



La Pratica dell'Arte e dell'IA

Verso un Nuovo Umanesimo Digitale

L'Intelligenza Artificiale non è solo tecnologia: è uno specchio in cui l'umanità deve guardarsi. Attraverso il 'European ARTificial Intelligence Lab', 13 istituzioni culturali europee guidate da Ars Electronica esplorano visioni, aspettative e paure per plasmare un futuro incentrato sull'uomo.

Oltre la Cortina Fumogena

Il 'fantasma'
dell'Intelligenza
Artificiale



Un 'fantasma' si aggira per il mondo,
nascosto dietro una cortina di mito e
hype commerciale.

— Andreas J. Hirsch

- **Il Paradosso:** Eventi simbolici come la vittoria di Deep Blue su Kasparov o AlphaGo su Lee Sedol hanno creato una mitologia della macchina 'sovraumana'.
- **La Realtà Tecnica:** Dietro il termine vago di 'IA' si cela un cambio di paradigma verso l'approccio statistico (Machine Learning e Reti Neurali), che 'vede' il mondo in modo profondamente alieno rispetto alla percezione umana.
- **Il Pericolo:** Questa nebbia mitologica oscura la vera natura dell'IA: una tecnologia di potere.

L'Orizzonte del Problema: Capitalismo dei Dati

L'IA non esiste nel vuoto. È alimentata da un'industria estrattiva che sfrutta risorse naturali, lavoro umano e dati su scala massiccia.



- **Enchanted Determinism:** L'idea che i sistemi siano troppo complessi per essere regolati è una fallacia che chiude il dibattito pubblico.

- **Sorveglianza e Profitto:** I “Big Four” del tech hanno sostituito lo spirito collaborativo del web con la logica del neoliberismo dei dati.

“L'IA è un'industria estrattiva... dipende dallo sfruttamento delle risorse energetiche e minerarie del pianeta, dal lavoro a basso costo e e dai dati su scala.” — **Kate Crawford.**

**Monopoli
Tech**

La Risposta: Un Umanesimo Digitale

Martina Plantijn

- **Human-Centered Innovation:** La tecnologia deve servire l'uomo, non il contrario.
- **Il Ruolo dell'Arte:** Gli artisti non sono solo utenti, ma catalizzatori critici. Portano l'IA fuori dai laboratori chiusi per interrogarla sul piano etico, culturale e sociale.
- **Obiettivo:** Un 'Nuovo Deal Digitale' che garantisca trasparenza, giustizia e sostenibilità.

**Monopoli
Tech**

Totalitarismo

**Totalitarismo
dei Dati**

L'Ecosistema: European ARTificial Intelligence Lab



Un progetto co-finanziato dal Programma Europa Creativa dell'Unione Europea, guidato da Ars Electronica.

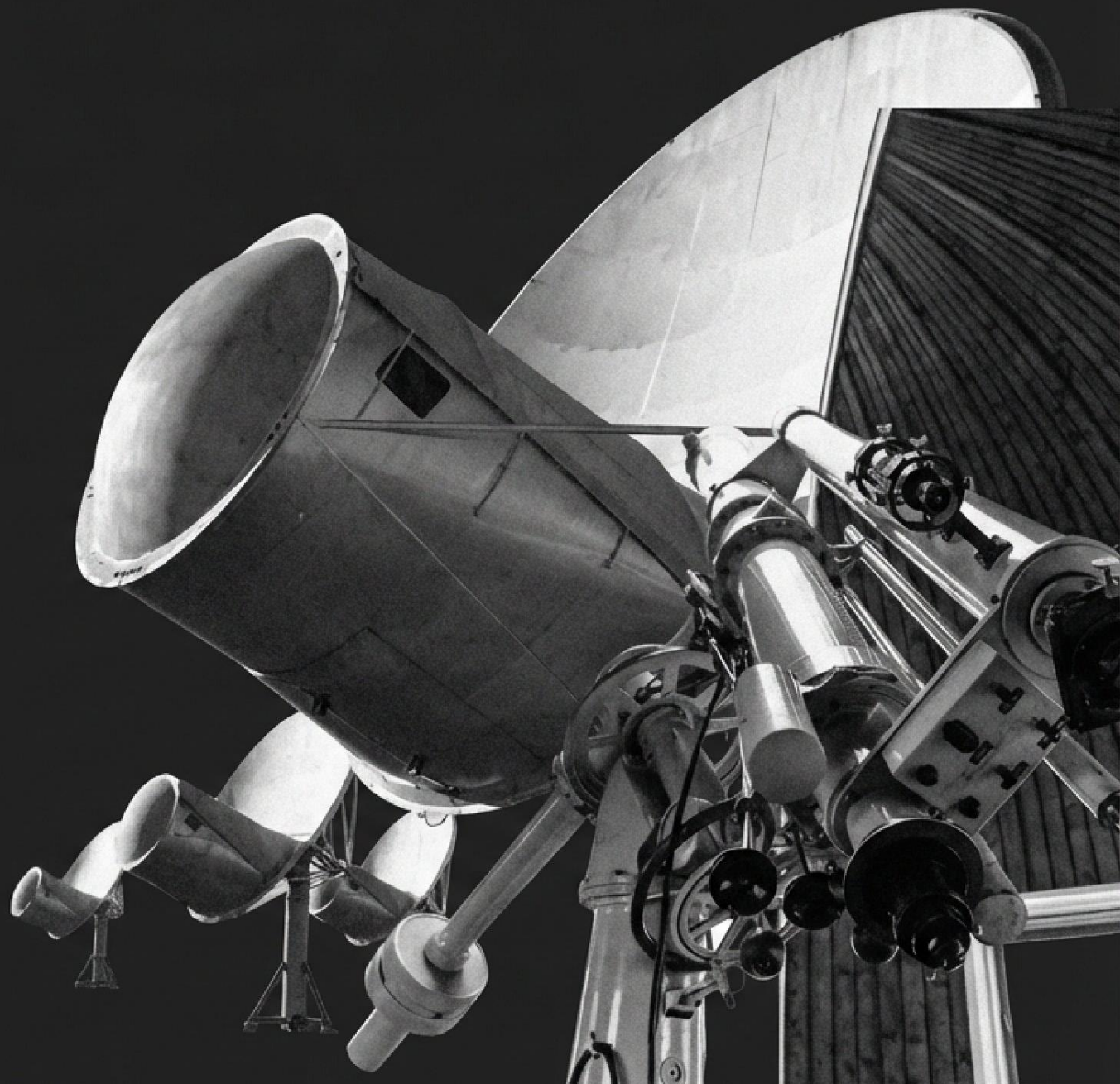
- **La Rete:** 13 operatori culturali maggiori in Europa, da Dublino (Science Gallery) a Atene (Onassis Stegi), da Saragozza (Etopia) a Lubiana (Kersnikova).
- **La Missione:** Connettere la scienza d'avanguardia con l'arte digitale per colmare il divario tra progresso tecnologico e comprensione sociale.

Incontri tra Arte e Scienza

Il laboratorio offre agli artisti accesso diretto a istituzioni scientifiche di livello mondiale.

PARTNER SCIENTIFICI CHIAVE:

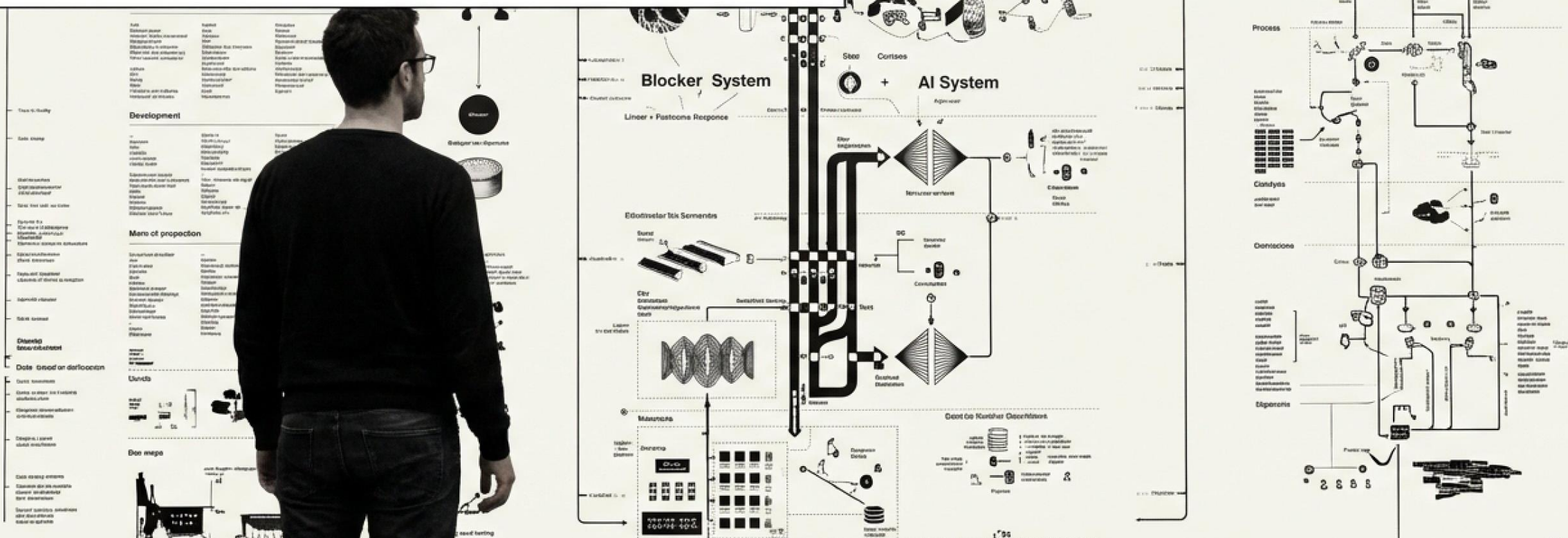
- ESA & CERN (Spazio e Fisica)
- LEIDEN OBSERVATORY (NL)
(Astrofisica)
- EDINBURGH FUTURES INSTITUTE (UK)
(IA ed Etica)
- SETI INSTITUTE (USA)
(Ricerca Extraterrestre)
- MUNTREF (ARGENTINA)
(Neuroscienze)



Mappare le infrastrutture del potere

Una mappa anatomica di Amazon Echo che espone il vasto network di sfruttamento: dall'estrazione di minerali al lavoro 'fantasma' dei data labeler.

Visualizzazione dei processi invisibili all'interno della 'scatola nera' del social network: censura, profilazione e mercificazione del comportamento umano.



Pratica 2: Bias e Identità

Lo specchio distorto della sorveglianza

Martina Plantijn

Case Study 1: Gender Shades (Joy Buolamwini & Timnit Gebru)

Dimostrazione critica di come i sistemi di riconoscimento facciale commerciali falliscano sistematicamente con donne e persone di colore.

Case Study 2: MegaPixels (Adam Harvey)

Indagine sull'etica dei dataset di riconoscimento facciale creati 'in the wild' senza consenso.

Case Study 3: In Posse (Charlotte Jarvis)

Un approccio bio-artistico che sfida il patriarcato, utilizzando la scienza per generare sperma da cellule femminili.



Pratica 3: Simbiosi e Altre Intelligenze

Oltre l'antropocentrismo

Case Study 1: Moon Rabbit (Sarah Petkus & Mark J. Koch)

Insegnare a un'IA a riconoscere forme familiari in ammassi stellari, esplorando la pareidolia pareidolia e la ricerca di significato nel cosmo.
Martina Plantijn



Case Study 2: Codex Virtualis (Interspecifics)

Creazione di una collezione tassonomica di organismi ibridi batteri-IA. Martina Plantijn

Case Study 3: Deep Steward (Theun Karelse & Ian Ingram)

Fieldwork per prototipare interazioni tra IA e natura selvaggia, trattando la biosfera come partner collaborativo.
Martina Plantijn



Pratica 4: Creatività Computazionale

Il confine tra esecuzione e
ispirazione

Case Study 1: Mahler Unfinished (Ali Nikrang)

L'IA MuseNet usata per completare la Sinfonia n. 10 di Mahler. Il risultato solleva la domanda: una macchina può avere intenzionalità artistica?

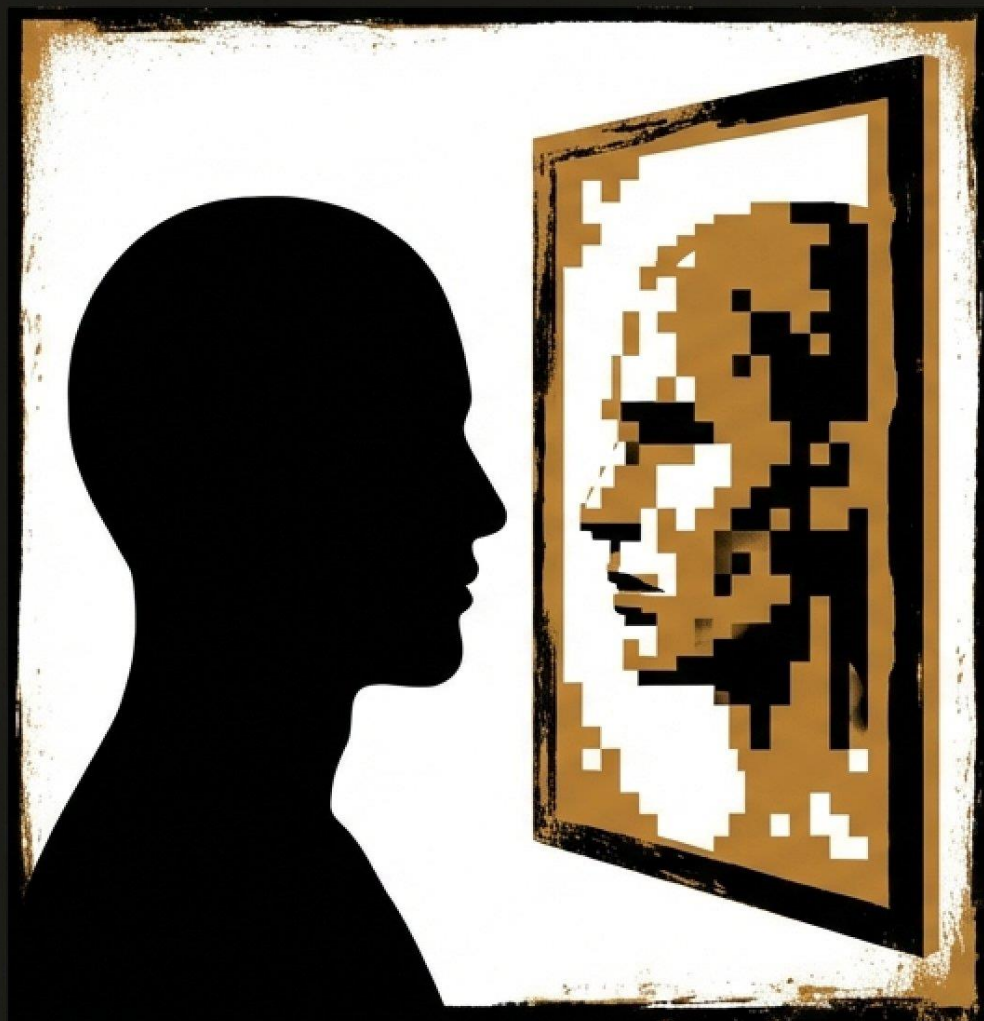
Case Study 2: Ai-Da Robot Artist

Il primo robot artista ultra-realistico. Ai-Da funge da specchio per le nostre ansie sulla sostituzione tecnologica e l'identità creativa.

Ridefinire l'Artista



- **Dallo Strumento al Partner:** L'artista non usa l'IA come un pennello, ma collabora con essa come in una 'jam session' (Ali Nikrang).
- **L'Intenzionalità:** Alle macchine manca l'"intenzione" e il 'sogno'. L'artista umano fornisce il contesto e il significato.
- **Nuove Competenze:** Figure ibride che uniscano competenze di programmazione e visione artistica.

