

Oltre il muro

A cura di
Marcella Tincani, Beatrice Apostol, Martina Ricci, Ange Divin Kenne Kuete

Nell'arte contemporanea, il muro non è più solo un confine fisico: diventa dispositivo tecnologico, interfaccia e spazio di negoziazione tra reale e digitale, pubblico e privato, osservatore e osservato. Questa trasformazione emerge chiaramente nelle opere di artisti e collettivi che interrogano lo spazio urbano e la tecnologia, mostrando come il muro possa incarnare tanto la promessa di protezione quanto i rischi di controllo, divisione o alienazione.

Visibilità e Controllo

Nell'opera *1984×1984* di Rafael Lozano-Hemmer, artista messicano-canadese, il muro diventa superficie di controllo e registrazione: i numeri derivati da indirizzi reali reagiscono alla silhouette del visitatore, convergendo sul numero che richiama il romanzo di Orwell. Lozano-Hemmer, noto per le sue installazioni elettroniche e interattive, utilizza sensori e proiezioni per coinvolgere direttamente il pubblico. Il muro digitale rende visibile ciò che normalmente è invisibile, i dati raccolti su di noi dalla tecnologia, e rende lo spettatore parte di un sistema di sorveglianza, rendendo visibile il conflitto tra presenza fisica e tracciabilità digitale. Il muro non separa più dentro e fuori: produce dati e registra la presenza. Come il *pharmakon*, il digitale qui mostra la sua doppia natura: al tempo stesso strumento di informazione e di possibile controllo, confermando la capacità dell'arte contemporanea di cogliere questa ambivalenza e richiamare alla riflessione critica.

Immersione e Connessione

TeamLab, collettivo giapponese di artisti, programmatori e designer, utilizza pareti e superfici per creare ambienti immersivi e interattivi, dove il muro, quindi, non osserva, ma accoglie e avvolge il visitatore in un'esperienza sensoriale. Le immagini reagiscono in tempo reale ai movimenti dei corpi, dissolvendo i confini tra individuo e spazio virtuale. Qui il muro digitale non è una barriera, ma un medium fluido e sensoriale, che nega la rigidità architettonica e favorisce la sensazione di connessione con l'ambiente, suggerendo una fusione tra spazio fisico e digitale. Nella galleria immagini è riportato un frammento dell'opera *Universe of Water Particles*.

Condivisione e Partecipazione

L'artista tedesco Aram Bartholl, con *Dead Drops*, trasforma muri urbani in nodi di condivisione dati tramite chiavette USB incastonate nei muri. Il muro diventa porta aperta nello spazio pubblico, luogo di condivisione e collaborazione, ma anche di interrogazione critica sui rischi della condivisione anonima di informazioni nel mondo digitale. La sua funzione ambivalente rispecchia nuovamente il concetto di *pharmakon*: risorsa e pericolo convivono, invitando a una lettura consapevole della tecnologia e delle sue implicazioni sociali.

Riflessione Critica e Interazione Urbana

Büro Achter April, studio di design e arte digitale con sede in Germania, lavora su progetti interattivi, campagne pubblicitarie e installazioni digitali, esplorando le possibilità del digitale nello spazio urbano. Nel 2011 ha ideato *transmediale.11*, una campagna pubblicitaria per una stazione della metropolitana di Berlino basata su punti e linee. Il progetto nasce dagli esperimenti dello studio con applicazioni interattive e ha debuttato nel febbraio 2016 al Transmediale di Berlino, il celebre festival di arte e cultura digitale.

Partendo da un punto e una linea, che richiamano i numeri 1 e 0, lo studio ha trovato un modo per suggerire una connessione uomo-macchina: elementi fondamentali della comunicazione moderna che traducono la nostra umanità nello spazio digitale. La parete interattiva trasforma il muro in interfaccia tra spazio fisico e sistema digitale, rendendo visibile la relazione tra uomo e macchina e stimolando la riflessione sulla natura del linguaggio digitale nello spazio pubblico; un esempio del ruolo crescente delle opere digitali nel valorizzare e arricchire l'ambiente costruito.

Attraverso questa selezione, emerge come il muro si trasformi da confine statico a interfaccia attiva, capace di mediare forme diverse di relazione con lo spazio e la tecnologia: dalla visibilità dei dati alla fluidità immersiva, dalla condivisione pubblica alla riflessione sul linguaggio digitale. Il muro diventa poroso, permeabile, luogo di scambio tra corpo fisico e dimensione digitale. L'arte contemporanea si conferma, così, capace di rendere leggibile la metamorfosi digitale del muro come *pharmakon*: strumento dalla natura costitutivamente ambivalente, che oscilla tra la promessa di connessione e apertura e il rischio di controllo e tracciabilità, sollecitando una consapevolezza critica necessaria per abitare consapevolmente lo spazio tecnologico.