

360°. L'immagine ambientale nelle arti visive tra realtà virtuale e aumentata

I saggi pubblicati in questo numero di "piano b. Arti e culture visive" si interrogano a vario titolo sulla natura e sull'applicazione artistica delle immagini ambientali nel mondo contemporaneo. Nell'iconosfera contemporanea, grazie a tecnologie digitali come la realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR), le immagini si fanno ambiente seguendo due strategie alternative. Da una parte, con differenti tipi di caschi è possibile accedere a mondi-immagine immersivi a 360°, che trasportano il fruitore in uno spazio alternativo a quello abituale; dall'altra, grazie a indicatori, quali per esempio i QR Code, oppure utilizzando smartphone o occhiali, elementi virtuali dall'apparenza fantasmatica emergono come oggetti tra gli altri e popolano l'ambiente fisico. VR e AR sfidano così le proprietà fondamentali dell'iconico, cioè dell'immagine come rappresentazione supportata da un medium e separata da un dispositivo di incorniciamento, aprendosi invece a retoriche di presenzialità, immediatezza e scorniciamento. Le immagini ambientali si offrono come vere e proprie "anicone", che tendono cioè a negare ("an") il proprio statuto di immagini ("icone"), per presentarsi come ambienti (VR) o cose nell'ambiente (AR). Le arti visive contemporanee sono evidentemente uno degli ambiti di ricerca e sperimentazione più interessanti da interrogare in proposito. Performance e installazione sono infatti sempre più di frequente collegate alla costruzione di ambienti virtuali immersivi e non, e all'uso delle tecnologie digitali.

Il numero si compone di nove contributi e di una sezione *Materiali* in cui sono state raccolte interviste ad artisti e curatori.

Nel primo degli articoli proposti, **Valentina Bartalesi, Tommaso Casini e Annamaria Ducci** dimostrano come la grotta preistorica, uno spazio buio e avvolgente, si riveli un contesto particolarmente adatto a essere esplorato con l'uso delle recenti tecnologie a 360°. Mentre **Paola Lagonigro** ripercorre la storia della VR nella pratica degli artisti italiani degli anni Novanta, **Cristina Baldacci** legge le opere in VR e AR di Jakob Kudsk Steensen, come forme di re-enactment di ecosistemi esistenti e di pre-

enactment di ecosistemi futuri, per veicolare istanze di natura ecologica. Preoccupazione per il futuro del pianeta e conseguenze dell'Antropocene sono al centro anche del testo di **Daniel Borselli** e **Giorgia Ravaioli**, che studiano la questione attraverso *The Anthropocene Project*, un progetto multidisciplinare e multimediale degli artisti Edward Burtynsky, Jennifer Baichwal e Nicholas De Pencier. **Maurizio Guerri** si concentra sul rapporto fra estetica e politica, a partire dal corpus di lavori di Harun Farocki, fino a considerare l'uso di AR e VR nel training e nel trattamento psicologico dei militari. **Emilia Angelucci** analizza nello specifico il caso dell'artista Timur Si-Qin, che utilizza la realtà virtuale nel tentativo di far emergere una spiritualità digitale. **Domenico Quaranta** sostiene che l'immersività resa possibile dalla VR consenta l'accesso a dimensioni di *rêverie* e di *daydream*, sempre più rare nella contemporaneità distratta dal sovraccarico informativo cui siamo sottoposti. Infine, **Davide Da Pieve** e **Anna Calise** considerano l'uso delle tecnologie del virtuale in ambito museale, rispettivamente in merito alle pratiche espositive e sociali online in realtà virtuale e a proposito della realtà mista quale strumento educativo.

La sezione *Materiali* contiene interviste curate da **Elisabetta Modena** e **Sofia Pirandello** ad artisti che hanno realizzato opere in VR e AR: **Mohrehshin Allahyari**, **Marzia Migliora**, **Luca Pozzi**, **Tamiko Thiel**, **Sara Tirelli** ed **Emilio Vavarella**. La loro ricerca si rivela in più casi interessata a forzare le retoriche che ruotano intorno a tali tecnologie, riguardanti in particolare un loro utilizzo in termini agentivi e interattivi. Le opere virtuali di questi artisti si rivelano occasione di sollecitazione e riflessione critica, di incontro intersoggettivo e di confronto politico.

Le interviste a **Jack McConchie** e **Allegra Shorto** chiudono il volume e illuminano gli aspetti inerenti al rapporto tra le nuove tecnologie immersive e il mondo dell'arte contemporanea, valutando il problema della conservazione museale delle opere che ne risultano e quello della loro dimensione commerciale.

Elisabetta Modena, Andrea Pinotti e Sofia Pirandello