

---

# **Nuove Estetiche**

Percezione sensoriale e sperimentalismo performativo elettronico/digitale

---

di  
Alessio Chierico

## **Indice**

La bellezza del linguaggio	pag 3
La fenomenologia del digitale nel contesto mediatico contemporaneo	pag 4
L'estetica come percezione sensoriale	pag 6
Le ibridazioni tra culture e sottoculture con l'arte e la tecnologia.	pag 8
Verso il futuro: superamento dell'estetica postmoderna?	pag 9
Crediti	pag 11

*"Abbiamo fatto un concerto per otto frigoriferi, e poiché la gente capisce il rumore, si potevano vedere vecchie signore e bimbi che si divertivano con questi suoni, solo non bisogna dirgli che è musica. [...] La gente sarebbe ingabbiata nelle regole, e non potrebbe realmente ascoltare o vedere ciò che avviene realmente lì."*

(Geert-Jan Hobijn componente dei Staalplaat Soundsystem)

## **La bellezza del linguaggio**

Le arti elettroniche sono spesso considerate in relazione alla loro valenza concettuale, interrogandosi su temi epistemologici, sociali e ambientali. Sono infatti queste le peculiarità con cui le "ultime" tecnologie si stanno guadagnando (molto lentamente) lo status quo di arte nel contesto contemporaneo. Ciò che rarissimamente si tratta, ma sarebbe il caso di evidenziare, è il potenziale estetico che i mezzi tecnologici possono permettere. Ma con ciò non intendo le qualità rappresentative del reale fenomenico, ma le estetiche che sono parte del linguaggio stesso della tecnologia. Ad esempio, ogni tecnica dell'immagine ha una sua propria e indipendente valenza estetica, come la pittura, fotografia, incisione, collage, mosaico ecc. ... anche le tecniche elettroniche e digitali ne hanno una.

La motivazione di tale mancanza, credo sia dovuta al fatto che queste arti si valorizzano esclusivamente in base alla loro "utilità" non solo perché strettamente correlate alle cosiddette arti applicate (design, architettura, grafica, ecc. ...). Ma anche (e soprattutto) perché sono ancora in cerca di una legittimazione come arte, in campi come quello visivo e auditivo. Ambiti già saturi e ben collaudati da una storia della figurazione e della musica, in cui risulta coraggioso proporre artefatti con una valenza estetica, che esuli dai canoni atrofizzati, di una società sofferente di una mancanza di storicizzazione. Il contesto culturale contemporaneo non riesce ad assimilare in tempo i cambiamenti apportati dalle tecnologie.

Un'estetica prettamente digitale non viene ancora veramente considerata. La

bellezza di un aliasing premeditato, la bellezza retrò di certe grafiche da videogame anni '80, la bellezza di un pixel nel suo supporto/monitor, l'estetica dell'errore o cosiddetto glitch, la bellezza pura dell'arte generativa, ma soprattutto la bellezza che viene dall'uso creativo e consapevole (riguardo a potenzialità e limiti) delle tecnologie digitali. Ci si aspetta sovente, come un pregiudizio, chissà quale monumentalità per poter fruire della bellezza, ma in realtà la bellezza può risiedere anche nel più umile artefatto. Ne è la testimonianza l'arte di Giorgio Morandi ad esempio. Illuminante in questo caso, mi sembra anche una frase di Joan Mirò: *"Tutti ammirano e dipingono solo l'enorme massa degli alberi, dei monti, e non ascoltano la musica del filo d'erba o dei fiori minuscoli, ne prestano attenzione ai sassolini del sentiero – cos'è incantevoli."*<sup>1</sup> Critico anche l'atteggiamento disprezzante e dissacrante di romanticisti intellettualoidi che idealizzano la bellezza e l'arte, rifiutando, misconoscendo, le ragioni di chi vive fuori dalla loro nicchia elitaria premeditata. Spesso ci vorrebbe più consapevolezza che in fondo siamo tutti dei poveri mortali.

## **La fenomenologia del digitale nel contesto mediatico contemporaneo**

Nel nostro immaginario collettivo non è ancora entrata del tutto l'estetica del digitale, ma paradossalmente ne siamo già sommersi da anni, per cui si prospetta in futuro l'appropriazione di questa estetica che si sta comunque lentamente sviluppando.

