

Recensioni, rassegne, autopresentazioni, note

Recensione

Jay David Bolter, *Plenitudine digitale. Il declino della cultura d'élite e lo scenario contemporaneo dei media*

Roma, Minimum Fax, 2020, pp. 325

Jay David Bolter è noto a livello internazionale per aver scritto a quattro mani con Richard Grusin *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, un testo che è divenuto un classico in ambito di *media studies* nonché di estetica dei nuovi media. Il volume tradotto da Linda Martini e recentemente pubblicato da Minimum Fax dal titolo *Plenitudine digitale. Il declino della cultura d'élite e lo scenario contemporaneo dei media*, rappresenta da un lato sicuramente il risultato di un ulteriore passo in avanti nella speculazione di Bolter, dall'altro l'adozione di un metodo differente, che si sposta dall'analisi più propriamente "tecnica" e "formale" a un approccio di natura più sociologica. L'intenzione di Bolter è infatti quella di comprendere cosa ne è della cultura elitaria, la cultura "alta" nel senso tradizionale del termine, nell'orizzonte dell'attuale *web culture*, caratterizzata da dinamiche di diffusione praticamente assolute e illimitate. Dinanzi a tale trasformazione epocale, la dimensione creativa e artistica, quella sociale, persino quella più eminentemente politica sono ridefinite e rinnovate nel profondo. Si tratta di una ridefinizione del consumo estetico e artistico, che contamina nel profondo lo stesso concetto di "arte" e i suoi rapporti con la "merce"; la nuova cultura mediale infatti disgrega e abolisce ogni gerarchia estetica e conseguentemente anche i criteri di valore classici. Bolter sottolinea come, in questo scenario, spesso sia il gusto a tornare puro strumento di attrazione, non più i caratteri della comprensione intellettuale: si tratta in fondo di quella vanificazione dell'autorità (fenomeno che ha desertificato il dibattito politico e la funzione della comunicazione giornalistica) che si esprime anche nello svanimento di quel "mondo dell'arte" che così decisivo era stato per molte teorie più o meno legate all'estetica analitica, come le teorie istituzionali.

Per spiegare tale fenomeno, Bolter adotta fin dal titolo del suo lavoro l'efficace termine di "plenitudine": si tratta di un concetto che indica la

condizione del “tutto pieno” propria della continuità dello spazio culturale contemporaneo, una continuità senza “salti” tra *entertainment* e conoscenza specialistica, tra cultura raffinata e cultura di massa. L’efficacia e la qualità estetico-creativa, nonché quella specificatamente stilistica, di molte produzioni dell’immaginario della *popular culture* contemporanea non hanno più nulla da invidiare a quella che canonicamente viene riconosciuta come “grande arte”. Le produzioni della moda, della nuova serialità post-televisiva, per non parlare del videogame e della *popular music* nelle sue innumerevoli declinazioni si avvalgono di competenze un tempo impensabili. Questo ovviamente non scarica la portata ideologica di tali produzioni, ma l’elemento nuovo rispetto al passato è che proprio l’orizzonte della fascinazione commerciale, ovvero la produzione di merci legate allo spettacolo e al consumo di massa, adotta strategie espressive niente affatto ingenue e banali. Anzi, ad oggi l’ingenuità spesso appare assai più diffusa nel settore specificatamente artistico, nella sua volontà miope di restare nella propria torre d’avorio lontana dal contagio della cultura popolare, diventando irrilevante e assolutamente superflua.

La plenitudine è perciò il piano di continuità dell’iperconnessione: tutto rimanda immediatamente a tutto, ogni piramide salta e non esiste più alcun percorso di propedeuticità per raggiungere la comprensione di un fenomeno. Quando riflettiamo sul dibattito relativo alle specificità della cultura digitale contemporanea, da un lato dobbiamo essere coscienti di quanto già vent’anni fa sosteneva Lev Manovich, ovvero che la radicale innovazione e le opportunità che la tecnologia digitale offre si stagliano in realtà su elementi di continuità innegabili: molte delle categorie che sembrano esclusive al mondo digitale, sono riplasmazioni, ridefinizioni (ri-mediazioni, appunto) di elementi ben presenti seppur in forma differente anche nel mondo “analogico” e nella cultura classica.