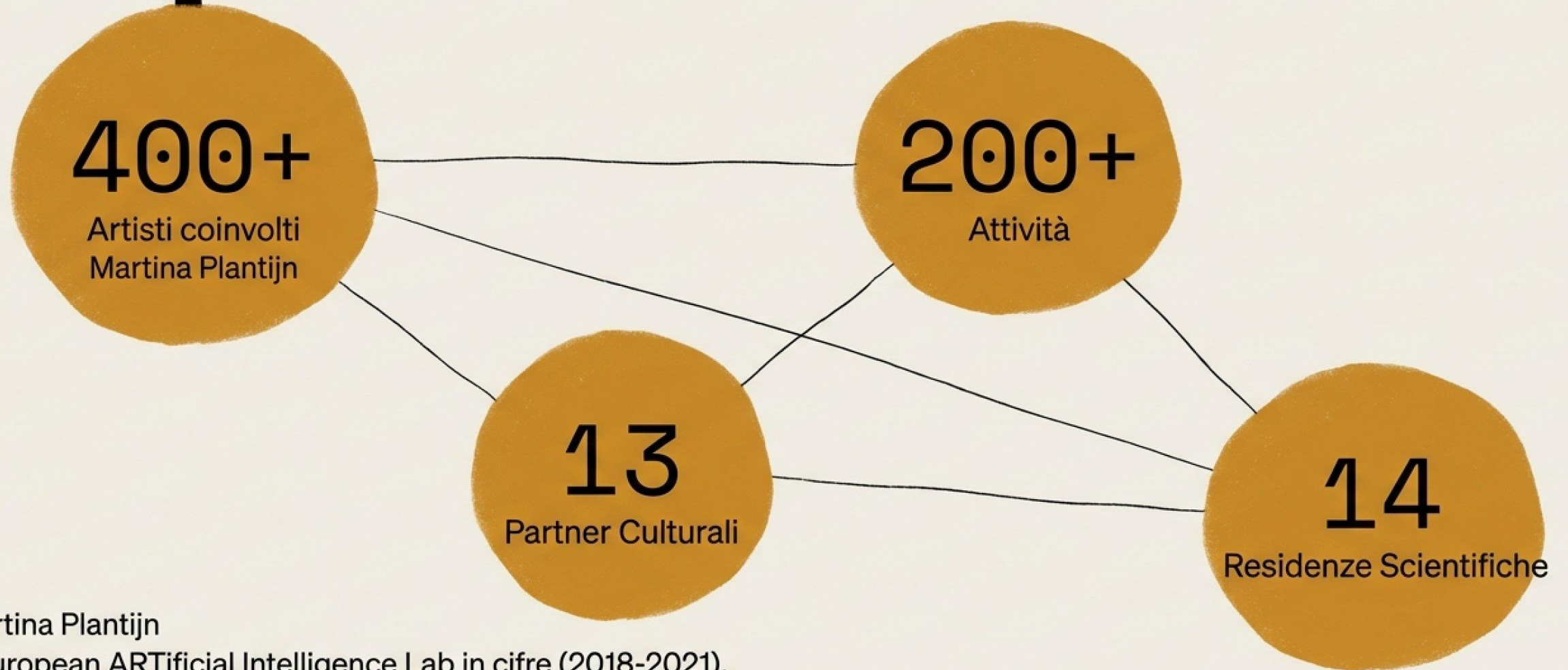


La Condizione Umana e l'Insulto Narcisistico

Sigmund Freud descrisse tre “umiliazioni” per l’umanità: cosmologica, biologica, e psicologica.

- **La Quarta Umiliazione:** L’IA rappresenta una nuova sfida al nostro eccezionalismo. Se le macchine possono creare arte, cosa ci rende umani?
- **Lo Specchio Distante:** L’IA ci confronta con un’intelligenza “aliena” creata da noi. Ci costringe a ridefinire concetti come empatia, imperfezione e mortalità.

Impatto e Numeri



Martina Plantijn

Il European ARTificial Intelligence Lab in cifre (2018-2021).
Focus su Education, Legalità, Etica e 'AI Literacy'.

Conclusione: Verso un Nuovo Deal Digitale

“Dobbiamo lavorare sui nostri vizi e sulla nostra cattiva educazione prima di passarli alle macchine come intelligenza.” — Gerfried Stocker

Digital Brutalism meets Museum Editorial with Martina Plantijn serif:

- La Call to Action: È necessario coinvolgere gli artisti e la società civile nel policymaking. Solo una visione transdisciplinare può garantire un futuro sostenibile.
- Digital Humanism: La tecnologia come strumento di emancipazione, non di controllo.

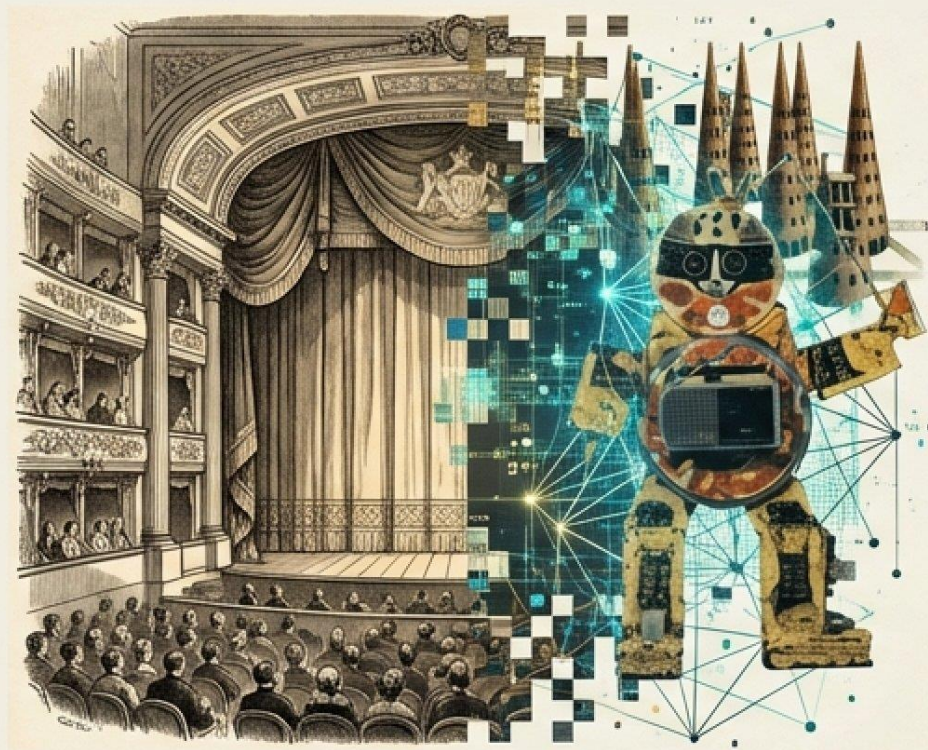
La Finestra sul Futuro



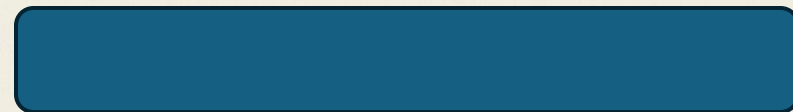
L'arte esplora i confini dell'IA non per predire il futuro, ma per permetterci di inventarlo.

Le Arti Multimediali Digitali

Storia, tecniche ed estetiche: dall'Opera d'Arte Totale alla Rivoluzione Digitale.



“Le inedite possibilità offerte dalla tecnologia rilanciano l’interazione creativa tra le diverse arti cercata da molte utopie estetiche moderne, da Wagner alle avanguardie storiche.”



La Definizione del Nuovo Orizzonte: Il Metamedium

MULTIMEDIALE:

Uso simultaneo di più mezzi.
Etimologicamente problematico (somma vs integrazione).

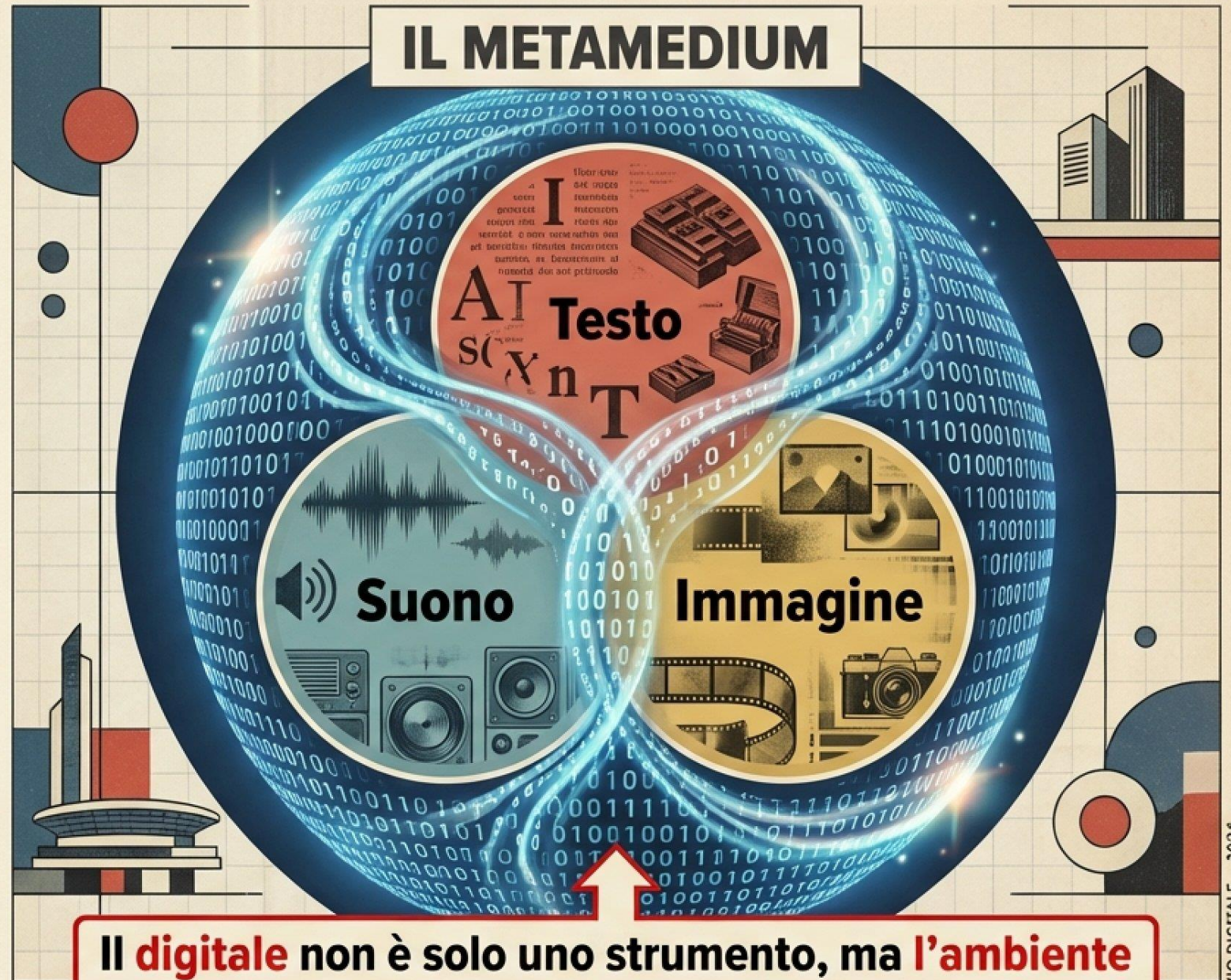
INTERMEDIALE:

Fusione concettuale (Dick Higgins, 1966). Un territorio inesplorato tra i media.

TRANSMEDIALE:

La facoltà di un'opera di attraversare diversi media mantenendo coerenza.

IL METAMEDIUM



Il digitale non è solo uno strumento, ma l'ambiente unico in cui tutti i media vengono rimediati e fusi.

L'Alba dell'Utopia Romantica

La Fine della Mimesi

Il Romanticismo segna la rottura con l'imitazione della realtà. L'artista non copia la natura, ma diventa creatore di mondi autonomi (K.P. Moritz).

Finestra sull'Infinito

Novalis e Schlegel vedono nell'opera d'arte una finestra sull'infinito, capace di comunicare l'ineffabile attraverso simboli.



Il Primato della Musica: L'arte suprema e astratta verso cui tutte le altre devono tendere.

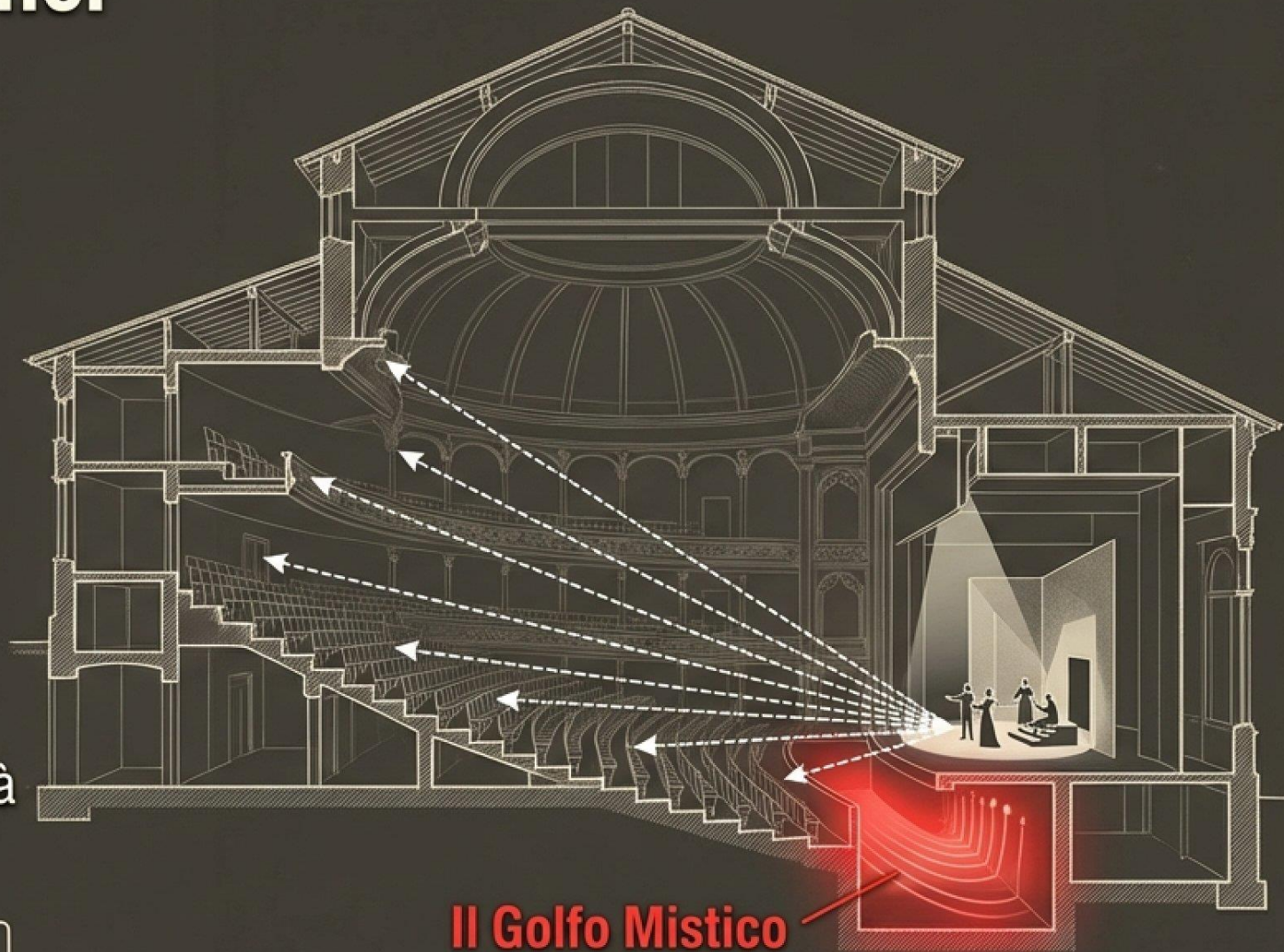
Il Profeta: Richard Wagner e la **Gesamtkunstwerk**

POESIA + **MUSICA** + **DANZA**
(Parola) (Suono) (Gesto)

= L'Opera d'Arte Totale

Wagner rifiuta l'intrattenimento dell'Opera lirica per il Dramma. L'obiettivo è l'immersione totale dello spettatore in un sogno collettivo, facilitata dal buio in sala e dall'invisibilità dell'orchestra.

