

UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI ROMA
"LA SAPIENZA"



Corso di laurea in Scienze della Comunicazione
Cattedra di Antropologia Culturale

Giuseppe Ganino
Matr.32179859

Net.Art – Being(s) Online

Percorsi tra New Media, Antropologia e TecnoArte

Relatore: Prof. Massimo Canevacci

Correlatore: Prof. Sergio Brancato

Anno Accademico 2002/2003
sessione estiva

Ai miei genitori, così uguali e così diversi da me

A nonno, che mi ha insegnato a passeggiare

Ad Internet, dove ho imparato a disperdermi

Ringraziamenti a tutti coloro che mi hanno aiutato e supportato in questo lavoro e in particolare a quell'intelligenza collettiva/connettiva chiamata:

VALERIA E CRISTIANA
Anonni, Rosetta, Nonnagianni
Azzia, Antonella, Eiparenti, Tutti, Massimo, Canevacci, Alberto, Parisi, Tommaso, Sardelli, Lorenzo, 'Fresh Guy', Tommaso, Vecchiomiki, Tarantola, Francesca, Avellagiani, Ucapetrillo, Almerindo, Massimo, Cristina, Pablo, Benedetta, Lore, Danae, Massiva, Valeria, E tutte le sue amiche
giada, Rosanna, Aurora, Massimiliano, Cionini, Mara, Eas, Kanio, Fabio, E Carmen, Michele, Alessandra, E Giulietta, Serena, E Massimiliano, Antonella, Passani, E tutto il Chicamclub
compreso John, Tatanni, Nicola, 'Nik', Pink, 'Rosavalerina', Tanna, Niesna, Fu, Antoni, Caron, Lorenzotta, Iuti, Viviana, Gra, Vano, Il Bisbigliatore, Achille, Core, David, Mauri, E allora
ffaella, Silvia, Ruben, E la sua ospitalità, Claudia, E Elisabetta, E Pollywood, E Methgoccedi, E memoria

INDICE

INDICE	5
INTRODUZIONE	7
ANTROPOLOGIA E IPERSCRITTURA	
CONNECTING...	12
CRISI DELLA RAPPRESENTAZIONE E IPERSCRITTURA	17
FRATTURA CORPO - SCRITTURA	18
DA CLIFFORD GEERTZ AI POST-PARADIGM	22
ETNOGRAFIA IPERMEDIALE – L'INCANTO	31
ETNOGRAFIA IPERMEDIALE – DISINCANTO	39
 <i>JUMP 1 – L'ETNOGRAFO SOLITARIO</i>	 43
<i>JUMP 2 – UNO SGUARDO OMOSESSUALE SUL KONGO</i>	44
<i>JUMP 3 – NISA, UN'ETNOGRAFIA SPERIMENTALE</i>	46
 NEW MEDIA AND AESTHETICS: IL CORPO/LINGUAGGIO TECNOLOGICO	
CONNECTING...	50
IL CORPO, IL SELF E I NUOVI MEDIA	51
I LINGUAGGI DEI NUOVI MEDIA	62
L'ARTE E I NUOVI MEDIA	77
 NET.ART – NOT.ART	
QUESTIONE DI TERMINOLOGIA	88
MAIL ART	92
ARTE E TELECOMUNICAZIONE	94
NETWORKING	100
DEMATERIALIZZAZIONE E DIALETTICA NEGATIVA	102
NET.ART IN TRE MOVIMENTI	109
1994-2001 – PICCOLA CRONOLOGIA RAGIONATA	112
 PREMESSA METODOLOGICA	 125
 REMIXING NET ART	
MOUCHETTE	137
SUPERBAD	139
®TMARK AND THE ETOY WAR	141
DIGITAL HIJACK	143

BODIES© INCORPORATED	145
IDENTITY SWAP DATABASE	147
DIGITAL LANDFILL	149
HAUNTINGS – DOLLYOKO –	
DOLLSPACE - GASHGIRL	151
JODI.ORG	153
JODI – UNTITLED GAMES	155
ALTERNATIVE BROWSERS	157
0100101110101101.ORG & EPIDEMIC	161
DISCONNETTING	164
APPENDICE	171
BIBLIOGRAFIA	176

INTRODUZIONE

C'è una leggenda che narra di una mail anonima spedita nel 1995 al Net.artista Vuk Cosic.¹ Tra lunghe file di caratteri alfanumerici indecifrabili erano riconoscibili due parole separate da un punto:

[...] J8~g#\;Net. Art{-^s1 [...].

Un messaggio anonimo incomprensibile diventava un'occasione per dare un nome ad una pletora di **movimenti attivi** e **pratiche estetiche** sulla Rete che nessuno aveva osato etichettare fino a quel momento. Con questa tesi cercherò di rendere conto di un periodo 'eroico' della Net.Art, che ho individuato in un arco di tempo di 7 anni: dal 1994 al 2001. Si tratta di una serie di esperienze altamente ibride che spaziano dalla sperimentazione sui codici di programmazione che sfociano nella Rete alle tecniche di guerriglia-marketing, dai progetti/opera volti a investigare i limiti dell'interattività online alla diffusione virale di virus informatici come strategie di *cultural jamming*.

L'inizio della storia che riguarda la Net.Art, finzione o realtà che sia, è già di per sé un'ottima chiave di lettura di un fenomeno complesso e multiforme. Non si parlerà di Istituzioni più o meno accreditate che utilizzano l'efficacia diffusiva di un nuovo mezzo di

¹ <http://www.vukcosic.com> (u.a. 17/06/2003)

comunicazione per applicare metodi tradizionali di selezione e diffusione artistica. Anche se Musei e Gallerie traggono giovamento dalle caratteristiche della Rete, i Net.Artisti si pongono spesso in modo fortemente conflittuale nei confronti dei vecchi metodi di creazione, selezione ed esposizione dell'Arte. Categorie usate per differenziare discipline e movimenti artistici non hanno più senso con l'avvento e la proliferazione di *metamedium* onnivori come i moderni Personal Computer, oggetti simbolo dell'epoca postmoderna per eccellenza. *Knowhow* diversi si mischiano e confluiscono in modo tale da far slittare le differenze tra un Hacker, un ingegnere, un attivista o un artista. Il Personal Computer è diventato il luogo in cui approdano e dipartono i flussi dell'informazione sonora e visiva, dove si moltiplicano le capacità espressive di ogni medium esistente. Insieme alla rivoluzione del digitale, è l'idea di Rete alla base delle nuove idee e delle nuove attività che *am-mirano* il World Wide Web. Sono le nuove forme dell'"abitare" gli spazi virtuali all'alba XXI secolo ad interessare architettura e filosofia, antropologia e ingegneria, informatica e comunicazione. Discutendo i concetti di comunicazione, identità, comunità, presenza e interattività, analizzerò i movimenti di Net.Art andando ad indagare soprattutto l'esperienza degli utenti su Internet, in linea di continuità con un'idea di Rete **connessionista** e **condivisionista**, contro ogni limite alla libertà d'espressione. Se lo statuto dell'arte è stato messo in discussione fin dall'inizio del

novecento, da quando cioè le cosiddette avanguardie storiche² iniziano a sovvertire tutto ciò che veniva considerato **CANONE** agendo più sul ruolo della comunicazione che sull'espressione, con le reti telematiche l'Arte approda alla sua definitiva smaterializzazione, le opere diventano nodi terminali sensibili di una Rete infinita di collegamenti. Non è più soltanto riproducibile, è **Elettronicamente Producibile**. Non ha più senso un atto mistico contemplativo di dovuto rispetto nei confronti di un'opera poichè la sua Aura sacrale viene violata in continuazione dall'osservatore/utente. L'interattività libera l'opera e chi ne fruisce dal dominio di una chiusa osservazione al più interpretativa. La possibilità di una continua manipolazione e trasformazione, generata dagli scambi multidirezionali degli utenti, dissolve i vecchi meccanismi di potere unidirezionale. I procedimenti di creazione del consenso (sul brand, sul partito politico), che nella cultura del Broadcasting risiedono anche nella poca partecipazione attiva dello spettatore, possono finalmente essere messi in discussione. Il creatore unico delle opere di ingegno entra in crisi con l'avvento di progetti collaborativi³ in cui ognuno contribuisce alle forme e ai contenuti.

La stessa navigazione su Internet, che diventa sempre più un atto sentito come naturale, può essere diversa da un semplice

² Movimenti artistici caratterizzati da una volontà di rottura col passato. Tra i più importanti si ricordano il Cubismo, il Futurismo, il Dadaismo e il Surrealismo.

³ <http://www.linux.org/> (17/06/2003)

*click'n'buy*⁴, ma farsi atto di politiche del dissenso, come avviene durante i Netstrike. La solitudine di una ricerca di informazioni può diventare simultanea e cooperativa, grazie ai Browser alternativi⁵ che generano un'esplosione del potere di layout per una fruizione del web decisamente anarchica.

Detournment di tecnologie, scherzi del caso o caso come scelta consapevole, errori e riprogrammazione di software (videogames inclusi), espressioni estetiche digitali e attivismo politico sono tutti aspetti del fare net(ART)work nell'ottica di una cultura della Rete. La clonazione del sito del Vaticano ad opera dei cosiddetti 01.org⁶ non sarebbe altro che la codifica informatica del baffo della gioconda di Duchamp⁷: attraverso un minimo intervento un grosso sberleffo alla venerazione consolidata.

⁴ Letteralmente 'clicca e compra'. Espressione legata all' E-commerce per sottolineare la facilità con cui è possibile fare shopping sulle Rete.

⁵ <http://potatoland.org/pl.htm> (17/06/2003)

⁶ WWW.0100101110101101.ORG (17/06/2003)

⁷ <http://www.marcel Duchamp.org/> (17/06/2003)

Antropologia e Iperscrittura



Essa [la scrittura] sembrava favorire lo sfruttamento degli uomini prima di illuminarli...La scrittura e la perfidia penetravano fra loro di concerto.

"La lezione di scrittura", Lévi-Strauss

Connecting...

Nella fase postmoderna in cui ci troviamo, nel pieno di un'importante rivoluzione segnata da un'interconnettività che aspira ad essere onnipervasiva e globale, alla luce della deflagrazione delle grandi ideologie politiche e dell'implosione di settarismi comunitari più o meno immaginati (Anderson 1991), le scienze umane non riescono a digerire l'attacco ai quadri di riferimento su cui si basava la maggior parte dei testi prodotti e delle discipline. Queste, basate prevalentemente su metodologie unificanti e totalizzanti, si sono trovate in una condizione di incapacità e perdita di contatto con una realtà sociale sempre più frammentata. I flussi di informazione e l'accumulo di capitali simbolici non rientrano più nelle griglie del dualismo locale-globale o all'interno dell'opposizione oriente-

occidente. Matrici identitarie e senso di appartenenza non fanno capo più soltanto a delimitazioni di confini geografici, ma vengono messe in discussione da nuovi sensi dell'abitare, tecnologie informatizzanti e mobilità migratorie.

Oggi i discorsi più fecondi di critica sociale sono quelli attenti al metodo e ai problemi connessi all'epistemologia. In antropologia questo vuol dire rimettere per l'ennesima volta in discussione i processi di descrizione, interpretazione e scrittura etnografica, soprattutto alla luce dei movimenti migratori, di cui sono contenitori i paesi cosiddetti 'sviluppati', e dei nomadismi digitali, che muovono gli abitanti del mondo *Network Connected*⁸ alla condivisione di spazi cronotopici sempre più numerosi, fluidi e immateriali.

La moltiplicazione delle forme e delle fonti della rappresentazione dovuta alla rivoluzione del digitale, alla proliferazione dei Personal Computer e all'avvento delle Reti telematiche, democratizza la scrittura. Intendo lo 'scrivere' non solo come utilizzo di un codice alfabetico lineare messo nero su bianco in forma-libro, ma l'utilizzo dei codici dei media più disparati per fini diversi: dall'espressione artistico-letteraria al giornalismo, dalla didattica sperimentale all'etnografia.

La nuova sfida dell'antropologia sta nel riconoscere l'esplosione delle forme della rappresentazione portata dalle nuove tecnologie, in particolare dalla convergenza dei media nell'interconnettività globale

⁸ Lì dove arrivano le connessioni telematiche

di Internet e delle altre reti telematiche. Tutte le critiche mosse affinché la disciplina si affrancasse dalle pretese scientifiche per avvicinarsi alla semiotica e alla letteratura, tutti gli sforzi affinché l'antropologia ritornasse "in patria" perché l'altro non si trovava più in un luogo lontano, ma anche sullo stesso pianerottolo di casa nostra, devono oggi confluire in una attenta riflessione sulle culture della Rete e sulle culture nella Rete, sull' etnoscrittura ipertestuale e sulla pluralizzazione delle rappresentazioni ipermediali. Si impone una riflessione sui modi tradizionali di scrittura etnografica per coglierne i limiti e superarli attraverso le nuove forme di scrittura, libere dai vincoli di monodirezionalità alfabetica e di monologicità.

Partiti dal riconoscimento del visuale,

"che viaggia con una pluralità di mezzi tecnologici", (Canevacci, 2000)

come terreno di ricerca dove indagare potere e conflitto, oggi è nella proliferazione del visuale nei circuiti immateriali dei flussi digitali – *Netscape*⁹ - che bisogna immergersi e con cui bisogna mettere alla prova l'antropologia. La multimedialità permette finalmente un'orizzontalità dei media, relegando il potere lineare della scrittura alfabetica a diventare uno tra i tanti livelli comunicativi in una liquidità anti-gerarchica. L'interattività e la connettività portano invece alla polifonia come dichiarazione d'amore metodologica: la coralità delle voci 'parlanti' dissolve l'*assolo* dell'Io narrante e unificante in favore di punti di vista finalmente plurali.

⁹ Non mi sto riferendo al Browser commerciale omonimo, ma ad una nozione più generale di "panorama della rete"

Non solo le culture diventano sempre più computerizzate, rappresentandosi ed esprimendosi attraverso i livelli digitali multistrato della comunicazione, ma è il Personal Computer stesso, con le sue componenti hardware e software, a suggerire o creare nuove forme culturali: dai *devices*¹⁰-feticcio delle ultime tecnologie alle pratiche sociali delle comunità virtuali auto-organizzate. Computerizzazione delle culture e *computer culture* ridefiniscono la natura delle relazioni sociali e il senso d'appartenenza, fanno esplodere il concetto d'identità come quello di orientamento sessuale. Lo statuto dell'arte, in crisi irreversibile a partire dalla decostruzione effettuata dalle avanguardie storiche del '900, risente delle potenziali possibilità d'espressione, comunicazione e connessione dei corpi-individui immersi nelle reti telematiche. Categorie usate per differenziare discipline e movimenti artistici non hanno più senso in una Rete pluri-mediale come Internet. Sfumano i contorni tra il 'creatore unico' e colui che osserva l'opera perché la natura dell'opera stessa è quella di farsi interpretare, manipolare, travisare. Il parallelo è lo stesso se ci spostiamo al campo della scrittura etnografica: non ha più senso tenere separati l'etnografo, il nativo-Etnografo e il lettore. L'ipermedia applicato alla nuova etnografia concede pari autorità a tutti i soggetti di un incontro culturale testuale.

Un approccio socio-antropologico alle nuove tecnologie e ai new media non può prescindere da un uso sperimentale degli stessi.

¹⁰ Apparecchi tecnologici

L'interattività degli Ipermedia esalta l'osservazione partecipante in un testo, il corpo-scrittura finalmente agisce attivamente. La comprensione dei diversi ruoli sociali che i *new media* rivestono negli strati frammentati delle sottoculture, reali o virtuali che siano, passa attraverso le nuove letture-scritture, collaborative e plurali, degli universi multipli del cyberspazio. Il campo della nuova etnografia deve estendersi anti-geograficamente al cyberspazio, inteso come metafora letteraria:

"Cyberspazio. Un'allucinazione vissuta consensualmente ogni giorno da miliardi di operatori legali, in ogni nazione, da bambini a cui vengono insegnati i concetti matematici...Una rappresentazione grafica di dati ricavati dai banchi di ogni computer del sistema umano. Impensabile complessità. Linee di luce allineate nel non-spazio della mente, ammassi e costellazioni di dati. Come le luci di una città, che si allontanano...."

(William Gibson, "Neuromancer", 1984, pagina 51)

Crisi della rappresentazione e Iperscrittura

In questo capitolo prenderò in considerazione l'etnografia, come metodo privilegiato dall'antropologia per la ricerca e la critica culturale. Analizzerò le fasi che hanno portato gli etnografi a rivolgersi sempre più incessantemente all'epistemologia e alle questioni della scrittura. Individuerò delle opposizioni e delle parole chiave che hanno caratterizzato la scrittura etnografica durante il XX sec. Introduurrò poi i concetti di Iper testo e di Ipermedia tentando di introdurre l'**Etnografia Ipermediale**. Questa si rivela essere una strada non ancora ben battuta che può portare ad una liberazione di molte scritture possibili in etnografia. In questo modo l'autorità monologica di un solo soggetto, l'antropologo, viene definitivamente accantonata. Dimostrerò come le nuove tecnologie e il Web possano convergere, a vari livelli, con le riflessioni dell'etnografia post-paradigmatica per quanto riguarda la questione dell'autorità dello scrittore, dei problemi relativi ai modi della scrittura e dello stesso oggetto di studio. Prenderò come base teorica per un'individuazione dell'etnografia post-moderna nell'Ipermedia il saggio di Stephen A. Tyler "L'etnografia post-moderna: dal documento dell'occulto al documento occulto", pubblicato in "Scrivere le Culture" (1986: 163-182).

Frattura corpo - scrittura

Durante il XIX secolo i trattati di antropologia, o di etnologia, così come veniva più comunemente chiamata, venivano scritti da studiosi "in poltrona". Questi scrittori componevano le loro opere sistematizzando i resoconti degli amministratori coloniali, dei missionari o dei semplici viaggiatori che si erano recati in luoghi considerati "esotici" ed erano entrati in contatto con i cosiddetti "selvaggi". Il XX secolo vide invece la nascita di un metodo più specifico, l'etnografia, che riuniva in un'unica prassi i momenti dell'osservazione, della raccolta dei dati e dell'analisi.

"L'etnografia è un procedimento di ricerca col quale l'antropologo osserva da vicino, registra fatti e vive la vita quotidiana di un'altra cultura [...] e in seguito stende dei resoconti su questa cultura, accentuando i dettagli descrittivi" (Marcus&Fischer, 1986: 63) "

Il padre dell'etnografia è considerato Bronislaw Malinowski, la cui metodologia inaugura un tipo di ricerca sul campo che aspira all'oggettività scientifica. Secondo le idee di Malinowski è grazie alla diretta presenza del ricercatore in uno spazio-tempo remoto, quello della cultura 'esotica' in considerazione, che si può "cogliere il punto di vista nativo", come non avevano fatto viaggiatori e missionari. Malinowski restò per due anni nelle Isole Trobriand ad imparare la lingua del posto. Al termine della ricerca però, il resoconto etnografico stilato, quello che sarebbe stato letto da una comunità accademica occidentale, doveva basarsi su una scrittura il più possibile distaccata, vicina al linguaggio delle scienze esatte. La

presunta neutralità del linguaggio scientifico poteva legittimare la conoscenza antropologica attraverso criteri di verità oggettiva. L'antropologia aspirava così ad un grado di conoscenza più elevato.

Grazie alla fisica presenza sul campo è lo sguardo del ricercatore ad essere il centro da cui si dipana l'interpretazione della diversità culturali. Purtroppo ogni questione relativa alla parzialità dello sguardo stesso, ai meccanismi di traduzione da un'esperienza prettamente visualista ad un testo scritto e al coinvolgimento dell'etnografo, elemento comunque disturbante sul campo, diventa problematica solo a partire dagli anni '60. L'esperienza del ricercatore sul campo è l'elemento unificante e legittimante della sua autorità, ma sul testo scritto è la forza dell'interpretazione a diventare etnografia. La frattura esplicita è tra l'esperienza sul campo, invocata e introdotta per conferire legittimità (l'antopologo è davvero stato lì), e il testo etnografico: la prima postula la presenza dell'autore, il secondo universalizza il soggetto-scrittore dissolvendolo e cercando di neutralizzarne il sempre parziale punto di vista. Dalla necessità di una presenza alla necessità di un'assenza.

"Fin dai tempi di Malinowski, il 'metodo' dell'osservazione partecipante ha comportato un delicato equilibrio tra soggettività e oggettività. Le esperienze personali dell'etnografo, quelle della partecipazione e dell'empatia, vengono riconosciute come centrali nel processo di ricerca, ma vengono severamente inibite dai criteri impersonali dell'osservazione e della presa di distanza 'oggettiva' ". (Clifford 1986: 36)

Durante gli anni '60 e '70 si svolsero le maggiori riflessioni epistemologiche sulle modalità di lavoro sul campo e sul metodo

etnografico. Non fu un caso che le polemiche più accese scaturirono dalla pubblicazione del “Diary” di Malinowski, *Un diario nello stretto senso della parola*, pubblicato dalla moglie nel 1967. E’ la scelta del titolo stesso a dare la sensazione che la comunità accademica, ancorata in qualche modo a pretese di scientificità, non si sarebbe mai aspettata l’uscita di un testo di tipo personalistico, firmato peraltro da colui il quale aveva fatto dell’oggettivismo funzionale una condizione indispensabile per la ricerca. Il testo in questione non è altro che l’ombra di una delle più accreditate etnografie del secolo scorso: *Gli Argonauti del pacifico occidentale* (Malinowski 1922). La frattura tra il coinvolgimento e l’esperienza emozionale del ricercatore da una parte, e il resoconto etnografico in forma di scrittura normalizzata, si palesano nel raffronto di questi due differenti testi.

Come evidenzia bene Clifford

“da quel momento un implicito punto interrogativo venne posto accanto a qualsiasi etnografia eccessivamente sicura e coerente. Quali desideri e confusioni si cercava di occultare? Come veniva costruita testualmente l’oggettività?” (Clifford 1986:37).

La tradizione di monografie etnografiche iniziata da Malinowski, attenta a non far emergere il lato esperienziale-emozionale dell’osservazione partecipante, crea quindi uno spazio di non-detto, tra-lasciato, uno *space-off* oggi considerato troppo significativo, sia per le etnografie sperimentali che per la ri-lettura delle vecchie monografie.