Detto ciò, dobbiamo tener conto però che il superamento della gerarchizzazione culturale e il coinvolgimento delle “masse” si esprime nel mondo digitale contemporaneo almeno su tre piani distinti: il primo piano è quello della classica fruizione delle produzioni, anche e soprattutto pre-digitali, che sono state convertite in digitale rendendosi più disponibili. Questo primo piano è quello connesso al processo di democratizzazione: rispetto al *digital divide* del passato (che distingueva nella popolazione cittadini che avevano accesso alla sfera digitale da quelli che non possedevano i mezzi anche e soprattutto per ragioni di censo), oggi tutti hanno i dispositivi, e perciò non è complicato accedere a qualsiasi contenuto, dai grandi classici del cinema muto alle *web series* più

demenziali, dalle immagini dei capolavori del Rinascimento ai meme più grotteschi. Questo livello riguarda anche l'opportunità di giudicare, criticare, intervenire nel dibattito, mettendosi al posto di quelle figure che un tempo ricoprivano l'autorità per giudicare (critici, giornalisti, intellettuali...).

Il secondo livello riguarda l'interazione tra fruitore e testo (nelle sue varie articolazioni): questione che Henry Jenkins diversi anni fa aveva messo alla base della nuova crossmedialità. D'altronde, l'arte in una certa misura interattiva lo è sempre stata, dalla letteratura alle arti visive: fenomeni come la net-art, oppure l'interattività videoludica, ma anche il *citizen journalism* e gli *user generated contents* si pongono su un piano differente. L'interattività diventa effettiva: Jenkins faceva gli esempi di serie e film che però tecnicamente mantenevano lo stesso piano di "separazione" nella fruizione, cosa diversa è oggi il coinvolgimento "fisico" e "decisionale" da parte dell'utente (il caso dell'episodio dell'acclamata serie *Black mirror* dal titolo *Bandersnatch* ne è un esempio indicativo).

Poi c'è il terzo livello, al quale Bolter non dedica molta attenzione, che è quello "produttivo": l'utente non si limita più a fruire dei contenuti, a giudicarli e criticarli pubblicamente, o a intervenire su di essi interagendo, ma grazie alla versatilità e all'accesso tutto sommato agevole da una prospettiva economica e materiale dei dispositivi creativi, l'utente ne crea di nuovi. La plenitudine non abbatte solo la distanza tra cultura popolare e cultura elitaria, ma anche quella tra artista-creativo e *consumer* (che come sappiamo viene definito *prosumer*, produttore-creatore).

Nella moda e nella cultura pop contemporanee, i frammenti del modernismo riaffiorano spesso: se lo stile era stato l'imperativo della modernità, oggi sempre lo stile viene adottato dalla cultura pop per amplificare il proprio potenziale seduttivo, anche quando si tratta di uno "stile antistilistico" affascinante proprio per la sua paradossalità. Oggi la battaglia non è più verso l'arte, o verso un'idea classicista o reazionaria dell'arte stessa: l'arte è un concetto irrilevante, non crea più dibattito né tantomeno suscita impulsi ribellistici da parte delle masse. Affine ad alcune intuizioni di Mario Perniola, Bolter specifica come tipico della plenitudine digitale sia il "flusso" da contrapporre alla catarsi intesa come *telos* dell'esaudimento pieno del godimento. Il flusso rimanda e rinvia l'esaudimento, dal momento che la catarsi sta nel flusso stesso, e perciò in una catarsi che rimanda sempre al di là da sé: è la logica che soggiace alla serialità narrativa, che costruisce spesso gli episodi sul *cliffhanger* finale, ma è anche la cifra tipica tanto dei social network quanto del *ga-*

ming in quanto circolarità e ripetizione continue, senza reale sviluppo in prospettiva di una fine.