"L'intenzione di ogni singolo genere d'arte non si realizza altrimenti che con il concorso intelligibile di tutti i generi artistici." (Wagner, 1849)



Sinestesia e Teatro Mentale

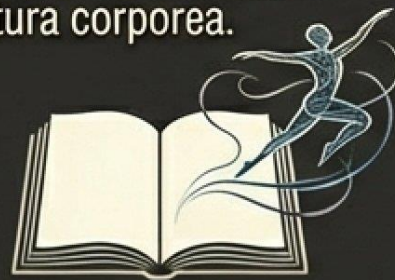
BAUDELAIRE: Le Corrispondenze

Profumi, colori e suoni si rispondono. L'unità delle arti non è sulla scena, ma nella percezione dello spettatore (neurologia poetica).



MALLARMÉ: Il Teatro Mentale

Critica al naturalismo wagneriano. La scena ideale è la "Pagina Bianca". Il vero teatro avviene nella mente, dove la Danza è scrittura corporea.



APPIA: Il Ritmo

Il principio regolatore che unisce lo spazio (scena) e il tempo (musica). La Luce diventa "pittura viva" che scolpisce lo spazio.



La Spiritualità del Colore e del Suono

Skrjabin e il Prometeo

Il sogno del Mysterium:
un'opera totale
multisensoriale.
Uso della "tastiera
cromatica" (clavier à
lumières) dove ad ogni
nota corrisponde
un colore specifico.



Kandinskij: Il Cavaliere Azzurro

La necessità interiore:
la pittura diventa
composizione musicale
visiva.
"Il Suono Giallo" tratta
colore, musica e
movimento con pari
dignità.



L'Esplosione Futurista

Dinamismo, Velocità e Sinestesia

IL RIFIUTO DEL PASSATO

Esaltazione della macchina
e della velocità. Rottura
dei confini tra le arti.

IL TEATRO SINTETICO

Atecnico, dinamico,
simultaneo.
Compressione di
narrazioni in pochi minuti.
Coinvolgimento fisico (e
violento) del pubblico.

INNOVAZIONI

Tattilismo (Marinetti),
Cucina Futurista, e il
Cinema come arte
poliespressiva ideale.

Dada, Surrealismo e il Caso

The Logic of the Illogical

DADA

(Cabaret Voltaire)

- L'arte come Evento.
- Il Caso (*Hasard*) come metodo compositivo.
- Rottura della logica borghese e natura effimera dell'opera.



SURREALISMO

(Il Sogno)

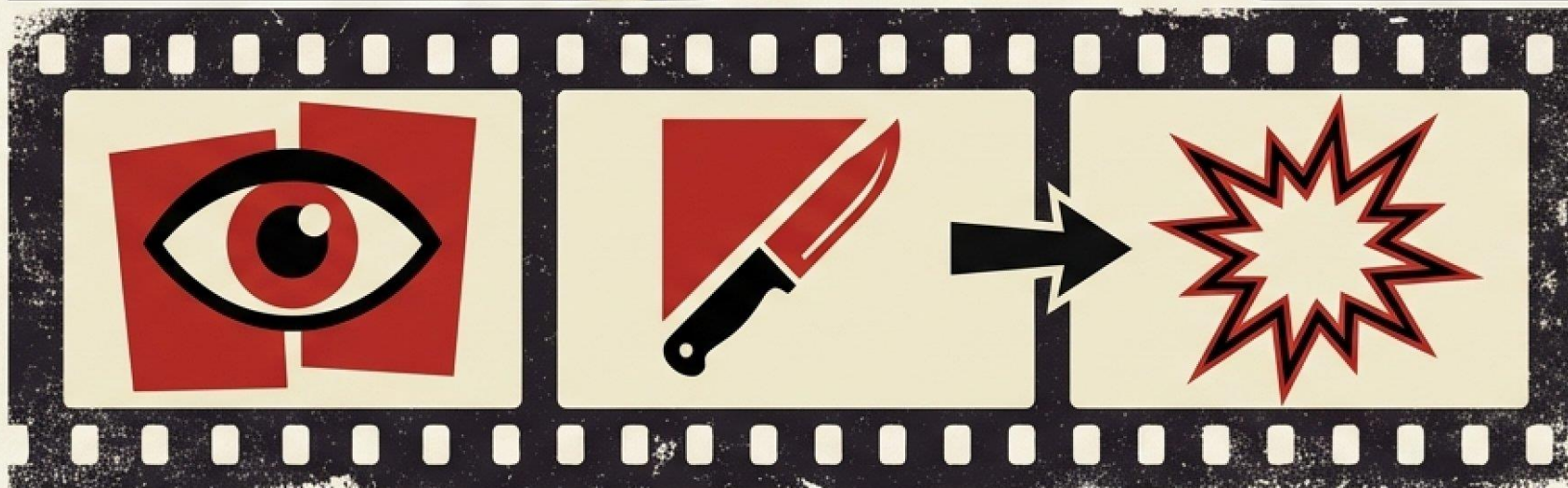
- L'automatismo psichico.
- Il cinema come flusso onirico (Buñuel/Dalí) per scioccare la percezione.

Non raccontare una storia,
ma tagliare l'occhio dello spettatore.

Il Cinema come Sintesi delle Arti

SERGEI EISENSTEIN & IL MONTAGGIO

Dal teatro al cinema. Il significato nasce dal conflitto tra due immagini (Montaggio delle Attrazioni), non dalla loro somma. Sintesi intellettuale.



SINFONIE VISIVE

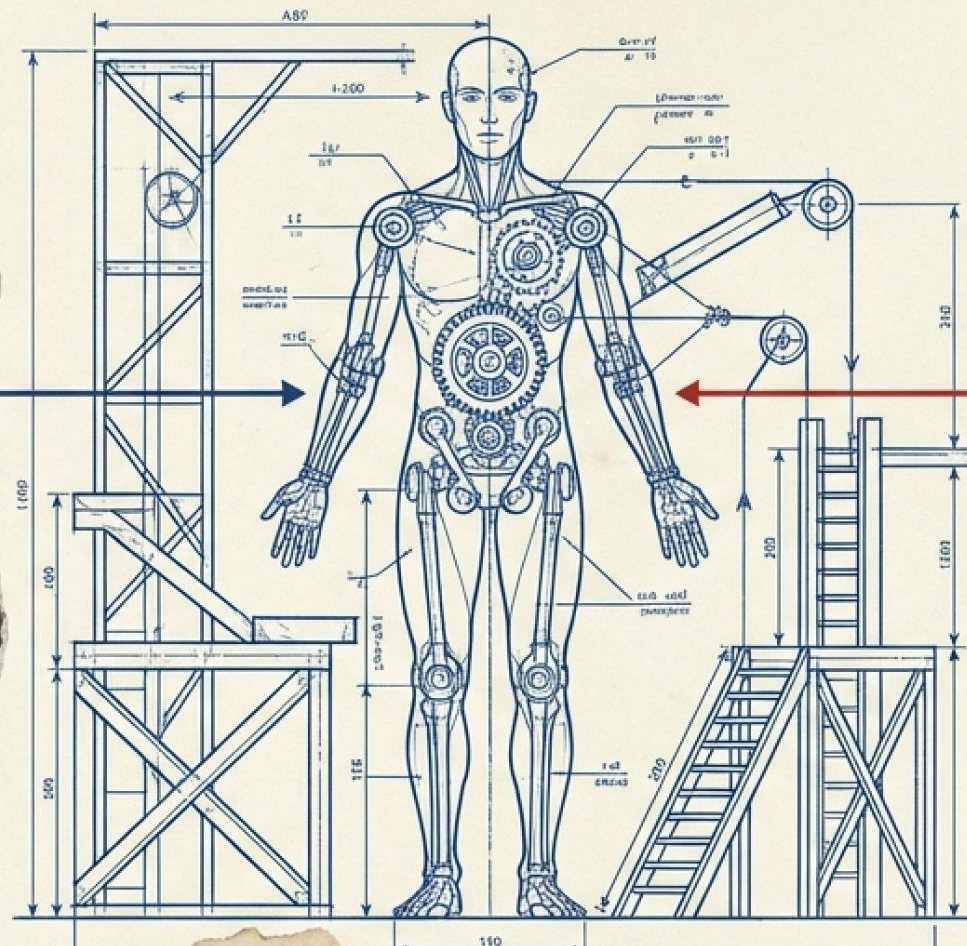
Il cinema astratto (Ruttman, Eggeling) come musica per gli occhi.
La Polivisione di Abel Gance (*Napoléon*) che espande lo schermo e anticipa l'immersività.

La Rivoluzione della Scena: L'Attore e la Macchina

THE ACTOR AND THE MACHINE

GORDON CRAIG: La Supermarionetta

- Eliminare l'imprevedibilità emotiva dell'uomo per il controllo totale.
- L'attore come materiale plastico.



VSEVOLOD MEJERCHOL'D: La Biomeccanica

- L'attore come macchina efficiente.
- La scena costruttivista: non fondali dipinti, ma strutture praticabili (scale, scivoli) per l'azione fisica.

Il Totaltheater e il Bauhaus

ARCHITETTURA DELL'IMMERSIONE

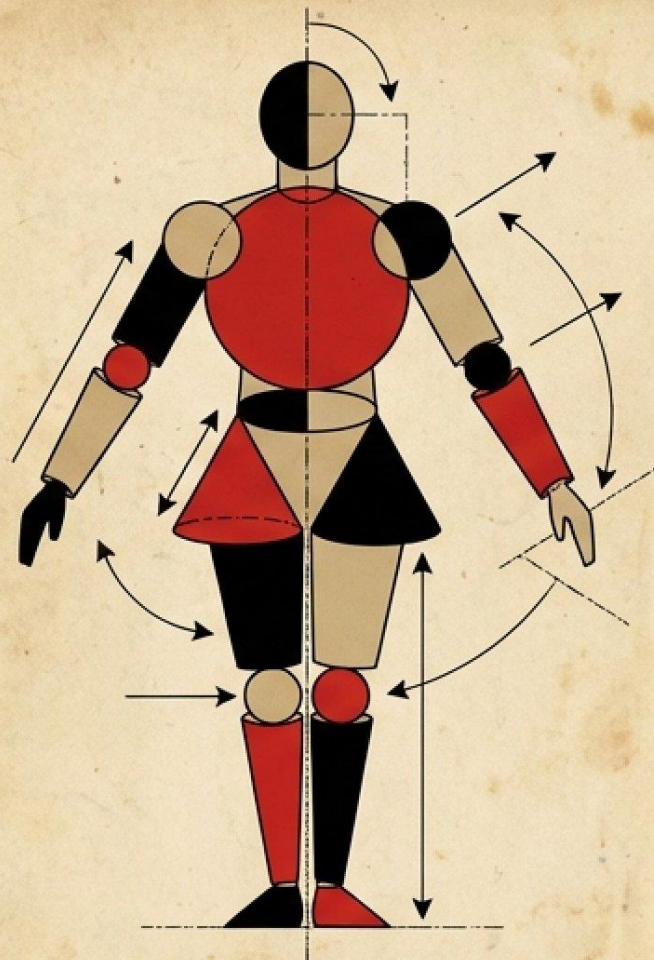
Walter Gropius & Erwin Piscator: Il progetto del Totaltheater. Una macchina teatrale capace di cambiare configurazione per inglobare lo spettatore.

OSKAR SCHLEMMER

L'uomo trasformato in figura geometrica nello spazio matematico. Astrazione del corpo attraverso costumi rigidi.

TECNOLOGIA POLITICA

Uso di proiezioni e documentari in scena per educare le masse.



Balletto Triadico

Oltre la Scena: Happening e Living Theatre

ALLAN KAPROW: L'HAPPENING

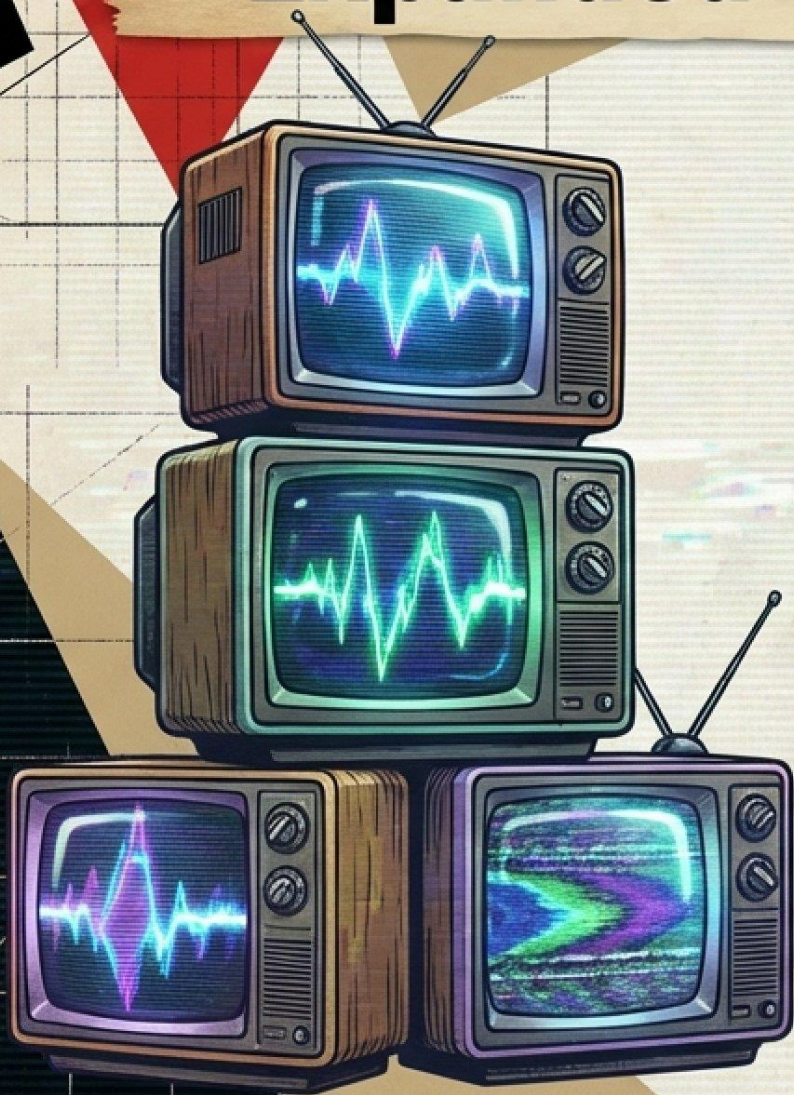
- L'arte invade la vita. L'evento unico, non riproducibile. Il pubblico non osserva, partecipa. Eredità di John Cage: l'indeterminazione.



LIVING THEATRE: PARADISE NOW

- Abbattimento della "quarta parete". Il teatro come atto politico e fisico. Lo spettatore non è più voyeur ma attivista.

Expanded Cinema e Videoarte



GENE YOUNGBLOOD: EXPANDED CINEMA

Il cinema come “sistema nervoso esteso”.
L’arte come estensione della coscienza
nell’era elettronica.