“il racconto allora deve avvenire entro le forme della narrativa

dominante muovendosi tra gli spazi da essa creati e descritti e quelli lasciati fuori, non visti, quelli dello *space-off*, che costituiscono il terreno d'azione di questa subalternità" (Camaiti 1996: 82).

In questo piano dimensionale di contenuti potenziali risiedono le domande (e si intuiscono le risposte) che l'etnografo tradizionale ha tenuto nascoste: "chi parla? Chi scrive? Quando e dove? Con chi e per chi? Sotto quali pressioni istituzionali e storiche?" (Clifford - Marcus, 1986: 36).

Renato Rosaldo parla di "dogma monumentalista" in "Cultura e Verità" (1989) riferendosi al grado di considerazione in cui sono state tenute le "etnografie classiche". Queste sono state per molto tempo ritenute alla stregua di modelli da cui prendere esempio, stato dell'arte del metodo etnografico, "descrizioni culturali esemplari".(75) Sebbene oggi siano considerate solo come esempi di paradigmi monolitici non più in uso, le "etnografie classiche" possono ancora rivestire un ruolo importante se considerate dal punto di vista della ricezione. La ri-lettura infatti, in contesti e tempi differenti e alla luce di fatti e progetti teorici nuovi, può far emergere significati nuovi dallo *space-off* testuale. L'analisi e la critica culturale devono inquadrarsi lungo un *continuum* in cui le verità raggiunte sono sempre parziali, pronte ad essere confutate e ribaltate da nuovi soggetti attraverso nuove letture, nuove scritture e nuovi significati. La lettura de *Gli Argonauti del pacifico occidentale* di Malinowski non è stata la stessa dopo la pubblicazione del *Diary*, ma non per questo ne deve essere abbandonata la lettura.

Da Clifford Geertz ai Post-Paradigm

Uno dei primi a mettere in discussione il modo in cui venivano effettuate le osservazioni e le descrizioni etnografiche fu l'antropologia interpretativa introdotta dal pensiero di Geertz. Per la prima volta si sottolinea il carattere "fittizio" delle scritture etnografiche,

"nel senso che sono qualcosa 'di fabbricato', 'qualcosa di modellato' – il significato originario di fiction – non che sono false, irreali o semplicemente ipotesi pensate 'come se' ". (Geertz, 1973: p.53).

Geertz riporta il testo, con le sue strategie di composizione e lettura, ad assumere un'importanza centrale. L'antropologia si allontana definitivamente dall'orbita delle "scienze esatte" e dalle leggi universali per avvicinarsi all'arte, alla letteratura, alla semiotica. Prima di tutto Geertz introduce la semiotica nel suo concetto di cultura:

"Ritenendo, insieme con Max Weber, che l'uomo è un animale impigliato nelle reti di significati che egli stesso ha tessuto, credo che la cultura consista in queste reti e che perciò la loro analisi non sia anzitutto una scienza sperimentale in cerca di leggi, ma una scienza interpretativa in cerca di significato".(Geertz, 1973: p.41).

L'analisi risulta essere in questo modo un procedimento attraverso il quale l'etnografo, calato in un universo immaginario ed estraneo, opera una scelta di strutture significative in un contesto dove "ogni atto è un segno". L'antropologo osserva, coglie

informazioni e scrive in un ambiente costituito da discorsi e non da “fatti muti”. Le sue elaborazioni non sono che vive narrazioni: costrutti letterari che derivano a loro volta da atti immaginativi.

Lo spazio d’azione dell’etnografia si inquadra quindi, per riprendere una distinzione coniata originariamente da Gilbert Ryle, nello scarto tra *Thick* (densa) *description* e *Thin* (sottile) *description*, e cioè tra i meri fatti riportati e le

“strutture significative nei cui termini sono prodotti, percepiti e interpretati” (Geertz, 1973: p.42, 43).

L’interpretazione, risiedendo proprio in questo scarto, si avvicina all’ermeneutica, che fonda il metodo di Geertz. Gli uomini non interpretano solo osservando e speculando, ma anche compiendo le loro azioni quotidiane, sia durante il tempo del lavoro che durante quello dello svago. Sia l’etnografo che il nativo sono calati in un ambiente multisemiotico in cui la cultura è un “documento agito”¹¹.

Purtroppo Geertz non arriva, a differenza di alcuni dei suoi studenti che radicalizzeranno le sue idee, a preoccuparsi della questione dell’autorità dello scrittore-etnografo. Come evidenzia Crapanzano in “Writing Culture” (1986:102) prendendo come spunto il saggio *Il gioco profondo*, i dialoghi e le soggettività dei nativi non vengono in nessun modo esplicitati. Geertz ricompone le voci diverse in un io “anaforicamente libero e in un anaforico, cumulativo “essi””. L’autore e la moglie vengono presentati nell’introduzione come non-persone, individui alieni calati in un contesto estraneo. Lo

¹¹ Riprenderò in seguito il concetto per applicarlo al documento ipertestuale.

smarrimento dell'antropologo appena arrivato in uno spazio-tempo remoto è chiaro:

“..presto si comincia sul serio a chiedersi se si è veramente reali”
(400-401).

E' esemplificativo, seguendo sempre Crapanzano, notare l'uso dei pronomi personali all'interno del testo che, lungi dall'essere elementi grammaticali neutri di un discorso descrittivo, evidenziano il gioco della soggettività-oggettività tra l'antropologo e i suoi 'nativi'. È importante notare come il “noi” sia statisticamente minoritario in tutte le produzioni etnografiche, e come Geertz, nonostante l'innovatività del suo pensiero, in questo non faccia differenza. Paradossalmente il farsi-persona di Geertz, che avviene con l'irruzione della polizia, coincide con la scomparsa dell'Io-Geertz dalla scrittura in favore di un Io – universalizzato - narrante. I balinesi invece non sono mai 'Io' o 'tu', ma costituiscono un corpo unico e organico: *essi...i Balinesi*.

Senza il testo non c'è interpretazione, ma il testo non è il discorso, che per essere compreso ha bisogno della presenza del corpo. Come fa notare anche James Clifford, riprendendo il pensiero di Ricoeur, la messa in forma dei dati raccolti sul campo avviene sempre ad una certa distanza dal contesto della raccolta:

“L'etnografo, alla fine, si allontana sempre portandosi via i testi per le successive interpretazioni (e tra questi 'testi' trafugati possiamo includere i ricordi: avvenimenti rimodellati, semplificati strappati dal contesto immediato in vista di esser interpretati in ricostruzioni e descrizioni differite)”. (Clifford, 1988: 55).

La realtà culturale descritta diviene coerente all'interno di un

testo, indipendentemente dagli attori. Per arrivare a questo l'autore ha bisogno di creare una finzione narrativa che comprende un "autore generalizzato" e un "oggetto generalizzato" che viene fatto passare per "i balinesi", "i trobriandesi" e via dicendo. La finzione narrativa è costruita anche intorno alla figura dello stesso antropologo-Geertz. Clifford infatti, a proposito del combattimento di galli, fa notare come nel testo si abbia la percezione di un antropologo che, partendo da una condizione "infantile", in cui lo smarrimento e l'incomprensione sono le caratteristiche principali, evolverà fino ad acquisire una domestichezza tale da permettergli di rendersi invisibile: "egli sta facendo uso di una convenzione stabilita per inscenare il raggiungimento dell'autorità etnografica" (1988: 57).

Nella produzione di Geertz non c'è l'accento su un problema fondamentale che caratterizzerà le riflessioni degli autori post-paradigmatici: per quanto lo studioso si sforzi di non sottomettere la voce "nativa" alla sua voce, rivolta sempre ad una comunità di occidentali, egli è di fatto il direttore d'orchestra, i soggetti osservati parlano attraverso la sua scrittura. L'etnografo scrittore è un interprete di testi culturali, ma si mantiene tuttavia a debita distanza dall'oggetto osservato, interprete neutrale più che dialogante. Pur considerando il nativo come soggetto interpretante, che fa le interpretazioni "di 'prim'ordine", è proprio il suo ruolo di soggetto ad essere negato, a non entrare negli scritti, ad essere subordinato alla mediazione della comprensione del ricercatore.

“Troppo spesso l’etnografo dimentica che il suo nativo [...] non può sopportare qualcuno che legga da dietro le sue spalle” (Crapanzano, 1986: 108).

Troppo spesso, aggiungo io, l’etnografo dimentica che il suo nativo è semplicemente girato di spalle.

“Il solo modo per arrivare a un’osservazione accurata e a una fiduciosa conoscenza del mondo è attraverso una raffinata epistemologia che si faccia pienamente carico di contraddizioni irrisolvibili, paradossi, ironie e incertezze nella spiegazione delle attività umane” (Marcus - Fischer: 1986)

Marcus e Fischer, in “Antropologia come critica culturale”, sono tra i primi a parlare di una “crisi della rappresentazione”, considerata più per le prospettive positive e liberatorie che una *catastrofe* del genere può generare, che per lo smarrimento dei fautori di un’antropologia nostalgica e tradizionale. La crisi è infatti per i due antropologi

“uno stimolo di natura intellettuale per la vitalità della scrittura sperimentale in antropologia” (1986:49).

Dopo la seconda guerra mondiale, il funzionalismo - che ha origine dal pensiero di Malinowski - fu la corrente dominante nella gran parte delle scienze umane, antropologia compresa. La teoria di una cultura da studiare in quanto articolazione di norme, ruoli e istituzioni (*funzioni*) dava nuovamente uno schema totalizzante alla critica sociale, mentre i conflitti e le tensioni, all’interno di questa logica, venivano considerate come manifestazioni patologiche e marginali alle quali trovare una cura adeguata. Gli anni ’60 segnano invece la fine dell’egemonia della dottrina funzionalista, che diventa “una delle voci” tra le tante della ricerca sociale. La crisi dei quadri di

riferimento ha eroso anche l'autorità di grandi sistemi concettuali come il marxismo e, più recentemente, lo strutturalismo, entrambi incapaci di rendere conto delle contraddizioni di nuove complessità sociali.

“Le nostre fondamenta poggiano su un terreno che smotta. Non vi è più un luogo (la cima di una montagna) da cui avere una visione dei modi di vita umani; non vi è alcun punto d'Archimede su cui far leva per rappresentare il mondo.” (Clifford, 1986: 46)

La fase della “crisi della rappresentazione” è, con le dovute cautele, avvicinabile agli Venti e Trenta del XX secolo, quando il “saggio, l'esperienza, la documentazione e il concentrarsi intensamente su frammenti e dettagli” (Marcus - Fisher, 1986: 51) erano metodologie più adeguate a fiutare il mutamento rispetto ai lavori di portata enciclopedica dei paradigmi precedenti, dal marxismo al liberalismo del mercato senza controllo.

L'occasione per superare la crisi dell'antropologia e per ridarle un slancio propositivo si ebbe in seguito ai seminari di Santa Fe, in New Mexico, nel 1986. Otto antropologi affermati, un critico letterario e uno storico si confrontarono sulla “costruzione del testo etnografico”. Gli interventi che ne derivarono sono poi confluiti in una raccolta di saggi, **“Writing Culture”**, che partendo da questioni strettamente epistemologiche, gettano le basi per un ripensamento dell'antropologia, sulla base di una liberazione della stessa in senso pluralista e letterario.

Il lavoro dell'etnografo consiste nel tradurre categorie culturali, avvicinare per giustapposizione concetti estranei, relativi alle culture

oggetto di studio, alle griglie di concetti familiari (familiari per l'etnografo e i suoi lettori). In tutta l'etnografia definita 'tradizionale', il punto di vista nativo - apparentemente poco comprensibile - veniva reso intelligibile secondo schemi di riferimento occidentali; ma questa traduzione diventa tradimento quando si spaccia per duplicazione, quando l'etnografo *medium* si eleva a specchio riflettente, invece di rendere esplicita la sua azione rifrattiva.

Gli autori di "Writing Culture" discutono la costruzione del testo etnografico cercando di porre le basi per una ripartenza: se ogni tipo di scrittura etnografica reca in sé un meccanismo di posizionamenti e potere, tali da non rendere conto delle "altre culture" senza dover parlare anche della propria, allora forse il problema può essere affrontato facendo di necessità virtù: **esplicitando le soggettività in gioco e pluralizzando le scritture attraverso dialogo e polifonia**. Le finzioni narrative delle vecchie monografie sono state dissotterrate perché erano state sapientemente, o inconsapevolmente, occultate, e soprattutto perché dovevano passare per neutralità scientifica. Ma l'occultamento come strategia di castrazione delle passioni soggettive può rovesciarsi in metodologia della documentazione "occulta":

"unione di realtà e fantasia enigmatica, paradossale, esoterica, che evoca l'artefatta simultaneità da noi conosciuta come realismo ingenuo"(Tyler 1986: 176)

Seguo Tyler nel suo discorso. Un testo etnografico non deve più porsi come veicolo trascendentale di verità, seppur mascherato da

ipotesi, ma deve *evocare*. Questa parola chiave libera i discorsi etnografici dalla catena della rappresentazione, perché ciò che viene evocato “non deve più osservare i doveri della sostituzione delle apparenze”(171). Se il concetto di *fiction* rappresenta una delle maggiori conquiste della critica etnografica, Tyler lo porta alle estreme conseguenze trasformandolo in *fantasia*. La differenza tra *fiction* e *fantasia* sta nella mancanza di strutturazione e di canoni interni della seconda. Una *fiction* etnografica deve rispondere comunque a criteri di verosimiglianza, quindi di rappresentazione, mentre una *fantasia* è “un’evocazione di realtà”, quindi anche una

“fantasia realtà...[...] è la fantasia reale di una realtà fantastica ”
(Tyler 1986: 182).

Le realtà culturali descritte non sono più separate dai modi in cui sono descritte. Artifici stilistici e retorici diventano la forza essenziale dell’etnografia stessa, che non riproduce cultura ma la produce attraverso poesia, letteratura ed arte.

La critica cui è sottoposta oggi l’antropologia, sulla scia della crisi delle altre scienze umane, è quella di non riuscire più a dare il senso dell’*altro*. Se in passato l’*altro* è stato prima rappresentato come una parte funzionale al tutto (funzionalismo), poi come una parte di un tutto da prendere in considerazione sincronicamente, a partire dagli elementi oppositivi di un sistema (strutturalismo), oggi più che mai l’*altro* sfugge a qualsiasi categorizzazione perché si **autorappresenta** e rimette in discussione l’immagine che ne è stata data dall’antropologia imperialista. *Altro* ora è anche l’antropologo-

etnografo. L'Occidente è caduto sotto gli *etno-fuochi* delle nuove inquadrature-scritture "native", possibili grazie alla proliferazione di nuove tecnologie. L' **etnografo indigeno** richiamato da Clifford non solo studia la sua cultura, ma è parte integrante della nostra. Le etnografie che produrrà, investendo soggettività dall'appartenenza multipla, non potranno che essere transculturali. Nessuno ha più un'autorità esclusiva sulla produzione di discorsi sulla cultura, perché ogni voce è considerata parziale, determinata da fattori di contesto, storici, politici o di genere. E ogni voce è degna di essere ascoltata. Moltiplicare le retoriche vuol dire creare ricchezza intellettuale, fare della parzialità una modalità di scrittura altamente liberatoria:

"Ma non è una liberazione riconoscere che nessuno può scrivere di altri come fossero testi o oggetti separati?" (50).

Le nuove etnografie sperimentali confonderanno le **soggettività** e gli oggetti della ricerca, negando la loro separazione:

"L'etnografia postmoderna...realizza un'utopia cognitiva non della soggettività dell'autore o del lettore, ma dell'autore -testo-lettore, una mente che non ha dimensione individuale, ma dimensioni possibili." (Tyler 1986: 174).

I testi che devono derivarne saranno polifonici, ma non nel senso di un coro che esegue un'armonia ben precisa, ma nel senso di una multivocalità senza centro che può generare anche dissonanze, talvolta rumore. Schönberg suonato dai Sonic Youth.

Etnografia Ipermediale – L'incanto

In questo testo ideale le reti sono multiple e giocano fra loro senza che nessuna possa ricoprire le altre; questo senso è una galassia di significati, non una struttura di significanti; non ha inizio; è reversibile; vi si accede da più entrate di cui nessuna può essere decretata con certezza la principale; i codici che mobilita si profilano a perdita d'occhio, sono indecidibili...; di questo testo assolutamente plurale i sistemi di senso possono sì impadronirsi, ma il loro numero non è mai chiuso, misurandosi sull'infinità del linguaggio"(Barthes, 1973).

L'ipertesto è un testo composto da blocchi di parole e/o immagini connesse elettronicamente secondo percorsi molteplici in una testualità aperta e perpetuamente incompiuta, descritta dai termini: collegamento (link), nodo (node), rete (network), tela (web), percorso (path) (George P.Landow, Iper testo, il futuro della scrittura, Baskerville, Bologna,1993)

Con ipertesto intendo scrittura non sequenziale, testo che si dirama e consente al lettore di scegliere; qualcosa che si fruisce al meglio su uno schermo interattivo. Così come è comunemente inteso, un ipertesto è una serie di brani di testo tra cui sono definiti dei collegamenti che consentono al lettore differenti cammini (T.H.Nelson, Literary Machines, trad. it. Muzzio, Padova 1992)

Credo ci sia una convergenza tra le tesi degli etnografi post-paradigmatici e la natura delle nuove tecnologie informatiche, basate su Iper testo e Ipermedia. Trovo illuminante la definizione che Tyler dà dell'etnografia postmoderna:

“un testo che si evolve cooperativamente, costruito con frammenti di discorso che fanno immaginare al lettore e allo scrittore un possibile mondo di senso comune. [...] In una parola è poesia.” (Tyler 1986: 167)

La richiesta di scritture sperimentali per una nuova linfa

all'antropologia coinvolge soggetti, mezzi e metodi affinché i punti di vista siano sempre multipli e la tensione sulle forme retoriche utilizzate conduca alla poesia piuttosto che alla scienza.

Il primo studio sulle possibilità dell'Ipertesto come Epifania del pensiero di vari critici letterari, tra cui Derrida, Barthes e Bachtin, è stato George Landow.

Le idee di testo aperto e non lineare di Barthes, di intertestualità e decentramento di Derrida, di polifonia e dialogo di Bachtin confluiscono tutte nella teoria dell'ipertesto, il cui utilizzo sperimentale potrebbe far esplodere i paradigmi con cui sono prodotte e studiate le discipline umanistiche.

Landow (1992) afferma che l'ipertesto mette in questione:

- ✓ La sequenza prefissata
- ✓ Principio e fine predefiniti
- ✓ La "grandezza" propria di un racconto
- ✓ L'idea di unità o di tutto

L'ipertesto rompe prima di tutto la linearità delle letture-scritture, dando la possibilità di percorsi multi-direzionali, non lineari e non sequenziali. Questo avviene attraverso il *link*, un collegamento, deciso a monte dal creatore dell'ipertesto, che permette di interrompere la linearità di un discorso per innestarsi su di un altro livello in rapporto associativo con il precedente. Il *link* conduce

ad un altro blocco di testo, ad un'immagine, ad un video, ad una musica o ad un insieme di elementi mediali comprensivi di tutti i livelli citati. Ogni pagina dell'ipertesto stesso, essendo una forma di comunicazione mediata da un Computer, è per sua natura Multimediale. Una forma d'espressione multimediale comprende diversi media giustapposti: il cinema è già un multimedia. Uso il termine Ipermedia invece per intendere una forma d'espressione collegata alla Rete, che sia ipertestuale e multimediale, composta da media diversi e con la possibilità di farsi fruire in modo non lineare grazie ai *link*. Definisco Rete un sistema di connessione tra i Computer che permetta una condivisione di informazioni in lettura e in scrittura.

Da tempo in antropologia sono state riconosciute alla fotografia e al Video dignità conoscitive, ma mai sono stati portati avanti progetti etnografici al cui interno i diversi media non fossero sistemati in rapporto gerarchico tra loro, come avviene da sempre nei libri tra testo e illustrazioni. Nelle monografie etnografiche tradizionali le immagini venivano usate come mere illustrazioni, ma avevano anche un meta-scopo, alimentavano la convinzione che il ricercatore fosse davvero stato nel posto descritto, in modo tale che fosse più facile un abbandono alla "verità" scientifica del testo. L'unico testo etnografico che potrebbe esulare dalla dittatura alfabetica è "Balinese Character" di Margaret Mead e Gregory Bateson. I due unirono fotografia e scrittura etnografica tradizionale

in un testo d'archeologia multimediale in cui è non è possibile separare i due livelli; probabilmente oggi avrebbero scritto il loro libro in ipertesto¹².

"We were compelled to economize on motion-picture film, and disregarding the future difficulties of exposition, we assumed that the still photography and the motion-picture film together would constitute our record of behavior. ("Notes to the Photographs," in Bateson - Mead, 1942)

La maggior parte degli Ipertesti che vengono fruiti quotidianamente risiedono su computer connessi alla Rete e raggiungibili via Internet. Un numero potenzialmente illimitato di utenti è in grado di poter leggere lo stesso testo e, se il sito lo permette, di poter scrivere commenti a loro volta leggibili da tutti. L'accesso ad un ipertesto non è limitato dalle capacità distributive delle case editrici o dall'economie dovute all'impiego di materiali costosi. La raggiungibilità di un ipertesto è limitata dal costo di accesso alla Rete e dal costo, se c'è, che l'autore o il detentore della proprietà intellettuale del testo ha deciso essere adeguato per la consultazione.

L'economia di spazio che un libro cartaceo richiede non è più un problema con le nuove tecnologie. La stessa mole di informazioni di un'enciclopedia cartacea, che impiegherebbe fisicamente scaffali e scaffali, può essere riprodotta nel spazio di uno o due cd-rom.

I dati, gli appunti, gli schemi, tutte quelle informazioni da cui l'etnografo solitario traeva le sue interpretazioni e da cui produceva

¹² Durante i due anni di ricerca Margaret Mead e Gregory Bateson scattarono circa 25.000 fotografie e girarono 6 chilometri di pellicola da 16mm. Non registrarono suoni.

un testo-finzione coerente, venivano tenuti fuori dal testo e conservati al massimo negli archivi delle biblioteche. Informazioni del genere sono invece preziosi elementi di comprensione e dovrebbero rientrare appieno in un testo etnografico, insieme ai video, alle fotografie e alle musiche registrate. In questo modo si possono dare al lettore maggiori possibilità di interpretazione e diversi livelli di lettura.