Bolter nel suo volume offre degli strumenti di ricostruzione storica per comprendere come si sia arrivati a tale condizione culturale, risultato evidente delle tendenze della postmodernità. Il modernismo assumeva una connotazione ben più dialettica rispetto alla plenitudine attuale, perché se gli artisti modernisti intendevano opporsi all'arte borghese del passato, questa opposizione restava sempre fondata sul principio artistico. Le avanguardie di inizio Novecento non hanno mai inteso abolire il concetto di arte, quanto allargarlo e ridefinirlo nel profondo; oggi invece non abbiamo a che fare col tentativo di fondare un nuovo (l'ennesimo) paradigma, ma si punta alla coesistenza (tratto tipico della schizofrenia postmoderna) di varie modalità espressive, fino ad arrivare alla confusione totale di arte "alta" e linguaggio dei nuovi media. Così il passato ritorna in due forme: come riproposizione di uno stile tramontato oppure come remix, ovvero coesistenza di stili e simboli senza ordine gerarchico.

La nascita e la diffusione del rock'n'roll nel secondo dopoguerra è un fenomeno assai significativo per quest'ordine di discorsi: seppur nascesse secondo un'indole ribellistica che rifletteva l'apice del vigore psicofisico dei più giovani, che cercavano ambienti culturali capaci di scaricare le nevrosi e le frustrazioni accumulate dalla guerra appena trascorsa, il rock non provava autentica ostilità nei confronti della musica classica, perché i giovani non la conoscevano e perciò non veniva presa in considerazione neppure in senso "negativo". Stessa cosa accade oggi, dal momento che quella del presente non si pone come opposizione tipicamente avanguardista, ma assimilazione e coesistenza, categorie tipiche della plenitudine che esprimono la capacità di sfruttare gli elementi dell'arte nel settore commerciale. Nel frangente storico degli anni '60, avviene un capovolgimento molto particolare: mentre nel settore specificatamente artistico, il "modernismo" sembrava aver esaurito la sua portata rivoluzionaria, la cultura pop si appropriò di quel modernismo come fattore non solo originale (per quanto fossero trascorsi diversi decenni) ma anche come impulso ribellistico (pensiamo a John Lennon e ai Beatles che sfruttarono alcuni elementi dell'avanguardia per consegnarli a una produzione indubbiamente *mainstream*).

Bolter non commette mai l'ingenuità di esternare malinconici giudizi di valutazione, nei confronti di un passato andato per sempre, in questo molto vicino all'approccio di Walter Benjamin degli anni '30; ma proprio come Benjamin, tra le righe anche Bolter tradisce un qualche scoramen-

to nei confronti del presente. Alla luce dell'analisi di Bolter, possiamo sostenere che è come se avessimo "pagato" l'accesso indiscriminato a tutte le forme di arte di ogni tipo, convertite in ambiente digitale e immateriale, con lo smarrimento anche di quello che era il "lato buono" della gerarchizzazione e del riconoscimento dell'autorità, capaci di mettere ordine piuttosto che finire nel "tutto è uguale a tutto" dell'attuale post-verità. L'estetica, è evidente, non ci serve per sbrogliare tale questione, e questo non per l'inefficacia della riflessione estetica, ma perché la qualità estetica, artistica e creativa, non sono più inversamente proporzionali al livello di diffusione massmediale del prodotto.

Alessandro Alfieri

Recensione

Gilles A. Tiberghien, *Le paysage est une traversée*

Marseille, Editions Parenthèses, 2020, pp. 204

Ciò che interessa, in questo libro di Gilles Tiberghien, è che il paesaggio sia analizzato secondo una teoria dell'attraversamento, sia visto, cioè inteso, come un punto cruciale nel quale i processi di percezione della realtà circostante si integrano con gli aspetti della dislocazione, osservando l'azione dei cambiamenti dati da una mobilitazione fisica, psichica, mentale, personale e collettiva. Viene qui individuata una posizione e una condizione nella quale sensibilità, giudizio e immaginazione convergono in un'immagine che è sempre in divenire, essendo noi stessi, d'altra parte, come la natura che sembra di fronte a noi, in movimento costante. Sappiamo che l'arte ha la facoltà di mettere lo spettatore nei panni dell'attore facendolo partecipare alla determinazione del senso dell'opera, spingendolo in sostanza a un rapporto inedito con l'oggetto. Il paesaggio come attraversamento offre proprio questa interpretazione e visione del mondo in quanto attiva in noi un immaginario della natura con il quale ci sentiamo fusi: passiamo attraverso i suoi elementi, ma qualcosa al contempo ci attraversa favorendo i movimenti più intimi della nostra corporeità e producendo un'esperienza estetica totale che supera la dimensione immediatamente sensibile. Il paesaggio esprime così, come spazio, la capacità di dare forma a un sogno, per un appagamento integrale, alla maniera di un Gaston Bachelard, e di offrire, allo

stesso tempo come contemplazione attiva, un'esperienza estetica vivente, alla maniera di un John Dewey.