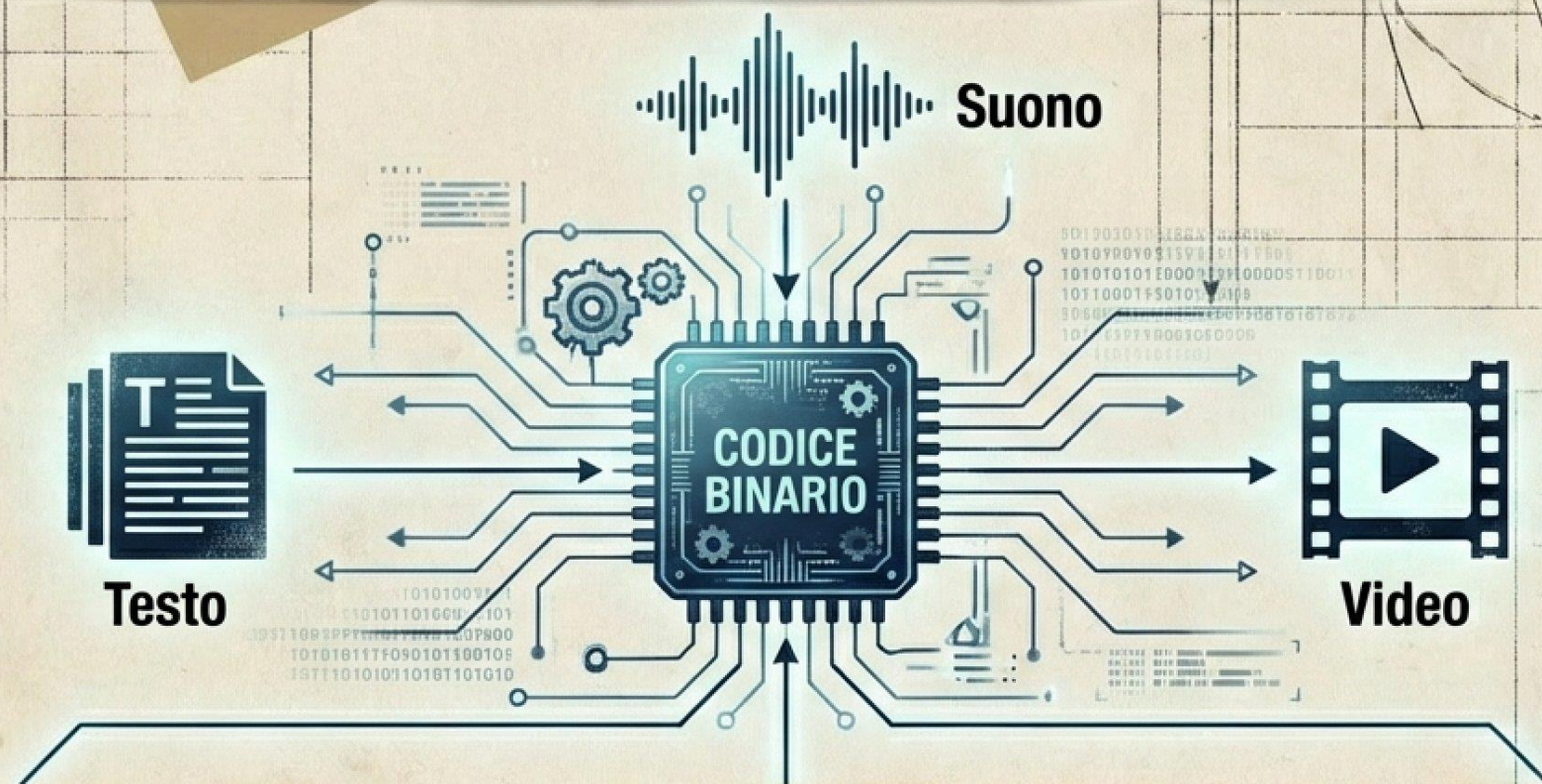
NAM JUNE PAIK: VIDEOARTE

Manipolazione del segnale elettronico.
La TV diventa strumento creativo, non solo
trasmissivo.

PRECURSORI VR

Sensorama e ambienti sensibili:
il preludio alla realtà virtuale.

La Sintesi Digitale: Il Nuovo Paradigma



CONVERGENZA

Tutti i media diventano Dati manipolabili nello stesso ambiente (il Metamedium).

INTERATTIVITÀ

Il feedback loop cibernetico tra uomo e macchina. L'utente agisce, non guarda solo.

IMMERSIVITÀ

Dalla sala buia di Wagner al Visore VR: la sinestesia obbligata del digitale.

Conclusione: Continuità o Rottura?

ROMANTICISMO
(L'Idea)

TECHNE

DIGITALE
(Il Codice)

La tecnologia digitale non ha inventato la multimedialità, l'ha resa fluida.
Esiste una "storia segreta" che lega i Romantici agli Hacker: il desiderio di unire i
sensi.

CALL TO ACTION:

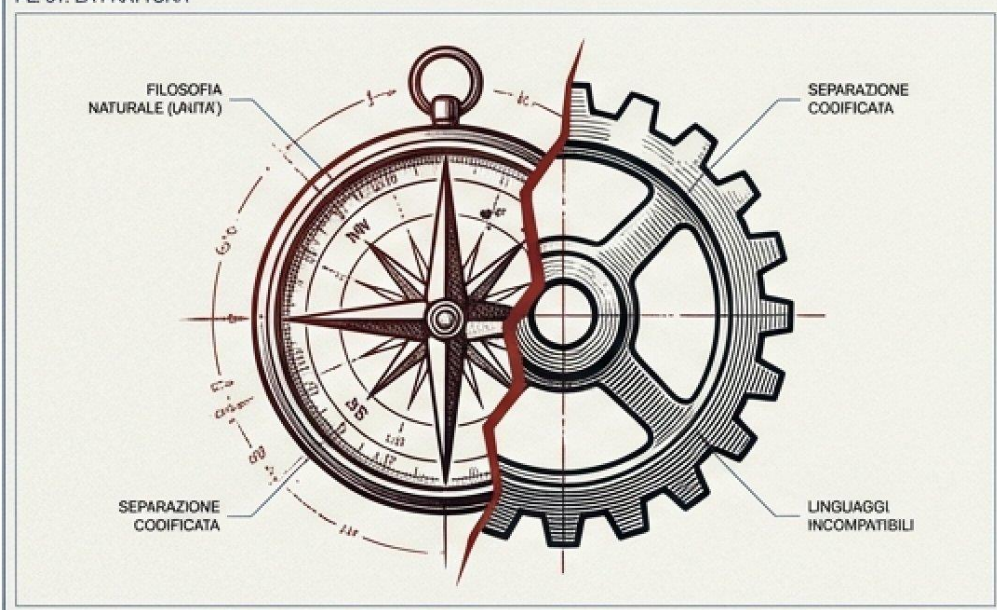
Superare la divisione tra Arte e Tecnica. Usare la tecnologia non per stupire,
ma per creare nuovi linguaggi e consapevolezza etica.

Il Ponte dell'Indagine: Oltre le “Due Culture”

La Frattura Storica

Dal Rinascimento, dove la “Filosofia Naturale” univa artista e scienziato, alla Rivoluzione Industriale che ha codificato la separazione. Oggi viviamo il dilemma di C.P. Snow: umanisti e scienziati divisi da linguaggi incompatibili.

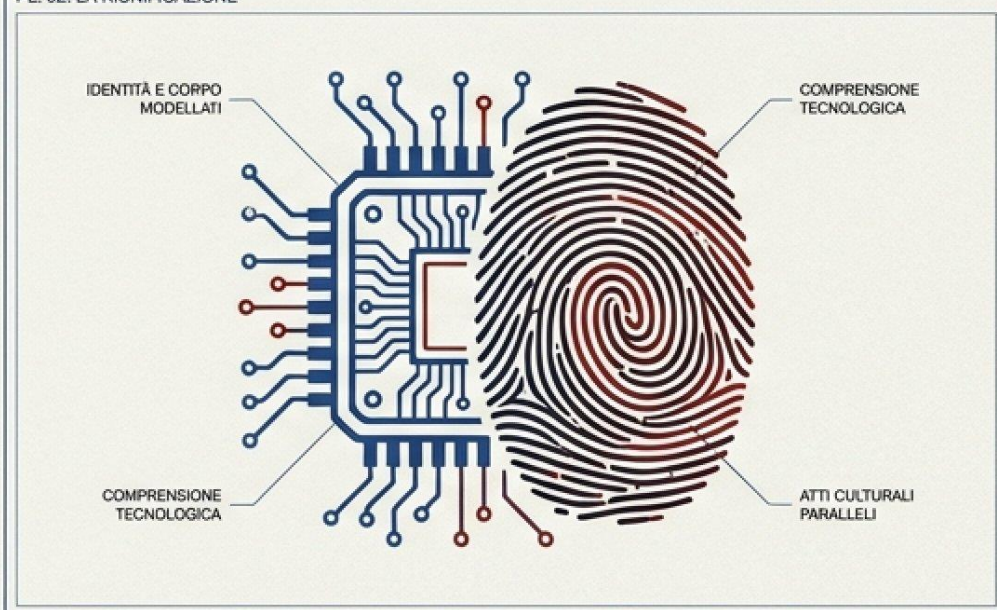
PL. 01: LA FRATTURA



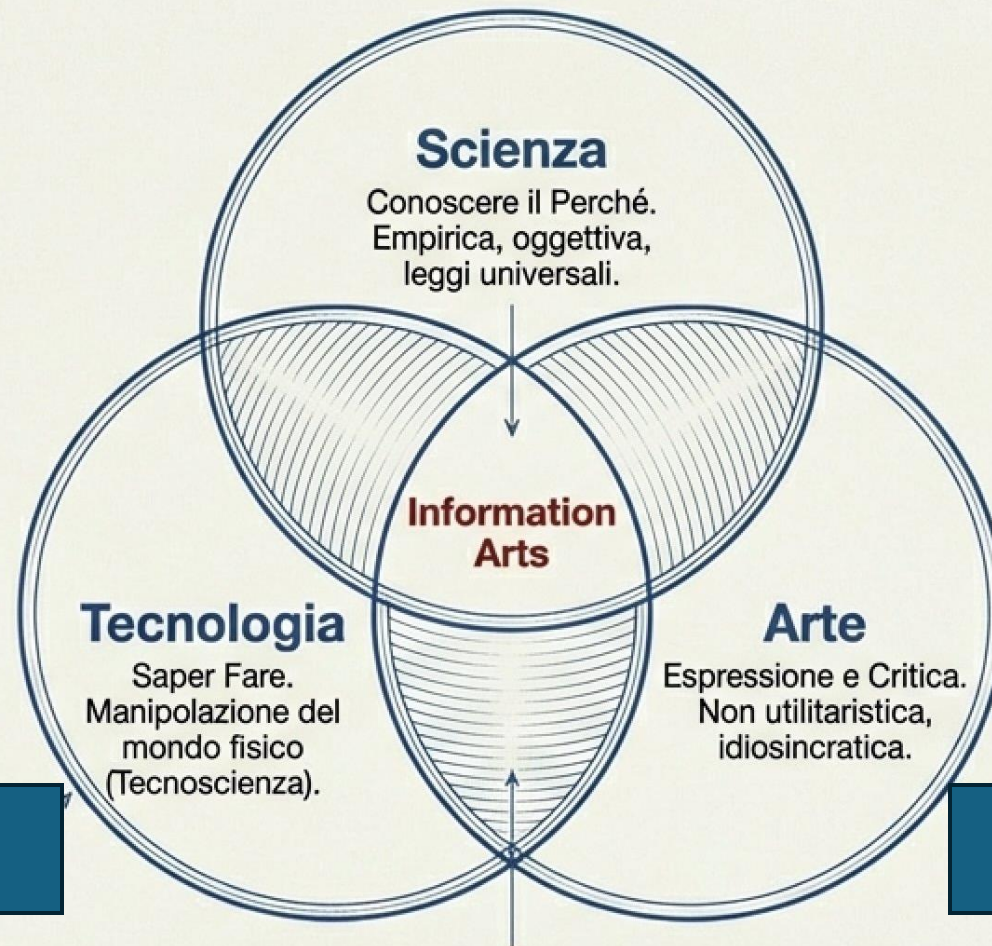
L'Urgenza della Riunificazione

La tecnologia non è più solo strumentale; modella l'identità, il corpo e la realtà. L'ignoranza del “funzionamento” delle cose (come la radio o il codice) non è più accettabile. Arte e Scienza devono tornare a essere “atti culturali” paralleli.

PL. 02: LA RIUNIFICAZIONE



Definizioni in Flusso



L'artista "High-Tech" opera nelle zone di attrito, dove la ricerca scientifica diventa creazione culturale.

La Posizione dell'Artista: Tre Strategie



1. Pratica Modernista Aggiornata

L'uso di nuovi strumenti (computer, algoritmi) per fini estetici tradizionali. L'artista cerca ancora la 'bellezza' o l'espressione personale, ma con media digitali.



2. Decostruzione e Critica

L'arte come 'parassita' che destabilizza le narrazioni di progresso. Esempio: installazioni che svelano i bias della sorveglianza.



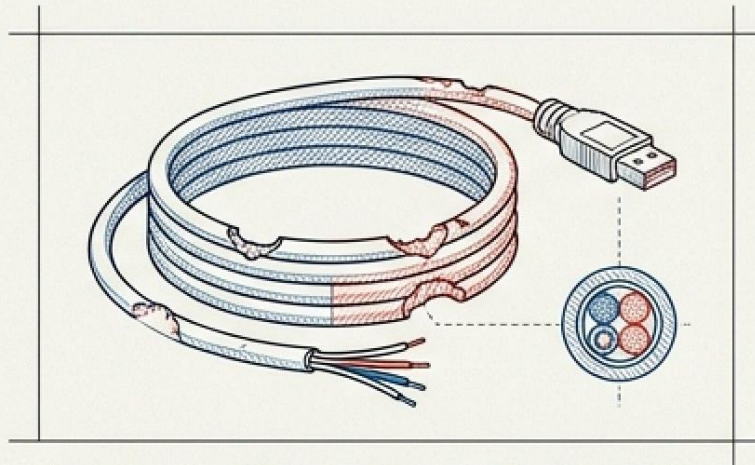
3. Invenzione ed Elaborazione (L'Artista-Ricercatore)

Partecipazione diretta ai processi di R&S. L'artista non solo usa la tecnologia, ma ne inventa di nuova, esplorando possibilità scartate dal mercato.

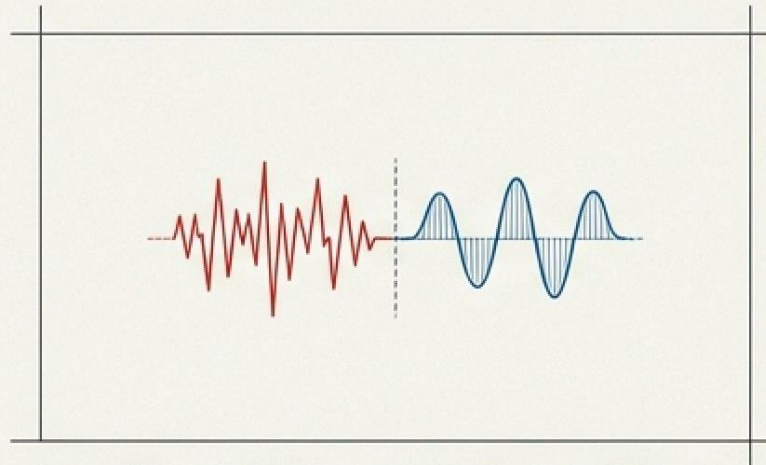
L'Arte come Ricerca: Il “Ricercatore Ombra”

Scienza	Arte
Cerca la normalizzazione.	Cerca l'anomalia.
Replicabilità.	Caso limite.
Profitto.	Implicazione culturale.

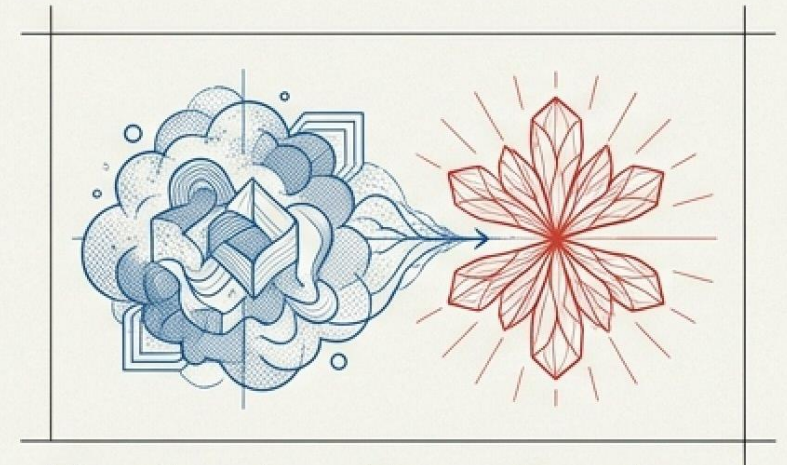
Casi Studio di Anomalie



Anomalie Concrete: Topi allevati per mangiare cavi.



