

# L'ARTE CONTEMPORANEA E LO SPETTATORE INTERATTIVO

di Katia D'Angelo

Il mio lavoro si caratterizza attraverso uno sguardo al processo fruitivo dello spettatore, nel momento in cui si trova ad interagire con un'opera d'arte audio-visuale interattiva.

L'età industriale e quella post-industriale hanno non solo moltiplicato quantitativamente il numero delle immagini diffuse nella società, ma hanno anche trasformato il rapporto tra oggetti sociali e visibile. Questi elementi di novità emergono sia dall'analisi degli oggetti testuali tipici dell'età moderna come il libro, il cinema, il giornale, sia dall'analisi delle forme di "testualizzazione" della scena sociale, in particolare di quella metropolitana, come nel caso dei musei, dei mezzi di trasporto.

Il visibile può essere definito una particolare prerogativa degli esseri e si fonda sulla sussistenza dell'oggetto che fa da orizzonte allo sguardo, non è costruito solo dallo sguardo e dal suo interfacciarsi con l'oggetto: esso si dà soltanto nella comunicazione che gli si costruisce intorno; e questa a sua volta mette in gioco relazioni fra soggetti, strategie di discorso.

Quali sono i tre problemi o le tre caratteristiche del visibile? Il primo luogo *l'oggetto visibile* in quanto tale, la *soggettività del guardante*, e infine la difficoltà nel *capire e sapere che cosa si vede*. I modelli fruitivi da parte dello spettatore possono essere classificati e distinti, infatti ne esistono due differenti: quello centripeto e lineare del cinema, del romanzo, del teatro e quello policentrico e reticolare dell'immagine fissa, della grafica pubblicitaria, del disegno. Nell'approfondire gli aspetti dell'arte elettronica, della video-arte, delle opere d'arte audio-visuali interattive, ho tratto e notato un ulteriore modo di fruire e ho attraversato una dimensione diversa da tutte le altre, quella che vede numerose forme espressive (video, musica, architettura, danza, cinema) unirsi in installazioni interattive, in postazioni virtuali vere e proprie, in ambienti visitabili e ricchi di spunti per la comprensione di noi stessi e del nostro modo di percepire il nostro corpo, la nostra mente, i nostri sensi, la nostra sensibilità. La sinestesia che si crea negli individui al momento della fruizione, è un fatto che molti artisti notano. L'esperienza testuale o il testo, impegna dunque il senso della vista e le attività cognitive, epistemiche, passionali ad esso collegate.

Per far sì che si attui una visibilità sociale, cioè quel processo che mette in atto un individuo quando ha conoscenze, competenze e pratiche socialmente diffuse, quindi sono essenziali sia la visibilità oggettiva sia quella soggettiva. Non è sufficiente soltanto la realtà oggettiva per rendere socialmente visibile i fenomeni, occorre una scelta di sguardo, un orientamento che può essere mediato e integrato dalla cultura o dalla tecnologia. Nel caso della video-arte, dell'arte elettronica e di quelle forme espressive che ho trattato nel mio lavoro, l'artista finisce dunque per imporre all'osservatore un ben preciso processo persuasivo, tale che sappia rendere condivisibile la sua stessa scelta. Più di ogni altra arte, quella dell'era elettronica o virtuale, si assicura la possibilità di sottrarsi al tempo attraverso una continua metamorfosi. Quello che un tempo era il rapporto visivo classico (occhio-opera da guardare), ora si è dotato di una dimensione fisica, dall'occhio si è passati al corpo. Le esperienze delle arti elettroniche, mettono l'accento su numerosi altri aspetti: quello del contesto espositivo dell'opera d'arte; del processo comunicativo attuabile durante la fruizione, che in questi casi può essere considerato il messaggio stesso; delle numerose possibilità percorribili dal fruitore, quindi la dimensione estremamente soggettiva della costruzione dei significati individuali; della dimensione ludica e leggera che molte volte viene ad assumere l'opera d'arte per gli spettatori, durante il contatto con gli altri individui all'interno delle installazioni collettive. Tutti questi aspetti, possono essere considerati arricchenti per i partecipanti, ma a volte anche forti e inaspettati. Nauman, esponente della video-arte, ad esempio afferma che ci sono casi in cui l'artista non vuole assegnare allo spettatore troppe possibilità, se non quelle previste per lui. In alcuni casi, la partecipazione è stata vissuta dallo spettatore come aggressione e violenza, in quanto nelle esperienze di scambio comunicativo, mancava la forma di comunicazione per eccellenza: il dialogo. Ma nel complesso, i meccanismi che si attuavano all'interno degli ambienti erano positivi e giocosi, esplorativi e curiosi. I risultati raggiunti durante la stesura del mio lavoro di ricerca, sono definibili come di felice e interessata constatazione, infatti avevo già in mente i meccanismi e le procedure usate dagli artisti in

molti casi. Il maggior risultato raggiunto è quello di aver capito che la produzione del senso dell'opera, avviene attraverso il processo interattivo tra fruitore e opera d'arte e quello del riconoscimento della necessaria presenza di uno spettatore o più spettatori che partecipino attivamente durante la fruizione, poiché il senso o i sensi possibili delle opere sono aperti a innumerevoli possibilità, a molte interpretazioni. L'opera d'arte viene analizzata per i contraccolpi che riceve a contatto con il suo pubblico e per il modo in cui li metabolizza cercando di essere contemporanea al suo presente. Le installazioni sono dispositivi che inglobano il fruitore nel suo funzionamento, costringendo lo a diventare parte integrante del momento creativo. Viene capovolta la funzione assegnata solitamente dalla critica ai luoghi espositivi: non più considerati come fase determinante della comunicazione. Il fatto più importante rispetto a questo argomento è il riconoscimento del passaggio dallo "sguardo desiderante" alla condizione di "essere tra" del nostro presente. Al concetto di fruizione possiamo accostare quello di comunicazione, perché è questo il processo che si attua fra i partecipanti durante l'esposizione all'evento artistico: i vari linguaggi usati dagli artisti contribuiscono ad aggiungere significati alla comunicazione artistica e ad arricchirla di prospettive altrimenti impossibili. I media e le opere audio-visuali interattive, hanno esteso non solo il nostro sistema nervoso e i nostri corpi, ma anche la nostra psicologia, il nostro modo di vedere e vivere la dimensione soggettiva.