Come dice Tyler (1986) la nuova etnografia ha bisogno di una soggettività trina, quella dell'autore-testo-lettore. Con l'Ipertesto e le Reti non solo questa triade diventa elemento privilegiato, ma si pluralizza: gli autori-testi-lettori.

L'autore ha la possibilità di dare la parola al lettore, creando un ipertesto bidirezionale che preveda un utente scrittore. Questo entra a pieno titolo nel testo commentandolo, criticandolo, ampliandolo. Il testo stesso non è più chiuso, limitato da una prima e una quarta di copertina. Ci troviamo di fronte alla realizzazione di un testo aperto per eccellenza sia in senso spaziale, perché un ipertesto collegato ad Internet dilata il testo all'infinito, sia in senso temporale, perché può essere in continuazione modificato o ampliato. Mi sembra calzante il neologismo coniato da Nelson (1992): *Docuverso*, che dà il senso di un Documento estendibile a tutto l'universo di informazioni possibili.

Viene superata la soglia che relegava il lettore ad un mero ruolo passivo. Con il libro lo scrittore cerca di generare con la scrittura un percorso di comprensione tipo attraverso forme retoriche e narrative

convenzionali, ma non ha la possibilità di ricevere critiche se non all'interno dei circoli accademici dei professionisti. Con l'Iper testo i percorsi di lettura si moltiplicano in modo esponenziale, lo scrittore può vagamente sperare che il lettore prenda la direzione da lui prevista. D'altro canto la sua perdita di controllo ne guadagna in possibilità di ricevere feedback anche in tempo reale. Scrittori e lettori finalmente si incontrano, possono inserirsi in uno scambio circolare di conoscenze e reciproche interpretazioni. E' il concetto di autorialità, quindi anche quello di autorità, che l'Iper testo mette in discussione. Lo scrittore non è più l' Auto-Re, è una voce tra le altre, un *W.READER* ¹³ tra tanti.

“La presenza virtuale degli altri testi e degli altri autori contribuisce in modo importante al cambiamento del modo di pensare la scrittura, della proprietà intellettuale e dell'attività in collaborazione legata all'ipertesto. In un ambiente ipertestuale tutta la scrittura diviene scrittura in collaborazione, in due sensi”
(Landow, 1992: 106)

La stessa categoria di “campo” come entità dai confini delimitati, in cui si può entrare e uscire, e che esiste come ‘posto laggiù’ in uno spazio-tempo preciso, esplode con l'Ipermedia nel Web. Il campo della nuova etnografia è per definizione antigeografico, è connesso a tutte le voci possibili e a tutti i testi che gli scrittori-utenti vorranno mettere in correlazione (linkare) col sito. I bordi sono permeabili, accolgono ciò che è fuori permettendo l'uscita di ciò che è dentro. Non solo l'ipertesto etnografico descrive culture, come le vecchie etnografie, ma le innova attraverso un continuo

¹³ Writer + Reader

scambio trans-comunicativo tra gli attori-utenti. Nello stesso cybercampo parlano gli etnografi--- che dialogano con i nativi--- che possono parlare direttamente con i lettori--- che commentano gli scrittori. Una ricerca non dovrebbe concludersi mai con la pubblicazione di un libro, ma dovrebbe farsi carico dei discorsi, delle diverse interpretazioni, delle contraddizioni emerse in seguito alla lettura. Questo già accade attraverso i cicli di conferenze o le recensioni sulle riviste accreditate, ma con il web i tempi e le distanze si annullano, e un dibattito può coinvolgere persone dislocate nel mondo digitalizzato in spazi-tempi differenti. Finalmente si raggiunge la Polifonia tanto agognata.

L' Ipercampo dell'iper-etnografia diventa il vero "documento agito", concetto che rubo a Geertz estendendone il senso. L'Ipercampo non è infatti semplicemente un angolo di cyberspazio in cui far confluire descrizioni culturali perché siano adeguate ai tempi. Nell'Ipercampo possiamo interpretare o descrivere, ma l'Ipercampo fondamentalmente si abita, l'Ipercampo si vive. Sempre secondo Tyler

"il contesto etnografico [è] una collettiva invenzione di storie che, in una delle sue forme ideali, porterebbe ad un testo polifonico, in cui nessuno dei partecipanti abbia l'ultima parola sotto forma di contestualizzazione o sintesi globale, un discorso sul discorso" (1986:167-168)

Se il lettore può *scrivere*, allora anche il nativo, già da tempo lettore, può farlo. Il modo in cui i rappresentanti di diversità culturali propongono i loro progetti in Rete è a sua volta materiale

per l'antropologia, ma siamo già oltre. Ogni giorno nascono e muoiono comunità virtuali che hanno poco a che vedere con appartenenze etniche o geografiche. La velocità con cui si formano e con cui muoiono portano gli antropologi a non considerarle oggetti di studio dignitosi in confronto alle grandi Culture studiate da Malinowski o Lèvi-Strauss. Ma siamo di fronte ad una sfida che l'antropologia non può non affrontare. I nuovi etnografi devono tessere reti critiche nella Grande Rete di Internet, generando Ipercampi di ricerca Multimediali e Interattivi. Con l'interattività non sono solo i testi letti a diventare importanti, ma i percorsi attivati durante la lettura, quindi l'azione vera e propria che si effettua per muoversi di link in link, da un passaggio associativo ad un altro.

Un'iper-etnografia è frammentaria, basata su blocchi di testo, sonori o visivi collegati, o collegabili, tra loro attraverso link. L'etnografo che agisce con i dati Ipermediali è l'incarnazione radicalizzata dell'operatore benjaminiano (1955:38), la cui realtà è "multiformemente frammentata e le sue parti si compongono secondo una legge nuova". Un'iper-etnografia è cooperativa, perché comprende tutte le voci possibili e tutte le voci insieme determinano il suo essere. Un'iper-etnografia è poesia, è letteratura non meno di quanto lo siano tutte le monografie tradizionali di stampo realista. L'ipertesto, le reti, l'interattività si stanno innestando su tutte le discipline per liberarle dai vincoli di lettura-scrittura unidirezionale e dalle catene di distribuzione verticale. La digitalizzazione sta

producendo sulle culture effetti dirompenti almeno quanto il libro stampato, che ha informato tutto il pensiero occidentale. Il dover produrre un'etnografia su di un supporto cartaceo ha determinato l'essenza stessa dell'etnografia. La possibilità di un'Etnografia Ipermediale cambierà il modo di fare ricerca in un modo che gli antropologi sono chiamati a sperimentare. Innanzitutto la possibilità di poter utilizzare supporti diversi per la registrazione dei dati, dal video alla registrazione sonora, renderà inverosimile la gestione della ricerca per un antropologo da solo. La collaborazione con altri soggetti, moltiplicando gli sguardi e le sensibilità, diverrà base necessaria di una ricerca Ipermediale e darà all'etnografia una natura multiprospettica. Il raggio unidirezionale dello sguardo del vecchio etnografo è destinato a passare attraverso il prisma ipermediale per restituirne una luce multisfaccettata.

Etnografia Ipermediale – Disincanto

Un campo Ipermediale non sarà libero dalle questioni di potere, dalla gerarchizzazione delle informazioni, dai meccanismi di inclusione ed esclusione. La Rete stessa, cantata come la nuova frontiera senza frontiere, come il Cyberspazio gibsoniano, come il Rizoma alla Deleuze e Guattari mantiene purtroppo delle soglie d'accesso. Esistono dei limiti che fanno rientrare l'incanto verso una nuova liberazione della scrittura dalla dittatura di un solo soggetto

verso una forma più critica nei confronti degli Ipermedia. Lo stesso sguardo che ha scrutato i meccanismi di costruzione del testo etnografico tradizionale va applicato ad una sua eventuale versione ipertestuale.

Molti hanno creduto di vedere in Internet l'incarnazione del Rizoma agognato da Deleuze e Guattari in *A Thousand Plateaus* (1987), ma questo può sembrare credibile ad uno sguardo poco attento ed eccessivamente entusiastico.

“A differenza degli alberi o delle loro radici, il rizoma collega un punto qualsiasi con un altro punto qualsiasi, e ciascuno dei suoi tratti non rimanda necessariamente a tratti dello stesso genere, mette in gioco regimi di segni molto differenti ed anche stati di non-segni. Il rizoma non si lascia ricondurre né all'Uno né al multiplo. ... Rispetto ai sistemi centrici (anche policentrici), a comunicazione gerarchica e collegamenti prestabiliti, il rizoma è un sistema acentrico, non gerarchico e non significativo ...” (Deleuze e Guattari 1976, 55-56).

I principi del rizoma

connessione
eterogeneità
molteplicità
rottura asignificante
cartografia e decalcomania.

Per alcuni tratti l'idea del Rizoma applicata ad Internet e alla navigazione Iperrestuale può funzionare: l'idea della tela può essere una metafora dell'insieme dei collegamenti ipertestuali; l'eterogeneità è sicuramente una caratteristica dei testi ipermediali la cui natura è di essere semioticamente sincretici; la molteplicità può essere vista come polifonia, moltiplicazione dei percorsi di senso e dei punti di vista.

Trovo dei problemi ad applicare ad Internet il concetto di struttura “non gerarchica”.

Su Internet l’utente può saltare da “un punto qualsiasi ad un punto qualsiasi”, ma limitatamente alla conoscenza di un indirizzo specifico, al link e all’utilizzo di un motore di ricerca. Dietro ogni link c’è un creatore del link, che ha operato una decisione: includere un testo esterno per metterlo in correlazione con il suo. Dove non c’è link non c’è collegamento. **Il link non è un’operazione neutra** e cela meccanismi di esclusione che andrebbero fatti rilevare. Alcuni punti di vista potrebbero venire occultati. I motori di ricerca non sono intelligenti, indicizzano le pagine in base ad algoritmi matematici che calcolano statisticamente la presenza di parole chiave. I motori di ricerca indicizzano ogni giorno milioni di pagine utilizzando un criterio gerarchico, mettendo progressivamente in coda i testi meno pertinenti. Ma questo meccanismo si basa sugli algoritmi scritti dai programmatori. **L’algoritmo non è neutro** e non sono neutri i suoi creatori. In più molti motori di ricerca, per finanziarsi, rendono più visibili quei siti che pagano una quota, una sorta di pubblicità, per stare più in alto. E’ più facile quindi che un utente, vedendo più facilmente il collegamento ad alcuni siti piuttosto che ad altri, sia portato a cliccare in modo indotto il link più visibile o più raggiungibile, piuttosto che sfogliare pagine e pagine di risultati. **Il Motore di ricerca non è neutro.**

Nel Rizoma esistono multipli punti d’accesso, in Internet questo

non è così vero. Ci si connette attraverso un *Provider*, un'azienda che materialmente dà la possibilità di collegamento attraverso il pagamento di un canone. C'è quindi materialmente un'entrata alla Rete.

La questione dell'accesso alla Rete e alle conoscenze fondamentali che discriminano un tipo di utilizzo delle tecnologie piuttosto di un altro, è poi determinata da fattori di classe, sesso e genere che andrebbero indagati.

Ecco perché auspico un ritorno alla riflessione sull'autorità, applicata alla costruzione di un testo Ipermediale. Gli strumenti del nuovo comunicare vanno problematizzati insieme ai contenuti veicolati. Un sito Internet, o un Campo Ipermediale, può dare la possibilità a tante voci di esprimersi e di parlare, ma deve essere messo in discussione anche nella sua funzione strutturale, abitativa. Meccanismi di esclusione e controllo si annidano nelle fondamenta costitutive della Rete e rischiano di venire ignorati.

JUMP 1 – L'etnografo solitario

La finzione narrativa dell' "Etnografo solitario", creata da Renato Rosaldo in "Cultura e Verità" (1989), è molto efficace per una spiegazione dell'atmosfera creata attorno al ruolo del ricercatore sul campo. Con una buona dose d'ironia Rosaldo parla di un etnografo

"che cavalcava al tramonto in cerca del suo 'suo nativo'. Dopo aver sopportato una serie di prove, alla fine incontrò l'oggetto della sua ricerca in una terra lontana. Superò il proprio rito di passaggio, sopportando l'ordalia definitiva della 'ricerca sul 'terreno'. Dopo aver raccolto i 'dati', l'Etnografo Solitario tornò a casa e scrisse un 'vero' resoconto su 'la cultura' ". (71)

La critica di Rosaldo alle norme classiche sta soprattutto nelle parole evidenziate tra gli apici:

****suo nativo**** - il pronome possessivo non solo sottolinea che il nativo non si autorappresenta, ma che attraverso la scrittura è sempre una costruzione dell'etnografo. Il nativo è un oggetto da osservare.

****ricerca sul terreno**** - è quella *che sporca le mani*, che sottopone l'etnografo alla prova dell'*ordalia* per verificare l'attendibilità scientifica del testo prodotto. Lo sguardo etnocentrico va in un posto lontano e si porta appresso i suoi concetti.

****dati**** - le culture osservate sono fatti "NUDI" da registrare affinché rientrino in classificazioni e tassonomie.

****vero**** resoconto su ****la cultura**** - perché foriero del carattere di verità e universalità assegnatogli da una metodologia scientifica. Il resoconto etnografico ha un carattere olistico e genera definizioni e apre la porta della comparazione ai teorici successivi.

JUMP 2 – Uno sguardo omosessuale sul Kongo

Con Malinowski le descrizioni dei ricercatori assunsero uno status privilegiato rispetto ai resoconti dei “dilettanti” che per altri motivi si trovavano in contatto con i “nativi”. Un esempio ci è dato dallo sguardo omosessuale di Roger Casement, console britannico nello Stato libero del Congo, analizzato da Nicholas Mirzoeff nel suo “Introduzione alla cultura visuale” (1999). Per la prima volta si prendono in considerazione i resoconti di un console britannico per gettare una luce diversa sul colonialismo imperialista in Congo durante il ventesimo secolo. L’identità del console traspare attraverso due categorie non allineate: una considerata subalterna dagli inglesi, l’appartenenza al popolo irlandese, e l’altra addirittura deviata, la sua esplicita omosessualità. Mirzoeff ricorda di come questi resoconti siano diventati fondamentali per una riforma del Congo, dissipando

“anni di ipocrisia da parte degli ufficiali belgi e dei viaggiatori europei”.
(270)

Lo sguardo del console non è onnicomprensivo, è lontano dal metodo etnografico classico col quale si pretende emerga una realtà incontestabile, è

“una prospettiva omosessuale sullo sguardo coloniale”. (270)

Una prospettiva così poco normalizzata fornisce elementi di ricchezza descrittiva impareggiabile per quanto riguarda la comprensione storica di uno scontro tra una cultura dominante occidentale ed una dominata africana, demistificando l’esotismo che

si accompagna alle descrizioni della cosiddetta *Africa Nera*, di cui il Congo è stato sicuramente l'anima letteraria.

JUMP 3 – Nisa, un'etnografia sperimentale

Nisa (1981), lavoro di Marjorie Shostak pubblicato per la prima volta nel 1981, è un tentativo di rendere esplicito il discorso del 'nativo', in questo caso una donna, trasformandolo in co-protagonista. Tutto il testo è un'oscillazione: da una posizione che ricalca quella dell'etnografo tradizionale – che introduce i capitoli e rende comprensibile gli aspetti della cultura *!Kung* in questione – si passa alle trascrizioni delle registrazioni effettuate in compagnia di Nisa, che nel testo parla in prima persona e non viene mai interrotta. Nell'introduzione la Shostak precisa la metodologia del suo lavoro:

“Avevo bisogno di informazioni che non potevano essere raccolte attraverso la semplice osservazione: avevo bisogno di ascoltare la loro voce” (op. cit. 15)

e continua descrivendo la sua condizione personale:

“Mi presentai loro così come mi vedevo a quel tempo: una giovane donna, sposata ad poco e alle prese con i temi dell'amore, del matrimonio, della sessualità, della carriera e dell'identità – in altre parole, alle prese con il significato di essere donna” (op. cit. 16).

L'etnografo si mette in gioco e si presenta. Anche se solo in un breve accenno nell'introduzione, la Shostak descrive il suo arrivo e la situazione trovata. Le informazioni degli antropologi precedenti le sono utili, ma sono fuori dal *focus* della sua ricerca.

“Il mio obiettivo era scoprire cosa significava essere donna nella loro cultura in modo da comprendere meglio cosa voleva dire nella mia” (34)

Emerge la sua empatia, che la porta a scegliere le donne piuttosto che gli uomini :

“...mi resi conto che non riuscivo a raggiungere con loro lo stesso grado di intimità che potevo raggiungere con le donne” (cit. 33)

e non trascura di ricordare che forse questa scelta è dettata dal

periodo in cui si trova a fare ricerca - gli anni '70 - e che le domande sono quelle che una femminista irrequieta avrebbe rivolto alle donne della sua cultura. Dalla lettura dell'introduzione è esplicito il meccanismo di scambio tra l'etnografo e i soggetti intervistati :

“tutte le donne che ho contattato erano ben liete di partecipare , in parte per il pagamento che offrivamo e in parte, apparentemente, per l'opportunità di parlare di loro stesse” (34).

Quest'etnografia non è priva di contraddizioni, ma rappresenta comunque un tentativo importante di rompere lo schema oggettivista della tradizione. Non viene infatti chiarita la metodologia di scelta delle trascrizioni-registrazioni, disposte nel testo per temi che ricalcano a grandi linee le grandi tappe di una qualsiasi donna occidentale: la famiglia, la scoperta del sesso, il matrimonio, i figli, gli amanti, la vecchiaia. Nisa è una donna, questa condizione è un tratto di unione universale con chiunque condivida con lei l'appartenenza a questo genere. La Shostak sceglie una donna di una cultura “altra” per dimostrare la fondamentale unione di tutte le donne del mondo nel sentirsi protagoniste di drammi e problemi simili. Questo punto di partenza di stampo chiaramente femminista ha calibrato la scrittura del testo. Non è facile spogliarsi del proprio background per analizzare una realtà diversa. Un antropologo come la Shostak non cade nell'errore di occultamento in cui erano caduti diversi suoi predecessori, ma fa di questa imprescindibile debolezza una forza. Non solo comunica a Nisa le sue reali intenzioni, mettendola al corrente della sua intenzione di pubblicare un resoconto sulle loro

conversazioni, ma le chiede il permesso. Nisa è un nome fittizio, non il vero nome della protagonista, così come tutti i nomi del testo risultano essere inventati. La Shostak si preoccupa dell'effetto che potrebbe suscitare una lettura del suo libro agli appartenenti della cultura !Kung, che potrebbero riconoscere la sua confidente. Implicitamente non nega la possibilità che il suo libro possa venire letto da coloro i quali sono in qualche modo rappresentati, a conferma del fatto che i nativi sono già da molto sulla via della lettura. Ma la via della lettura ha portato alla conquista della scrittura, e di fatto alla possibilità di autorappresentazione. L'antropologia non è più una disciplina di puro retaggio accademico occidentale, ma viene studiata e vissuta quotidianamente da personaggi le cui radici, più o meno immaginate, erano fino a pochi anni fa sotto il mirino dell'etnografo occidentale. Si pone oggi più che mai la questione della legittimità di chi parla, della costituzione dell'autorità dello scrittore. Ho già accennato alla questione dell'intoccabilità dell'antropologo come soggetto autorizzato a parlare data la legittimità dei suoi studi accademici e della sua presenza sul campo. La questione della scrittura è intimamente legata alla costruzione di quest'autorità, presente sia nei testi come strategia narrativa letteraria, sia sul campo come luogo simbolico di potere.

New media and aesthetics: il corpo/linguaggio tecnologico

Connecting...

Questo capitolo è quello che più di tutti risente di un approccio cartaceo, quindi lineare. Il mio intento è quello di far emergere alcune riflessioni sui nuovi media senza privilegiare soltanto gli aspetti filosofici, piuttosto che quelli tecnici o sociali. Nel primo paragrafo verrà indagato il corpo alle prese con la minaccia della sua apparente dissoluzione nel dominio digitale e interconnettivo. Nel secondo verranno fatti emergere due importanti approcci ai nuovi media: uno legato alla differenza tra nuovi e vecchi mezzi di comunicazione, l'altro legato alle competizioni e alle mutazioni che avvengono quando un nuovo media si fa strada tra gli altri. Il terzo e ultimo paragrafo tenterà una breve storia delle interrelazioni tra campo artistico e campo mediatico, riconoscendo nei vari movimenti artistici delle avanguardie dell'inizio del novecento delle caratteristiche eversive o di rottura. L'ordine dei tre paragrafi non è assolutamente gerarchico, può essere letto in ordine casuale.

Il corpo, il self e i nuovi media



“Il fascino del computer è più che utilitaristico o estetico: è erotico[...] Il mondo ridotto a pura informazione non affascina soltanto i nostri occhi o le menti, cattura i nostri cuori. Ci sentiamo accresciuti e resi più potenti. I nostri cuori entrano nelle macchine.

Questo è Eros.”

Michael Heim

La diffusione massiva delle Reti telematiche e l'entusiasmo spasmodico con cui sono state accolte le nuove tecnologie applicate ad esse, hanno creato una polarizzazione nei discorsi sul cyberspazio. Ad un opposto la mitologia di Prometeo, che crea gli essere umani, insegna loro l'arte della scienza e dà loro il fuoco rubandolo a Zeus. Prometeo viene punito da Zeus e il suo fegato viene strappato via da un avvoltoio ogni giorno, ma è costretto a rigenerarsi perché il supplizio possa durare in eterno. L'elevazione (cultura) del genere

umano sugli animali (natura) viene sanzionato negativamente. All'interno di questa mitologia ha trovato posto anche il cyberspazio e la sua anarchia, colpevole di rendere disponibili materiali considerati vietati piuttosto che di infrangere le vecchie regole del diritto d'autore. Ma l'attacco più forte riguarda la presunta alienazione delle persone dal mondo fisico in cui vivono. Milioni di realtà fittizie per dimenticare di una realtà concreta. Discorsi come questo non sono molto diversi dalle polemiche sulla troppa televisione o sul ruolo negativo dei videogames sui bambini. Le nuove esperienze vengono scambiate per droghe che producono assuefazione. La smaterializzazione del corpo nello schermo, che con i computer acquista infinite possibilità di presentazione e rappresentazione, viene scambiata per passività o accettazione di informazione senza filtri. La digitalizzazione permette al corpo l'esplorazione di nuove possibilità, ma questo viene piuttosto scambiato per una paura di scomparsa.