Interfaccia Umana: Voci sintetiche 'sinistre' vs. voci funzionali.

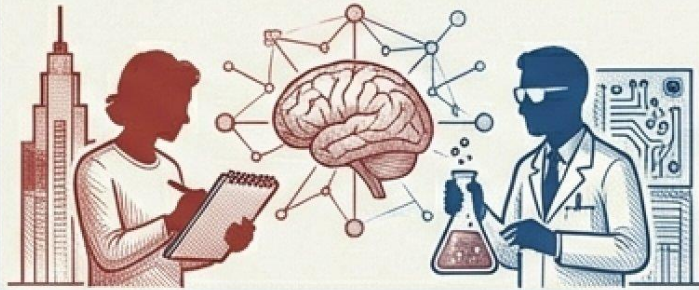


Visualizzazione: Donna Cox e la chiarezza dei dati complessi.

Ecosistemi di Collaborazione

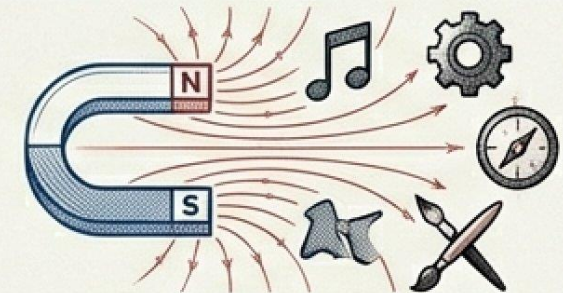
L'innovazione nasce dove i confini istituzionali si dissolvono.

Xerox PARC (PAIR)



Artisti e scienziati definiscono insieme il problema.

Interval Research



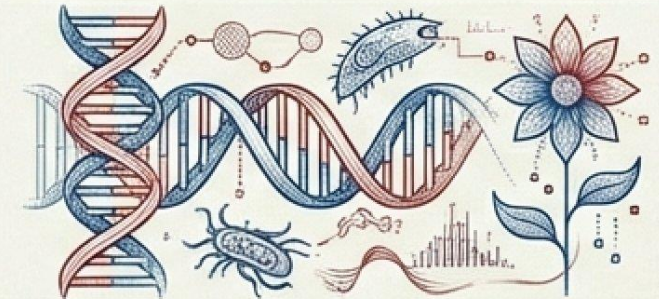
L'arte come magnete per competenze non convenzionali.

ATR Lab (Giappone)

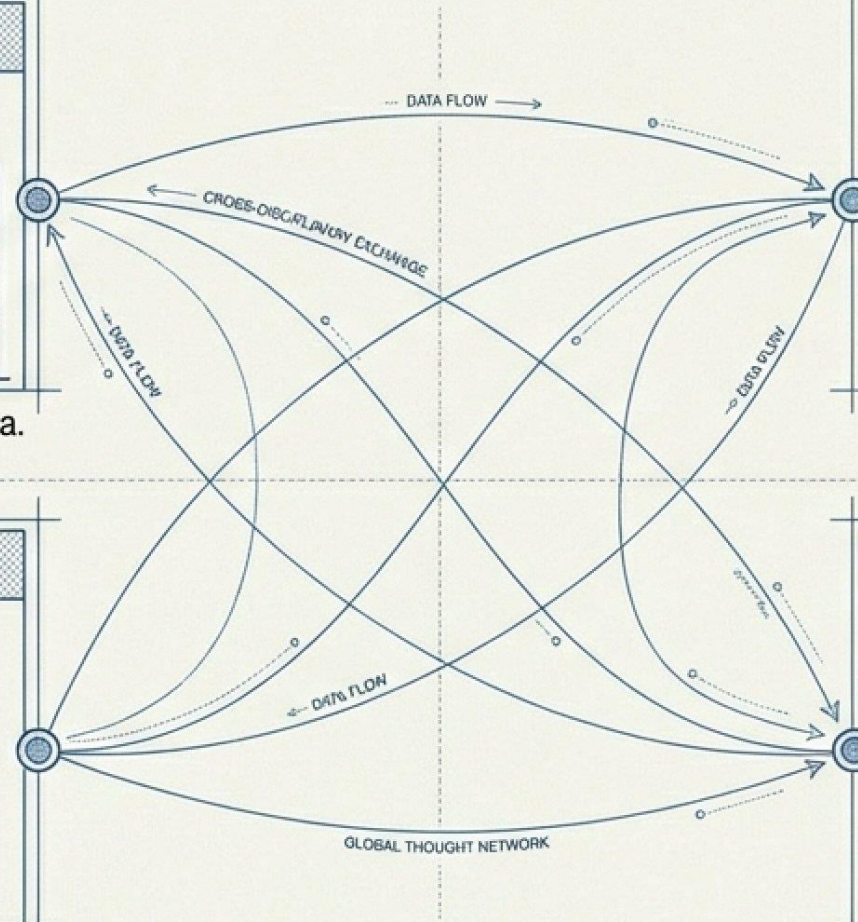


Filosofia del Kyosei: empatia nella comunicazione.

Ars Electronica



Vita Artificiale e Genetica come temi artistici.





La Frontiera: Il Secolo della Biologia

Dalla Silicon Valley alla “Realtà Umida”

Il focus culturale si sposta dall'informatica (dry) alla biologia (moist). Non più solo manipolazione di informazioni, ma manipolazione della vita stessa. L'artista deve ora confrontarsi con il DNA, le cellule e i sistemi viventi.

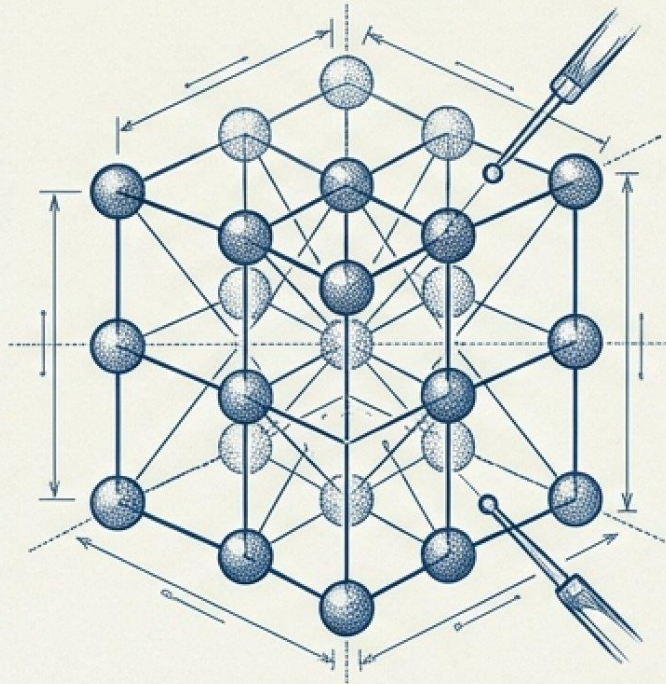
Agende di Ricerca: Il Micro e il Codice

Genomica e Bioinformatica



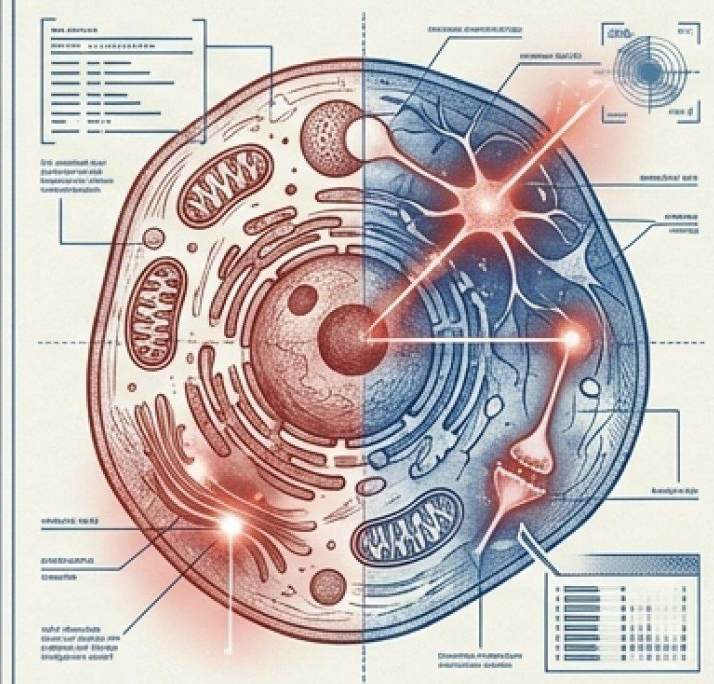
La traduzione del mondo in codice.
L'organismo come sistema dati.

Nanotecnologia



Manipolazione della materia
atomo per atomo.

Imaging Funzionale

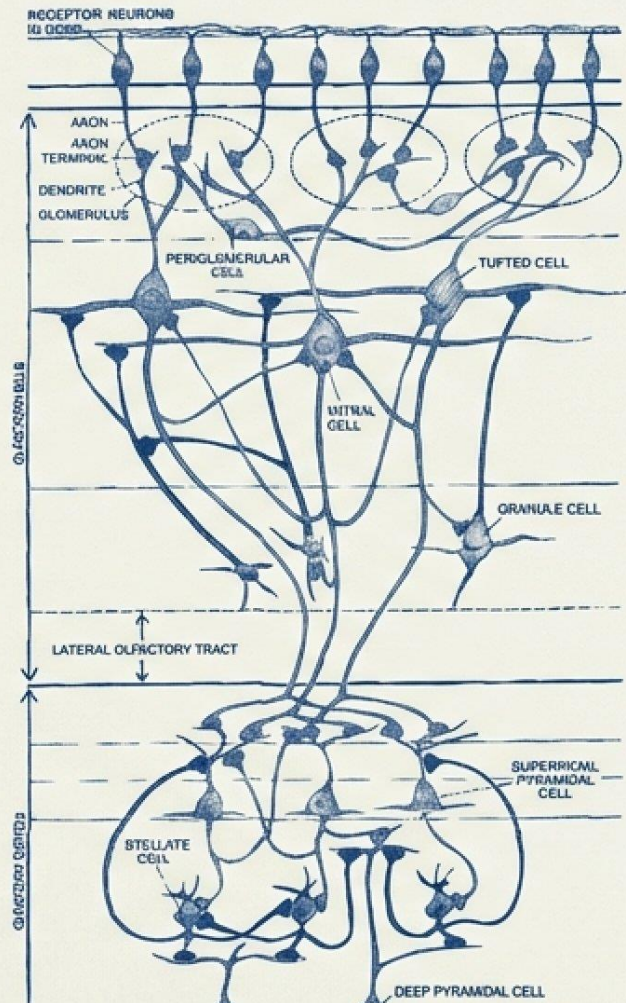


Dinamica molecolare in tempo reale.

Critica: Questa 'oggettivazione della natura' crea un vuoto etico che l'arte è chiamata a riempire.

I Sensi Trascurati (Sensi Vicini)

La gerarchia sensoriale (vista/udito) viene sfidata.

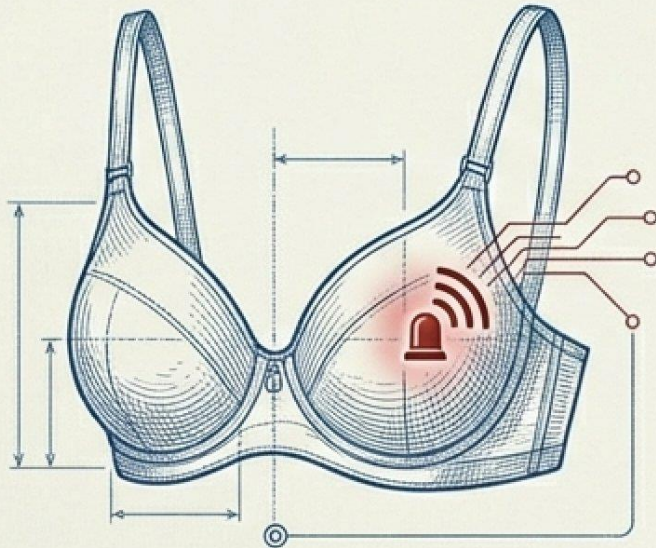


- 1. **Olfatto Digitale:** Nasi elettronici e robot guidati da feromoni.
- 2. **Il Potere dell'Invisibile:** Influenza subliminale degli odori sul comportamento.
- 3. **Tatto:** Interfacce aptiche per 'sentire' texture virtuali.

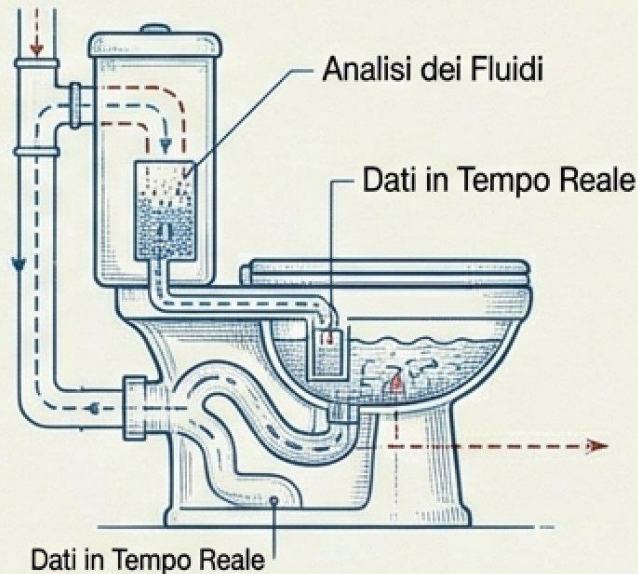
Biosensori, Sorveglianza e il Sé Quantificato

Il corpo diventa una fonte di dati leggibile in tempo reale.
La privacy biologica è la nuova frontiera.

Il Reggiseno della Fertilità

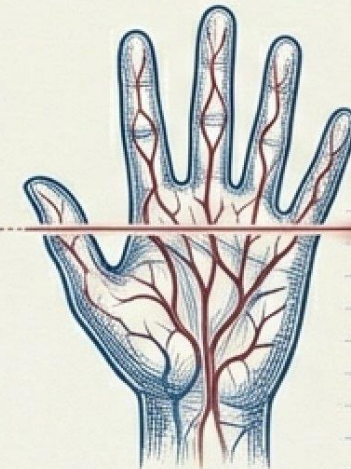


Smart Toilets



Biometria

Identità ridotta a parametro fisiologico.



Critica: Questa 'oggettivazione della natura' crea un vuoto etico che l'arte è chiamata a riempire.

Il Corpo, la Bionica e il Post-Umano

La fusione tra biologia e tecnologia ridefinisce l'umano.

Kevin Warwick:

Auto-sperimentazione con chip impiantati. La ricerca del limite tra uomo e macchina attraverso l'integrazione diretta.

Neurochip: Fusione con fibre nervose. Interfacce che dialogano direttamente con il sistema nervoso centrale e periferico.

La Sfida: Superare il rigetto del corpo verso l'invasore tecnologico. Il sistema immunitario come barriera all'integrazione permanente.

Il sogno del Cyborg si scontra con la realtà dell'interfaccia tessutale. La sfida non è solo ingegneristica, ma profondamente biologica.

Decostruire la Natura

“La natura non è un luogo fisico dove andare... La biologia è un discorso, non il mondo vivente stesso.” — Donna Haraway

- Il **Manifesto Cyborg**: Rifiuto dei dualismi (natura/cultura).
- **Ecologia Critica**: L'arte deve svelare l'artificio della 'Natura'.

