dell'automazione. I robot progettati dall'artista Pindar Van Arman, ad esempio, sono in grado di riprodurre immagini in maniera fedele o rielaborarle attraverso un'estetica che, secondo l'artista, può raggiungere livelli molto più alti di quella prodotta dall'uomo. Le sue macchine utilizzano molteplici tecnologie complesse come *deep learning*, *artificial intelligence*, *generative algorithms* e *computational creativity*, per riuscire a stabilire una quantità sorprendente di decisioni estetiche indipendenti. Al contrario di quello che si potrebbe pensare, però, Van Arman considera questi robot come strumenti che aumentano e non sostituiscono la sua creatività umana. La creatività sembra, per ora, rimanere un elemento distintivo dell'uomo. Un fattore che attualmente non è replicabile, ma potrà esserlo in un futuro ormai prossimo.

A tal riguardo, uno degli esempi più noti degli ultimi anni appare ad un primo sguardo come un bizzarro e curioso tentativo, forse vano, di simulare produzioni artistiche, che coinvolgono capacità prettamente umane come la creatività. Nell'ottobre del 2018, infatti, per la prima volta in una casa d'aste è stato venduto un dipinto creato da un algoritmo per la somma di 432,500\$. Il dipinto è stato prodotto dal collettivo artistico parigino Obvious, un gruppo di artisti che si occupa di esplorare interfacce tra arte e intelligenza artificiale.

L'uso di queste tecnologie però non si limita al mondo dell'arte figurativa, nel 2016 il romanzo *The Day a Computer Writes a Novel* scritto interamente dalla AI, e presentato da un gruppo di ricercatori della Future University giapponese, è stato selezionato per un premio letterario nazionale in Giappone.

Questi e molti altri esempi di produzioni artistiche contemporanee ci suggeriscono come il mondo dell'arte,

e il ruolo dell'uomo all'interno di questa disciplina, siano investiti da un processo di rivoluzione irreversibile, già noto nella storia dell'uomo, ma unico in quanto figlio del suo tempo. Nonostante sia difficile, se non impossibile, prevedere esattamente quali saranno le ripercussioni di questo nuovo rapporto tra arte e tecnologia in futuro, possiamo però avanzare un'ipotesi. Il ricongiungimento di queste due discipline permetterà, forse, all'uomo di comprendere e assimilare le nuove tecnologie non solo da un punto di vista tecnico-prestazionale ma anche etico, estetico e umano.