Il paesaggio può essere spontaneo, come una foresta, o risultato del lavoro dell'uomo: un campo coltivato, un orto, un borgo con mulini e pescatori sul fiume o un grande parco con una magnifica residenza di campagna: tutto come il suo opposto, nel disfacimento industriale o nella catastrofe ambientale. In tutti i casi però la presenza dell'uomo stabilisce che sia stata la cultura e la storia a produrre il paesaggio. Anche la foresta è amministrata dall'uomo. È così sin quasi dall'antichità, tanto da considerare assolutamente naturale non soltanto una foresta, ma anche un ordinato sistema di coltivazioni con boschi ai margini, filari di alberi, corsi d'acqua, stagni, maceri, declivi e così via. La sistemazione e lo sfruttamento del territorio, insieme alla sua conformazione, hanno prodotto una civiltà dell'organizzazione umana per l'ammirazione delle forme. Il paesaggio reale davanti a noi viene poi rappresentato dall'arte che vuole metterne in evidenza la particolare e varia bellezza, dalla pianura alla collina, dal luogo rigoglioso a quello arido.

Abbiamo un paesaggio naturale, reale, culturale ed uno rappresentato; ma che relazione c'è con la natura? Mentre il paesaggio, potremmo dire con George Simmel, ha bisogno di una certa percezione dei confini, è rilievo individuale e caratteristico, la natura appare concetto complesso capace di comprendere sia il trascendente, oltre i limiti di ogni conoscenza sensibile, che l'immanente, ciò che inerisce alla sostanza. La natura è unità di una totalità. La natura può però trasferirsi nel paesaggio come un ideale che assorbe i dati dell'infinità e della compiutezza. Ciò è chiaro quando appunto la natura si fa paesaggio a chi contempla con sentimento, quando le cose appaiono all'uomo senza uno scopo pratico, quando viene concepita l'unità di uomo e natura. Tutto ciò che è piccolo o sovrumano, che riusciamo a distinguere o che si lascia sullo sfondo si mostra per la composizione delle forme. Il paesaggio, ordinato o stravolto, appare sempre come natura che si rivela esteticamente.

Come coglie l'uomo il rapporto tra natura e paesaggio? Con stupore. È con questo sentimento di sorpresa che l'uomo contempla il mondo quando si pone fuori dell'ordinario e dell'abituale. Soltanto così il paesaggio, che ama nascondersi alla nostra vista perché pieno di linee e superfici sovrapposte, alfine si dischiude. È la nostra commozione, oltre l'osservare e il guardare, a trarre fuori l'immagine che quel luogo custodisce. Improvvisamente una sagoma, una forma appare dalla cortina dei fantasmi di dati oggettivi. Dalla percezione sorge il sentimento della meraviglia. L'articolazione di forme che ne scaturisce è una continua narra-

zione. Per questo motivo, restiamo incantati a guardare la natura, perché seguiamo un racconto senza fine, nella sua gioia come nella sua disgrazia.

Ora andiamo alla scoperta dei dati sparsi dell'osservare che si aprono come pagine di un libro senza fine, con continue narrazioni di pezzi di mondo, di natura o di vegetazione, di popoli, di gruppi, di persone. Finalmente siamo entrati dinamicamente nel paesaggio, penetriamo un mistero che si svela frammento per frammento, attimo per attimo, in sequenze d'immagini senza posa; Il paesaggio è una trama di fili che s'incrociano e che incrociamo, di processi che ci attraversano e che attraversiamo; dai percorsi in aereo, in auto o in moto o in bicicletta a quelli a piedi: tutto ciò che è costruito, tutto ciò che è verde, dinanzi a noi, poi una casa, una strada, un albero, una siepe, un arnese, un oggetto. Ci muoviamo, camminiamo o sorvoliamo, procediamo per gradi successivi dell'attenzione e dello spostamento, dal paesaggio all'orto, dall'orto al giardino, dalle piccole alle grandi dimensioni, in un'avventura prossemica. È un incontro di atti, di emozioni e di cose, un incessante piacere della scoperta.