Il Discorso Medico: Lo Sguardo Clinico

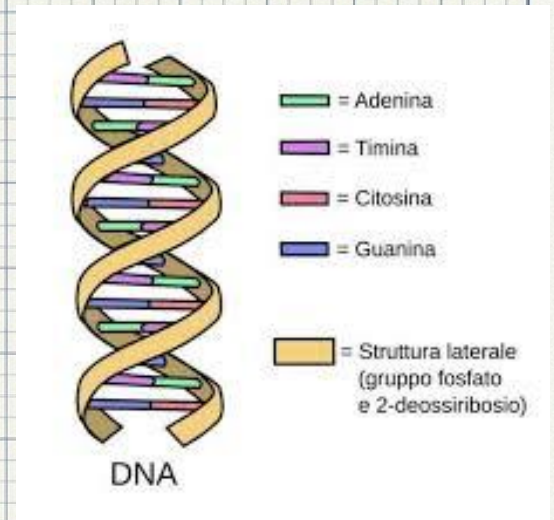
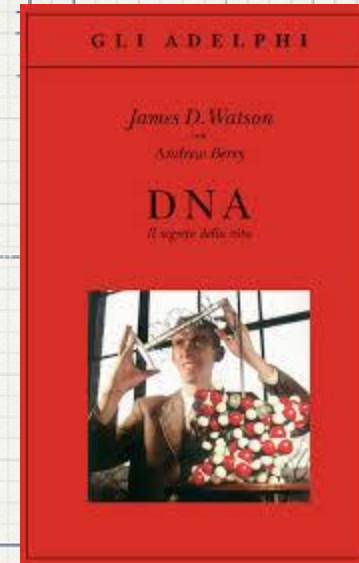
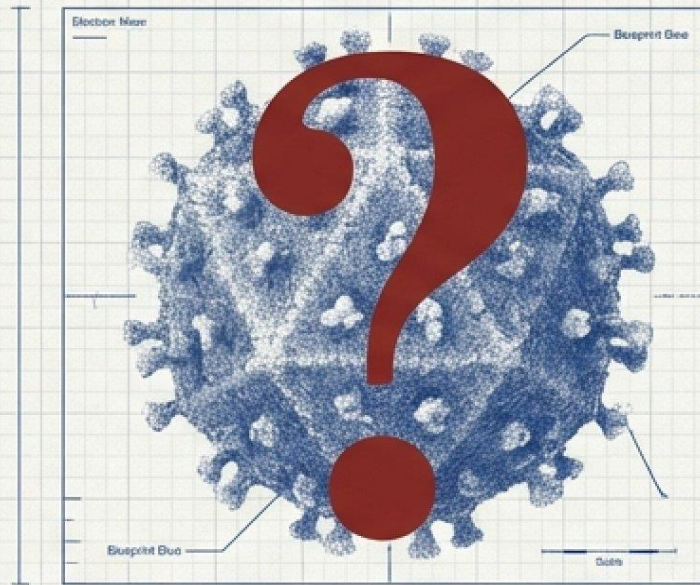


Estroflessione del Corpo:
Raggi X e MRI rendono il corpo
trasparente e pubblico.

L'Esempio del Feto:
La tecnologia lo rappresenta come
entità separata, "**fluttuante nello
spazio**", cancellando visivamente
il corpo materno e cambiando il
dibattito politico.

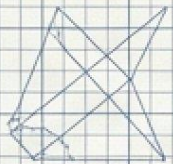
L'Estetica della Scienza: Bellezza è Verità?

Il 28 febbraio 1953, James Watson e Francis Crick annunciarono la scoperta della struttura a doppia elica del DNA, rivoluzionando la biologia molecolare. Il loro modello, basato sui dati di diffrazione a raggi X di Rosalind Franklin e Maurice Wilkins e sulle regole di Erwin Chargaff, descrive il DNA come due filamenti avvolti a spirale con basi azotate appaiate (A-T, C-G

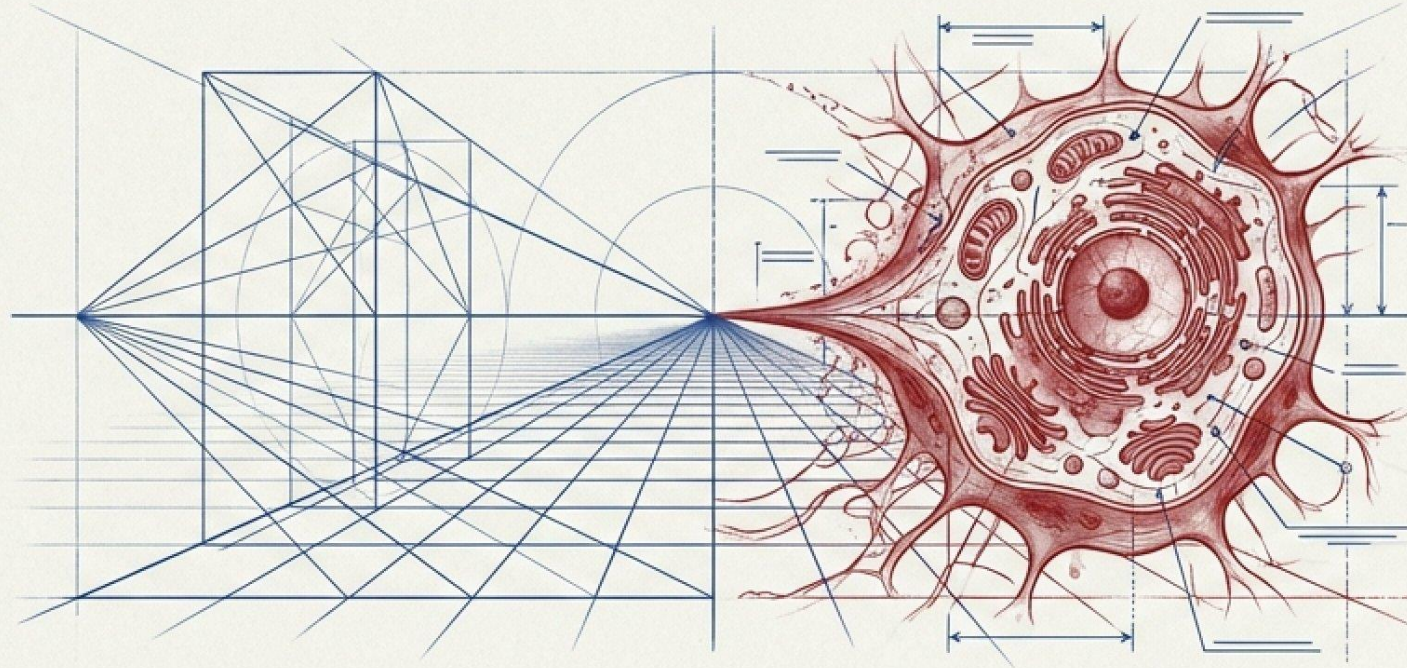


La Trappola della Simmetria.

Watson e Crick credevano che la Doppia Elica fosse “troppo bella per non essere vera”. Ma la biologia reale è spesso disordinata, stocastica e “brutta”. L'affidamento alla simmetria rinascimentale può accecare i ricercatori.



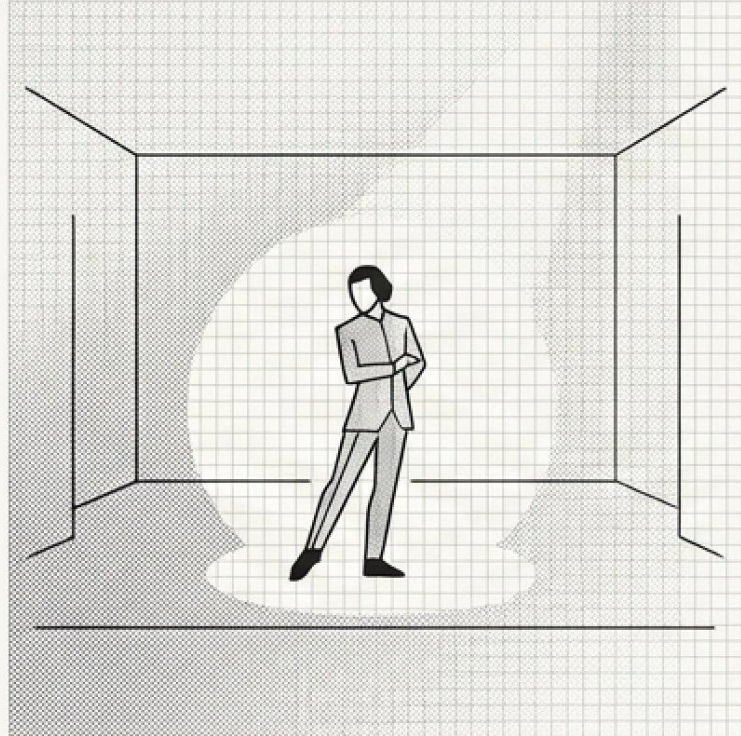
Conclusione: Il Nuovo Capolavoro



Nell'era dell'accelerazione, il "senza tempo" svanisce.
Il Capolavoro oggi deve cogliere l'attimo culturale della scoperta.

**Artisti e pubblico devono diventare "letterati" nelle arti dell'informazione.
Non solo per osservare il futuro, ma per scriverlo.**

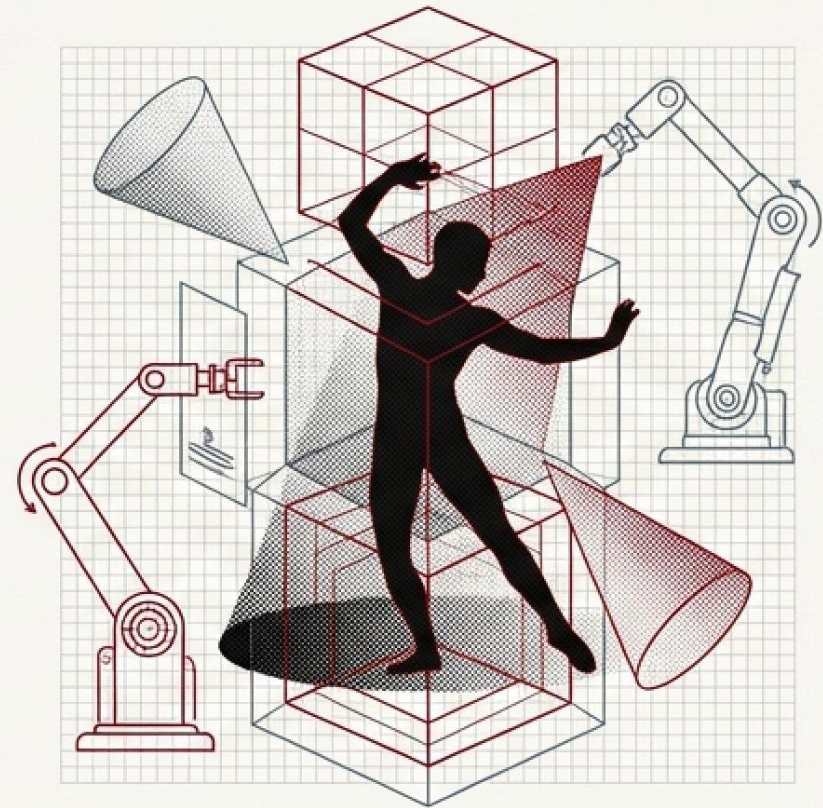
VIA NEGATIVA



Jerzy Grotowski & Il Teatro Povero

- Rimuovere il superfluo
- Cercare l'essenza dell'attore "santo"
- Sottrazione

VIA POSITIVA



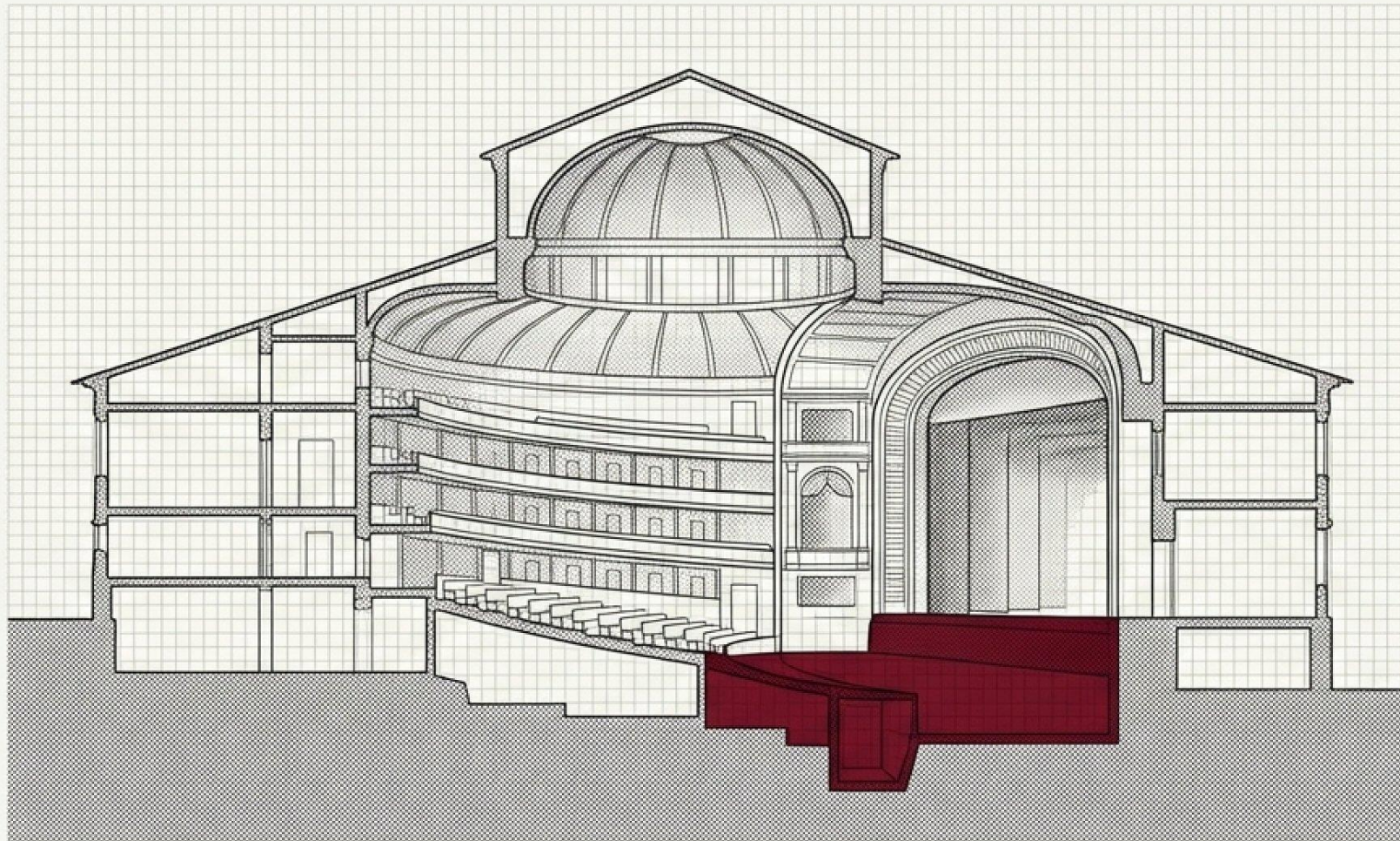
Digital Performance & Il Teatro Ricco

- Estetica dell'accumulo
- Protesi, schermi, avatar
- Addizione (Estensione delle capacità umane)

