



Antonella Sbrilli

Una mostra cancellata, un progetto in corso e l'agone senza fine con le risorse on line



Abstract

Se durante le chiusure causate dalla pandemia il lavoro espositivo ha rallentato fino spesso a fermarsi, costellando il panorama di tanti eventi irrealizzati, la progettualità legata alla didattica e alla formazione, nella sua declinazione on line o mista, ha trovato strade da percorrere, con il rischio - connaturato alla natura stessa della rete - dell'instabilità e dell'incompletezza, ma anche con la prospettiva di partecipare a una evoluzione in corso, complessa, indeterminata, mutevole.

If during the closures caused by the pandemic the exhibition work slowed down to a standstill, dotting the panorama with many unrealized events, the projects linked to didactics and training, in its online or mixed declination, found paths to follow, with the risk - inherent to the very nature of the network - of instability and incompleteness, but also with the prospect of participating in an ongoing, complex, indeterminate, changing evolution.



Una mostra cancellata

Come molti dei partecipanti a questo incontro sul *lockdown of the projects*, il "blocco dei progetti", sono stata toccata dal sortilegio dell'irrealizzato nel momento preciso dell'inizio del lockdown, e soprattutto nel contesto dell'origine della pandemia, la Cina.

All'inizio del 2020, infatti, era a buon punto il lavoro su una mostra che si sarebbe dovuta tenere dal 20 maggio al 20 luglio 2020 nel Nanshan Museum (南山博物馆) della città di Shenzhen, nella provincia del Guangdong¹. Il titolo della mostra *Mutual Solubility – Sino-Italian Contemporary Art Exchange* alludeva, con la metafora liquida della solubilità, a un reciproco scambio fra esperienze di artisti e artiste distanti, ma collegati dalla scelta di tecniche,

¹ *Mutual Solubility: Sino-Italian Contemporary Art Exchange Exhibition*, Nanshan Museum of Shenzhen, scheduled May-July 2020, Curator: Wang Duanting; Italian Co-curator: Antonella Sbrilli; Italian Assistant Curator: Veronica Di Geronimo.

dall'impegno in ricerche sofisticate su intelligenza artificiale e *machine learning*, dalle applicazioni dell'animazione e del videogioco, dagli sguardi sul paesaggio e sugli elementi naturali nell'epoca dei cambiamenti climatici e dell'invasività tecnologica. Nei piani del curatore cinese, Wang Duanting² – fine conoscitore dell'arte italiana ed europea degli ultimi decenni e, by the way, originario proprio dell'allora ancora non famosa città di Wuhan – la mostra doveva essere all'insegna dell'immaterialità, presentando esclusivamente video, computer art e fotografie; queste ultime del resto sarebbero state stampate in loco, eliminando del tutto il trasporto fisico di opere da un continente all'altro, con il portato di barriere doganali e burocrazie. Nessuno immaginava che di lì a poche settimane la gran parte degli spostamenti, anche delle persone, si sarebbe fermata del tutto e altre inimmaginabili barriere sarebbero state erette.

Come curatrice per la parte italiana avevo preso contatti con affermati artisti mid-career, fra cui Matteo Basilè, le cui fotografie *augmentate* sono ben note al pubblico cinese; Silvia Camporesi, che avrebbe esposto il trittico *Third Venice*, sulla città da secoli sottilmente legata alla Cina; Daniele Puppi, che ha sincronizzato il capolavoro di Alfred Hitchcock *Psycho* con il remake di Gus Van Sant, in un video ritmico che pervade lo spazio dei visitatori; Stefano Cerio, che avrebbe esposto le suggestive foto scattate di notte in parchi divertimento vuoti in Italia e in Cina (*Chinese Fun*); Zapruder filmmakergroup, il gruppo di artisti ravennati che torna all'origine della visione 3D attraverso occhiali vintage, per irretire gli osservatori nel loop di una partita a ping pong;

e poi con giovani professioniste dell'animazione come Francesca Presentini (un suo videogame era stato nominato nel 2019 miglior game art al GameDaily Connect Asia e a Shenzhen avrebbe presentato *The History of Fear*, animazione di caratteri e calligrammi); e infine con artisti ricercatori e ricercatrici nel campo della computer art, come Marco Cadioli (*I and AI watching the sea together* mette a confronto il modo umano e quello dell'IA di vedere e decodificare un paesaggio marino); Mariagrazia Pontorno (*The Cedar Tree of the Skies*, video animazione 3D che trasforma un episodio, realmente avvenuto in un giardino italiano, in un metaforico viaggio dalla terra al cielo); Enrica Beccalli (con *Aesthetics of Embodiment*, collage di gif animate che provengono da una performance basata sulla percezione vestibolare, tecnologicamente alterata, di una ballerina in dialogo con un algoritmo).