Il paesaggio non è perciò da intendersi solamente come rappresentazione, è un'esperienza di forme diverse del fare e della vita, trama raffinatissima di dati in divenire, tessuto d'elementi d'operosità e immaginazione che procedono inevitabilmente verso un'ecologia del sensibile e un'etica ambientale, sempre presente, capace di modificarsi insieme a noi che l'attraversiamo. Da spettacolo inerte diventa ambiente dinamico, spazio esistenziale, ecumenico, così elabora sul tema Tiberghien, filosofo della Sorbona, saggista, scrittore, viaggiatore d'eccezione che vede il paesaggio nel segno di una marcia, di una danza; egli dialoga, tra i tanti, con Brinckerhoff Jakson, con Anna e Lawrence Halprin, con il collettivo Stalker in un'esplorazione a tutto tondo proprio per affermare l'artisticità di questi atti estetico-paesaggistici. Della sua opera, piuttosto che i suoi romanzi sui sentimenti, conosciamo soprattutto gli studi sulla *land art* di cui qui troviamo echi interessantissimi ed estesi e la sua ricerca sull'abitare e sul valore dato alla capanna letta nell'etica di una natura ritrovata. In modo originale ora Tiberghien affronta i luoghi dell'arte nel paesaggio e anche, in una prospettiva performativa contemporanea, del paesaggio nell'arte. La sua opera non solo interpreta, ma si colloca accanto ai maestri della scuola francese: Augustin Berque, Michel Conan, Michel Corajoud, Bernard Lassus, Alain Roger. Nella sua analisi anche la visione cartografica e aerea s'aggiungono a creare un infinito racconto cui attingere tra l'approccio scientifico e quello immaginario. Le

opere della natura come le opere nella natura sembrano seguire le linee di un'incessante avventura del senso e della ragione: tutto è una traversata, felice o tumultuosa. Non si tratta soltanto, come si è detto, di un oggetto di contemplazione, laica o religiosa. Il paesaggio non viene colto tanto nell'essere brano di realtà ritagliato in una cornice, in una finestra, nel sistema inquadratura, come osserva l'occhio della storia tradizionale delle arti. Ma esso, da intendersi anche come spazio-giardino, vive di trasformazione continua, vita che si naturalizza, natura che rinnova biologicamente se stessa, empiricamente, secondo un cammino plurivoco, dialettico, sulla scia dell'insegnamento di un Maurice Merleau Ponty: l'atto e l'immagine sono corrispondenti, reciprocamente attivi e immersivi. Tiberghien chiama questo spazio paesaggio "hodologique", vale a dire uno spazio che si costruisce nel tempo mentre si cammina, e lo fa ricordando passi dell'*Essere e il nulla* di Jean Paul Sartre, in una tradizione tutta moderna che vede J.J. Rousseau e William Wordsworth iniziali protagonisti. Questo spazio *hodologique* designa luoghi trasformativi, verticalmente e orizzontalmente attraversati secondo un piano "non disinteressato" dell'attenzione estetica; crea luoghi coinvolti costantemente in un movimento del sentire e del vedere.