All'estremo opposto c'è chi ha visto l'alba di una nuova era, un nuovo rinascimento, *E-Naissance*, un'utopia specularmente opposta alle distopie del cyberpunk letterario: una vita migliore e una democrazia più equa grazie alle nuove forme di comunicazione multidirezionali. Sta di fatto che la vita sociale e culturale, così come il senso d'appartenenza e di identità degli esseri umani connessi, inizia adesso a trasformarsi, e tutte le implicazioni che questi cambiamenti porteranno possono soltanto essere intravisti. Avrà

un'importanza fondamentale lo scontro dei discorsi che si produrranno attorno alle nuove tecnologie: da una parte degli organismi di potere e controllo istituzionale o economico, dall'altra coloro che si battono per un'idea della rete senza un centro. Proprio le narrazioni sul concetto di "corpo", già reso problematico dall'opposizione epistemica "Natura vs Cultura", trasformeranno la Rete, le sue possibilità e le sue pratiche.

È innegabile il ruolo di tutta la Science Fiction nella costituzione di immaginari fantastici. Pensando a questi mondi molti dei ricercatori informatici, che ci hanno donato le attuali tecnologie, hanno basato le loro ricerche e sviluppato le proprie applicazioni. Bisogna aspettare gli anni '80 per assistere all'avvento di alcune parole chiave, nella letteratura techno-fantasy, che saranno di fondamentale importanza nello sviluppo delle Reti telematiche: Cyberspazio, Cyberpunk e Cyborg. Tutte e tre derivano dalla cibernetica, scienza fondata da Wiener nel 1948 che unisce una teoria della comunicazione a una teoria del controllo: la mente umana, il corpo umano e le macchine entrano in un sistema di pensiero le cui fondamenta poggiano sul controllo e sulla comunicazione di segnali attraverso la loro modulazione nel tempo e nello spazio.

Il **Cyborg** è la prima metafora, o immagine letteraria, in cui avviene un connubio fusionale tra uomo e macchine. Il termine viene coniato nel 1960 da Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline per intendere un essere cibernetico né totalmente umano né totalmente macchina:

un ibrido. L'uomo diventa la macchina stessa: arti e organi cibernetici vengono impiantati e sostituiti a quelli organici. Il corpo accoglie in sé elementi prima considerati estranei. Dai semplici occhiali ai pacemaker, l'essere umano va sempre più incontro ad un futuro in cui la definizione del corpo, e del suo funzionamento, non potrà prescindere dagli elementi tecnologici. Il 24 agosto 1998 il Dott. Kevin Warwick, insegnante di cibernetica all'Università di Reading, si fece impiantare un chip lungo due centimetri dichiarandosi il primo cyborg vivente sulla faccia della Terra. Oggi la miniaturizzazione dei componenti elettronici ci permette di immaginare un cyborg genetico, la cui tecnologia non è altro che una serie di informazioni modulate sulle informazioni già scritte di un codice genetico.

“nei prossimi cinquant'anni gli interventi di chirurgia plastica diverranno sempre più radicali, gli inserimenti di (computer-) chip nel cervello e il montaggio di geni diventeranno routine. Le implicazioni di tutto ciò sull'identità saranno profonde.”
(Featherstone-Burrows, 1995: 18) “

Donna Haraway ha considerato il cyborg come una strategia di superamento dei dualismi mente-corpo, natura-cultura e maschio-femmina,

“è un ibrido di macchina e organismo è tanto una creatura della realtà sociale quanto della narrativa” (cit. in Camaiti, 1996:41).

Grazie al cyborg il concetto monolitico di identità, legato al corpo, viene rotto grazie ad una parzialità affermativa. Non esistono codificazioni univoche, ma processi di assemblamento,

disassemblamento e riassetramento. La concezione del soggetto come entità “fissa” o “intera” è stata l’ossessione non solo del pensiero scientifico occidentale, ma anche di discipline come la filosofia e l’antropologia. Con il cyborg è possibile pensare ad un sé diviso e multidimensionale, post umano e post gender.

“I corpi non nascono ; sono costruiti. [...]Gli organismi sono costruiti; sono costruiti di un tipo di mondo che cambia [...] Il corpo cessa di essere una mappa spaziale stabile di funzioni normalizzate ed emerge invece come un campo altamente mobile di differenze strategiche [...] Non ci sono oggetti, spazi, corpi sacri in se stessi; ogni componente può essere interfacciata con un’altra se lo standard adatto, il codice adatto possono essere costruiti per processare segnali in una lingua comune.” (Haraway 1991: 210-211)

Per Donna Haraway la metafora del cyborg permette di riconsiderare il corpo per renderlo un agente di conoscenza, non più soltanto oggetto di appropriazione del desiderio e dei discorsi maschili. Proprio grazie alla parzialità delle diverse collocazioni, il sapere diventa oggettivo, ma limitato. Non c’è quindi la pretesa di un oggettivismo totalizzante - la visione da ogni luogo - né un relativismo statico - una non visione - piuttosto una relatività dei punti di vista, che legati ad altri, procede per moltiplicazione. Il sapere non si affida né a visioni totalizzanti né al totale relativismo, ma al posizionamento mobile tipico del cyborg.

“Solo occhi e corpi *incarnati*, cioè “situati” e che cambiano continuamente posizione e connessioni, permettono il processo di conoscenza” (Camaiti 1996: 43)

Con lo sviluppo delle reti telematiche credo si deve superare quella soglia che porta alla considerazione del corpo come semplice metafora, anche se vista come importante risorsa strategica. Oggi la

nozione di corpo si arricchisce grazie alla proliferazione di agenti digitali proto-corporei nelle Reti telematiche. Il corpo viene digitalizzato, convertito in infinite sequenze di 0 e 1, “disseminato”. Questo processo morfizza i self dando la possibilità agli utenti di giocare ludicamente con le loro forme auto-rappresentate e il loro senso d’identità. Il corpo, in una transustanziazione di senso contrario, si trasforma definitivamente in informazione, quindi in comunicazione. Entra così in crisi ciò che lega l’identità alla sensazione ‘naturale’ di abitare un organismo biologico. Utilizzando il concetto di “sex appeal dell’inorganico”, coniato da Walter Benjamin in merito alla moda e reso metafora produttiva da Mario Perniola, si può traghettare il cyborg, troppo legato ad un’essenza vitalistica e troppo impegnato a combattere dualismi oltre i quali il pensiero si è già avventurato, nella sua nuova rappresentazione post-moderna: l’**Avatar**. Il concetto di sex appeal dell’inorganico conduce alla considerazione di un corpo multidimensionale e privo di dimensioni gerarchiche. La sessualità tra i corpi è neutra, un erotismo lontano da finalità orgasmiche, in cui l’eccitazione è continua e orizzontale.

“Il corpo di cui ha esperienza la sessualità neutra non è macchina, ma veste, cosa. Esso è fatto di moltissimi tipi di tessuto sovrapposti e intersecati tra loro.” (Perniola, 1994: 13)

Ancora: quando Perniola parla di una comunicazione tra corpi come tra “vesti estranee” e di

“un’eccitazione speculativa che non si stanca di percorrerlo, (il corpo N.d.A.) di penetrarlo, di indossarlo, che entra si insinua, si

conficca in noi aprendoci verso una completa exteriorità nella quale tutto è superficie, pelle e stoffa” (1994: 16)

mi si apre lampante il paragone con la trasfigurazione dei corpi nei territori digitali, in cui tutto può essere codificato, quindi tutto è di fatto un vestito. **PixelDress**. Ogni costruito di dati si serve delle interfacce per vestirsi, così come ogni corpo rappresentato. Nel cyberspazio non c’è spazio per la nudità, non esiste o per lo meno è illeggibile, così come non esiste un sentirsi autentici o naturali. Come dice Michael Heim l’ontologia del cyberspazio è profondamente *erotica*: MATRIX deriva dal latino “mater”, cioè madre, origine erotica della vita.

E’ il regno del superfluo e dell’effimero, delle codificazioni giocose o perturbanti, delle appartenenze *slogate* dai territori fisici. Il sentire viene provocato da stimoli prima considerati inadeguati o perversi, come gli oggetti e i numeri, o da sollecitazioni che semplicemente non sono mai entrate in nessuna classificazione, come le architetture grafiche pluridimensionali o gli ipertesti x-sterminati.

“Come ambiente di un ipertesto sensoriale, il cyberspazio dà la sensazione di essere trasportati attraverso un mezzo senza attrito e senza tempo. Non vi è salto perché ogni cosa esiste, almeno implicitamente, in uno stesso tempo” (Heim, 1991: 76-77)

L’esperienza dei nuovi corpi si libera delle catene spazio temporali per fruire gli infiniti spazi delle infinite interconnessioni. Il tempo collassa nel *Real-time*:

“il passaggio da un orizzonte di scarsità, di precarietà e rarità dell’esperienza, legato all’inesorabile scorrere del tempo, a un orizzonte di disponibilità, di fruibilità immediata, aperto dalla possibilità di accedere senza attese ad un’offerta spaziale sempre virtualmente presente” (1994: 116)

Nel cyberspazio molti dei concetti che l'Occidente ha fatto confluire nel termine "identità", come l'opposizione interno/esterno, la divisione maschio/femmina, l'inviolabilità del corpo biologico, l'appartenenza legata al territorio, non risultano più produttivi. Già al primo ingresso nel cyberspazio si mette in discussione la prima marca che caratterizza l'identità: il nome anagrafico. Si può accedere alla Rete, e la maggior parte degli utenti lo fa, scegliendo un altro nome, più propriamente un *nickname*. In ogni caso molte delle pratiche nella Rete permettono l'azione nell'anonimato. Sono le condizioni delle esperienze possibili ad essere mutate in modo tale che i nostri schemi cognitivi non riescono ad applicarsi alle nuove situazioni.

"Perché stiamo tutti mutando, come individui e come specie".
(Caronia, 1996: 160)

Il cyborg, al di là di alcuni esempi di biomedicina applicata o di esperimenti di body-art, è stata sia un'ottima metafora letteraria sia un'efficace "risorsa strategica" per un inquadramento della mutazione dell'essere umano a contatto con le tecnologie e con la post-modernità. Oggi si richiede un salto di paradigma. Le tecnologie si sono moltiplicate e proliferano in un numero sempre maggiore di ambienti. Il numero di persone a contatto con computer o devices tecnologici aumenta esponenzialmente di mese in mese. L'alfabetizzazione minima richiesta oggi nei paesi occidentali non può prescindere dall'uso di terminali video-elettronici o programmi di videoscrittura. Le esperienze dell'essere umano post-moderno con

le tecnologie si fanno più frequenti e intime. Il lavoro è online, il tempo libero è online, l'amicizia è online, il sesso è online. La nuova metafora per tentare di comprendere le relazioni tra uomo, identità e tecnologia è diventata l'Avatar.

AVATARA deriva dal Sanscrito: *ava*-‘giù’, *tarati*-‘egli va, passa al di là’. Il concetto è descritto in “Bhagavad gita” (Il canto del Beato), 4° insegnamento, 1-8. Qui Krishna parla così:

“quando la bontà si indebolisce, quando il male aumenta, Io faccio di me un corpo”.

In origine l'Avatara è quindi un'incarnazione di una divinità Hindu sulla Terra. Oggi per Avatar si intende la possibile forma grafica, costruito di dati, agente informatico, che rappresenta l'utente fisico negli innumerevoli mondi a due o tre dimensioni delle galassie informatiche. Se l'Avatara resta ancora intrappolato in una visione dualistica in cui esiste un corpo ed uno spirito, l'Avatar che prendo in considerazione è oltre le categorie oppositive, oltre la contingenza di spazi e tempi riconoscibili. Mentre il cyborg, nonostante il ricambio di pezzi, siano essi meccanici, biologici o informatici, mantiene una salda identità corporea e si muove in un unico ambiente, l'Avatar si sposta orizzontalmente connettendosi ad ambienti multipli interattivi e digitali.

“Il cyborg lottava ancora contro i dualismi: Avatar si muove, scorre, si veste dopo.” (Canevacci, Avatar n°2: 9)

Superate le trappole dei dualismi oggi la scommessa è perdersi nei *multi-ismi*, nelle infinite categorie mobili e parziali con cui

affrontare le nuove derive dell'identità del cyberspazio.

L'Avatar nasce da una divisione, è l'emanazione dell'utente che lascia trasmigrare un agente semiotico in un mondo digitale in cui poter agire. L'agente semiotico si carica dei desideri e degli investimenti emozionali dell'utente fisico. L'Avatar digitale soggiace ai codici di programmazione dell'ambiente in cui è immerso ed è esso stesso un codice. È una rappresentazione visuale, uno strumento virtuale o una protesi digitale di un utente-referente. Il cursore, o la freccetta diretta dal mouse, sono le prime Avatar-esperienze. Queste prime forme, con cui si accede all'ambiente costituito dall'interfaccia del computer, sono uguali per ogni utente. La vera esperienza radicale si ha invece quando si può scegliere la veste digitale più soddisfacente in un determinato momento. A partire dal *nickname* di una comune stanza di chat testuale, fino ad arrivare ai personaggi grafici antropomorfi dei MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game), si moltiplicano i corpi digitali di cui avere esperienza nei territori telematici. E' proprio nei giochi di ruolo online che si verificano le esperienze più radicali di utilizzo e dismissione di un avatar. I giochi di ruolo online sono videogames giocabili in Rete da più utenti dislocati geograficamente sul globo terrestre. Gli ambienti giocabili sono lande digitali che diventano sempre più x-sterminate. I giocatori socializzano, conducono battaglie, costruiscono essi stessi ambienti digitali, conducono una vita abitando interattivamente gli immaginari che hanno creato per loro i programmatori dei giochi.

Dal regno di Camelot alle galassie di Star Wars le possibilità sono innumerevoli.

I am selling my level 50 shadowblade on guinevere that has by far way more people than any other server. He is speced full Zerker, **he can kill anyone, anything, small groups, everything**, hes got full epic, with +14 to his specs which are. 58 left ax 58 ax 52 stealth 50 envenom his realm abilities include: danger sence detect hidden climb walls see hidden purge augmented dex II mastery of pain II augmented quickness II

Annuncio di vendita di un Avatar su Ebay.com

Alcuni giocatori incalliti utilizzano una forma, un personaggio, lo fanno crescere (crescono essi stessi?!) e progredire fino a quando non decidono di *dismetterlo*. A questo punto il personaggio potrà essere abbandonato, suicidato, dimenticato o affidato/venduto ad un altro

utente. Quest'ultimo diventerà propriamente 'quel personaggio', quella forma, quel costrutto di dati e starà a lui decidere di vivere in linea di continuità col passato piuttosto che dare svolte repentine alla sua vita. L'Io coerente, anche se all'interno di un gioco, viene messo in discussione anche dalla compra-vendita di avatar sulle aste online.

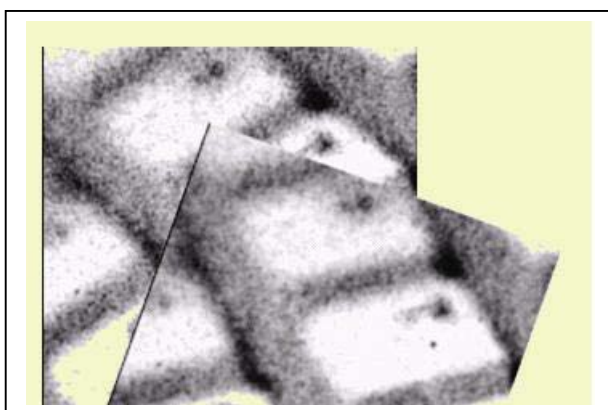
L'esperienza identitaria è automaticamente plurale, diversa ad ogni collegamento, e il senso del sé si modifica al ritorno nei limiti spazio temporali dei corpi fisici.

"Chi naviga sul web è un avatar, proprio perché può incarnare tutti i sé parziali – aporetici e anomici – che desidera". (13)

"Accendo il computer, mi connetto, sono. E' come respirare. Ma condiviso con un milione un milione di altri. Muoio ancora ed

ancora, ed ogni volta mi ricreo. Con un multiplo di mutazioni incandescenti non si è mai soli". (GashGirl)¹⁴

I linguaggi dei nuovi media



"L'accesso all'informazione non è più solo una forma essenziale di lavoro, ma anche una nuova ed essenziale categoria della cultura. Di conseguenza, è corretto affrontarla dai punti di vista teorico, estetico e simbolico."
Lev Manovich

Tracciare una traiettoria netta che conduca ad una chiara sistematizzazione dei new media e dei loro linguaggi è un'impresa tanto ardua quanto inutile. Numerosi tentativi sono stati compiuti da filosofi, antropologi o mass-mediologi, ma ognuno non ha potuto che mettere in luce aspetti parziali. Come nelle ultime riflessioni nelle scienze umane, è attraverso la considerazione di punti di vista diversi, talvolta affiancando tesi opposte, che il sapere e la riflessione teorica possono guadagnare in fase produttiva.

Nella mia analisi sui new media, e in particolar modo sulla convergenza di media diversi nella interconnettività globale del cyberspazio, ho scelto di far confluire le ipotesi di due testi fondamentali piuttosto recenti: "Remediation" di J.D.Bolter e

¹⁴ <http://www.thing.net/~dollyoko/censored/dollyoko.html> (u.a. 5/6/2003)

R.Gruisin e “Il linguaggio dei nuovi media” di Lev Manovich. I primi legano l’evoluzione dei media, non solo quelli sviluppatasi nell’ultimo decennio, ad una logica, non oppositiva, di *immediatezza* e *ipermediazione*. Il secondo, collocando i new media sull’asse di continuità della cultura visuale e mediatica del novecento, non manca di mettere in rilievo le differenze tra nuovi e vecchi media sottolineando aspetti nuovi, messi poco in luce fino ad ora.

SAMPLING E DIGITALIZZAZIONE

“Sampling” è tradotto in Italiano con “campionamento” e rappresenta una procedura attraverso la quale si estrapola una parte da un tutto per un particolare utilizzo. In statistica il campione prelevato di solito è rappresentativo di un universo. Anche se il concetto di sampling è divenuto centrale in moltissimi campi della cultura contemporanea da almeno tre decenni, è soprattutto nel campo musicale che ha apportato un cambiamento radicale nei modi di composizione. L’estrapolazione di pezzi di brani altrui da ricontestualizzare è sfociata nella cultura del remix, così come in gran parte della musica elettronica a partire dagli anni ’80. Manovich spiega che la digitalizzazione, la conversione di dati in numeri di codice binario, deriva da un duplice processo. Il primo è proprio il sampling: un’estrazione da un continuum di parti ad intervalli regolari. Più di frequente avvengono i campionamenti maggiore sarà la qualità o la risoluzione. In un comune cd audio il

suono viene campionato 44.100 volte al secondo. Ad ogni campione viene poi assegnato un valore numerico: quantificazione. La differenza tra old media e new media sta proprio nella differenza tra analogico e digitale: il primo è detto di una grandezza che riproduce un fenomeno in maniera continua, il secondo riproduce grandezze utilizzando un sistema numerico binario, dove tutto viene trasformato in serie di 0 e 1. Negroponte in "Esseri digitali" afferma che nella nostra percezione c'è pochissima differenza tra analogico e digitale, visto che in quest'ultimo caso la riproduzione di entità discrete è così veloce che non se ne distingue la separatezza.

"La materia è fatta di atomi. Se potessimo osservare ad una scala subatomica una superficie metallica estremamente levigata vedremmo soprattutto dei buchi. Ci appare liscia e compatta perché i singoli pezzi sono estremamente piccoli. Altrettanto avviene per un'immagine digitalizzata." (Negroponte 1995: 5)

Tutta la realtà è quindi analogica, o almeno così appare. Con un processo di *zoom* potremmo accorgerci delle discontinuità, ma il processo sarebbe utile solo ad alcuni artisti interessati ad un'estetica digitale o agli esperimenti di microbiologia.

Il motivo della diffusione massiva del digitale, che si inquadra lungo l'asse di evoluzione dei media in generale, sta a detta di Lev Manovich, in un due movimenti convergenti: la possibilità di effettuare calcoli sempre sofisticati in modo sempre più veloce ed efficace, da un lato, e la necessità di archiviare un sempre maggior numero di dati per un numero sempre maggiore di persone -

immagini, testi o suoni – da conservare o distribuire.

“La sintesi di queste due vicende storiche è la traduzione di tutti media preesistenti in dati numerici accessibili tramite il computer”
(Manovich 2001: 38)

Ancora, secondo Manovich i nuovi media, pur inquadrandosi sulla linea di continuità della mutazione dei media nel novecento, sarebbero profondamente diversi per logica da quelli vecchi. Il salto dall'analogico al digitale si avrebbe nello spostamento da un modo di produzione industriale ad uno post-industriale di diverso tipo. La nascita della catena di montaggio nel 1913 creò sia la necessità di un lavoro frammentato in unità ripetitive e sequenziali, sia una *standardizzazione* dei componenti. I media moderni –vecchi - seguono la stessa logica: dai caratteri in tipografia, al livellamento di intensità e contrasto nel cinema, alla frequenza di campionamento dei suoni. I nuovi media invece

“precedono una logica tipica della società post-industriale, quella della personalizzazione, che prende il posto della standardizzazione di massa” (50).

Le caratteristiche degli ipermedia, per esempio, permettono il confezionamento di prodotti o contenuti *ad hoc* da veicolare direttamente ad un singolo consumatore in base alle sue preferenze o scelte. Non siamo lontani dal futuro immaginato in “Minority Report” di Steven Spielberg, in cui si entra in un negozio e immediatamente si animano display pubblicitari che chiamano per nome il cliente, riconoscendo l'iride dei suoi occhi, chiedendogli se sta tornando a comprare le sue scarpe preferite. Le ultime politiche di

marketing e comunicazione pubblicitaria tendono a rivolgersi direttamente ai singoli individui dando loro la sensazione di una maggiore libertà di scelta. In realtà si stanno sviluppando meccanismi efficacissimi di tracciamento delle scelte di consumo, con conseguenti sforamenti dei messaggi di comunicazione aziendale in quelle sfere private che dovrebbero essere protette dal diritto alla privacy. A fronte di una tanto strombazzata maggiore libertà di scelta e personalizzazione, all'interno di modelli precostituiti, il voyeurismo affamato del marketing si insinua sempre più all'interno degli ambienti dei consumatori.