Dicendo "sommersi" nel digitale non intendo come nelle visioni di Nicolas Negroponte, la sostituzione della realtà materiale da parte del digitale, o del fatto che le tecnologie digitali sono sempre più pervasive nella nostra quotidianità, oltre che nella società globale in genere. Questi se pur argomenti di notevole interesse e meritevoli anche in questo ambito, si fermano alle solite analisi: sociologica, epistemologica, ontologica alle quali le arti digitali sembrano obbligatoriamente rendere conto (come se la pittura dovrebbe solamente interrogarsi sull'ergonomia del pennello nei confronti del polso e di quali conseguenze sociali ciò potrebbe portare...).

Il nostro comune e attuale modo di fruire dell'estetica del digitale è comunque subdolo, pervasivo e praticamente ignaro. Bisogna essere consapevoli del fatto che in qualsiasi forma si presenti un prodotto, anche nell'archetipo del supporto

---

1 Joan Mirò

analogico quale ad esempio il vinile, una sua presunta decodifica proveniente dal digitale, non depurerà la fruizione dalla caratterizzazione tecnica del suo passaggio in digitale. Qui bisogna fare delle precisazioni, e a tal proposito illuminante è la frase (anche se fuori da questo contesto) di Philippe Quéau: *“// telefono e la televisione trasportano rappresentazioni doppiamente analogiche, in primo luogo tecnicamente, ma anche semanticamente. Il segnale è analogo al fenomeno rappresentato.”*<sup>2</sup> L'analogico infatti detiene in genere una certa referenzialità di ciò che vuole rappresentare, ne diventa quindi una “copia/rappresentazione” molto fedele dell'originale, sicuramente più di quello che garantisce il digitale. Quéau continua dicendo: *“A differenza delle tecniche fondamentali analogiche, come la fotografia o il video, le immagini numeriche non partecipano direttamente al reale. Esse sono interamente create dall'uomo, o più esattamente da manipolazioni simboliche (linguaggi logico-matematici, modelli...). E' la ragione sia della loro potenza sia del loro limite”*<sup>3</sup>. Il digitale a sua volta perde qualsiasi vincolo dalla referenzialità di ciò che vuole riprodurre, ne consegue quindi un risultato simulato, e non rappresentato fedelmente. Tuttavia il digitale permette una flessibilità e modellazione (oltre che ad altre caratteristiche utilitaristiche e progettuali) che l'analogico non può eguagliare. In più in un contesto sociale sempre più intriso di digitale, è normale che le forme espressive che meglio rappresentano questo contesto sono proprio quelle digitali.

Oggi tutte le rappresentazioni auditive e visive elettroniche: dal cinema, alla musica, alla fotografia, quindi la televisione, la pubblicità, la grafica, la radio ecc. ... sono mediate dalle tecnologie digitali; se non nel processo di produzione, tramite la codifica ai fini dell'editing o nella codifica per la trasmissione, o comunque le infrastrutture tecniche comunicative implicheranno necessariamente un passaggio in un'immane codifica in digitale. Ma il loro utilizzo è puramente quello di simulazione (spesso mal riuscita e deontologicamente illecita) dell'analogico, in quanto l'avvento del digitale in tali settori è da attribuire alla praticità, l'economia, la flessibilità che il mezzo concerne, ma raramente per le sue potenzialità estetiche. Seppure è passaggio obbligato per ogni medium che non ha ancora raggiunto la maturità nel contesto contemporaneo, rifiuto (a meno che non lo faccia meglio) l'utilizzo di un nuovo mezzo, come pura sostituzione di quello precedente. La storia si ripete: lo stesso accadde quando la fotografia si sovrappose come intenti alla pittura: la rappresentazione figurativa e “realistica” del reale fenomenico.

---

2 Philippe Quéau – *“Le virtù e le vertigini del virtuale”* – saggio tratto da “La realtà del virtuale” di Pier Luigi Capucci

3 Ivi

L'ottusità dei cosiddetti apocalittici (tra i quali Charles Baudelaire) e dei tecnofeticisti, impediva di vedere nei due mezzi due mondi totalmente differenti. Il cambiamento comunque avvenne spontaneo: la fotografia in quanto medium referenziale svolgeva meglio la funzione di rappresentazione, per ciò la pittura si spostò in una dimensione più "spirituale" e astratta.