Le opere selezionate dovevano insomma offrire ai visitatori cinesi uno sguardo sull'approccio visivo italiano allo spazio naturale e urbano, alla tradizione figurativa, con aperture sui paesaggi artificiali originati dalla computer animation e dai dispositivi di AI. L'allestimento avrebbe suggerito percorsi nelle peculiarità dei linguaggi e dei

² Fra le sue numerose pubblicazioni: Wang, D 2002, Wang, D 2015.

media, facendo emergere elementi ricorrenti, iconografie, direzioni di ricerche, da confrontare e intrecciare con quelle degli artisti cinesi esposti nello stesso spazio. Il tutto, nella nuvola di parole-chiave concordate con i co-curatori:

past, tradition, narrative, change of dimensions, multiple points of views, landscape, machine learning, algorithm, embodiment, language, space, video, photography.

A mano a mano che le notizie della pandemia arrivavano, però, un progressivo congelamento ha investito il progetto della mostra, che è stata prima rimandata, poi, come i voli aerei, cancellata. A dispetto della vocazione immateriale del progetto espositivo, di esso non permane documentazione neanche on line e forse questa condizione potrebbe avvicinarlo agli interessi del MoRE, come testimonianza di un blocco progettuale internazionale legato alla pandemia.

Permangono, invece, i rapporti stretti con artisti e artiste e anche quelli con le opere scelte: pur se non esposte, la potenzialità della loro presenza nel percorso di “reciproca solubilità” è come se avesse lasciato una traccia permanente, che potrebbe riattivarsi in condizioni favorevoli.

Un progetto in corso

Mentre arrivavano le notizie dell'inarrestabile svaporamento dell'esposizione, è cominciato – nelle scuole e nelle università – il regime di insegnamento completamente a distanza, il primo in questa modalità al di fuori degli istituti di formazione telematica. Accantonato il lavoro di curatrice della mostra in Cina, mi sono trovata – come tutti i docenti – nella condizione nuova di “curatrice” di un gruppo di persone collegate on line, che chiedevano strumenti sostitutivi della consultazione dal vivo di biblioteche e archivi, di musei e di gallerie, di studi d'artista.

Come tutti, ho assistito e partecipato alla trasformazione delle relazioni, al diffondersi di nuovi riti e cornici comunicative, all'emergere di criticità in termini di insoddisfazione, inadeguatezza, fatica cognitiva ed emotiva, scacco e fallimento; ma anche a scatti di invenzione individuale e comune, con un uso creativo del *game-based approach* alla didattica e alla formazione, con *flash mob* virtuali e re-enactment, come quello dedicato al novantesimo compleanno dell'artista Daniel Spoerri:

A sessanta anni di distanza dalla prima delle *tavole-trappola* (*La colazione di Kichka* oggi conservata al MoMA di New York) quaranta ragazzi italiani in quarantena – chiusi nelle loro case come Spoerri in quella camera d'albergo –

alle 15:45 del 24 marzo 2020 hanno giocato a fissare anche loro gli oggetti che il caso aveva posato sulle loro scrivanie (Isidori 2020).

Per inciso, fra le riflessioni flagranti su come musei, singoli artisti e gruppi si sono misurati con lo stato di emergenza e quale racconto storico-artistico ne sia scaturito, si può vedere il numero monografico della rivista *Novecento transnazionale* dal titolo eloquente *Sull'orlo di un cambiamento. L'arte immagina il mondo dopo la pandemia* (Subrizi & Hecker 2021).

È in quei mesi di sperimentazione che è nato il progetto di uno strumento per lo studio della storia dell'arte contemporanea: un manuale multimediale pensato contemporaneamente come traccia per le lezioni da remoto o in presenza e per la preparazione sincrona o differita, residente in parte sulla piattaforma Moodle dell'Università Sapienza, dove insegno, e in parte ad accesso libero, su www.art-usi.it, un blog dedicato all'osservazione (e alle proposte) di innovazioni didattiche nel campo storico-artistico.