Manovich individua ancora altre caratteristiche che distinguerebbero i nuovi dai vecchi media:

Modularità: le strutture dei Nuovi Media sono composte da elementi diversi – caratteri, script, pixel, suoni, forme - che possono essere assemblati in costruzioni diverse, semplici o complesse, ma che mantengono le loro identità separate. In questo modo possono essere aggiunti, tolti o cambiati elementi senza che l'impalcatura generale ne risenta nel funzionamento.

Automazione: molte operazioni di creazione, accesso o manipolazione mediale vengono svolte automaticamente dai software a vari livelli. La creatività intenzionale umana viene a volte sostituita da semplici processi di selezione all'interno di una serie di scelte preesistenti.

Variabilità: sinonimo di *mutabile* o *liquido*. Gli oggetti mediali

digitali rappresentano il passaggio dalla 'riproducibilità tecnica' alla *producibilità elettronica*. Essendo fondati su di un codice binario, la possibilità di copia viene superata dalla possibilità di produzione di versioni diverse dell'oggetto in *real time*.

Transcodifica: il quinto principio è fondamentale perché mette in luce lo scambio che avviene continuamente tra culture umane, computerizzazione dei media e computerizzazione delle culture.

Letteralmente 'transcodificare' vuol dire tradurre un oggetto da un codice in un altro codice. Esistono due livelli di configurazione dei nuovi media: un livello 'culturale', che influenza già la produzione di nuovi contenuti medialità attraverso strutture narrative tradizionali di racconto piuttosto che con la creazione di spazi digitali cartesiani, e un livello 'informatico', che interviene con

"sorting e matching, la funzione e la variabile, il linguaggio del computer e la struttura dei dati". (69)

Questo vuol dire che bisogna aspettarsi un'influenza reciproca (interazione) tra le rappresentazioni sociali e culturali all'interno delle reti e dei computer e le azioni delle reti e dei computer stessi sulle culture. Caratteristiche algoritmiche, nuove logiche, nuovi termini e nuove categorie sono fondamentali per una riflessione sulle esperienze umane mediate dal computer.

"Dagli studi sui media ci stiamo muovendo verso qualcosa che potremmo chiamare 'studi sul software' (71).

Bolter e Gruisin invece fanno un discorso seguendo un piano un po' diverso. Innanzi tutto liberano McLuhan dal "determinismo tecnologico" con cui è stato troppo facilmente criticato e liquidato,

facendo propria una sua intuizione:

“Il contenuto di un *medium* è sempre un altro *medium*.” (1967: 16).

Con questo si vuol dire che nella loro storia i media si sono modificati e sono mutati sulla base dei media precedenti, all'interno di un contesto mediale che li ha condizionati, riconfigurando pratiche e appropriandosi di “tecniche, forme e significati sociali di altri media”. Il mediascape prospettato da B. e G. è altamente competitivo e procede per modellizzazioni ibride e innovative, sulla base di vecchi schemi da far esplodere. I vecchi media, con l'avvento dei nuovi, reagiscono fisiologicamente con la mutazione e l'adattamento, per non scomparire. La *remediation*, meccanismo che non investe soltanto le caratteristiche tecniche dei mezzi di comunicazione di massa, arriva ad influenzare le stesse esperienze che con i media divengono possibili variando le dimensioni di percezione e rappresentazione sociale degli utenti. Sempre secondo B. e G. la *remediation* procederebbe secondo una logica contraddittoria, ma non oppositiva, di *immediatezza* e *ipermediazione*. La prima mette in evidenza la tendenza a negare il carattere mediato di ciò che un medium fa vedere, cercando una trasparenza delle superfici. Dall'invenzione della prospettiva lineare rinascimentale, attraverso certi modi di fare cinema e televisione, fino alle utopie iper-realiste della Realtà Virtuale, in tutto il corso della storia dei media c'è stata una tendenza a cancellare il 'mezzo' per tentare di fornire agli spettatori/utenti un'esperienza – si è detto – più autentica. La

tecnologia viene vista come 'artificio' da occultare per non rovinare una presunta 'naturalità' dell'esperienza. La grafica computerizzata, nonostante le illimitate possibilità offerte dal digitale, fa ancora largo ricorso alle tecniche algebriche di suddivisione dello spazio, tipiche delle visioni del disegno prospettico, mirando alla realizzazione di rappresentazioni foto-realistiche. Il manifesto del cinema Dogma¹⁵ è l'ultimo grido dei cineasti in favore di una trasparenza e di una verità invocata a gran voce. Il cinema Dogma, essendo cinema, è allo stesso modo costruito. La loro richiesta di un "voto di castità" al modo di fare cinema contro un'illusiva "cosmesi" dimostra, a parer mio, una chiara rinuncia, oltre che forse una malcelata paura, ad accettare la sfida portata dalle nuove tecnologie.

L'*ipermediazione* è invece una tendenza ad esaltare il mezzo di comunicazione utilizzato. Dal connubio tra televisione, cinema e tecnologie informatiche, fino ad arrivare ai moderni sistemi a finestre dei sistemi operativi dei nostri comuni computer, la commistione di forme mediatiche attraverso l'ibridizzazione, ha generato nuovi tipi di esperienza, dissonanti rispetto alle precedenti esperienze considerate naturali. L'*ipermediazione* è già cifra costitutiva delle avanguardie storiche dell'inizio del secolo, del collage dadaista, della scomposizione cubista e della video arte. Oggi è la Net.Art ad assumerne l'eredità e ad aggiungere ulteriori livelli di moltiplicazione, dato il carattere delle opere che si fonda nella

¹⁵ Manifesto del cinema Dogma - <http://www.trax.it/dogma95.htm>

partecipazione attiva degli utenti e dalla fruibilità possibile solo all'interno di network telematici. Grazie all'ipermediazione lo spettatore/utente è diventato in grado di guardare da diversi punti di vista. I livelli di osservazione, azione e linguaggio sono vertiginosamente proliferati.

“Non c'è più bisogno di rendere la [tecnologia] trasparente, semplicemente perché non si pensa ad essa come in contraddizione con l'autenticità dell'esperienza” (Huhtamo cit. in Remediation:68)

Non sono d'accordo con chi mette in correlazione la presunta trasparenza, che si avrebbe attraverso un particolare uso dei mezzi di comunicazione, con una maggiore immediatezza, rispetto agli usi più mediatizzati, che condurrebbero ad un'artificialità menzoniera. Per B. e G. l'ipermediazione fa rivolgere l'attenzione al mezzo stesso, alla sua 'opacità', al fatto che una determinata visione o conoscenza possa avvenire attraverso lo specifico mezzo che si sta utilizzando. La trasparenza invece darebbe all'utente la sensazione di un rapporto più diretto con gli oggetti o con la realtà rappresentata. Io credo che la realtà postmoderna sia già sufficientemente ipermediatizzata e che consenta di vivere un numero sempre maggiore di esperienze, prima impensabili. Autenticità non fa più rima con realismo, tanto meno con iper-realismo. Una sessione di chat non è un incontro tradizionale face to face, il più delle volte è basato sulla scrittura alfabetica, ma si svolge ugualmente in uno spazio della mente, in una dimensione di investimenti immaginari ed emozionali: è una situazione che produce effetti! Non siamo di fronte ad

un'opposizione tra ciò che è reale e ciò che non lo è, tra la veridicità e la virtualità, tra opacità e trasparenza. Piuttosto parlerei di translucenza, di superfici riflettenti e rifrattive, di *augmented reality*. L'Ipermediazione offre esperienze dense, perché oltre a svolgere le funzioni tradizionalmente svolte dai mezzi di comunicazione di massa, come informare, intrattenere o divertire, rende allo stesso tempo consapevoli del mezzo in sé, del mezzo come significante significativo. L'ipermediazione ha un carattere altamente liberatorio, al contrario la trasparenza limita le forme d'espressione al già conosciuto, già detto, già osservato. Mentre la trasparenza ri-produce, l'ipermediazione produce.

INTERFACCIA CULTURALE

Che si lavori sulla moltiplicazione dei media o sulla trasparenza della mediazione, il terreno di confluenza dei designer, architetti o studiosi delle nuove materie digitali, è sicuramente l'interfaccia. Concetto chiave per capire i media, soprattutto dopo l'avvento del digitale, e più propriamente detta HCI – human computer interface – l'interfaccia è ciò che media tra il linguaggio delle macchine, il loro funzionamento e le azioni dell'utente. La data del 1984 è fondamentale, è l'anno in cui Macintosh esce sul mercato con dei computer che usano la metafora della 'scrivania' (desktop) e cambiano sensibilmente l'esperienza di fruizione dei computer. Vengono di fatto estese le possibilità di utilizzo anche a chi non può o

non sa addentrarsi nelle questioni di codice di programmazione. Attraverso l'ideazione di un contesto familiare, come quello di una comune scrivania da ufficio, l'interfaccia è diventata il luogo, da programmare e abitare, attraverso il quale il computer viene effettivamente reso operativo. Il mouse, lo schermo e la tastiera fanno già parte del concetto di interfaccia, ma io preferisco focalizzare l'attenzione su quelle interfacce-spazi digitali che permettono agli utenti di muoversi nel flusso delle informazioni, visualizzare dati, crearli e manipolarli. È proprio attraverso questi ambienti che le culture - con design, arte, principi di usabilità, narrative, metafore - interagiscono con il mondo algoritmico e matematico dei linguaggi di programmazione. Come dice Manovich:

“In sostanza non ci stiamo più rapportando con un computer, ma con una cultura codificata in forma digitale” (98)

Manovich riprende in qualche modo il discorso di Bolter e Gruisin quando conia l'espressione *interfaccia culturale*. Con questo intende il luogo, le pratiche o le modalità, con cui il computer e l'uomo interagiscono attraverso metafore o dati culturali. Non si parla soltanto di siti web, cd-rom o Dvd, ma anche di videogiochi, di terminali elettronici disseminati nella città, di musei: tutte le forme culturali prodotte dai new media. Al momento attuale sono tre le grandi tradizioni che hanno contribuito al linguaggio delle interfacce culturali: il cinema, la parola stampata e l'interfaccia uomo-computer. Ognuna di queste aree ha sviluppato nel corso del tempo delle strategie e delle metafore di presentazione dell'informazione. I nuovi

media sono oggi il loro luogo di confluenza, all'interno del quale si mescolano stili, tradizioni e sperimentazioni. Questo vuol dire che le nuove forme di presentazione dell'informazione dipendono in gran parte da un meccanismo di 'rimediazione', per usare il concetto di Bolter e Gruisin, di forme mediali precedenti. La scrittura alfabetica testuale e la struttura 'a pagina', compresa la pagina di giornale, sono state le prime forme a determinare la configurazione dei computer e dei primi terminali. Oggi chiamiamo 'pagina' anche una schermata ipertestuale sul web, ma pur essendo stati superati i diversi limiti della forma cartacea, è stato grazie alla sua tradizionale forma che le nuove sperimentazioni si sono potute innestare. L'esplosione definitiva si è avuta con l'annullamento dei principi gerarchici di organizzazione dell'informazione, come poteva avvenire in un libro, attraverso l'hyperlinking. I dati non si leggono: ora si accede ai dati.

"Invece di sedurre l'utente attraverso un'abile organizzazione di argomenti ed esempi, di pro e contro, la modifica dei ritmi di presentazione (i.e. l'intensità con cui si fanno fluire i dati, o l'uso del linguaggio contemporaneo), falsi percorsi e la brillante presentazione di provocazioni concettuali, le interfacce culturali, come la stessa RAM, bombardano l'utente sparandogli addosso tutti i dati in un a sola volta" (107)

Anche il cinema è diventato fondamentale nella fruizione di spazi digitali, soprattutto per quanto riguarda i movimenti nello spazio. Tutti gli spostamenti della cinepresa, fondamentali per una fruizione dell'informazione sempre più spazializzata, vengono incorporati nella progettazione da media designer e web architetti. I

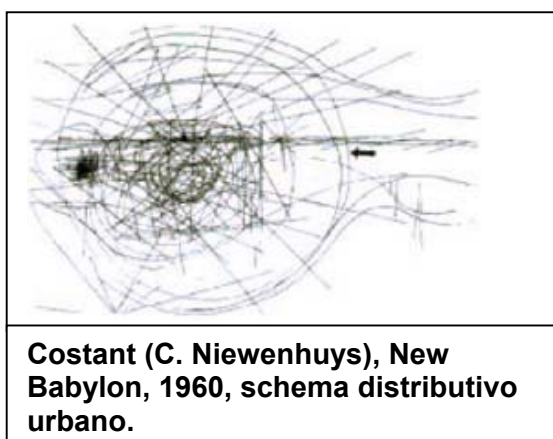
primi prodotti a sfruttare le tecniche cinematografiche sono stati i videogames. La tradizionale forma rettangolare dell'immagine rappresentata viene superata oggi dagli ambienti immersivi di realtà virtuale in cui la telecamera si assimila al corpo dell'utente, capace ormai di muoversi in tre dimensioni, direttamente all'interno dello spazio narrativo.

“Il programmatore di un mondo virtuale è, dunque un regista cinematografico e un architetto” (113)

L'interfaccia uomo computer è l'ultimo campo con cui i nuovi media sono stati progettati per veicolare informazione. Box di dialogo, menu gerarchici, finestre scorrevoli, comandi di input sono tutti elementi entrati a pieno titolo in una tradizione, ormai più che decennale, di fruizione dei computer a livello di massa. Le tre grandi aree che ho appena citato interagiscono tra loro, a volte in modo altamente competitivo, con un risultato di creazione di linguaggi - interfacce culturali - dai profili ibridi. La commistione di generi e tradizioni diverse ha trovato il luogo definitivo nella rete e negli ipermedia. Il cinema e la parola stampata sono due chiavi di lettura e di interpretazione dei nuovi media a cui io aggiungerei senza dubbio l'architettura. Grazie a questa si può riflettere sul carattere dirompente dei nuovi media, che li differenzia da quelli vecchi: il loro carattere di spazi vivibili e vissuti. Come ho già detto l'interfaccia viene creata sulla base della riproposizione di vecchi schemi - arte figurativa, fotografia, spazi cartesiani, inquadrature cinematografiche - e sul superamento dei confini considerati classici tra concetti e

categorie. Disegnare un'interfaccia è creare un mondo¹⁶. Non si è molto lontani dalle idee tradizionali dell'arte sull'immaginazione e la creazione, ma avverto la vertigine quando considero l'allargamento di prospettive che dà la progettazione di uno spazio multimediale che dovrà essere interattivamente abitato. Gli ambienti finalmente diventano sensibili, reattivi, non contengono soltanto il flusso cyber-sociale, ma lo significano adattandosi alle pratiche, ai movimenti, ai dialoghi, ai sentimenti. Siamo all'incrocio di spazi immaginati, spazi disegnati e spazi vissuti, dove costruzione e comunicazione trovano una forma fluida, infinitamente modificabile. È la promessa finale della rottura dei limiti dell'architettura progettata sul territorio fisico. E' la liberazione dell'architettura. E' architettura liquida.

"E' un'architettura dell'interno, un sistema incompiuto delle strumentazioni collettive di intelligenza, una volteggiante città dai tetti di segni" (Lévy 1996: 222)



"[Sarà uno]...schema a rete...[di spazi il cui ambiente può essere modificato da]...una consistente manipolazione di colore, luce, suono, clima, dall'uso dei più disparati tipi di apparati tecnici e dai meccanismi psicologici. La

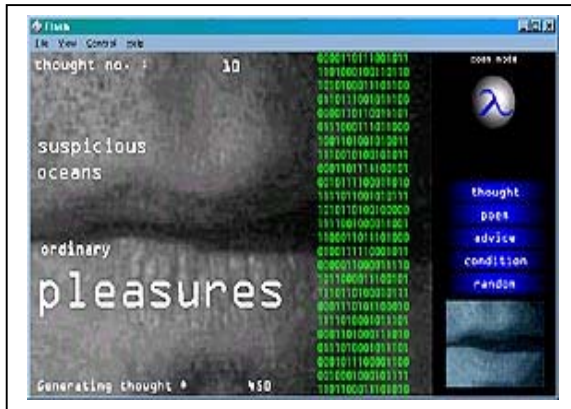
plasmabilità continua degli interni e l'interazione tra i vari ambienti si armonizzano con il libero gioco

sperimentale della vita degli abitanti. La città determina lo svolgimento dinamicamente attivo e creativo della vita. Si può vagare a lungo

¹⁶ Le interfacce, soglie grafiche di visualizzazione dei siti del cyberspazio raggiungibili attraverso uno schermo, sono la nuova sfida non solo dell'architettura, ma anche dell'arte, della sociologia e dell'antropologia. Sono poste in essere dall'ingegnere, dal progettista grafico e dall'utente insieme. Una riflessione critica non potrebbe essere che trans-disciplinare.

attraverso settori interconnessi, affrontando l'avventura offerta da questo labirinto senza fine." Constant Nieuwenhuis, La Nuova Babilonia, 1960

L'arte e i nuovi media



"I believe that the artist doesn't know what he does. I attach even more importance to the spectator than to the artist."

Marcel Duchamp

L'eterogeneo corpo delle arti ha sempre reagito all'irruzione di nuovi mezzi di comunicazione sperimentandone i linguaggi e riflettendo sugli effetti che questi avevano sugli immaginari. Il *mediascape*, panorama mediale risultato delle interazioni, interconnessioni e flussi dei diversi media operanti in un determinato momento, si modifica in funzione delle mutazioni dell'arte e, viceversa, il panorama delle arti – *artscape* – dalle pratiche underground a quelle maggiormente istituzionalizzate, muta nel tempo influenzato dai media. È ormai impossibile, oltre che inutile, separare le forme artistiche dalle tecnologie che le pongono in essere. Una riflessione antropologica sui modi di comunicazione artistica, specialmente in quest'epoca in cui si profilano nuove forme di

percezione e configurazioni ibride di mezzi comunicativi, deve evitare di basarsi semplicemente sulle analisi di contenuto – significati – delle opere che decide di analizzare. L'ormai famosissima affermazione di McLuhan, "il mezzo è il messaggio", è quanto mai attuale: è impossibile considerare una separazione tra creatività e supporti tecnici. Così come è obsoleto concepire uno studio sull'arte prescindendo da uno studio sui dispositivi mediali. Forme e tecnologie sono come i software e gli hardware delle moderne tecnologie, intimamente connesse, intimamente legate.

Secondo Lorenzo Taiuti con l'arte elettronica si è di fronte ad una svolta radicale perché si segnerebbe definitivamente il superamento del ruolo dell'arte come 'rappresentazione'. In realtà a partire dall'inizio del Novecento, con il lavoro delle avanguardie, si è vista una generale tendenza a destrutturare lo statuto dell'arte tradizionale, a partire proprio dal suo carattere di rappresentazione della realtà. Nella commistione di sperimentazioni artistiche e linguaggi della comunicazione mediale, man mano che la comunicazione proliferava allargando a livello di massa il suo bacino d'utenza, varie tendenze hanno portato l'arte a snaturarsi e a modificarsi, ora esplodendo e 'infettando' luoghi non deputati alla sua fruizione – happenings - ora implodendo e racchiudendosi in un'idea – arte concettuale – o in una serie di istruzioni – Fluxus. Sono comunque le avanguardie quelle che più reattivamente rispondono all'irruzione di nuovi linguaggi, rivolgendo maggiore attenzione ai

dispositivi.

“La funzione che le avanguardie svolgono consiste insomma, in sostanza, nell’adeguare i modi e le funzioni dell’immaginario alla nuova fase antropologica indotta dalla neo-tecnica”.(Costa 1999: 47)

Secondo Costa è proprio il lavoro delle avanguardie a dover essere analizzato in quelle fasi storiche in cui si profilano nuove derive antropologiche, in cui perturbazioni tecnologiche causano espansioni e deflagrazioni nei panorami mediali. Il progresso tecnologico ha sempre influenzato l’arte, ma questo rapporto è rimasto sempre sotto la ‘superficie’ fino al lavoro svolto dalle avanguardie del ‘900. Proprio la parola ‘arte’ acquisisce una dilatazione semantica che ha, tra le altre funzioni, quella di riportare a galla questo rapporto. Le avanguardie disvelano il significato delle nuove tecnologie lavorando sulle specificità dei nuovi mezzi e sperimentando sui linguaggi che ne derivano. Ma il lavoro delle avanguardie non si limita alla sperimentazione dei linguaggi, ma investe gli stessi meccanismi di selezione, valutazione ed esposizione artistica. Grazie alle avanguardie storiche possiamo considerare la storia dell’arte come una progressiva entrata in crisi dei principi di creatività, soggettività ed espressione. Costa riconosce in tre vettori le tendenze che avrebbero portato l’arte a:

- ✓ **Destrutturare il soggetto**
- ✓ **Estroflettere e spettacolarizzare il corpo**
- ✓ **Artificializzare l’esperienza**

Ancora. Costa divide la storia dell'arte fornendo tre chiavi diverse di interpretazione a seconda del focus che si vuole prendere in considerazione:

DISPOSITIVO: la considerazione della messa in opera, le componenti tecniche e tecnologiche, le relazioni, le componenti, le mutazioni.

COINVOLGIMENTO: lo spazio di investimenti emozionali, il ruolo del fruitore o del pubblico, la percezione, la sensorialità.

ESTETICO: funzione della riflessione filosofica e metafisica, sul concetto di gusto piuttosto che di 'bellezza' e 'verità'.

L'errore che C. fa è quello di concentrare la sua attenzione quasi esclusivamente sui dispositivi tralasciando completamente il fattore 'coinvolgimento', che pure considera nella sua schematizzazione. Un'arte che si metta "sotto il segno dell'antropologia" deve analizzare media e linguaggi, senza tralasciare il modo in cui essi sono culturalmente e storicamente utilizzati, innovati, sperimentati. Non si può quindi concentrare l'attenzione soltanto su uno degli aspetti, per esempio sui soli dispositivi, piuttosto che sui soli significati, o sulle esperienze dei fruitori, senza rischiare di perdere fattori importanti di interpretazione. Una nuova antropologia dell'arte deve essere transdisciplinare e ibrida: culturologica, massmediologica, sociologica, estetica.

Seguendo invece il discorso di Taiuti traccerei una storia delle influenze, che arte, media e linguaggi di massa hanno intessuto

reciprocamente. È possibile delineare una serie di fratture che hanno dato il via a pratiche innovative allargando effettivamente il campo dei significati e delle pratiche artistiche. Dimostrerò poi nel prossimo capitolo, che l'inconscio lavoro delle avanguardie l'arte elettronica, come Costa afferma, per realizzarsi nelle opere di Net.Art si di un livello interconnettivo.