Il digitale viene dunque utilizzato spesso per la rappresentazione della realtà, così come i media classici di derivazione analogica hanno fatto fino ad ora, disinteressandosi di sviluppare un'estetica propria, legata alle proprie caratteristiche, non utilitaristiche ma sensoriali/percettive.

## **L'estetica come percezione sensoriale**

In questa sede mi vorrei limitare alla consolidata fruizione riguardante l'audio e le espressioni visive. Tuttavia parlando di estetica, parola legata semanticamente alla percezione e sensazione, non si può trascurare l'importanza di tutta la sfera sensoriale intesa nella sua totalità.

Qui vanno spiegati alcuni concetti: come prima cosa, nella fruizione di un qualsiasi artefatto concorrono tutti i sensi. Le sinestesie sapientemente progettate che tendono, sfruttando un senso, richiamarne un altro, è un artificio tipico della pubblicità, ad esempio un'immagine di un qualche cibo rimanda al senso del gusto.

Sempre in merito ad una speciale forma di sinestesia (se così la vogliamo chiamare), come secondo concetto bisogna considerare il legame fisiologico tra i vari sensi. Possiamo ad esempio considerare la percezione del suono, che non è dovuta esclusivamente, come si tende a credere, alla funzione del nostro orecchio, ma anche alla percezione del corpo in tutta la sua interezza tramite il tatto. Le vibrazioni nell'aria (suono) colpiscono infatti oltre che i nostri timpani anche la nostra pelle, e risuonano all'interno della nostra struttura ossea e dei nostri organi.

Come terzo concetto bisogna considerare le sinestesie raggiunte non dal richiamo di un senso verso un altro, ma quelle che sono previste da l'incrocio multimediale, più precisamente multimodale, quali ad esempio il rapporto consolidato tra audio e video, che lavorando in sincrono permettono un flusso comunicativo fortemente immersivo ed efficace, si veda il "successo" della televisione.

La mia quarta, ultima e più importante analisi sull'estetica nell'interezza della

sfera sensoriale, non riguarda le sinestesie. Nella storia della percezione umana abbiamo assistito alla tirannia dell'occhio e dell'orecchio, un'oligarchia sulla percezione ad opera di questi due cosiddetti "sensi della distanza". L'evoluzione della specie per spirito di sopravvivenza successivamente al tatto, il gusto e l'odorato, sviluppò gli occhi e le orecchie (con tanto di senso di posizione e profondità: stereofonia e stereoscopia) in quanto questi erano i mezzi più immediati che gli permettevano di captare il pericolo dalla distanza. L'uomo ha preso consapevolezza di questi due sensi molto potenti e evoluti oltre che del loro valore, dimenticandosi quindi di quelli restanti, e elevò l'udito, e in particolar modo la vista, quali unici strumenti per la percezione del "bello". Tuttavia anche gli antichi producevano artefatti che assecondavano la tirannia della vista, e inconsapevolmente richiama sinestesie con altri sensi. Pensiamo ad una statua rappresentante un'immagine femminile nella Grecia arcaica: La bellezza delle forme non appaga solo l'occhio, ma illude tramite la fantasia, pure il tatto che si immagina il contatto con siffatte forme. A questo è stato educato l'occhio: prevedere le caratteristiche della realtà fenomenica, dell'ambiente circostante in relazione al corpo/persona. Se vedo il fuoco da lontano, non c'è bisogno che mi avvicini per capire che mi posso bruciare.

E' dunque per questa valorizzazione a discapito degli altri sensi che la vista e l'udito hanno la responsabilità di supplire la percezione della bellezza. Solo le immagini e la musica sono considerate di più alta percezione estetica. Tuttavia l'avvento delle tecnologie mediatiche (partendo dalla nascita della scrittura) nella storia dell'uomo ha modificato il rapporto con i sensi, le tecnologie della comunicazione sono infatti estensioni del nostro corpo. Ad esempio nella cultura chirografica, i libri scritti a mano, erano spesso incomprensibili in quanto scritti in maniera difficilmente decifrabile. Per questo i lettori usavano leggere a voce alta per far partecipare anche l'orecchio alla comprensione del testo. Con l'avvento della stampa questo non fu più indispensabile, e andò lentamente scomparendo, anche se ancora oggi si usa leggere a voce alta. Da ciò ne risulta che il rapporto con il senso dell'udito si è modificato, passando in secondo piano con l'era della stampa, ma riprendendo poi ampio vigore nell'era dell'elettronica con la radio e la televisione.