"Il teatro sintetico... ricco di difetti." — Jerzy Grotowski

L'ANTENATO: WAGNER

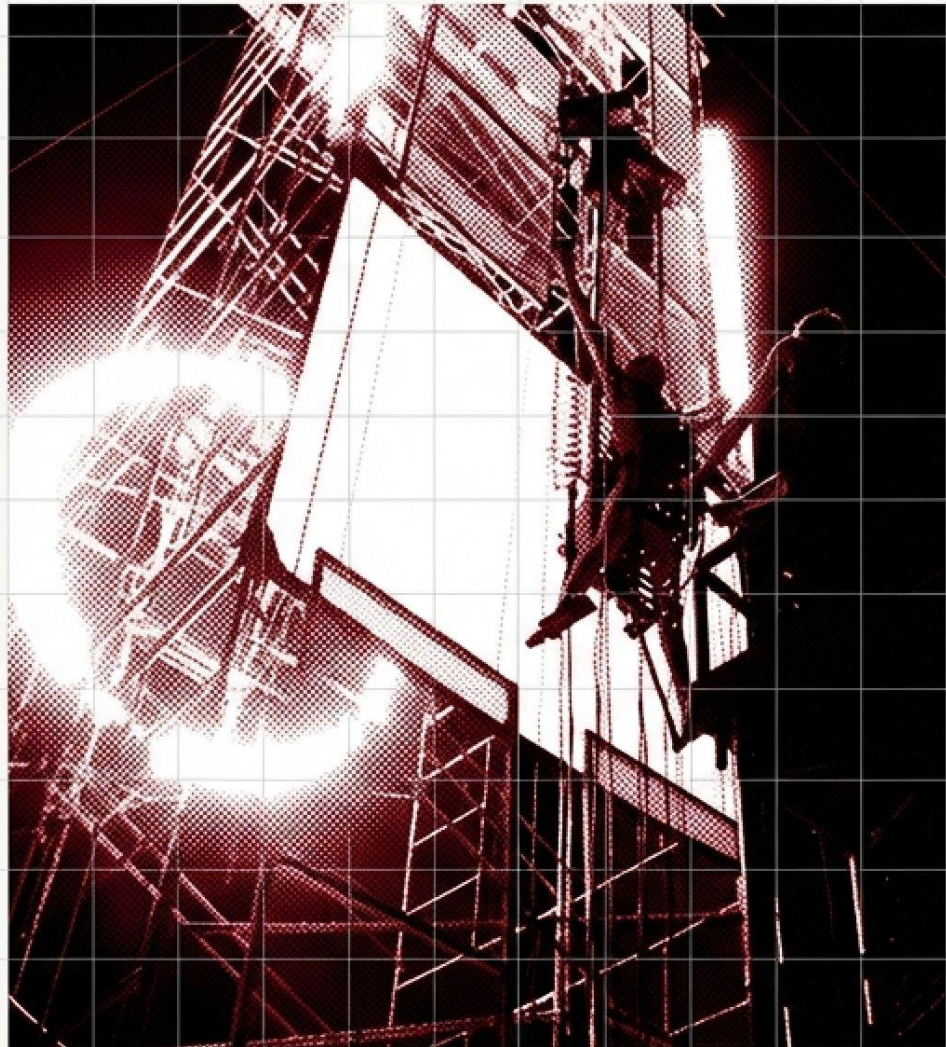
Gesamtkunstwerk (L'Opera d'Arte Totale)



- 1. Immersione Totale:**
Precursore della Realtà Virtuale (VR).
- 2. Tecnologia Invisibile:**
Orchestra nascosta per non rompere l'illusione.
- 3. Convergenza Multimediale:** Unione di musica, teatro, pittura e luce.

IL FUTURISMO (1909-1920)

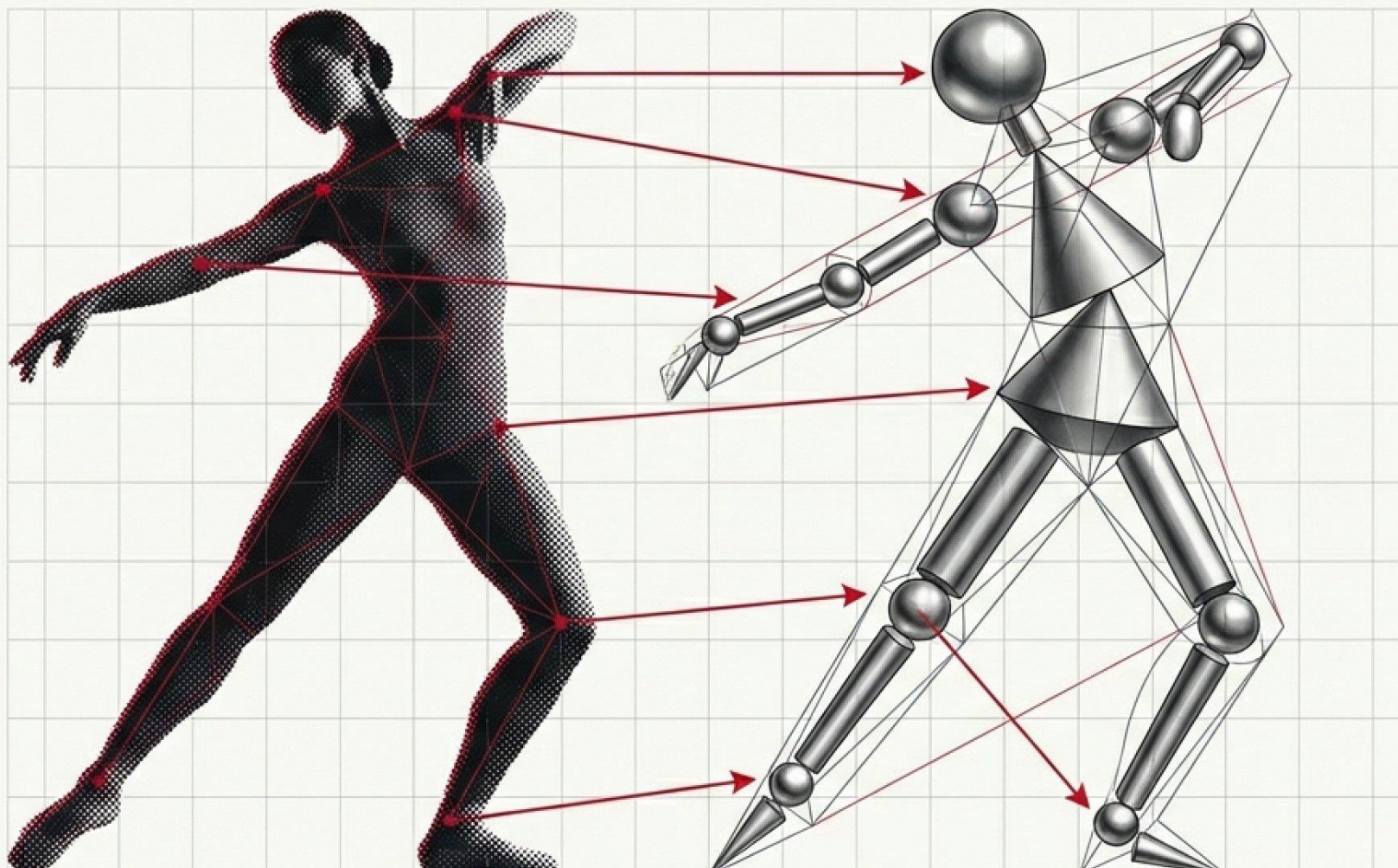
Il Vero Precursore Tecnologico



**Pittura + Scultura +
Dinamismo Plastico +
Parole in Libertà +
Intonarumori + Architettura
= **TEATRO SINTETICO****

- **Alogicità:** Anticipazione dell'ipertesto e della non-linearità.
- **Simultaneità:** Azioni parallele (multitasking).
- **Attori Virtuali:** Sostituzione dell'umano con "vibrazioni luminose" (Prampolini, 1915).

BAUHAUS: GEOMETRIA DEL CORPO

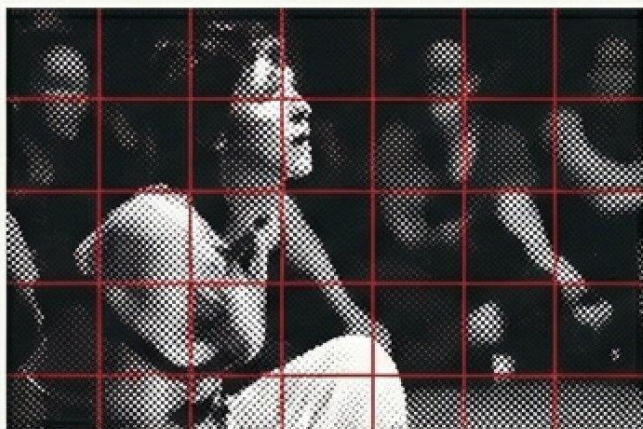


Oskar Schlemmer & Il Triadic Ballet (1922)

- **Astrazione:** Il corpo come 'portatore di linea'.
- **Kunstfigur:** La figura artificiale che supera i limiti organici.
- **Eredità:** Questo approccio matematico è la base della moderna Motion Capture.

IL DIBATTITO SULLA 'LIVENESS'

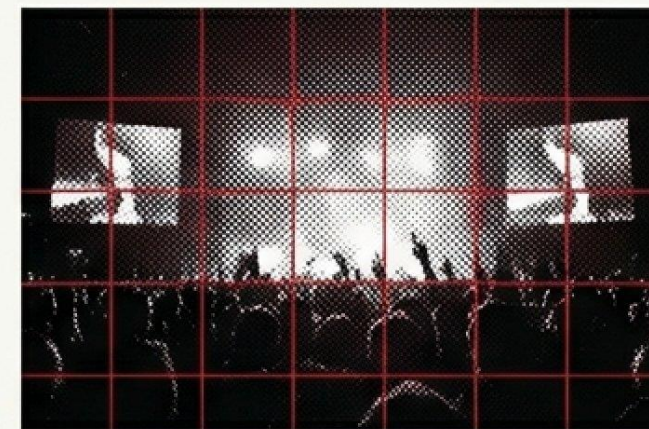
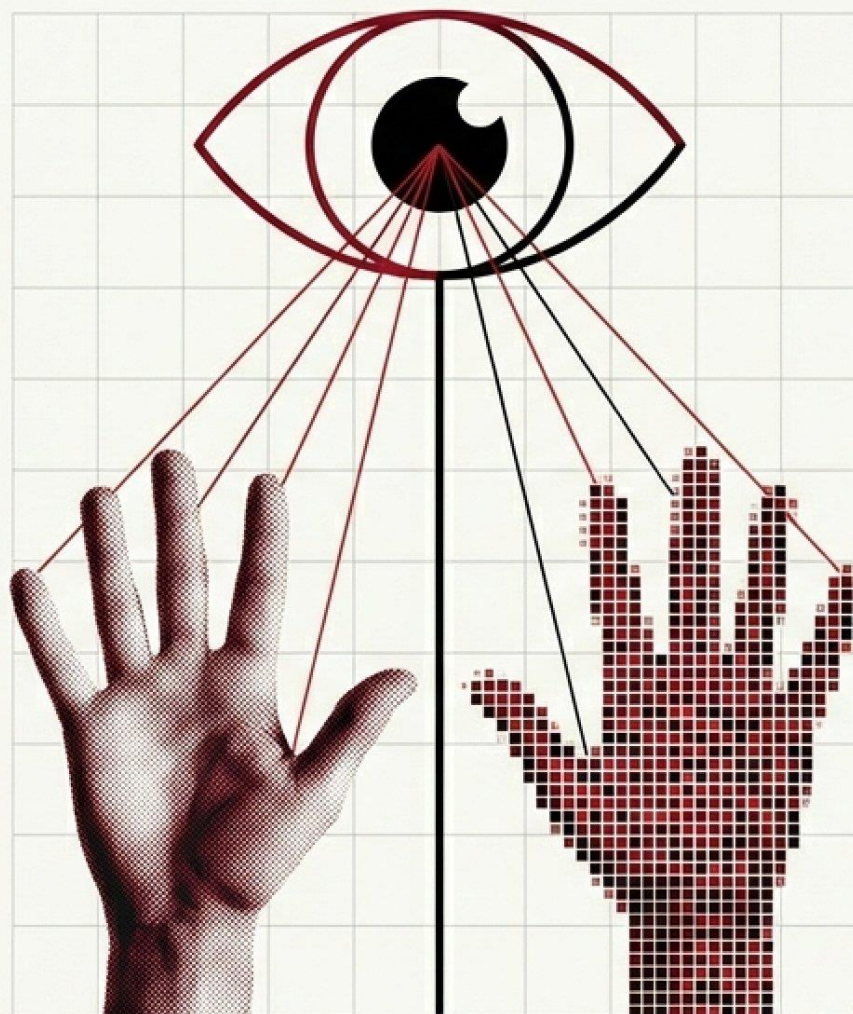
Presenza vs. Mediatizzazione



Peggy Phelan

L'Ontologia della Scomparsa

“La performance è unica perché accade una sola volta. La tecnologia, che registra e riproduce, è nemica della ‘vita’.”



Philip Auslander

La Cultura Mediatizzata

“La distinzione tra ‘live’ e ‘registrato’ è erosa. Il ‘dal vivo’ oggi modella se stesso sui media (es. schermi giganti ai concerti).”

IL CORPO I: IL DOPPIO DIGITALE

Il Riflesso

(Specchio tecnologico)



L'Alter-Ego

(Scissione schizofrenica)

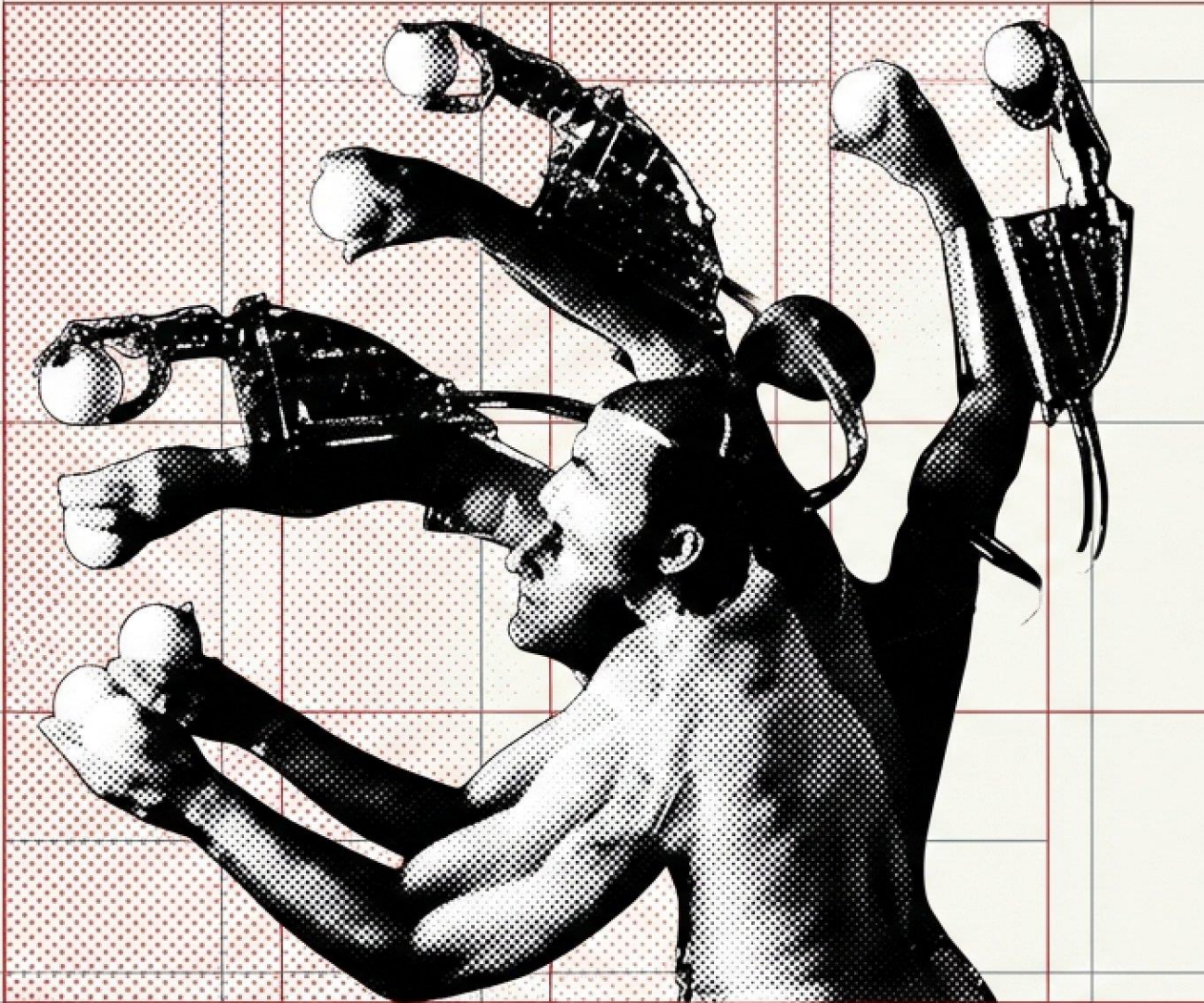
L'Emanazione Spirituale

(Anima virtuale)