La prima vera frattura, destinata a produrre calcificazioni inedite, è sicuramente l'avvento della **fotografia** nei linguaggi visuali. La riproduzione della visione viene meccanizzata, affidata ad una macchina che sfida il tradizionale rapporto percezione-occhio-mano. Il corpo intero delle arti, ma in particolare la pittura, reagiscono alle nuove prospettive introdotte dalla fotografia mutuandone i modi spaziali. Allo stesso modo la fotografia fa proprie alcune delle caratteristiche della ritrattistica classica. Con la fotografia è chiaro il processo di *remediation* che avviene tra nuovi e vecchi mezzi di comunicazione. La pittura reagisce all'ondata di realismo meccanizzato portato dalla fotografia prima, assumendone tratti caratteristici, come nella pittura di genere storico e spettacolare, poi modificandosi per arrivare a visioni tutt'altro che realistiche introdotte, per esempio, dalle correnti cubiste e surrealiste. La fotografia invece rimedia i mezzi precedenti introiettandoli nel suo linguaggio, per poi giungere alla costituzione, e al riconoscimento, di propri linguaggi specifici.

“E' la fotografia a porre in evidenza, e nella quotidianità, la contraddizione apertasi fra tecnica, linguaggio e ruolo creativo”

(Taiuti 1996: 13)

L'introduzione della fotografia non solo permette una nuova riconfigurazione dei linguaggi visivi, ma mette in discussione il ruolo del soggetto creativo e del suo rapporto con la tecnica. Si impone infatti una relazione più stretta tra mezzi tecnici e artisti, che porta un problema alla tradizionale visione del genio-artista romantico. Ma accade di più: con la fotografia la realtà non viene più semplicemente trascritta o tradotta, ma viene 'riprodotta tecnicamente'. L'opera d'arte, per dirla alla Benjamin, perde definitivamente la sua aura sacrale, il suo carattere divino e contingente. Questo diventa ancora più chiaro quando vengono commercializzate, nel 1888 da Eastman, macchine fotografiche di facile utilizzo, che immediatamente si diffondono a livello di massa, mettendo nelle mani di un numero sempre maggiore di persone uno strumento con cui facilmente produrre, replicare e diffondere immagini. L'era della proliferazione delle immagini assume un ritmo vertiginoso.

"Sin dall'inizio, la fotografia ha comportato la cattura del maggior numero possibile di soggetti. E la successiva industrializzazione della tecnologia fotografica non ha fatto che dar corpo a una promessa insita nella fotografia fin dagli esordi: quella di democratizzare tutte le esperienze traducendole in immagini"
(Sontag 1974)

E' il **cinema** a raccogliere l'eredità della fotografia per portare un'ulteriore frattura al panorama delle arti e della comunicazioni di massa. La resa delle immagini in movimento nello spazio, e la tecnica del montaggio di video sequenze, permette di modulare le esperienze visive secondo nuove modalità. Gli spostamenti della cinepresa

portano gli spettatori a nuovi livelli di visione, ingigantendo per esempio i piccoli particolari per riportarli sul grande schermo. ZOOM. Il montaggio rivoluziona la stessa esperienza visiva, lo spazio e il tempo vengono modulati attraverso il ritmo del susseguirsi delle immagini. La realtà diventa un avvicinarsi di frammenti messi in fila per generare una sensazione di flusso della visione. Ma la visione stessa non ha centro, come accadeva con la tradizione della prospettiva rinascimentale: gli spettatori vivono la sensazione di guardare da diversi punti di vista grazie alle inquadrature e ai movimenti delle cineprese. Il cinema è la prima arte ad assumere metodi di produzione e diffusione industriale, portando numerose persone a collaborare e lavorare per la realizzazione di un solo prodotto.

Così come il montaggio nel cinema è la tecnica del **collage**, introdotta dal cubismo nella pittura, a radicalizzare l'esperienza del quadro. Si giustappongono materiali diversi come cerate, carte colorate o pezzi di giornale, si caricano di significato i lavori attraverso un'eterogeneità programmatica. L'utilizzo di carta stampata e pubblicità all'interno delle opere segna l'ingresso delle comunicazioni di massa ad un livello estetico: la mediazione dell'informazione diventa materiale per la creazione di mondi alternativi. La presunta 'verità' della stampa è utilizzata per la finzione artistica. La tecnica del collage è eversiva: non solo 'selezionare e combinare' diventano atti dalla valenza artistica, ma

alcuni materiali, prima considerati privi di valore estetico o di utilità, vengono elevati e resi degni di entrare a far parte del mondo dell'arte. L'uso straniato e sorprendente di oggetti da defunzionalizzare e decontestualizzare sarà tipico della sperimentazione dadaista, ironica e sbeffeggiante.

La corrente **futurista** si caratterizza invece per un'invasione programmatica di tutto il mediascape e di tutti i linguaggi della comunicazione di massa. Le pratiche artistiche riconoscono di dover acquisire quella rapidità, visibilità e pervasività tipiche dei nuovi supporti mediatici. Le riviste, il telegrafo, la radio, il cinema e la fotografia sono tutti impiegati per l'estetica e il messaggio futurista, che fa della tecnologia sia un fine che un mezzo d'espressione. Siamo agli albori della multimedialità:

"Nel veder salire velocemente un aeroplano, mentre una banda suonava in piazza, abbiamo intuito il *Concerto plastico-motorumorista nello spazio e il Lancio di concerti aerei* al di sopra della città. - La necessità di variare ambiente spessissimo e lo sport ci fanno intuire il *Vestito trasformabile* (applicazioni meccaniche, sorprese, trucchi, sparizioni d'individui) - La simultaneità di velocità o rumori ci fa intuire la *Fontana giroplastica rumorista*. - L'aver lacerato e gettato nel cortile un libro, ci fa intuire la *Réclame fono-moto-plastica e le Gare pirotecnico-plastico-astratte*. - Un giardino primaverile sotto il vento ci fa intuire il *Fiore magico trasformabile motorumorista*. - Le nuvole volanti nella tempesta ci fanno intuire *l'Edificio di stile rumorista trasformabile*." (Balla e Depero: 1915)¹⁷

Se il futurismo vedeva orizzonti soltanto positivi nell'impiego delle macchine e nella loro capacità intrinseca di trasformare la società, il movimento **Dadaista** si pone in maniera fortemente critica.

¹⁷ <http://www.morciano.it/boccioni/manifesto-della-ricostruzione.htm>

I codici vengono sovvertiti per una critica dei sistemi artistici e culturali. Nasce l'anti-opera. Il collage diventa destrutturante e anti-estetico, teso verso la produzione di nonsenso. Il reale è un gioco di specchi e di rimandi.

"Libertà: Dadà. Dadà. Dadà. Urlo di colori contratti, groviglio degli opposti e di tutte le contraddizioni" ¹⁸

Merito invece della corrente **Surrealista** è quello di generare definitivamente la frattura tra realtà e rappresentazione - non è un caso che l'antropologia si sia avvicinata a questa corrente - giocando con l'illusione e lo spiazzamento, facendo dell'arte un dispositivo per l'attivazione di meccanismi psicologici..

Tutte le esperienze artistiche dell'inizio del Novecento danno esempi e modelli per un'arte sempre più fluida e multimediale. Per tutte valgono i principi della moltiplicazione dei piani di visione, della contaminazione tra i generi e le forme dell'arte, della frammentazione e mescolamento dei saperi, ecc. Soggettività, creatività ed espressione vengono demistificate. L'arte non è più rappresentazione della realtà e la creatività non appartiene più al genio romantico. Il nuovo artista si diverte nel gioco della citazione, della sovrapposizione e della parodia. Come dice Eco:

"Il concetto di originalità assoluta, rispetto ad opere precedenti e alle stesse regole di genere è concetto contemporaneo, nato col romanticismo; l'arte classica era in vasta misura seriale e le avanguardie storiche hanno messo in crisi in modi diversi l'idea romantica della creazione come debutto nell'assoluto (con le tecniche di collage, i baffi alla Gioconda, etc.)".

¹⁸ <http://www-utenti.dsc.unibo.it/~cavatoi/ig/disgusto%20dadaista.htm> (u.a. 4/6/2003)

Net.Art – Not.Art



We artists are trying to seduce the machine: we wish to embrace it with our ways of thinking and feeling. We want computers that emote, networks that are sentient, robots that care. We stroke their screens, play with their mice, run our fingers over their keyboards, to entice them into our field of consciousness.

Roy Ascott - Turning on technology

Come il computer imita fino ad ora l'uomo, nella sua capacità di ricordare e richiamare informazioni per associazione, così dobbiamo forzare il sistema in senso creativo, distorcere e violare norme logiche, producendo invece sogni, allusioni, rimandi, metafore e paradossi. E' la poetica del *networking* che cerchiamo
Roy Ascott – Il momento telematico

Questione di terminologia

Il termine Net.Art è frutto sia di una leggenda sia di un dibattito tenutosi tra artisti, critici e operatori culturali sulla mailing list di *nettime*¹⁹. La leggenda, che non è avvalorata da nessuna prova

¹⁹ <http://www.nettime.org/> (u.a. 16/06/2003)

ma che viene citata ormai dappertutto, narra di una mail anonima ricevuta nel 1995 da Vuk Cosic, oggi tra i maggiori esponenti di Net.Art. Per un'incompatibilità di software il testo che apparve sul suo computer risultava pressoché incomprensibile. L'unica stringa che aveva un benché minimo senso appariva così:

[...] J8~g#l\;Net. Art{-^s1 [...].

Cosic iniziò immediatamente ad utilizzare il termine "Net.Art", compreso di puntino in mezzo. La definizione per un movimento tra i più eterogenei e complessi del novecento inizia quindi con un *readymade*. Un errore dovuto all'incompatibilità tra un codice e un software diventa una definizione. Il dibattito che seguì l'introduzione e la prima circolazione del termine riguardava la scelta tra *Net.art* e un altro termine in voga: *Art-on-the-web*. Vinse il primo, poiché il termine NET evidenziava sia l'entusiasmo per la Rete stessa, ingrediente fondamentale delle nuove opere proposte, sia un carattere di collaborazione e di creazione di reti sociali. *Art-on-the-web* non avrebbe dato il senso delle pratiche che si stavano sviluppando, avrebbe considerato la Rete come un semplice strumento di distribuzione o esposizione di opere prodotte fuori dal web. La Rete come metodo, e metatesto, vinse sulla Rete come vetrina.

"Per loro la rete non è altro che un grande elenco telefonico in cui anch'essi vogliono (devono) essere rappresentati. L'arte in rete (*art on the net*) è solo documentazione dell'arte che non viene creata in rete, ma al di fuori di essa e, in termini di contenuto, non vi stabilisce alcuna relazione. La net.art funziona solo in rete e prende la rete o il "mito della rete" come tema. Ha spesso a che vedere con concetti strutturali: un gruppo o un individuo progetta un sistema

che può essere espanso da altre persone.” (Joachim Blank, What is netart ;-) ?)²⁰

Ancora un'altra distinzione. Net.Art e Web Art non sono la stessa cosa, anche se l'attribuzione delle opere all'una o all'altra etichetta tende col tempo a sfumare sempre di più. Prima di tutto il World Wide Web è un tipo particolare di rete che si basa su un protocollo di trasmissione: http. Sostanzialmente il web è ciò che vediamo quando apriamo un browser come Internet Explorer o Netscape. Net è invece un termine ombrello che può racchiudere ogni tipo di network e di protocollo di trasmissione. Ancora. La Net.Art si basa sulla creazione di *networks*, comunità o reti di comunicazione. Le opere sono fortemente concettuali e interattive, spesso hanno una tendenza a rappresentarsi in modo low tech. La Web Art è invece più spostata sul design, sulla fascinazione audiovisuale, non ha necessariamente connessioni tra utenti ed ha caratteristiche decisamente high tech. C'è chi parla di *arte online*, cioè di arte di cui si possa fare esperienza solo collegati ad Internet. Neanche questo termine è appropriato perché alcune delle opere che vengono fatte appartenere alla Net.Art vengono sì organizzate online, ma spesso si sviluppano in contesti fisici. L'arte in rete appartiene alla Rete, non è pensabile senza i network elettronici, gioca con i suoi protocolli e con le peculiarità tecniche, sfrutta i *bugs* e spinge al massimo le potenzialità di software e hardware. Allo stesso tempo l'arte in Rete non solo è consapevole degli aspetti tecnologici,

²⁰ Joachim Blank, *What is netart ;-) ?*, www.irational.org/cern/netart.txt (u.a. 16/06/2003)

ma anche delle implicazioni sociali e culturali di Internet. Proprio con questi gioca adottando strategie ibride e intermediali.

“An Art form evolving within a system that is so fully totalizing and global that it contains within it every other known mass medium on the planet.” (David Ross in “Art and the age of the Digital, 1999)

Una distinzione che adotto qui è quella coniata da Tilmann Baugmaertel, giornalista coinvolto nel movimento sin dai suoi inizi, che divide le opere in *Net works* e *Networks*. Le prime sono opere realizzate specificamente per il web in forma di Sito Internet, mentre le seconde, emergendo da connessioni sociali e collaborative, trovano senso proprio nella creazione di networks e comunità. Gli ambienti che favoriscono queste dinamiche sono le mailing list, le chat, o alcuni eventi, come i *Netstrike*: azioni di protesta organizzate per colpire un determinato sito internet. Anche se legate ad azioni non accettate socialmente, come lo *spamming* o il cyber-crimine, una delle questioni principali rimane il potere e il controllo che si annidano negli spazi sociali creati da Internet. Gli artisti della Rete lavorano in questi spazi e con questi spazi. Tutti questi lavori in ogni caso sono *net-specific*, non potrebbero esistere in nessun altro mezzo, non potrebbero essere fruite in nessun altro contesto.

La Net.Art non nasce dal nulla, è il territorio d’approdo di una serie di pratiche che solo di recente hanno trovato posto nei canoni della cultura storicizzata e ufficializzata. Oltre alle esperienze delle avanguardie storiche, che di certo hanno fornito strumenti

concettuali eccezionali, la Net.Art può essere meglio compresa se si indagano due fenomeni: la *Mail Art* da una parte, Fluxus e la telecomunicazione dall'altra.

Mail Art

"L'arte per corrispondenza è un'arte viva, aperta, collettiva, solidale, un processo che s'insinua nei ritmi quotidiani, il sogno di tante avanguardie di un'arte perfettamente compenetrata nell'esistenza fattasi realtà." (Vittorio Baccelli)²¹

La mail art, o arte postale, rappresenta un antecedente importante nella comprensione delle idee sottese ai movimenti di Net.Art. Come ogni fenomeno artistico che nasca dal basso, e che soprattutto non abbia ancora raggiunto gli allori di una storicizzazione formale, le origini si confondono. C'è chi fa risalire al futurismo e al dadaismo le prime pratiche spontanee di Arte postale. Marinetti usava le lettere come un mezzo d'espressione dal fronte durante la prima guerra mondiale. Estetica della guerra a parte il padre del futurismo si divertiva a creare o modificare timbri, caratteri e loghi. Duchamp adoperò quattro cartoline con un testo e le spedì al suo vicino di casa. La Mail Art vera e propria è nata dalla corrente



²¹ <http://baccelli1.interfree.it/mailart1.htm> (u.a. 19/05/2003)

concettuale degli anni '60, in particolare dal gruppo Fluxus, che si distinse per una serie di azioni-interventi in puro stile neo-dadaista. Nel 1962, da una costola dello stesso movimento Fluxus, l'americano Ray Johnson fondò la "New York Correspondance School of Art" al fine di istituzionalizzare, e rendere riconoscibile in qualche modo, una pratica che prevedeva la rappresentazione e la distribuzione dell'arte attraverso i canali alternativi dei circuiti postali. Gli elaborati venivano spediti agli appartenenti ad un circuito di indirizzi. Col tempo gli involucri stessi, i francobolli e i timbri diventarono parte delle operazioni. La Mail Art agiva ai margini del sistema istituzionale di selezione e distribuzione artistica, democratizzando questi processi. Ma più che le opere materiali erano importanti lo scambio e il processo di comunicazione: dai prodotti ai processi mentali.

Tilman Baugmaertel in *Netcondition* osserva:

"From its nature, mail art was a network matter and like the Internet, the Mail Art network had no central point and theoretically was open to all – which, paradoxically, did not increase its visibility" (154)

La Mail Art tradizionale apparteneva ad un tempo in cui la dematerializzazione e la producibilità elettronica erano solo agli albori. Questo non permise al movimento di raggiungere vastissime platee e tantomeno di estendersi a macchia d'olio, come succede con le mail digitali. L'avvento di Internet e della posta elettronica hanno apportato nuova linfa vitale al fenomeno radicalizzando le idee portate avanti dal vecchio movimento. L'annullamento di distanze

spaziali e temporali, e l'avvento dell'hyperlink, hanno permesso alla Mail Art, applicata ai reami digitali, di essere immediatamente riconosciuta come un pilastro fondante della Net.Art e di essere parte di mostre internazionali come Documenta a Kassel e Manifesta a Francoforte. In sostanza ciò che accomuna la Mail Art e la Net.Art è principalmente il fattore di scambio tra i partecipanti, che si pongono al di là delle monolitiche istituzioni che ancora troneggiano sul sempre più complesso ed eterogeneo mondo dell'arte, e la diffusione da punto a punto, in opposizione a quelle centralizzata dei musei.

Arte e Telecomunicazione



Hannibal – Nam June Paik

Artisti come Wolf Vostell e Nam June Paik, a partire dalla fine degli anni '60, affascinati dalle possibilità della telecomunicazione e dalle potenzialità dei media, tentarono di decostruire il mezzo televisivo operando per esempio sull'alterazione del segnale. E' curioso

notare come numerosi Net.Artisti oggi lavorino con le insufficienze e i problemi dei

media in Rete, con i software e con molte delle convenzioni tecniche date per scontate solo perché commercialmente più forti. Alterare un

segnale televisivo, così come modificare un videogame, dà la possibilità di percorrere i confini del mezzo in questione. Spingere sempre oltre i limiti di un mezzo significa renderlo poroso, sempre più in grado di attivare processi di comunicazione interno/esterno e di ibridizzazione/contaminazione. La riflessione in questo modo risiede molto di più su cosa significhi 'comunicazione' che su cosa significhi 'espressione'. Sebbene non fossero tecnologie diffuse a livello di massa e abbastanza costose, a partire dagli anni '60 alcuni artisti iniziarono ad utilizzare fax, reti e sistemi di teleconferenza. Tilman Baugmaertel ricorda che nel 1977 tre artisti del gruppo dei Concettuali, Liza Bear, Keith Sonnier e Willough Sharp, si rivolsero addirittura alla NASA per organizzare il "Two Way Demo", una conferenza via satellite che permise ad artisti della costa est e della costa ovest degli Stati Uniti di comunicare ed essere trasmessi in televisione. Nello stesso anno Joseph Beauys, Douglas Davis e Nam June Paik aprirono *documenta 6* con un collegamento via satellite che permise loro di essere osservati in oltre trenta paesi: forse il pubblico più numeroso che abbia mai assistito ad un evento artistico. Queste occasioni diedero il *la* ad interventi che cercarono sempre di più di indagare i concetti del 'mettere in comunicazione' o di 'far partecipare'. La dinamica unidirezionale della televisione stessa, mezzo che affascinava un gran numero di artisti, inizia ad essere vista come un limite da superare. Come disse Davis a *documenta 6* durante la performance finale:

“Credo che la televisione sia una barriera per la comunicazione, non un aiuto. Possiamo metterci in contatto con lo spettatore soltanto rompendo questa barriera” (The last nine minutes, 1977)²²

Davis stesso fu tra i primi ad usare la televisione come un mezzo bidirezionale, sulla scia di quella che era un’idea di Berthold Brecht sulla radio oltre 40 anni prima:

“But quite apart from the dubiousness of its functions, radio is one-sided when it should be two-. It is purely an apparatus for distribution, for mere sharing out. So here is a positive suggestion: change this apparatus over from distribution to communication” (The Radio as an Apparatus of Communication, 1932)²³

Sempre nel 1977 fu lanciato il *Satellite Arts Project*²⁴ da Kit Galloway e Sherry Rabinowitz. Il progetto permise a due gruppi di ballerini di interagire tra di loro e di ballare insieme sugli schermi nonostante una distanza di oltre 3000 chilometri.



Kit Galloway and Sherrie Rabinowitz, 1977
Satellite-performance "Virtual Space/ Composite Image -
Space Dance" from "Satellite Art Project"

Esperienze come questa pongono le prime domande a cui cercheranno di dare risposta negli anni successivi i Net.Artisti: quali sono lo spazio e il tempo della performance? Con l’avvento dei computer fu ancora più interessante inserire il nuovo oggetto tecnologico nei progetti di telecomunicazione artistica. Tra i pionieri

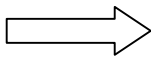
²² Cit in Netcondition

²³ “A parte i dubbi sulle sue fuzioni, la radio funziona da una sola parte quando dovrebbe funzionare da due. E’soltanto un apparato per la distribuzione, per la suddivisione. Ecco quindi un chiaro suggerimento: cambiare questo apparato dalla distribuzione alla comunicazione.” http://telematic.walkerart.org/telereal/bit_brecht.html (u.a. 16/5/2003)

²⁴ <http://www.ecafe.com/getty/SA/> (u.a. 17/5/2003)

in Italia ci fu Mario Costa, teorico del *sublime tecnologico*, che ospitò nel 1986, nell'ambito di Artmedia, un'installazione di David Rokeby. In sostanza vennero collegate tre telecamere, un computer e dei sensori ad un campo elettromagnetico che, se attraversato, produceva dei suoni. I segnali emessi venivano teletrasmessi oltre l'Atlantico dove era stato montato un dispositivo identico. Mario Costa fu tra i primi ad intuire le profonde modificazioni antropologiche delle *neo-tecnologie comunicazionali*, sia sulle possibilità estetiche che andavano aprendosi, che sul ruolo che gli artisti avrebbero assunto. Costa individua 4 fasi che segnerebbero il graduale avvicinamento della produzione artistica al *sublime tecnologico*, grazie alle tecnologie della comunicazione:

1. Prodotti confezionati in modo tradizionale vengono trasmessi o trasferiti in un altro luogo. Nei modi di produzione non è intenzionale la trasmissibilità. Es. Le riprese televisive di un concerto. Il pubblico assiste ad una performance
2. Prodotti confezionati per essere trasmessi in uno specifico mezzo, adeguando la spettacolarizzazione dell'evento alla resa del mezzo stesso. Es. programma televisivo, Mtv. Il Pubblico assiste ad una trasmissione.
3. I prodotti sono dedicati alla trasmissione, utilizzano le risorse linguistiche specifiche del mezzo come risorsa



Net.Art

espressiva. “il lavoro è il flusso audio-visivo trasmesso”(1998: 55). Autore, tecnico e regista si confondono. Il pubblico accede al canale mass-mediatico. Es. Arte radiofonica, musica concreta elettronica, videoarte, computer art.