Paesaggio, comunità, persone, segni e simboli stanno insieme nella marcia poetica del territorio come spazio da vivere e come spazio vissuto, migrazione continua che supera l'immagine univoca della natura-spettacolo o della natura oggetto della rappresentazione, per mettere in luce la formazione di comunità verso il futuro. In questo muoversi generale si danza tutti sulla superficie della terra: atti intenzionali e volontari, ma anche atti improvvisati, imprevisti, inediti. Per questa ragione non siamo appunto imbrigliati nello schema del "disinteressato" kantiano. La *hodologie* come modo di donare, alla Bruce Chatwin, paesaggi sconfinati dell'essere e, psicogeograficamente, come espansione della coscienza alla Michel de Certeau. Fino a generare esperienze che illuminano, a partire dalle installazioni di Robert Smithson, Robert Morris, Nancy Holt, Dennis Hoppenheimer, Richard Serra, Richard Long fino ai lavori di Giuseppe Penone. Andiamo dunque per carte, mappe (David Renaud, Anne Marie Clairet, Jochen Gerner, Kim Dingle, Maya Lin, Karenly Kessler, Mathias Poison), a piedi o in aereo in capo al mondo, individuato come luogo d'investigazioni impossibili, ma vere, oltre i limiti della videocamera e del cellulare satellitare. Un capo senza limiti per un'apertura della mente sul mondo intero, in un vagabondaggio estetico e libero alla Werner Herzog. Il paesaggio si fa in tal modo cosmologia, economia,

estetica in un tendere a un'ecologia della mente secondo l'idea che ne ha dato Gregory Bateson.

Potremmo riassumere così: c'è un confronto tra energia e fragilità del nostro pianeta entro cui sistemare movimenti e processi trasformativi che fanno parte di noi, osiamo dire in uno spettro onnicomprensivo, dall'arte della terra all'arte aerea. Dove va tutto ciò? In una complessa visione d'attraversamenti che è ben presente nella poetica di Gilles Clément quando afferma come siamo tutti presi da una personale cosmologia, come da un proprio giardino ideale, traducendo così uno sterminato paesaggio, materiale e immateriale, in un intero universo condiviso. Vi sono implicate anche immagini del disastro e della disgrazia ambientale, attestati da tanti documenti, dalle foto di Joseph Koubelka al film di Jia Zhangke sulla diga di Hubei. Ma l'arte può sempre guarire, ricomporre, lenire, ci ricorda l'autore seguendo alcune suggestioni dal pensiero di Byung-Chul Hann. Perché l'arte, nel paesaggio, in questa estesa visione della traversata, nella forma delle peregrinazioni e nel progetto di un continuo compiersi fattuale, è un gioco partecipato e coinvolgente di mutamenti della vita, e scopre incessantemente il suo oggetto intrecciando racconti e scenari secondo pratiche di vita attiva. L'arte inventa la vita, la vita inventa l'arte. E il paesaggio plasma questa corrente della materia mostrandosi permanente attività formatrice, una grande lezione antica e moderna insieme.

Raffaele Milani

Survey

Digital aesthetics' interactive and relational features

on: R. Diodato, *Image, art and virtuality. Towards an aesthetics of relation*, Cham, Springer, 2021, pp. 94; J. Ingvarsson, *Towards a digital epistemology. Aesthetics and modes of thought in early modernity and the present age*, Cham, Palgrave Macmillan, 2020, pp. 140; K. Tavin, G. Kolb, J. Tervo (eds.), *Post-digital, post-internet art and education*, Cham, Springer, 2021, pp. 308

In the contemporary debate, the issues that digital technologies imply from an aesthetic point of view concern several aspects, such as the perceptual dimension that define our relationship with technological devices, the interactive and relational qualities fostered by the process-

es of digitalization, the technological reconfiguration of the sensitive experience, and the aestheticization of reality.

On the one hand, the ubiquitous quality of new technologies – which permeates most aspects of our daily lives – can result in an impoverishment of the imaginary. On the other hand, when allowing a significant degree of interactivity, digital technologies can define forms of aesthetic experience in which imagination, sensibility and intuitions are displayed within relational structures.