Basato sull'idea di selezionare, aggregare, connettere e riutilizzare risorse di qualità esistenti in rete – musei virtuali, *digital libraries*, mappe, time-line – questo strumento rientra nella prospettiva della creazione di reti rizomatiche di apprendimento, nella trasformazione della figura di chi insegna da “docente oratore” a “docente designer” (Sancassani 2019, pp. 8-10), ma anche, volendo, a docente *connecteur*. Questo termine è preso in prestito dall'editoriale del numero monografico della rivista *Engramma* dedicato al tema delle *Connessioni* (Bergamo, Lollini 2019), le connessioni fra discipline, fra fonti primarie e secondarie, fra forme e interpretazioni, fra contesti e tempi e fra le ingenti risorse on line a disposizione. Un termine, quello di *connecteur*, che è tanto più pertinente nel labirintico ipertesto della rete, un habitat fatto di collegamenti e di database dentro cui muoversi in orizzontale, in verticale, in diagonale, seguendo le nuove configurazioni dell'esperienza spaziale, cognitiva, simbolica, individuate a suo tempo proprio nel database da Lev Manovic (Manovic 2001, p. 273; Damiani 2020, p. 58).

Il manuale multimediale, diviso in unità didattiche corrispondenti agli argomenti del programma, presenta un'interfaccia semplice, in forma di una schermata d'accesso sinottica a tutti i contenuti e gli strumenti relativi a ciascuna unità³. Eccone una sintetica descrizione: gli *Argomenti* sono visualizzati come tag in alto a sinistra della pagina e sono richiamati, a destra, dalla descrizione delle *Competenze* da acquisire; fra *Argomenti* e *Competenze*, sempre nella fascia alta della pagina, si trovano le coordinate temporali e spaziali che inquadrano il tema

³ Credits del manuale multimediale: progetto, contenuti e interazioni di Antonella Sbrilli; layout, grafica, edtech di Paolo De Gasperis; video e assistenza elearning di Lorenzo Fiorini; accesso libero alle unità didattiche dalla pagina dell'Indice: <https://www.art-usi.it/indice-unita-didattiche/>

della lezione: la *Time-line* permette di accedere a cronologie, selezionate on line fra quelle ritenute più efficaci e a brevi video di taglio storico prodotti da istituzioni pubbliche e private; *Esplora i luoghi* attiva l'accesso a Google Earth, dove sono memorizzati i percorsi ai luoghi importanti trattati nella lezione, città di origine di artisti, gallerie d'epoca, itinerari visibili dall'alto; nella fascia inferiore dell'interfaccia si accede a sei sezioni, che immettono in altrettante risorse primarie:

- i *Musei da manuale* presentano una selezione ragionata dei musei dove sono conservate le opere inerenti la lezione, privilegiando i siti museali più ricchi di informazioni e di racconti sulla collezione. L'idea di base è di non estrarre la riproduzione di un'opera dal suo contesto ma di incontrarla –almeno virtualmente – là dove è conservata, nello spazio della sala;

- i *Repertori d'arte* segnalano le pagine web di alcune importanti collezioni di immagini, video, documenti (Google Arts & Culture, Europeana, Bridgeman Images, Monoskop, Ubuweb ecc.) dove fare ricerche per soggetto, autore, corrente, tecnica, localizzazione, collezioni pubbliche e private, cronologia, aspetti formali e cromatici ecc. Si tratta di repository a libero accesso che mettono a disposizione fonti, documenti, materiali validati;

- la sezione *Lecture in rete* raccoglie saggi, volumi, parti di volumi in pubblico dominio, messi a disposizione da istituzioni ed editori, sia in formato immagine sia in formato esplorabile. Nella sezione sono linkati poi contributi in riviste ad accesso libero e anche a blog di qualità;

- le *Immagini dense* sono riproduzioni di alcune opere arricchite di informazioni, confronti, spiegazioni, che si attivano esplorando la superficie dell'immagine e cliccando su dettagli e zone significative. Questa modalità di esplorazione, ora consueta, viene dalle sperimentazioni degli anni Novanta sull'immagine come interfaccia esplorabile, avviata dalla diffusione delle riproduzioni digitali e affinata poi con l'arrivo dei primi touch-screen a tal punto che – come afferma Andrea Pinotti – «un'immagine che non si possa oltre che guardare anche ruotare, zoomare, rimpicciolire e modificare con le dita non costituisce più un'immagine» (Pinotti 2021, p. 350);

- la sezione *Quadri nei libri* suggerisce testi letterari in cui sono presenti descrizioni ecfrastriche di opere d'arte e riferimenti ad artisti ed esperienze trattate nella lezione, a testimonianza dello scambio fra immaginazione artistica e narrativa e della storia del gusto. Il titolo è limitato alla relazione con la letteratura, ma i contenuti si allargano alla presenza di opere in film, serie animate ecc. via via che ci si avvicina all'arte del presente;

- la sezione *Applied Games* invita a partecipare a giochi statistici sulla percezione, sulle definizioni storico-artistiche e presenta *best practices* di *serious game* realizzati nei musei e di situazioni ludiche progettate da artisti.