4. Fase dell’“estetica della comunicazione”: non esiste più una funzionalità espressiva o un linguaggio. I canali e le reti diventano significanti da attivare, dispositivi tecnologici da far funzionare per la creazione di “nuovi eventi estetico antropologici”(56)

L’ultima fase porterebbe all’estetica del *sublime tecnologico*:

“Il ricercatore estetico che opera con le nuove tecnologie comunicazionali non mantiene in nessun modo il vecchio connotato dell’ “artista”: egli non si esprime, non si serve di un linguaggio, non è attento alla qualità estetica delle *forme*, non ci parla del *significato*, egli invece progetta e mette in opera, per la prima volta nella storia dell’uomo, dei dispositivi tecnologici tali da produrre il *sublime* e da offrirlo alla riflessione contemplante” (61)

L’idea di un’estetica che porti alla dissoluzione definitiva del soggetto è perfettamente in linea con le tesi di molti dei teorici cosiddetti post-moderni. Mi sembra però che la 4 fase di cui parli Costa, oltre ad essere un superamento dell’Arte tradizionalmente concepita, sia un approdo verso una situazione bloccata in cui non solo non c’è più espressività, ma neanche margini di critica sociale. Il *sublime tecnologico* di cui parla Costa non è altro che la possibilità da

parte dell'uomo di poter gestire la sensazione di schiacciamento nei confronti delle potenzialità delle neo-tecnologie - che possono provocargli un misto di piacere e panico - avendo la consapevolezza di una "nuova spiritualità intellettuale". I nuovi artisti metterebbero in "opera l'idea della potenza umana e della superiorità della ragione che domina e riconduce a sé ogni cambiamento". (66) Riesco a seguire Costa fino a quando parla di superamento dell'Arte, superamento dell'autorialità e del pubblico, ma trovo inutile e pericolosa una teorizzazione che liquidi definitivamente i linguaggi in virtù di una produzione e fruizione anestetizzata di un ipotetico 'sublime'.

Credo che la Net.Art si vada a posizionare nella piena realizzazione della 3 fase di cui parla Costa. Internet viene indagato come mezzo specifico e come contenitore potenziale di tutti gli altri media. Il pubblico è composto da utenti che accedono, modificano e partecipano: *prod-users*.

Negli ultimi 15 anni un numero sempre maggiore di artisti si è cimentato con le possibilità, pratiche e teoriche, di opere collaborative che utilizzassero dispositivi di telecomunicazione. Il fine ultimo di questi lavori non risiede nella costituzione di oggetti fisici, come nell'arte tradizionale, ma nell'organizzazione di una serie di 'eventi' in cui grafica, immagini, computer, video, modem e altri dispositivi, diventano parte di un macrocontesto comunicativo interattivo e bidirezionale.

Come dice Eduardo Kac nel saggio "Aspects of the aesthetics of telecommunications²⁵":

"The new material which artists will be dealing with more and more must be identified, then, in the intersection between the new electronic processes of visual and linguistic virtualization brought irreversibly by telecommunications and the personal computer (word-processing, graphic programs, animation programs, fax/modems, satellites, teleconferencing, etc) and the residual forms that resulted from the process of dematerialization of the art object, from Duchamp to conceptual art (language, video, electronic displays, printing techniques, happenings, mail art, etc)."²⁶

Il connubio tra cibernetica e telematica ha reso possibile la formazione di contesti comunicativi radicalmente nuovi, in cui le interazioni tra artista e pubblico, o – se si vuole – tra partecipanti, sono gli aspetti chiave da indagare. Ciò che rimane sotteso all'arte telematica è semplice: cercare di creare situazioni nuove, in termini per esempio di spazio/tempo, per analizzare il comportamento degli uomini.

Networking

L'artista che ha meglio saputo dare un'impronta teorica al connubio di Arte e Telematica è stato Roy Ascott, probabilmente il primo a parlare di *new media art* intuendo il cambiamento antropologico che la cibernetica avrebbe portato nelle esperienze umane:

"Cybernetics is not only changing our world, it is presenting us with qualities of experience and modes of perception which

²⁵ <http://www.ekac.org/Telecom.Paper.Siggrap.html> (u.a. 18/05/2003)

²⁶ Il nuovo materiale con cui gli artisti si cimenteranno sempre di più deve essere identificato, quindi, nell'interazione tra nuovi processi elettronici di virtualizzazione visuale e linguistica portati irreversibilmente dalla telecomunicazione e il personal computer (word-processor, programmi di grafica, programmi di animazione, fax/modem, satelliti, teleconferenze, etc.) e le forme residue che derivano dal processo di dematerializzazione dell'opera d'arte, da Duchamp all'arte concettuale (linguaggi, video, display elettronici, tecniche di stampa, happening, mail art, etc.)

radically alter our conception of it" (Ascott in New Media Reader, 130)

Roy Ascott teorizza il *networking* artistico, una "pratica teleinterattiva che prevede solo partecipanti creativi collegati in rete" (Cuomo in "Estetica della comunicazione, 131: 1999). Il *networking* dissolve la categoria di spazio perché gli eventi creati avvengono in spazi virtuali, senza confini identificabili, senza geografie mappabili. Il *networking* fa esplodere la categoria di tempo, perché diversi tempi e diversi fusi orari vengono connessi simultaneamente, in *real time*. Ma c'è anche il tempo dell'eterna disponibilità, in cui eventi asincroni vengono prodotti *on-demand*, mediati e assemblati dal computer e dalle Reti. Il *networking* mette in questione la stessa creatività dell'autore e dell'intenzionalità dei significati dell'opera: "Non c'è creazione senza partecipazione, non c'è partecipazione senza distribuzione" (Ascott cit. da Cuomo, 132).

Gli autori si moltiplicano e si disseminano: *dispersed autorship*. Il *networking* privilegia il flusso, quindi nelle opere non c'è completezza, ma incessante modificabilità. Il corpo fisico è trasceso. La somma delle menti dei partecipanti genera

"[...] un'immaginazione collettiva in cui la sensibilità individuale sia accresciuta, la percezione estesa, il pensare amplificato e la coscienza allargata – una visione globale" (ivi)

In generale si può affermare che sono gli schemi tradizionali della comunicazione ad essere messi in discussione, in termini di codici, mittente e destinatario, messaggio, rumore, contesto e feedback. Con la Net.Art il modello comunicazionale sarà da

intendersi come una molteplicità di flussi, a cui si accede attraverso diversissime entrate, in cui tutti sono emittenti e riceventi.

Le idee sottese all'uso del satellite per fini artistici, della telecomunicazione in genere, così come i lavori di forzatura di mezzi monodirezionali come la TV, sono destinate a confluire nelle sperimentazioni dei movimenti di Net.Art, con una differenza: le opere delle nuove avanguardie sono molto più facilmente producibili, accessibili da chiunque abbia un collegamento ad Internet e si sviluppano in un contesto eterogeneo e multiframmentato come quello della Rete.

Dematerializzazione e dialettica negativa

Se le Avanguardie storiche dell'inizio del '900 sono state le prime esperienze da studiare per andare a ricercare le caratteristiche fondamentali, di critica e di rottura, che si ritrovano riproposte nelle opere d'Arte della Rete, diventa importante considerare il processo che durante il secolo scorso ha portato l'Arte in generale a dematerializzarsi. Lucy Lippard, nell'ormai famoso saggio "Six years: The dematerialization of the art object" (1977), mette in rilievo proprio questa dinamica. Bonito Oliva parla invece di 'anoressia'²⁷ usando un termine forse più connotato negativamente. Nel 1985 il sociologo francese Jean-François Lyotard curò, insieme a Thierry Chaput, la

²⁷ <http://www.mediamente.rai.it/home/bibliote/intervis/b/bonitool.htm#link001> (u.a. 16/5/2003)

realizzazione di una mostra epocale: “Les Immatériaux”. Nella presentazione il filosofo francese afferma:

“Perché ‘Immateriali’? La ricerca e lo sviluppo nelle tecno-scienze, nell’arte e nella tecnologia, e - sì - anche nella politica, danno l’impressione che la realtà, qualunque essa sia, stia diventando sempre più intangibile e che non possa mai essere controllata direttamente; danno l’impressione di una complessità nelle cose. (...) Gli stessi strumenti stanno diventando sempre più complessi; un passo fondamentale è stato fatto quando le loro menti artificiali hanno cominciato a lavorare con dati digitali, con dati che non hanno nessuna analogia con la loro origine. E’ come se un filtro fosse stato posto fra noi e le cose, uno schermo di numeri. (...) Un colore, un suono, una sostanza, un dolore o una stella ci ritornano indietro sotto forma di dati digitali in schemi di estrema precisione. Grazie a sistemi di codifica e decodifica impariamo che esistono realtà che sono in senso nuovo intangibili. La stessa buona vecchia materia fisica alla fine ci giunge come qualcosa che è stato dissolto e ricostruito sotto forma di formule complesse. La realtà consiste di elementi, organizzati in regole strutturali (matrici) secondo misure non più umane di spazio e di tempo.” (cit in Kluitenberg 2001)

E’ il concetto di realtà a diventare sempre più malleabile, assimilabile al totale dei messaggi che su di essa, nei modi più diversi, vengono veicolati. Le macchine che trasportano tali messaggi sono sempre più complesse, così come complessi e moltiplicati si rivelano essere i contatti tra queste e gli esseri umani. Il digitale rappresenta il livello di astrazione massimo. Il mondo intero, e le esperienze che di esso si fanno, diventano una questione di codificazione. Come spiega Eric Kluitenberg in una mail postata²⁸ su Nettime il cui titolo è “Trasfigurazione dell’avanguardia: la dialettica negativa della rete”²⁹, Lyotard vede in questo una

²⁸ Neologismo derivato dall’ inglese *to post*

²⁹ <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0201/msg00104.html> (u.a. 16/06/2003)

trappola della logica tecnoscientifica legata al tardo capitalismo. La digitalizzazione segnerebbe

“L’incorporazione finale dell’esperienza nello schema finito del codice – la matrice digitale” (2001).

Se è vero che la mercificazione capitalistica investe ogni territorio e ogni reame, compresi quelli digitali, e se è vero che anche la bellezza e l’arte sono diventate appannaggio di indagini di marketing, questo non vuol dire che non possano esistere margini di movimento controculturale e nicchie di resistenza che possano sfruttare le nuove esperienze sul web.

In merito alla questione sulla dematerializzazione condivido la tesi che fa emergere Elisa Giaccardi quando tenta una riflessione generale sulle nuove condizioni di “esistenza e consistenza” all’interno del cyberspazio. Un’opera immateriale è sganciata dall’oggetto materiale che serve a farla emergere. Nel reame digitale l’opera, che appare richiamata da un accesso, non è che informazione codificata in linguaggio binario. L’opera non si può tradizionalmente ‘toccare’ perché appartiene ad un diverso livello di realtà. È il concetto di materia a dover cambiare. L’informatica ragiona sui processi e li prende in considerazione come se fossero materiali. I nuovi step creativi si basano sull’attivazione di funzioni e processi, sull’attivazione piuttosto che sulla realizzazione:

“Oggi quindi occorre pensare sempre più spesso a un materiale come a un operatore complesso, il quale, a monte del progetto, si presenta più come un insieme di possibilità di calcolo e di sistemi di processo che come un’entità fisicamente determinata. [...] *una nuova materialità fatta più di linguaggi e di flussi di informazione che di*

tangibile materialità” (Cau in Giaccardi, 2001: 6)

In merito alla questione sulla totalizzazione della mediazione digitale, da cui in molti non vedono margini di fuga da una logica capitalistica, è interessante il discorso di Kluitenberg, che prende invece in considerazione le strategie delle vecchie e delle nuove avanguardie artistiche come armi efficaci per attacchi critici e diversioni simboliche ai sistemi costituiti. Essendo mutato il contesto in cui le strategie d'avanguardia vengono applicate, muta anche il campo d'azione in cui si estendono i loro effetti: da quello artistico a quello economico, politico e sociale.

Un utile strumento teorico per capire le strategie d'avanguardia può essere rintracciato nella dialettica negativa di Adorno (1966), esponente della Scuola di Francoforte. Senza entrare troppo nello specifico filosofico del suo pensiero, basta dire che con la dialettica negativa si intendeva criticare il sistema hegeliano, che assimila razionalità a realtà, e che aspira a cogliere delle 'totalità' universali, filosofiche o politiche, reprimendo tutto ciò che è particolare. Il momento dialettico negativo è quello che fa emergere il non-identico, ciò che è alternativo o differente. Le tecnologie mediatiche di broadcasting, per esempio, si basano sulla messa in scena di un'esperienza che dovrebbe rimanere incontestata e inviolabile, almeno secondo le intenzioni dei produttori. La liscia superficie dello schermo cela i meccanismi che operano dietro. Ecco perché il flusso è ininterrotto e senza soluzioni di continuità. L'interruzione del flusso è

considerata la massima forma di orrore, è tabù. *Horror vacui*. L'interruzione del flusso dà la consapevolezza del mezzo, spezza l'illusione di immediatezza, rompe la sicurezza dello schermo che prima appariva trasparente.

“E' nel momento in cui il flusso si interrompe, quando il codice si spezza o quando l'audio crolla e lo schermo si spegne, che si crea la possibilità di un messaggio alternativo, di un nuovo codice.”
(Kluitenberg, 2002)

La 'negazione', intesa in questa occasione come il vuoto, il silenzio o l'alterazione del segnale, crea uno spazio in cui i messaggi alternativi possono innestarsi. Le esperienze delle avanguardie sono le più significative in questo senso, perché sono quelle che rivolgono un'attenzione maggiore ai codici specifici dei media per sovvertirli. Le avanguardie del '900 hanno risposto ai cambiamenti della società moderna ponendosi il problema da un punto di vista del linguaggio stesso. Se l'individuo moderno è alienato, l'avanguardia si pone il problema mettendo in questione un linguaggio a sua volta alienato. È ancora utile mettere in risalto il processo che ha legato gli artisti d'avanguardia al pubblico. Walter Benjamin aveva riconosciuto nell'arte dadaista “un proiettile sparato contro il pubblico”(1955). Le cosiddette avanguardie storiche sono le prime a chiamare in causa gli spettatori, le opere erano pensate per causare uno shock, una reazione. La seconda ondata, che si sviluppa negli anni '60 e '70 con esperienze come Gruppo '63 o Fluxus, ripensano le avanguardie precedenti riflettendo sulla comunicazione e i linguaggi di massa. Gli happening pubblici prevedevano letteralmente l'entrata della gente

nell'opera. Erano opere collettive e di comunicazione. Gli artisti cercano il contatto con il pubblico, bypassando le pubbliche istituzioni deputate a metterli in contatto. Con la terza ondata, che è quella che io individuo negli esperimenti digitali di Net.Art, il pubblico diventa quasi la cifra più importante, l'interattività prevede un intervento attivo che addirittura fa sfumare le differenze tra creatore e utente. Chiamare 'pubblico' gli utenti delle opere in Rete è fuorviante: bisognerebbe chiamarli 'partecipanti'. "Partecipare" non è un'opzione, è una condizione.

Il nuovo panorama mediatico, assimilabile all'insieme delle Reti telematiche interconnesse, è già pieno di interventi che traggono ispirazione dai primi movimenti d'avanguardia. L'insieme dei movimenti che confluiscono nella Net.Art, che sostanzialmente si definiscono artistici, sono stati quelli che con maggior successo hanno messo alla prova non solo la mediazione digitale, ma anche cosa sia l'esperienza stessa su Internet. La realtà digitale, con le sue promesse mai mantenute di stabilità, con le sue illusioni di maggiore libertà, viene messa alla prova in modo estremamente efficace da quelle che posso tranquillamente definire come le 'nuove avanguardie telematiche' per la loro attenzione ai linguaggi specifici del web, il loro porsi in maniera fortemente provocatoria, l'attenzione verso i pericoli della massificazione anche in un sistema – Internet - che dovrebbe far esplodere i particolarismi e le diversità.

“Internet non ha bisogno di verità, ma di trackers: apri - pista del senso” (Piero Deggiiovanni – Adorno on the Web)³⁰

La sfera digitale è inestricabilmente connessa con quella ‘reale’.

Le reti di media e gli ambienti fisici sono diventati connessi al punto tale che mi pare inutile pensare ad un’opposizione tra ‘reale’ e ‘virtuale’. Siamo di fronte a realtà eterogenee in cui i livelli simbolici si sono moltiplicati, i flussi immateriali generano conseguenze molto materiali. Basti pensare ai movimenti della finanza internazionale, che ormai trascendono i limiti geografici fisici utilizzando le rotte telematiche. In Internet gli utenti vivono contesti diversi contemporaneamente, grazie alla logica del *multitasking* i computer possono mantenere diverse finestre aperte allo stesso tempo. Il lavoro e lo svago si mischiano in maniera inedita durante le stesse sessioni. Se in una finestra posso avere le informazioni del giorno, in un’altra posso controllare il mio conto in banca, in un’altra ancora eccitarmi con le immagini pornografiche di un’attrice avvenente. Tutto sullo schermo del mio Pc, nel medesimo istante, accessibile. In uno scenario come questo gli interventi artistici che osserviamo in Rete non si accontentano più di agire nel dominio dell’Arte, nella critica dell’estetica, piuttosto che nella messa in questione del genio romantico, dell’autorità dell’autore piuttosto che della stabilità di convenzioni o di canoni per nulla universali. E’ la composita Realtà Digitale Interconnessa ad essere messa in discussione, quindi quella artistica, quella sociale, quella economica e quella politica.

³⁰ <http://www.geocities.com/SoHo/Square/3035/adorno.htm> (u.a. 15/5/2003)

“E’ il sistema in cui la realtà stessa (cioè l’esistenza materiale/simbolica delle persone) viene interamente catturata e immersa in un’ambientazione di immagini virtuali, nel mondo del far credere, in cui le apparenze non sono solo sullo schermo attraverso il quale l’esperienza viene comunicata, ma diventano l’esperienza. Ogni tipo di messaggio finisce racchiuso nel medium, perché il medium è diventato talmente inclusivo, diversificato, malleabile da assorbire nello stesso testo multimediale l’intera esperienza umana, del passato, presente e futuro, come in quel punto unico dell’universo che Jorge Luis Borges ha chiamato Aleph.” (Castells 1996: 373)

Net.art in tre movimenti

“E’ come una immersione, un coinvolgimento che lascia presagire nuove pratiche e nuovi comportamenti sociali, i quali trovano terreno in una materialità fluida e performativa. È come uno spazio vuoto schiuso da un linguaggio, in qualche modo pre-linguistico, fatto di processi-materiali e vissuto in modo connettivo e interattivo. Uno spazio in cui ‘ogni cosa è attiva e interattiva’, fuori del quale nulla potrebbe accadere, nessuna opera potrebbe avere luogo, dividendo essere e non essere, ancora e non ancora, on e off.” (Giaccardi 2002)³¹

La Net.Art nasce dall’insieme di alcuni fattori indispensabili: interattività, flussi di dati, connessioni telematiche. Lo spazio in cui si svolge è uno spazio virtuale di pure possibilità, gli oggetti con cui si cimenta sono processi e scambi comunicativi. Secondo l’analisi di Elisa Giaccardi sarebbero tre i movimenti da considerare per un’analisi della Net.art.

Scambio Interattivo

³¹ Elisa Giaccardi – “Movimenti e Passaggi: la lezione della Net Art”
http://www.bigquest.net/riflessioni/index_e.html (n.r. 28/05/2003)

L'interattività, nell'ambito dei discorsi sulle nuove tecnologie, concerne le azioni reciproche che si innescano tra utente e sistema e tra utenti e altri utenti. Nel caso di un sistema: più è alto il livello di interattività più lo 'spazio di creazione' ha la possibilità di modificarsi, ampliarsi, diventare più complesso. Per usare i termini conati da Levy: più è alto il livello interattivo maggiore sarà la virtualizzazione del sistema. Maggiore la virtualizzazione maggiori le possibilità di attualizzazione da parte degli utenti, quindi la capacità di creare *eventi* che modifichino il sistema. L'apporto creativo degli utenti è quindi data dall'interattività, ma esistono differenze di scala tra i diversi tipi di interattività. La prima opposizione si determina tra un' 'interattività di selezione' e un' 'interattività di contenuto'. La prima porta l'utente a scegliere un percorso tra un serie già preordinata. È il caso della maggior parte degli ipertesti presenti sul web: non viene creata nuova informazione, essa viene semplicemente richiamata. La seconda mette l'utente nelle condizioni di creare un nuovo contenuto nei limiti dell'architettura del sistema e del grado di performatività prevista. All'interno dell'interattività di contenuto, definita da Giaccardi anche 'interattività creativa', esiste ancora un'ulteriore distinzione. L'attività dell'utente può essere partecipativa o collaborativa. Nel primo caso l'opera si arricchisce con il contributo degli utenti, che possono per esempio inviare file. Questi però hanno una collocazione prevista, l'artista può intervenire nel filtrare, modificare

o cancellare l'apporto degli utenti. Nel caso di un'interattività collaborativa l'opera trova il suo senso nella collaborazione stessa.

"La creazione si basa su dinamiche e strategie di interazione e collaborazione che operano su rapporti interpersonali, meccanismi collettivi o qualsiasi altro pattern di relazioni" (4).