Both aspects are addressed by Roberto Diodato in the recently published book *Image, art and virtuality. Towards an aesthetics of relation*. The impoverishment of the imaginary concerns the contemporary processes of widespread aestheticization that characterize forms of collective media-induced imagination, tastes and likings. Such processes are bound to pre-mediation techniques that foster forms of passivity, of disindividuation, and anaestheticization of the experience. Conversely, when disclosing margins of indeterminability and a significant degree of interactivity, the virtual devices can foster the creative and imaginative features of human beings in a structurally relational environment. In Diodato's theoretical perspective, the concept of *relation* refers neither to an aesthetics of relational properties nor to an "aisthetics" of the atmospheres, characterizing instead a constitutive category of an epistemological and ontological field. By discussing Morin's notion of system, intended as an interrelation of elements, the author re-defines such concept by interpreting it as a relational structure by no means reducible to "elements". In order to articulate a sense of relation which can be assessed in itself, which avoids hypostatization and is developed in a structurally interactive field – understood in contrast to a relational property – the author refers to entities that display "an eminently relational status, and make headway towards a better articulated and more complex understanding of the relationship between relation and virtuality" (25). Such entities are defined virtual bodies, meaning interactive digital images that become "phenomenon of the binary representation of an algorithm in interaction with a user" (58), allowing significant levels of immersiveness. From an ontological point of view, Diodato identifies the features of intermediacy and virtuality as the defining characteristics of the virtual bodies. By becoming phenomena within an interactive dynamic, the virtual body-environments are simultaneously external and internal, hybrids that disclose an intermediary dimension where the ontological distinction between objects and events is eluded. Furthermore, when based on flexible algorithms, able to change and learn ac-

According to the interaction with a user, digital objects can qualify the virtual body-environment as works of art, implying experiences in a Deweyan sense, meaning “aesthetic/artistic experience as full achievement or perfecting of experience” (55) that involves both intellect and sensibility. Such techno-artistic processes disclose on the one hand new possibilities of interweaving digital technologies and forms of art. In opposition to the contemporary anesthetizing processes, such forms of art aim to develop spacetimes that foster communication, creativity and a participatory dynamic able to restructure the *aisthesis* on the dimension of freedom. On the other hand, they disclose unforeseen aesthetic scenarios, such as the possibility that the users’ actions are incorporated in the artworks. Such possibility implies both their irreproducibility and the redefinition of the concept of interactivity, which “does not only mean interaction, or action-between, but also intervention and modification of the matrix ensuring the existence itself of the work of art” (65). Diodato underlines how the virtual installations made possible by digital technologies allow the users to interact with the work of art, placing the aesthetic experience of distance in the realm of “attraction”, therefore characterizing the artwork as a relational place, as a collective and participatory experience. To fully display the possible realization of a truly interactive relation, the author observes that neo-technological digital objects should allow the development of virtual installations characterized by a sensitivity to contingency and by a condition of essential unpredictability. Such characters would realize, for example, the possibility to recognize the viewers’ interventions and to integrate them within a collective hypertext, an aspect not yet emerged in current artistic experimentations. Diodato highlights that works of art fully matching the characteristics of the virtual bodies-environments have not yet been developed. At the same time, he encourages to keep an “attentive track of those research approaches exploiting the interactive qualities of aesthetic enjoyment as supported by digitization processes” (71). By analyzing exploratory experiences that involve technological and artistic projectuality, such as Studio Azzurro’s sensible environments and virtual installations, or the aesthetic-artistic experience of augmented reality developed by the group Blast Theory, Diodato shows how – in the era of virtual devices – artistic actions are moving in the direction of an aesthetics of relations, implying that “never quite like now, it is legit to claim that, strictly speaking, art is experience” (p. 70).

The idea that the emergence of new technologies can imply a shift from a structured and causal order to a relational one is discussed in the

recent volume *Towards a digital epistemology. Aesthetics and modes of thought in early modernity and the present age*, written by the Swedish scholar Jonas Ingvarsson. According to the author, such shift is fostered by the continuous re-mediation process that defines the contemporary medial environment, which encourages combination, composition rather than contemplation and invention rather than interpretation. Within this perspective, the concept of digital is not interpreted as a technical characteristic that defines a set of tools, but rather as a “critical, discourse analytical and media archaeological concept, by which we can establish productive perspectives on our aesthetic and cultural environment” (7).

Digital interfaces are therefore regarded as interactive meeting places that support the individuals’ imaginary potential by developing associative patterns. To better define such process, the author – by referring to a non-linear media archaeological perspective – draws a parallel between the elements that permeate the digital culture and the defining characteristic of the *Kunstkammer*, where different objects are related to each other based on free association and on a playful attitude: “Electronic literature, games and memes blend texts, images and sounds into a multimodal experience that has more in common with the cabinet of curiosities, than with linear narratives, provenance principles and strict categorizations” (63).