Il Manichino Manipolabile

(Avatar/Marionetta)

IL CORPO II: CYBORG E ROBOT

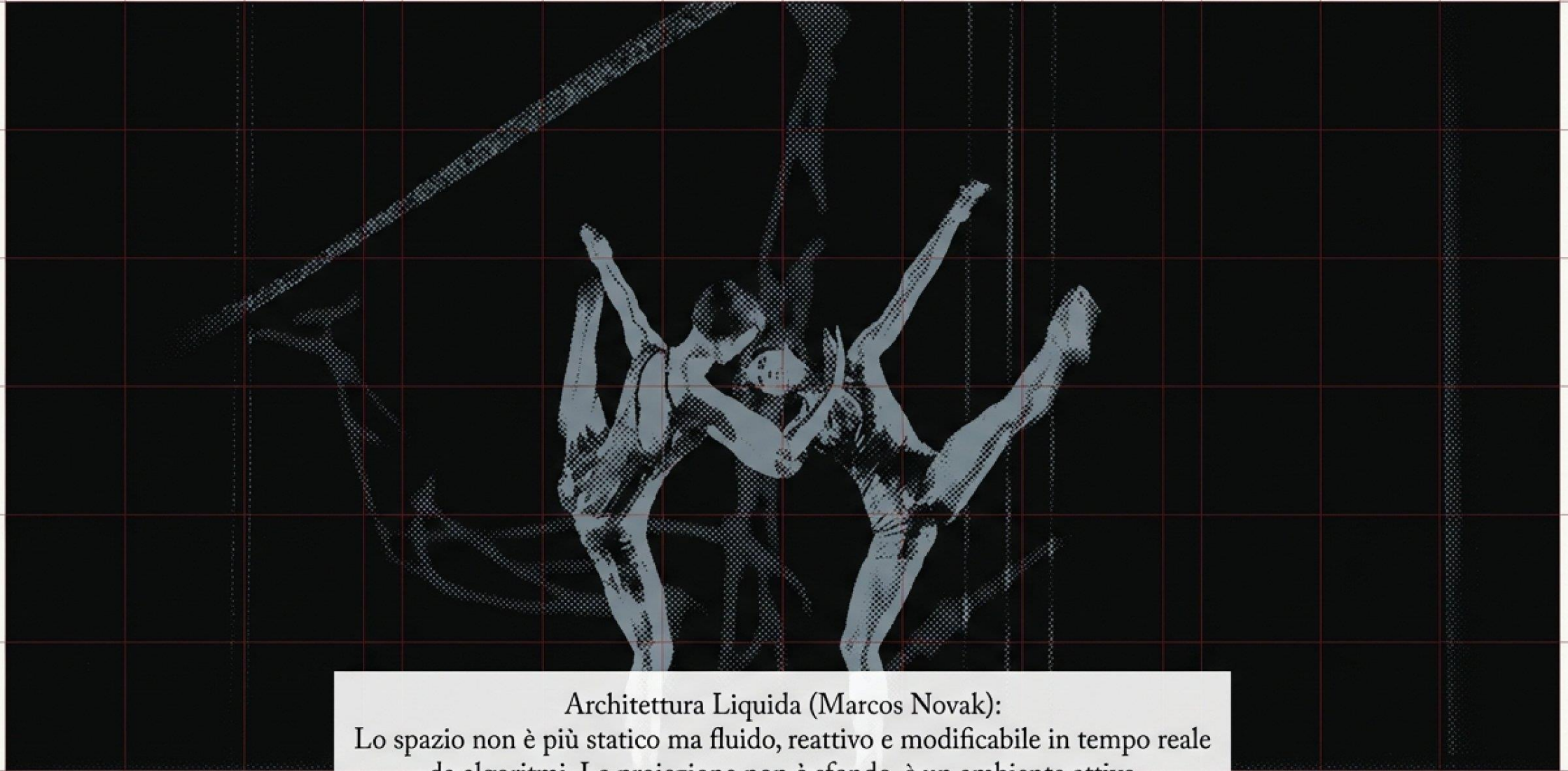


POSTUMANESIMO

Fusione Carne-Metallo:

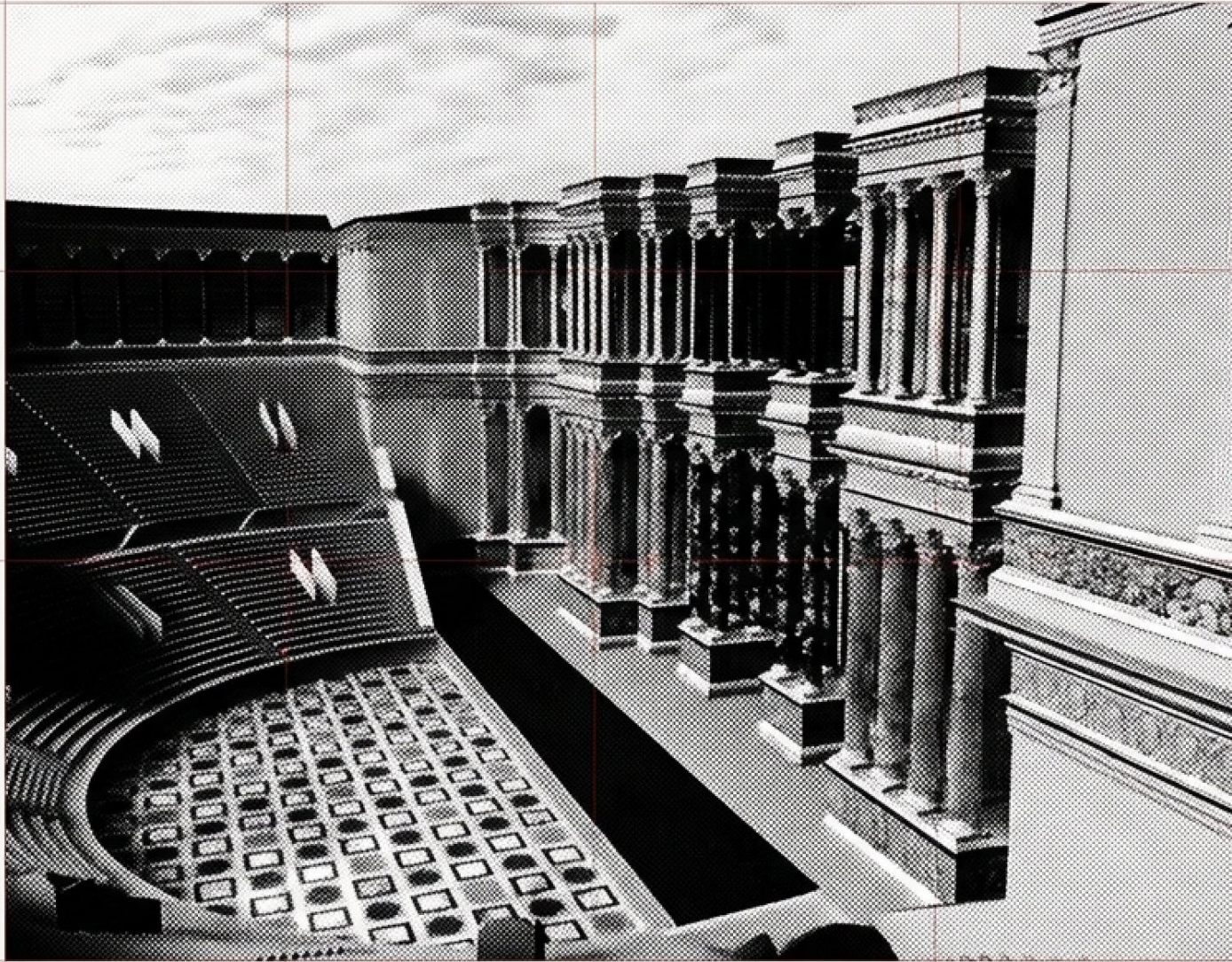
- Il Cyborg (Stelarc): Il corpo è obsoleto. Necessità di “machinizzare l’umano” estendendolo con protesi.
- I Robot: Tentativo di ‘umanizzare la macchina’ (spesso con estetica ‘Camp’ o goffa).
- Nuova Condizione: Superamento dell’umanesimo classico.

LO SPAZIO I: SCENOGRAFIA LIQUIDA



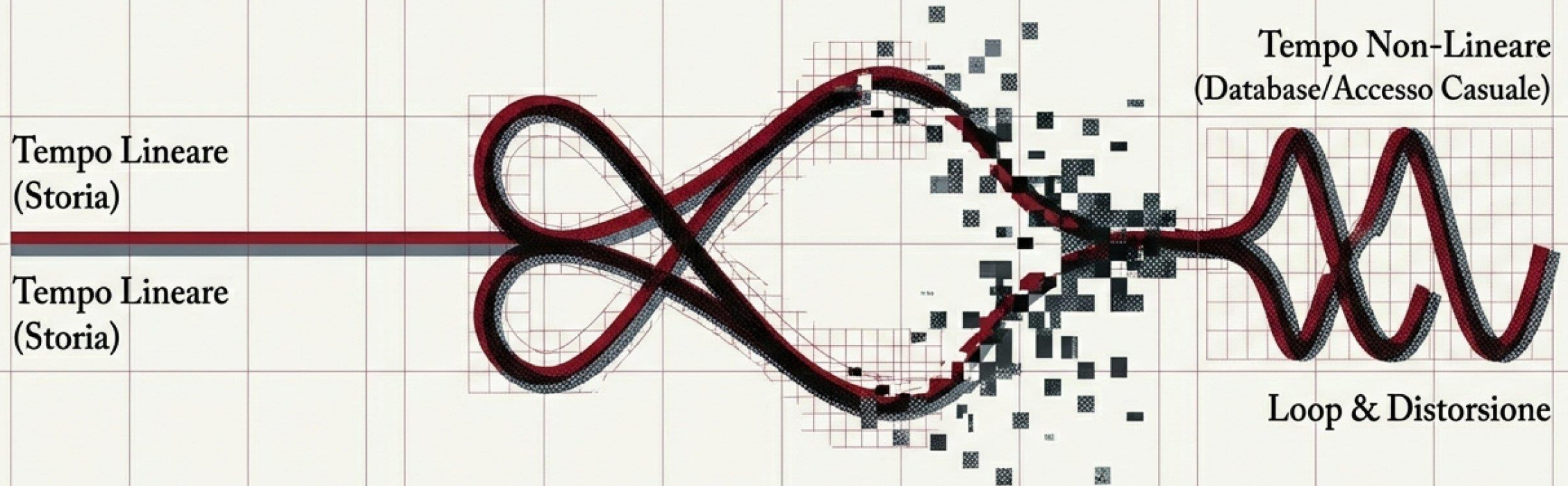
Architettura Liquida (Marcos Novak):
Lo spazio non è più statico ma fluido, reattivo e modificabile in tempo reale
da algoritmi. La proiezione non è sfondo, è un ambiente attivo
(es. Robert Lepage, Dumb Type).

LO SPAZIO II: REALTÀ VIRTUALE & TELEMATICA



- **Immersione (VR):** La ricerca dell'illusione totale e dello spazio sintetico.
- **Telematica:** Rottura dell'unità di luogo. Performance congiunta tra spazi remoti (es. Company in Space).

IL TEMPO: MEMORIA E RAM



- **Manipolazione Temporale:** Dilatare, congelare o ripetere il tempo scenico tramite video.
- **Archivio vs. Memoria:** La fiducia nella RAM sta erodendo la memoria biologica? (Blast Theory).

WEBCAM E SORVEGLIANZA

La Banalità Drammatica

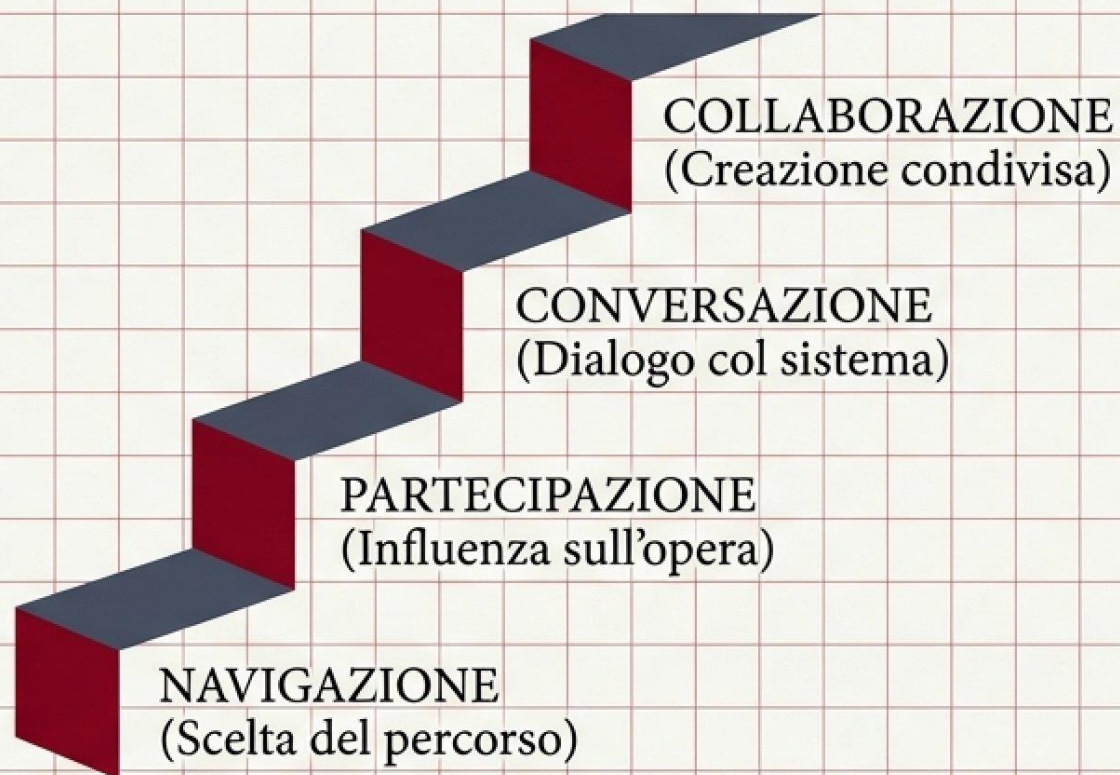


Il Teatro della Quotidianità:

- **Jennicam (1996-2003):** La vita trasmessa 24/7.
- **Estetica Post-Beckettiana:** L'attesa, il vuoto, la noia.
- **Sottovisione:** Trasformare lo spettatore in voyeur complice o controllore attivo.

SPETTATORE COME ATTORE

I 4 Livelli di Interattività



What is the most pressing issue facing the world today?



- 69 A. Men are becoming too feminine and women too masculine.
- 91 B. Too much intermarriage.
- 240 C. Machines are becoming smarter than people.
- 219 D. It's getting harder to earn a living and support a family.
- 221 E. People are turning away from God.

The winner is: C. Machines are becoming smarter than people.

I VIDEOGIOCHI: IL NUOVO TEATRO POPOLARE



Aristotele

=

Conflitto +
Narrazione
+ Azione

=



Computer

- Brenda Laurel: "Computer come Teatro".
- **Ludologia vs. Narratologia**: Lo studio delle regole (gameplay) contro lo studio della storia.
- **Engine Teatrale**: Uso di motori grafici (es. Quake/Unreal) per creare performance ibride.

CONCLUSIONE: VERSO UNA NUOVA SINTESI

**La Digital Performance non è una
rottura, ma una realizzazione.**

Dallo 'spazio vuoto' allo 'spazio aumentato'.
Un'avanguardia emergente che realizza le promesse
promesse del Futurismo e ridefinisce
cosa significa essere umani
in un mondo mediato.