Per questo si può prevedere che in futuro, quando la realtà virtuale, realtà aumentata, olografia, robotica ecc. ... entreranno pienamente nella nostra cultura quotidiana, ci saranno nuovi cambiamenti che determineranno un grande impatto con la nostra percezione sensoriale, e con il nostro concetto di estetica.

Vorrei chiarire la mia posizione: attualmente risulta quasi improponibile trattare di un'estetica consapevole che non sia quella visiva o auditiva, ed è probabilmente ancora presto (per quanto mi riguarda, almeno in queste sedi) interessarsi di forme estetiche non ancora assimilate nella cultura contemporanea. Tuttavia permettetemi di concludere l'argomento, riflettendo il fatto che le mie più alte esperienze percettive derivano dal tatto. Il tatto è il più antico e misterioso dei nostri sensi, risulta essere il senso che più di tutti ci dà la percezione di esistere come entità in uno spazio.

### **Le ibridazioni tra culture e sottoculture con l'arte e la tecnologia**

Attualmente sono molto ottimista vedendo una "riappropriazione" del mezzo digitale come soggetto estetico. In alcuni ambiti, molto elitari (se pure qualche volta inseriti in contesti mainstream), si può notare il lento affermarsi di forme artistiche performative di altissimo valore. Mi sto riferendo in particolar modo alle nuove frange sperimentali della musica elettronica, del djing, vjing e mixing media, ma ci si potrebbe riferire anche allo stesso tempo al cinema sperimentale, live cinema, arti grafiche, arte generativa, sound art ecc. ... la compenetrazione tra le varie forme artistiche rende difficile prescindere l'una dall'altra. Secondo una mia visione (sicuramente di parte...) queste tendenze sono l'espressione performativa che in modo migliore rappresentano la nostra contemporaneità e il futuro a noi più prossimo. Ma soprattutto, esprimono estetiche nuove e pienamente coerenti con il loro mezzo, che con ottime capacità creative e suggestive riescono a produrre arte di alta qualità.

In questa scena, se pure storicamente di derivazione analogica, il digitale è arrivato ad una maturazione molto profonda, e il passaggio tra le due forme ha sempre mantenuto la coerenza con il linguaggio. Il digitale sta portando alla consacrazione delle sperimentazioni della musica elettronica, ma allo stesso tempo sta facendo da traino anche alle sperimentazioni analogiche, inserendole in contesti che le danno ampia visibilità. Ma in questo caso mi sembra stupido fare una distinzione tra analogico e digitale a meno che non si tratti di peculiarità estetico-linguistiche.

Gli artisti audio-visivi che operano in questo campo sono in grado di sfruttare estetiche puramente digitali, raccogliendo l'eredità di ciò che era stato fatto prima con l'elettronico/analogico, e incontrandosi sovente con i rami più estremi della sperimentazione accademica. Mi sembrano infatti piuttosto espliciti i

riferimenti stilistici verso Karlheinz Stockhausen (non a caso tra gli artisti che hanno suonato al festival di musica elettronica, club culture e arti digitali Dissonanze 2007), la musique concrete, musica futurista, dadaista, oltre che quelle forme che si situano tra lo sperimentale e il “commerciale” quali i Residents, Kraftwerk, Klaus Schulze, Tangerine Dream ecc. ...

Oltre che gli artisti, credo (come succede un po' in ogni ambito musicale) che un enorme importanza nel successo di una tendenza, sia dovuta anche alla strumentazione a disposizione in un certo periodo storico. I software che sono stati sviluppati in questi ultimi anni hanno messo a disposizione dell'artista una flessibilità mai raggiunta prima, che unita alla possibilità di essere usati live, programmando o editando in tempo reale, permettono performance di notevole livello. Si va dai semplici, ma evoluti software per il mixing audio o video, da quelli per l'editing audio come il rivoluzionario Ableton Live!, per finire con i più avanzati che funzionano tramite programmazione a moduli quali ad esempio: MAX/MSP/Jitter, Pure Data, Processing, vvvv, ecc.... che possono gestire sia audio che video (non tutti), ed alcuni possono essere utilizzati anche per sviluppare interfacce interattive, applicabili a installazioni hardware oppure sul web.

