



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

Le nuove frontiere dell'immagine: il progetto di ricerca "AN-ICON" dell'Università Statale di Milano vince l'ERC Advanced Grant 2018

Con un progetto di ricerca che punta allo sviluppo di una "an-iconologia", come nuovo approccio metodologico all'inedito paesaggio iconico stravolto dai recenti sviluppi delle tecniche di produzione di immagini, il docente di Estetica dell'Università Statale, Andrea Pinotti, si è aggiudicato uno dei cinque grant italiani nell'ambito del settore Social Sciences and Humanities.

28 marzo 2019. Quando osserviamo un dipinto o una fotografia appesi al muro possiamo sempre decidere di guardare fuori dall'immagine; così, al cinema, o davanti alla televisione o al computer, possiamo decidere di orientare lo sguardo oltre i bordi dello schermo. Ma se indossiamo un casco di realtà virtuale ci troviamo immersi in un mondo iconico a 360° in cui non possiamo far altro che vedere immagini. Le **nuove tecniche** di produzione e trattamento delle **immagini** hanno profondamente mutato l'approccio dell'osservatore con un indebolimento della soglia che separa il mondo dell'immagine dal **mondo reale**. Gli **ambienti virtuali immersivi e interattivi** sembrano voler negare, paradossalmente, il proprio stesso status di immagini: non più "icons", bensì "an-icons". Che cosa comporta questa nuova condizione? Come impatterà sul nostro modo di rapportarci all'immagine e alla realtà, sulla nostra sensibilità, e sulla vita di quelle **generazioni** che fra non molto saranno "**native immersive**" (come oggi già parliamo di "touch natives")?

Da queste domande muove il **progetto di ricerca "AN-ICON - An-iconology History, Theory and Practices of Environmental Images"**, guidato da **Andrea Pinotti**, docente di Estetica presso il dipartimento di Filosofia dell'Università Statale di Milano. Il progetto ha vinto un **ERC Advanced Grant 2018 del valore di 2.328.736,00 euro** nell'ambito del settore *Social Sciences and Humanities, panel SH5 - Cultures and Cultural Production*.

Il grant al progetto **AN-ICON** premia, in particolare, la ricerca che sa essere altamente innovativa nell'ambito delle scienze sociali e umane e che offre una risposta di metodo a quel notevole indebolimento della soglia che separa il mondo dell'immagine dal mondo reale causato dai recenti sviluppi nelle tecniche di produzione delle immagini digitali.

"Gli ambienti virtuali immersivi e interattivi a 360° consentono la fabbricazione di immagini che inducono nei fruitori una forte sensazione di essere incorporati in un mondo quasi-reale – spiega il professor Pinotti, Principal Investigator che guiderà un team di ricercatori affiancato da un Comitato scientifico composto da specialisti riconosciuti a livello internazionale. - Questo processo di simulazione comporta una **progressiva dissimulazione** di alcune proprietà fondamentali delle immagini: la loro mediatezza (il fatto di essere basate su un supporto materiale) viene mascherata da immediatezza; la loro referenzialità (il fatto di rinviare a una dimensione extra-iconica) diventa auto-referenzialità; la loro separatezza (normalmente garantita dalle varie forme di cornice) viene superata da strategie di scorniciamento.



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

“I soggetti che si relazionano a tali “an-icons” – prosegue il professor Pinotti - non sono più **osservatori** innanzitutto visivi di immagini, ma sono piuttosto ‘**experiencers**’ che abitano ambienti quasi-reali e multisensoriali in grado di offrire *affordances* e *agencies*, possibilità di azioni e prestazioni”.

L’obiettivo del **progetto AN-ICON** sarà, quindi, quello di sviluppare una an-iconologia come approccio metodologico a questo inedito paesaggio iconico, articolato in modo transdisciplinare e transmediale lungo tre assi principali: **storico**, per ricostruire, da una prospettiva dell’archeologia dei media, una tassonomia delle molteplici strategie an-iconiche che hanno preparato il terreno all’avvento dei caschi virtuali (es. pittura illusionistica, dispositivi pre-cinematografici, cinema 3D, videogames); **teorico**, per identificare, incrociando fenomenologia, studi di cultura visuale e media studies, i concetti-chiave che precisano e complicano le tre proprietà fondamentali di immediatezza, presenzialità, scorniciamento: illusione, trasparenza, immersività, interattività, partecipazione, embodiment, avatar, multisensorialità, iper-realismo; **pratico**, per esplorare l’impatto che le immagini, gli ambienti e le tecnologie an-iconiche stanno esercitando in diversi campi professionali e sulla nostra vita quotidiana.