L'agone senza fine con le risorse on line

Generato anche dalle misure di contenimento della pandemia sulle attività in presenza, lezioni, mostre, consultazioni di biblioteche, e su tutto il complesso di relazioni connesse all'arte contemporanea, questo progetto lavora sulle possibilità degli strumenti digitali di compensare l'assenza, attuando processi di relazione e connessione e soprattutto, verificando nel tempo l'interoperabilità e la stabilità delle risorse proposte.

È questo l'agone senza fine a cui si fa riferimento nella seconda parte del titolo di questo intervento: migrazioni di pagine, deleghe di percorsi museali a grandi motori di ricerca, database in trasformazione che generano interfacce sempre diverse danno talvolta la sensazione che un approdo stabile sfugga, e che sia arduo stabilire uno stato concluso o almeno stabile del progetto.

È come se il tessuto a cui nel periodo della pandemia abbiamo sempre di più affidato contenuti e relazioni si rivelasse oltremodo complesso, indeterminato, mutevole, per usare le tre parole chiave individuate più di cinquanta anni fa da Theodor Nelson presentando la sua visione dell'ipertesto, *complex, changing, indeterminate*. Paola Castellucci ne ha esaminato «il volto bifronte: *complex*, ossia complesso, connesso, ma anche complicato; *changing*, nel senso di duttile, ma anche modificabile e perfino mutevole; *indeterminate* e dunque reticolare, non predefinito, tendente a infinito, ma anche indeterminato» (Castellucci 2009, p. 76).

Del resto all'origine lontana di quello che sarebbe stato il web, sta proprio il più influente e fertile degli *unrealized projects*, il progetto *Xanadu* dello stesso Theodor Nelson.

Ricercatore, filosofo, sociologo, artista, visionario nato nel 1937, Nelson è l'inventore nei primi anni Sessanta del termine e del concetto di ipertesto, che espande fino a immaginare un "docuverso", in cui si sarebbero trovati documenti di ogni tipo, con le loro multiple versioni, con collegamenti bidirezionali, in cui l'autore aveva pensato anche al riconoscimento di royalties per le citazioni: una biblioteca universale, dunque, un indice di informazioni globale che avrebbe incoraggiato il remix, il riuso reciproco, la collaborazione. Mentre Nelson viene descritto a volte come «mentalmente iperattivo, la sua vita è costellata di progetti mai finiti e lettere lasciate a metà», la sua creatura incompiuta è criticamente considerata «il più eclatante esempio di *vaporware* dell'industria informatica» (Porcelluzzi 2016), intendendo con questa parola i prodotti – principalmente appunto informatici –

cominciati, annunciati e non completati. La dimensione dell'incompletezza associata al suo progetto assume però per l'autore un connotato di identità: «Nelson cercherà infatti di volgere in positivo il giudizio (*incompleto*) e dimostrare semmai il suo *teorema di incompletezza*: l'ipertesto, ossia un nuovo modo di concepire la testualità in quanto *spazio tendente a infinito*» (Castellucci 2009, p. 60).

Altri progetti irrealizzati o inconclusi – ma altrettanto fertili - stanno del resto all'origine del nostro assetto attuale: sul versante ancora della tecnologia il *Memex* di Vannevar Bush, antesignano della necessità di mantenere traccia, nelle ricerche, dei percorsi di collegamento; mentre sul fronte immenso del pensiero, continua a stagliarsi l'Atlante *Mnemosyne* di Warburg, repository in fieri dei nessi fra immagini e significati, potente dispositivo di accostamenti analogici, e molto altro (Settis 2020, passim).

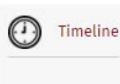
Lockdown of the projects: se durante le chiusure causate dalla pandemia il lavoro espositivo ha rallentato fino spesso a fermarsi, costellando il panorama di tanti eventi irrealizzati, la progettualità legata alla didattica e alla formazione, nella sua declinazione on line o mista, ha trovato strade da percorrere, con il rischio - connaturato alla natura stessa della rete – dell'instabilità e dell'incompiutezza, ma anche con la prospettiva di partecipare a una evoluzione in corso, complessa, indeterminata, mutevole.