According to Ingvarsson, various contemporary aesthetic expressions, such as immersive installations, webpages, electronic literature and virtual environment display a complex combination of sound, text and visual elements we can actively engage with, implying complex processes of embodiment and performativity that define new forms of expression based on interactivity. While the modern interpretive traditions have been “established through distancing, digital epistemology encourages new sensations of presence” (75). These interactive and relational aspects – characteristics that define the concept of digital epistemology proposed by the author – should inform a revised conception of digital humanities, in which new technologies are interpreted as system of information management based on an associative and relational logic that defines new forms of cultural expression. Within this perspective, digital technologies should not be considered as just complementary devices, a collection of machines, networks and databases, but as complex media that contribute to re-define the relationship between materiality and distance, provenance and pertinence, to renegotiate our way of managing knowledge. Moreover, they allow to explore and establish

multimodal and intermedial relationships between different contemporary cultural expressions, in which iconic aspects are becoming extensions of the scriptural elements, disclosing new imaginative aspects.

The fact that in today's world either the processes of production, or the fruition and distribution of most cultural artifact is digitally permeated, is re-defining many aspects of our relationship with the analogue culture, as it weakens the distinction between digital works and traditional media. Such issue is addressed in the book *Post-digital, post-internet art and education*, edited by Gila Kolb, Juuso Tervo and Kevin Tavin. The concept of post-digital is related to the relational transformation processes of perceptual modalities and material-cultural conditions defined by digitalization. In the introduction, the editors argue that we are in the middle of a social and technological shift in which digitality plays a relevant role, since it fosters a process of "entanglement between objects, humans, algorithms, and other nonhuman actors" (2). This process re-defines the relationship between digital and nondigital, online-offline and material-immaterial.

In the framework of the post-internet art perspectives, the prefix *post* refers in fact to the new relational and interactive forms of dealing with technological developments, which imply that the most relevant aspect that defines digital technologies is no longer the possibility of accessing contents. Instead, it is the emergence of new forms of subjective and collective configuration, means of communication, identity construction and memory practices, in which subjectivity is entangled with digital devices as well as physical settings that define new kinds of sensations and percepts. In the chapter *A meditation on the post-digital and post-internet condition*, Jagodzinski argues that "the term post-digital needs to be recognized as transdigital – as technologies of transformative practices" (76), since the interactive modalities that characterized analog media are now redefined by digital technologies, "with their own array of affective relationalities" (76). The aesthetic aspects that this new configuration implies are discussed by Kristin Klein in the chapter *Post-digital, post-internet: propositions for art education in the context of digital cultures*, which presents "four theses with a focus on aesthetic dimensions: (1) distributed artworks, (2) hybrid subjects, (3) fluid materiality, and (4) blind spots" (27). Firstly, the author argues that both post-digital and post-internet concepts do not focus on digitalization "in the sense of discrete units that can be transferred into binary codes" (29), focusing instead on qualities of digital culture such as modifiability and interconnectedness. Such qualities emerge in contemporary forms

of art production and reception defined “distributed artworks”, meaning digital artifacts subjected to forms of recombination and re-interpretation. Furthermore, the author argues that the emerging technologies are defining new forms of hybrid and networked subjectivity in which “the idea of an individual subject does not disappear, yet becomes less prominent” (37). The process of hybridization concerns not only the new forms of subjectivity developed within the socio-technical infrastructures that characterize the post-internet culture, but also the virtual objects and the related concept of digital materiality. The fact that digital artifacts can take on a wide variety of material states, such as digitalized analog media, digital re-production of physical objects, interactive images, and virtual environment defines new forms of “fluid materiality”. The concept refers to the process of translating objects into different material states and forms that can be expanded by others. The possibility of using technology in collaborative settings that foster forms of active participation, acknowledging the different affordances expressed by such hybrid objects within relational structures, remains a “blind spot” that needs to be further questioned and problematized.

Lorenzo Manera

© 2021 The Authors. Open Access published under the terms of the CC-BY-4.0.