

“In tutte le arti si dà una parte fisica che non può più venir considerata e trattata come un tempo, e che non può più venir sottratta agli interventi della conoscenza e della potenza moderne. Né la materia né lo spazio, né il tempo non sono più, da vent’anni in qua, ciò che erano da sempre. C’è da aspettarsi che novità di una simile portata trasformino tutta la tecnica artistica, e che così agiscano sulla stessa invenzione, fino magari a modificare meravigliosamente la nozione stessa di Arte” (Paul Valéry, 1928)<sup>1</sup>.

Oggi la citazione di Valery risulta particolarmente attuale. Da vent’anni in qua sembra che la materia, lo spazio e il tempo non siano più ciò che sono stati in passato e le tecnologie hanno un impatto sempre più forte sul nostro rapporto con l’arte, prima ancora dell’arte su tempo, spazio e materia; per diversi motivi.

Da un lato, il computer e i vari dispositivi digitali consentono sia di creare liberamente opere artistiche che fanno ampio uso della multimedialità, sia di potenziare con nuovi effetti quelle già esistenti. Opere che nascono e vivono in un ambiente elettronico, che sono state sviluppate e concluse nello spazio intangibile e immateriale della rete. E installazioni, in molti casi interattive, che - inglobando le capacità di un computer - sovrappongono alla realtà nuovi livelli di comunicazione, informazione e conoscenza. Molti artisti vedono nelle tecnologie un nuovo territorio da esplorare per creare le loro opere. E lo stesso vale per chi artista non si sente, ma è attratto dalla possibilità di esercitare le proprie capacità espressive e trova nella tecnologia la possibilità di realizzare cortometraggi, comporre musica, o creare immagini.

Dall’altro lato, è possibile ammirare, studiare, confrontare le opere d’arte che musei, archivi, biblioteche e cineteche mettono a disposizione del pubblico direttamente sul Web, senza vincoli di luogo e di tempo. E molti artisti possono usare gli spazi della rete per mostrare, condividere direttamente i loro prodotti con un pubblico vasto ed eterogeneo, senza passare necessariamente dai canali ufficiali della critica. La tecnologia ci consente di recuperare ciò che fino a qualche anno fa si temeva che la tecnologia stesse per uccidere: dal nostro computer possiamo soffermarci a osservare le crepe nella vernice o il tocco delle pennellate dei capolavori dell’arte pittorica, minimi dettagli che difficilmente sono osservabili all’interno di un museo tradizionale.

Le ricadute più interessanti di questi due aspetti non riguardano solo il nostro ruolo di creatori o fruitori dell’opera d’arte, ma anche la didattica e la formazione. Il confronto tra le tecniche e i prodotti usati dai diversi artisti nelle varie epoche, il livello di analisi delle opere, i diversi strumenti per poter manipolare e alterare opere esistenti ai fini di comprenderle meglio nella loro complessità e nelle loro relazioni con il contesto in cui sono state create: tutte queste possibilità già esistevano, ma sono state infinitamente potenziate dall’attuale tecnologia. Si tratta di un approccio culturale di tipo nuovo, che non è ancora patrimonio del nostro sistema formativo e scolastico.

I contributi presenti in questo numero di TD dedicato a “Tecnologie didattiche e arte” hanno in comune questo guardare alle tecnologie del presente come qualcosa che può modificare il rapporto dell’individuo con l’opera d’arte. Per poterla meglio capire, per poterla creare (eventualmente anche in collaborazione con altri), per poterla condividere ed, eventualmente, porre in discussione.

<sup>3</sup> Valery P. (1928). *Pièces sur l’art - La conquête de l’ubiquité*, citato in Benjamin W. (2000) [ed. orig. 1955]. *L’opera d’arte nell’epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*. Torino: Einaudi, p. 18.

In totale coerenza con il suo contenuto, il primo articolo di questo numero è opera collettiva, prodotta in un ambiente wiki dal **Laboratorio di Tecnologie Audiovisive** dell'Università Roma Tre. Il contributo affronta l'importante tema di come oggi si possa parlare di arte e di forme artistiche alla luce dei processi di *amatorializzazione* e *ri-mediazione* così pervasivi nel web 2.0 e sottolinea la rinnovata necessità di superare i confini estetici tradizionali, anche alla luce dei più recenti contributi di studiosi dei nuovi media e della loro rilevanza in ambito sociale ed artistico.

**Giovanni Federle** pone al centro del suo articolo il tema dell'insegnamento del disegno a mano libera e solleva alcune questioni. È importante qui citare i problemi che nascono al passaggio dal disegno analogico a quello digitale e la necessità di una nuova sensibilizzazione, negli ambienti scolastici, allo studio dell'immagine e della sua produzione tramite il disegno.

Un liceo è il contesto in cui si sviluppa l'attività didattica progettata e sperimentata da **Valentina Meli**, che individua in una webquest di Storia dell'Arte uno strumento utile per rispondere alle esigenze formative e per sviluppare la capacità creativa, l'autonomia nella lettura critica delle opere d'arte e del linguaggio visivo in generale.

Il tema degli *e-book* solleva accese critiche e sfrenati entusiasmi (che non sembrano del tutto avulsi da considerazioni e ricadute economiche) e pone alcune questioni: quali tecnologie? Quali contenuti e quale organizzazione dei contenuti? Quale didattica per sfruttare al meglio tali risorse? Spettano a **Sara Serafini** alcune riflessioni intorno agli *e-book* di storia dell'arte attualmente in commercio.

Il contributo di **Stefano Besana** esplora i possibili vantaggi dell'applicazione dei Quick Response (QR) Code (un codice a barre bidimensionale) come strumento per rendere più accessibili, integrati e stimolanti i processi d'apprendimento e sceglie come setting ideale un contesto museale in cui ha condotto uno studio pilota.

**Davide Lago** descrive il modello francese del DHEPS (Diplôme des Hautes Etudes des Pratiques Sociales), un diploma universitario basato sul riconoscimento dell'esperienza professionale o pregressa. Il DHEPS è pensato per adulti che desiderino veder riconosciute formalmente delle competenze acquisite con modalità informali di apprendimento. A tal fine, essi conducono una ricerca scientifica in grado di rendere conto di molte delle acquisizioni esperienziali di cui sono portatori, e anche di aprirsi a nuovi scenari progettuali.

Lo scritto di **Mirvana Contini** nasce dalla convinzione di un generale cattivo impiego della tecnologia nell'ambito degli studi storico-artistici. Riflettendo sul percorso dia-cronico fra nuove metodologie di studio dell'arte e uso degli strumenti informatici, l'autrice sostiene la possibilità di vedere nell'informatica lo strumento che può aprire nuove prospettive per un ripensamento della disciplina stessa.

La rubrica a cura di **Simona Bernardello, Luca Bochicchio e Federica Natta** presenta lo stato di avanzamento di alcuni significativi progetti di archivi digitali per la conservazione e lo studio dell'arte e dello spettacolo: l'archivio Alinari, dedicato al patrimonio della celebre famiglia di fotografi; Catalogart, un archivio per le fonti dell'arte italiana fra 1800 e 1900; A.M.At.I. e Herla, due database teatrali.

Conclude il numero la rubrica di **Manuela Arata**, dedicata al Festival della Scienza, la grande manifestazione dedicata alla divulgazione scientifica, che si terrà a Genova dal 29 ottobre al 7 novembre 2010. La parola chiave di quest'anno è *Orizzonti*, metafora ideale della spinta verso il nuovo, verso l'ignoto, verso l'inedito.

*Manuela Delfino*