E' noto il contatto tra certe sperimentazioni audio-visive e il mondo tecnologico, Murcof ad esempio ha studiato programmazione e non ha alcun' studio musicale alle spalle, il programma MAX/MSP/Jitter è sviluppato dal MIT (Massachusetts Institute of Technology), il programma Pure Data è sviluppato dalla francese IRCAM, i musicisti conosciuti come Monolake hanno creato Ableton Live!

E' riconosciuto anche il contatto dell'ambiente artistico con queste forme di espressione: Carsten Nicolai, aka Alva Noto, uno dei maggiori esponenti di queste forme artistiche, ha un passato da scultore, ha esposto al Guggenheim di New York e alla Documenta del '97. Daniel Pflumm, uno degli artisti contemporanei più famosi gestisce una famosa etichetta discografica di musica elettronica.

### **Verso il futuro: superamento dell'estetica postmoderna?**

Se pure inizialmente mi ero prefissato di esulare da discorsi sui valori concettuali delle arti elettroniche/digitali, ritrovo ora la necessità di trattare un tale discorso di notevole importanza e che comunque non credo esca troppo

dal discorso di tipo estetico.

Negli anni '80 come ancora oggi, il fenomeno del sampling (campionamento) nel campo dell'audio-video, come il pastiche in letteratura, e come l'ipertesto nell'ambito della comunicazione, ha perfettamente rappresentato lo spirito eclettico, decostruttivista e frammentario del postmodernismo.

Le tendenze elettroniche/digitali sperimentali di cui abbiamo trattato fino ad ora si distaccano dal concetto postmodernista. L'uso del sampling è fortemente ridimensionato anche grazie ad alcuni dei software prima citati che sono dei veri e propri synth molto sofisticati e versatili.

Alva Noto aka Carsten Nicolai, riguardo la sua arte ha detto: "*Si può anche dire che tutto esiste e bisogna solo campionarlo, ma non è il mio lavoro, ho sempre creduto alla possibilità di fare qualcosa di nuovo*"<sup>4</sup>

Fare qualcosa di nuovo è la risposta che ha da sempre cercato la musica elettronica, già dalle sue origini: "*Tutto ciò che l'orecchio percepisce è la composizione più o meno fortuita [...] di un buon numero di atomi musicali [...] gli strumenti elettronici [...], che circuiti oscillanti forniscono di una certa memoria, permetteranno il gioco infinito di combinazioni numeriche complesse, che sono la chiave di tutti i fenomeni musicali*"<sup>5</sup> Perciò la tecnologia elettronica nella musica è stata infatti lo strumento che ha permesso di creare nuovi suoni, liberi dai vincoli dello strumento e dal narcisismo tecnico-performativo dell'artista. Potenzialmente le possibilità offerte dai strumenti elettronici/digitali, permettono un completo controllo sul suono. Rapportando questo, ad un buon utilizzo, e conoscenza di tutto l'impianto di riproduzione in una performance, si può prevedere la progettazione di suoni che consapevolmente non riguardino solo la fruizione dell'orecchio (...i famosi 44100 kHz della risoluzione CD), ma riguardino la fruizione di tutto il corpo, sviluppando magari frequenze che abbiano una determinata efficacia per determinate emozioni.

Le nuove tendenze artistiche citate in questo testo sembrano quindi testimoni di un superamento della tendenza postmodernista e il presagio del lento avvento di una nuova era, di nuove estetiche e di nuove emozioni. Sta a noi portare il cambiamento a livello sociale. Sta a noi prendere parte, criticare e costruire l'universo estetico futuro.

---

4 Alva Noto aka Carsten Nicolai

5 Pierre Schaeffer

## Crediti

*Massimo Baldini* – “Storia della comunicazione”

*Pier Luigi Capucci* – “La realtà del virtuale”

*Derrick De Kerckove* – “La pelle della cultura”

*Alessio Chierico* – “Stockhausen: l'inafferabilità dell'attimo” – Digimag Issue 25  
<http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=863>

*Nicolas Bourriaud* – “Postproduction”

[www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)

opera rilasciata sotto licenza Creative Commons