Dada

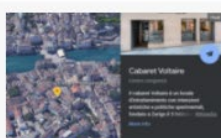
Unità numero: 21 [Indice unità didattiche](#)

Argomenti:

Tag: Dada, Duchamp, Man Ray, Picabia, Schwitters, Tzara



Timeline



Esplora i luoghi

[Oppure guarda il video](#)

Competenze e verifiche:

Conoscere l'origine del Dada nel contesto della I guerra mondiale; i maggiori protagonisti; i mezzi di espressione (manifesti, riviste, letture pubbliche); l'interesse per il caso, il nonsenso, il gioco.



Fig. 1: Interfaccia sinottica di un'unità didattica del progetto di manuale multimediale, 2021-22.

L'autrice

Docente di Storia dell'arte contemporanea alla Sapienza Università di Roma, Antonella Sbrilli ha curato mostre sui rapporti fra arte e tecnologie digitali (*Marita Liulia Tarot*, Mlac, Roma 2003), su arte e giochi di parole e immagini (*Ah che rebus! Cinque secoli di enigmi fra arte e gioco in Italia*, Istituto Centrale per la Grafica 2010-11), su arte e tempo (*Dall'oggi al domani. 24 ore nell'arte contemporanea*, Museo Macro, Roma 2016). Su questi temi ha pubblicato volumi (*Storia dell'arte in codice binario*, Guerini 2001; *Stare al gioco*, alfabetà edizioni/Derive Approdi 2019); saggi (*Computerization, Digitization and the Internet*, in Rampley et al., *Art History and Visual Studies in Europe*, Brill 2012); ipertesti e blog (diconodioggi.it; art-usi.it). È redattrice della rivista *Engramma*, in cui sono apparsi suoi contributi su temi legati a Warburg, alla memoria, alle trasformazioni delle immagini. Fa parte del comitato scientifico della rivista *Storia dell'arte* e ne dirige la sezione web *In tempo reale*.

e-mail: antonella.sbrillieletti@uniroma1.it

Riferimenti bibliografici

Bergamo, M & Lollini, F 2019, 'Editoriale' di 'Connessioni', *La Rivista di Engramma on line*, n. 168, settembre-ottobre. Available from: <http://www.engramma.it/eOS/index.php?id_articolo=3656>

Castellucci, P 2009, *Dall'ipertesto al web. Storia culturale dell'informatica*, Editori Laterza, Roma, Bari.

Damiani, S 2020, *Arte e cultura digitale*, Aracne Editrice, Roma.

Isidori, G 2020, *Restando a casa: un appuntamento con Spoerri e il caso sulle nostre tavole*, Art'usi Arte in formazione, 26 marzo. Available from: <<https://www.art-usi.it/restando-a-casa-un-appuntamento-con-spoerri-e-il-caso-sulle-nostre-tavole/>>

Manovic, L 2001, *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Milano.

Pinotti, A 2021, 'La storia dell'arte nello specchio dei Visual Studies e delle Digital Humanities', *Intersezioni*, n. 3, dicembre, pp. 349-363.

Porcelluzzi, A 2016, 'Un'altra Internet era possibile. La storia di Xanadu, la visione di Ted Nelson per una rete diversa e compiutamente ipertestuale', *Il Tascabile*, 16.12.2016. Available from: <<https://www.iltascabile.com/scienze/xanadu-internet/>>

Sancassani, S 2019, *Progettare l'innovazione didattica*, Pearson Italia, Milano, Torino.

Settis, S 2020, *IncurSIONI. Arte contemporanea e tradizione*, Feltrinelli, Milano.

Subrizi, C & Hecker, S 2021, 'Introduzione', *Novecento transnazionale. Letterature, arti e culture, Sull'orlo di un cambiamento. L'arte immagina il mondo dopo la pandemia/ On the Brink of Change. Art imagines the World After the Pandemic*, ed. C Subrizi & S Hecker, v. 5, n. 1, pp. 1-4. Available from: <https://rosa.uniroma1.it/rosa03/novecento_transnazionale/article/view/17457/16677>

Wang, D 2002, *Jing Mu Xi Feng*, Renmin Mei Shu, Beijing.

Wang, D 2015, 'Blink of the mind. An overview of Chinese contemporary photography, video and digital art as Conceptual art', in *Sudden change of idea. An exhibition of comparative study between Chinese and German Conceptual Art*, catalogue of the exhibition March 13 - June 13, 2015, ed. Wang Duanting & Claus Mewes, United Art Museum, Wuhan, pp.2-27.