Morfogenesi

L'alto tasso di interattività pone l'opera in una condizione di fluidità. Non esiste più un'opera racchiusa in se stessa perché non esistono più i suoi confini. Gli stessi hyperlink distruggono la nozione di confine a causa degli infiniti salti e associazioni che possono generare. Dove finisce un'opera e dove ne inizia un'altra? Il confine potrebbe essere riconosciuto lì dove il flusso viene interrotto, dove la connessione si arresta: quando non siamo più online. Ma questo non è più vero se si prendono in considerazione quelle opere che nascono sulla Rete e si sviluppano anche in contesti fisici. Non c'è più delimitazione tra vita online e vita reale: è semplicemente la vita che ora ha ulteriori spazi d'azione e nuovi margini di azioni comunicative grazie alle nuove tecnologie. La Giaccardi introduce la 'morfogenesi' dell'opera on-line evidenziando il carattere "intrinsecamente non più autosufficiente". L'interattività creativa modifica continuamente lo stato ontologico dell'opera e la sua "emergenza semiotica".

Emergenza del Senso

Il terzo movimento inquadrato da Elisa Giaccardi segna ancora una differenza con le opere d'arte tradizionali, soprattutto rispetto a

quelle senza un significativo stampo interattivo. Un'opera è sempre aperta all'interpretazione e alla deriva dei significati, ma nel caso delle opere in cui l'attiva partecipazione dell'utente sia intrinsecamente necessaria, i significati che l'utente dà nella processualità dell'evento comunicativo artistico che fruisce determinano in qualche modo il cambiamento dell'opera stessa. Il senso che ne emerge è "matericamente in gioco" come sono in gioco i dati digitali. È continuo insomma lo scambio tra il sistema-opera e l'orizzonte percettivo, sociale e culturale. Questo scambio, all'interno del contesto previsto dall'opera, modifica l'utente, modifica il contesto e modifica l'opera stessa. I significati si caricano quindi di una valenza trasformatrice importantissima.

"Dare, scoprire o condividere un senso per l'opera vale tanto quanto il "farla" e il "mutarla" (o vederla mutare): attiene al medesimo processo." (Giaccardi, 1997: 125)

1994-2001 – PICCOLA CRONOLOGIA RAGIONATA

La Net.Art non sarebbe esistita senza le avanguardie storiche, senza le esperienze artistiche degli anni '60 e '70 tra le quali Fluxus ha rappresentato la riflessione più attenta alle commistioni tra arte e tecnologie, senza le pratiche marginali di Mail Art e senza gli esperimenti con la fascinazione della telecomunicazione.

Azzardo un piccolo percorso dei progetti in Rete a partire dal 1994, anno in cui si inizia a parlare di Net.Art. E' impossibile rendere conto di tutto ciò che avveniva, anche perché molte delle opere non

sono più reperibili online, mentre altre sono scarsamente documentate dai magazine che si occupano di arte in rete. Seguendo un rigoroso ordine cronologico ho scelto di riportare quelle esperienze che si caratterizzano per creatività, innovatività e rottura rispetto al passato. Le opere che ho ritenuto più interessanti saranno oggetto di un'analisi più completa nella seconda parte di questa tesi.

Il 1994 è una data fondamentale perché segna l'inizio di progetti sperimentali più concreti mirati a mettere alla prova tutte le possibilità della Rete. David Blair realizza il primo esperimento di cinema interattivo in 3D su Internet, Waxweb³², in cui immagini, suoni e testo si mescolano in una storia non lineare il cui sviluppo dipende dall'intervento degli utenti. Nello stesso anno un artista professore di ingegneria coniugò robotica e archeologia nel "The Mercury Project"³³: gli utenti attraverso internet potevano manovrare un robot teleguidato alla ricerca di misteriosi oggetti posti nella sabbia. Furono circa 2 milioni e mezzo i visitatori coinvolti, non più passivi, ma partecipi di un gioco la cui interattività costituirà una caratteristica chiave della Net.Art.

"WRITE, PERFORM, OR SING ANYTHING YOU WISH TO ADD
IN WHATEVER LANGUAGE YOU LOVE TO THIS
COLLABORATIVE WORK, JOINING HANDS AND MINDS
WITH YOUR SISTERS AND BROTHERS OF WHATEVER RACE,
REGION, OR BELIEF ANYWHERE IN THE WORLD....[...] In a
day or so, we'll load you onto The Sentence, with or without your

³² <http://www.waxweb.org/> (u.a. 20/05/2003)

³³ <http://www.usc.edu/dept/raiders/> (u.a. 20/05/2003)

name as you wish.” (How to Join in Making the World's First Collaborative Sentence³⁴)

Questo il testo che invita gli utenti della Rete a prendere parte alla prima proposizione collaborativa e multimediale³⁵. L'autore dell'opera scompare definitivamente.



Julia Sher
Security Land

Il **1995** è l'anno della lettera a Vuk Cosic (vedi sopra). Michaël Samyn, fondatore del collettivo Group Z, presenta “Love”³⁶, un progetto che esplora i confini tra pubblico e privato offrendo punti di vista diversi sull'amore. Al di là delle immagini gli utenti possono partecipare lasciando i propri segreti più intimi agli occhi dei visitatori. La preoccupazione sui sistemi di controllo sugli individui iniziano ad essere investigati. Uno dei primi lavori è quello di Julia Sher, “SecurityLand”³⁷ che sottopone l'utente ad un ironico interrogatorio. Stereotipi, corpo e identità vengono invece trattati dall'opera di John Tonkin “Elective Physiognomies”³⁸, che modifica digitalmente il suo volto e fa decidere agli utenti degli aggettivi sullo sfondo della teoria della fisiognomica. Sempre sulla scia della telerobotica applicata ad Internet Goldberg inaugura Telegarden in occasione di Ars Electronica. Questa volta gli utenti piantano semi, regolano e

³⁴ <http://ca80.lehman.cuny.edu/davis/writesentence.html> (u.a. 20/05/2003)

³⁵ <http://ca80.lehman.cuny.edu/davis/Sentence/sentence1.html> (u.a. 20/05/2003)

³⁶ <http://adaweb.walkerart.org/~GroupZ/LOVE/> (u.a. 20/05/2003)

³⁷ <http://adaweb.walkerart.org/project/secure/corridor/sec1.html> (u.a. 28/05/2003)

³⁸ <http://www.johntn.org/meniscus/physiog/physiog.html> (u.a. 20/05/2003)

controllano la crescita delle piante grazie ad una telecamera. Nasce il Network "The Thing"³⁹, comunità socio-virtuale che unisce artisti, critici e operatori culturali. Grazie ad un sito Internet in diverse lingue il progetto, nato da un artista concettuale austriaco, inizia a

collezionare, promuovere e

diffondere le opere di
Net.Art, e si fa territorio di spinta per le prime esperienze di
attivismo online.

Jodi inizia a trasmettere i suoi disturbi online nel 1995 Jump to
pag. 153

Il 1996 è l'anno dell'esplosione della Net.Art. I siti che propongono opere da fruire esclusivamente in Rete aumentano vertiginosamente.

L'ipertesto si conferma come un dispositivo che trasforma radicalmente la narrativa tradizionale e le sue strutture. Artisti come Thomas Balzer realizzano opere in cui è forte l'elemento interattivo e ipertestuale. In "Nose of the Night" l'utente si trasforma in un detective di un film in stile noir chiamato a risolvere gli intrighi di personaggi che hanno tutti la forma di nasi antropomorfizzati. Merel Mirage, con "Poem* Navigator" presenta all'utente un antico

³⁹ <http://bbs.thing.net/login.thing> (u.a. 21/05/2003)

poema cinese analizzandolo nei suoi dettagli e cercando connessioni tra due lingue distanti come l'inglese e il cinese.

L'artista russa Olia Lialina, a partire da un'esperienza personale, racconta in ipertesto "My boyfriend came back from the war"⁴⁰, mischiando i livelli narrativi e dando all'utente la possibilità di muoversi nell'architettura ipertestuale, composta di diverse finestre, di un dialogo tra un ragazzo e una ragazza. Il russo Alexei Shulgin e lo sloveno Vuk Cosic lanciano "Refresh"⁴¹, una catena di pagine web linkate tra loro che si aggiornano ogni 10 secondi teletrasportando l'utente da una parte all'altra. Heath Bunting lancia "CCTV (Close Circuit Television) A World Wide Watch"⁴². Vengono utilizzate una serie di telecamere a circuito chiuso e di webcam disposte in alcuni ambienti per riflettere sul tema del controllo e della privacy. Gli utenti sono chiamati ad osservare e a riportare gli eventuali crimini alla polizia.



Nello stesso anno nascono due gloriosi network: Rhizome.org⁴³, forse il portale dedicato alla Net.Art più visitato, almeno fino al 2002, anno in cui i suoi

⁴⁰ <http://www.teleportacia.org/war/> (u.a. 21/05/2003)

⁴¹ <http://redsun.cs.msu.su/wwwart/refresh.htm> (u.a. 21/05/2003)

⁴² http://www.irational.org/cgi-bin/cctv/cctv.cgi?action=main_page (u.a. 21/05/2003)

⁴³ <http://www.rhizome.org/> (u.a. 21/05/2003)

creatori hanno deciso una formula a pagamento per la fruizione; Syndicate⁴⁴, che a partire da un'idea dell'organizzazione V2 di Rotterdam, unisce Istituti, artisti, o semplici appassionati dediti alla critica dei media o alla media art.

Viene lanciato il primo progetto su corpi e Avatar: "bodies© incorporated" jump to pag. 145

Migliaia di utenti sono fatti oggetto di un rapimento digitale da parte degli etoy: "Digital hijack" 143

Gli scherzi ludici e le fantasie di "Mouchette"⁴⁵ fanno diventare una ragazzina adolescente una star avanguardista jump to pag. 137

1997 Il movimento prende sempre più consistenza e l'entusiasmo arriva al massimo. Con l'entusiasmo arrivano le critiche da parte di coloro i quali iniziano ad avvertire il passaggio di un movimento nato dal basso agli allori del riconoscimento istituzionale.

Paul Vanouse gioca con i segreti con "PersistentDataConfidante"⁴⁶.

Si confida un segreto e se ne riceve in cambio un altro da parte di un altro utente in



forma rigorosamente anonima. La lettura dei segreti è sottoposta ad una votazione in modo tale da escludere quelli valutati meno

⁴⁴ http://colossus.v2.nl/syndicate/index_frames.html (u.a. 21/05/2003)

⁴⁵ <http://www.mouchette.org> (u.a. 26/05/2003)

⁴⁶ <http://www.textgenomics.com/10.html> (u.a. 21/05/2003)

interessanti dagli utenti. Guillermo Gómez-Peña, un artista messicano che vive e lavora negli Stati Uniti, utilizza le confessioni degli utenti su "The temple of Confessions"⁴⁷ in merito ai loro peccati etnici o religiosi. Con i dati collezionati dà vita ad un *etnocyborg* che anima durante alcune performance. Mark Amerika crea il "Grammatron"⁴⁸, un "ambiente narrativo di pubblico dominio" che mischia Cabala, tecnomisticismo e sesso virtuale per un'esplosione definitiva della narratività. Gli utenti si muovono tra più di 1000 testi, 200 link e 40 minuti di musiche originali. "The simulator"⁴⁹: Garnet Hertz mette in scena con ironia una giornata tipica in cui l'utente prende diverse decisioni. Il percorso di questa giornata si dipana differentemente a seconda delle scelte dell'utente.

Nascono i browser alternativi, il primo è Webstalker jump to pag. 157

®Tmark inizia le sue azioni di sabotaggio creativo contro le multinazionali jump to pag. 141

1998 Arriva il riconoscimento pubblico. Documenta X, manifestazione dedicata alle nuove tendenze artistiche sperimentali, include diversi progetti di Net.Art nel suo programma. In seguito i musei e i curatori più proiettati verso il contemporaneo inizieranno a commissionare opere specifiche per il web. Joachim Blank e Karl

⁴⁷ <http://www.echonyc.com/~confess/> (accessibile solo homepage)

⁴⁸ <http://www.grammatron.com/> (u.a. 21/05/2003)

⁴⁹ <http://www.conceptlab.com/simulator/> (u.a. 21/05/2003)

Heinz Jaron realizzano “Dump you trash”⁵⁰, opera provocatoria che spinge l’utente a pagare 1.500 dollari perché il suo sito sia etichettato come ‘opera d’arte’ e la sua homepage sia tramutata in una targa di marmo che riceve a domicilio. Sul sito è presente l’archivio di tutte le homepage marmorizzate. La deriva di navigazione finisce per generare non-senso, è questa la scommessa di Absurd.org. le cui pagine hanno davvero poco a che fare con la narrativa o con un’idea d’opera d’arte vagamente tradizionale.

Inizia il riciclaggio di materiali digitali inutili con “Digital Landfill” di Mark Napier jump to pag. 151

Sulla scia dei browser alternativi “The Shredder” porta la navigazione del web ad un livello impazzito jump to pag.

Nasce “Superbad”. Nessuna spiegazione, nessuna nota biografica. Un campo da gioco per navigatori temerari, che non hanno paura di provare un’esperienza di smarrimento. jump to pag. 139

Dollyoko produce “Hauntings”, la prima opera interattiva sulla rete con cui io mi sia mai cimentato jump to pag. 151

1999 Internet è ormai un territorio in cui si formano migliaia di aziende in cerca di fatturati. Anche la Net.Art attraversa un processo in cui i paradigmi dell’arte tradizionale cercano di imporsi anche nei livelli commerciali. Un dibattito accesissimo porta il gruppo degli

⁵⁰ <http://sero.org/Sero/dyt/> (u.a. 21/05/2003)

01.org ad effettuare azioni molto provocatorie di clonazione e plagiarismo. E' l'anno di "Net_Condition"⁵¹, organizzato dallo ZKM a Karlsruhe, momento cruciale per una riflessione sulla condizione della Rete con un occhio particolare alle interazioni tra tecnologia e società. Alexei Shulgin inventa una serie di attrezzi che portano il fruitore di Internet a concentrarsi esplicitamente sulla comunicazione sessuale con una serie di immagini abbastanza esplicite. Purtroppo la pagina non è più visibile, ma il progetto è documentato sul catalogo di Net_Condition (vedi bibliografia). L'arte tradizionale è messa in gioco con il progetto di Teo Spiller, "Hommage to Mondrian", che sfida l'utente a creare una sua versione di un celebre dipinto di Mondrian. Alexei Shulgin e Natalie Bookchin scrivono il primo manifesto –ironico – della Net.Art "Introduction to net.art 1994 – 1999"⁵²

Mark Napier continua con i browser alternativi creando Riot, il primo navigatore multiutente jump to pag.

Olia Lialina, insieme ad Heath Bunting, ragiona sull'identità creando "Identity Swap Database" un database in cui poterla scambiare jump to pag. 147

Viene lanciata la campagna etoy finanziata da ®Tmark jump to pag. 141

2000 L'accettazione della Net.Art come disciplina specifica e riconosciuta da importantissime istituzioni viene sancita in

⁵¹ http://on1.zkm.de/netCondition.root/netcondition/start/language/default_e (u.a. 21/05/2003)

⁵² <http://www.easylife.org/netart/catalogue.html> (u.a. 21/05/2003)

quest'anno, quando viene inserita nella Biennale del Whitney Museum. E' la prima nuova disciplina dopo l'inserimento del video nel 1975. Per festeggiare l'avvento del nuovo millennio il Consiglio Nazionale per la Cultura e le Arti del Messico commissiona a Rafael Lozano-Hemmer una delle sue opere di



Alzado Vectorial - Rafael Lozano-Hemmer – Mexico city

“architettura relazionale”. L’opera che ne venne fuori fu “Alzado Vectorial” attraverso la quale gli utenti collegati ad Internet erano in grado di manovrare cannoni antiaereo che sparavano luci. La scultura si poteva ammirare da una distanza di 25 chilometri. In tutto il Messico furono disposti terminali per l’accesso della gente ad interagire con la piazza. Andrea Zapp progetta “Little Sister”: “la prima telenovela al mondo basata su un circuito di web-cam di vigilanza, online 24 ore al giorno”. 26 telecamere riprendono la vita quotidiana di una piccola cittadina tedesca. Il progetto riflette sul controllo sempre più invasivo anche delle nostre semplici azioni quotidiane. Inizia l’attenzione per i software e per la loro modificazione creativa. È singolare la storia di John Klima, che abbandona Micorsoft per dedicarsi all’arte. Ne viene fuori “Glasbead”⁵³, un software che permette la creazione di un ambiente tridimensionale in cui possono interagire via Internet fino a 20

⁵³ Non più reperibile online

persone. Eric Zimmermann lancia "SissyFight", che mette in scena la lotta di alcune ragazzine di un college per arrivare alla notorietà distruggendo l'autostima delle avversarie. Ogni utente è una studentessa e deve relazionarsi con gli altri utenti, dialogando e giocando, per raggiungere lo scopo. Napier lancia ©Bots, attraverso il quale gli utenti possono creare la propria icona culturale.

Il territorio Internet non è mappabile, ecco perché numerosi artisti iniziano a cimentarsi con le trasposizioni artistiche dei confini della Rete. Lisa Jevbratt crea "1:1"⁵⁴

2001 I più grandi musei del mondo organizzano rassegne di Net.Art: "010101 Art in Technological Times" al Moma di San Francisco, "BitStreams and Data Dynamics" al Whitney Museum di New York, "Telematic Connections: the virtual embrace" all' Art Institute di San Francisco. I lavori diventano sempre più sofisticati grazie alle evoluzioni di software innovativi. Iniziano le modificazioni del videogiochi. In occasione dell'inaugurazione del "Center for Contemporary Art" di Glasgow vengono messi online 12 videogiochi modificati scaricabili in versione Mac o Pc. "201: a space algorithm"⁵⁵ è uno dei migliori progetti di quest'anno. Permette all'utente di creare il proprio montaggio della celebre pellicola "2001 Odissea nello Spazio" di Stanley Kubrick maneggiando le oltre 607 sequenze del film. L'arte del montaggio e la flessibilità de web si combinano

⁵⁴ <http://cadre.sjsu.edu/jevbratt/c5/onetoone/> (u.a. 19/06/2003)

⁵⁵ <http://www.mccoyspace.com/201/> (u.a. 21/05/2003)

per sfidare un mostro sacro della cinematografia. L'interattività è ancora il concetto più indagato. Adrian Ward programma "Auto-illustrator", un software di grafica in cui gli strumenti si ribellano all'utente opponendogli resistenza e imponendo talvolta la propria volontà. "Life Sharing" è ancora il tentativo degli 01.org di riflettere sull'opposizione pubblico privato. Questa volta viene messo a disposizione di tutti il computer con cui vengono effettuati i lavori, gestibile online, con tanto di progetti e documenti.

Tom Betts lancia il Webtracer, per visualizzare graficamente la struttura di una qualsiasi pagina web. Il progetto precede le sperimentazioni dei browser alternativi jump to pag. 157

Sempre gli 01.org approdano alla Biennale di Venezia con un virus "Biennale.py" jump to pag. 161

Jodi modifica uno dei più famosi videogiochi "Quake", facendolo diventare l'opera "Untitled game". jump to pag. 155

Il Network Rhizome lancia "Carnivore Art Project" basato sul software omonimo utilizzato dall'FBI. jump to pag. 157

Premessa metodologica

Metatesi –o di Me o della Net.Art

L'informatizzazione della società avanza incessantemente. La mediazione digitale rappresenta la nuova forma di investimento totale della realtà post-moderna: dai flussi economici e finanziari, ai tentativi di dominio simbolico e culturale, dalle strategie di vendita e marketing alternativo alle tattiche contro culturali di gruppi che attuano *cultural jamming* tra i confini labili dei protocolli di trasmissione delle Reti telematiche. Il mondo ha moltiplicato le sue connessioni, nei territori fisici, tra i soggetti collegati ad Internet, tra le realtà di svago e di lavoro. Le categorie di spazio e di tempo hanno subito una riformulazione culturale in seguito allo sviluppo di ambienti digitali - interattivi e sensibili - e alle possibilità del tempo reale (*real time*), che configura un accesso istantaneo all'informazione disponibile. L'essere umano si adegua ai nuovi *devices* tecnologici mutando il suo corpo e adeguando le sue capacità cognitive all'interconnettività diffusa. Le relazioni sociali, il senso stesso di cosa sia una società, piuttosto che uno Stato, un gruppo o una comunità, il concetto di identità etnica, di genere o religiosa, sono tutte categorie che mutano di fronte al proliferare di realtà simboliche e interconnesse portate dalle nuove tecnologie e dai nuovi media.

Le sensibilità artistiche sono le prime a rispondere ai

cambiamenti sociali e strutturali delle società, in genere denunciando uno smarrimento o un'alienazione, molte volte facendo emergere immaginari non ancora condivisi ma potenzialmente 'scatenabili', in ogni caso riflettendo sui nuovi materiali e sui linguaggi possibili. Dire che l'avvento di Internet ha prodotto quella pletora di pratiche estetiche, o di matrice attivista, che confluiscono nel termine ombrello di Net.Art sarebbe semplicistico. La nascita della Net.Art, come abbiamo visto, non sarebbe stata possibile senza le esperienze delle avanguardie del Novecento, piuttosto che della Mail Art o della telecomunicazione. Forse sarebbe meglio dire che Internet ha rappresentato un'occasione privilegiata, da una parte, per poter combattere su un nuovo territorio e con le stesse armi del nemico battaglie anti-capitalistiche, e dall'altra per poter riflettere sulle nuove condizioni umane e sul senso di una vita *augmented*⁵⁶.

Così come molte occasioni nella vita si presentano solo per caso, io per caso ebbi modo di avvicinarmi alla Net.Art semplicemente navigando in Rete. La navigazione procede per salti repentini, e quando non è finalizzata al reperimento di informazioni precise, ma si costituisce come semplice deriva di curiosità, può portare in angoli sconosciuti e inaspettati. Lavoravo per un progetto europeo chiamato E-Loft, per la costituzione di un portale che unisse in un unico ambiente e in un'unica community gli studenti universitari di tutta

⁵⁶ The essential idea is to "merge electronic systems into the physical world instead of attempting to replace them. Our everyday environment is an integral part of these systems; it continues to work as expected, but with new integrated computer functionality". Michael Century (<http://www.music.mcgill.ca/~mcentury/Papers/ART.html>)

Europa. Ero uno dei primi giovani ad essere impegnato nella New Economy, quella sorta di mito economico che sarebbe stato destinato a ridimensionarsi nel giro di un paio d'anni, vista la mancanza di guadagni e i conseguenti clamorosi fallimenti. Così come le strategie economiche e di marketing di stampo tradizionale venivano applicate ad una situazione che nulla aveva di tradizionale, così le istituzioni artistiche e i musei iniziavano ad accorgersi che la Rete era anche qualcosa in più di un notevole mezzo di diffusione delle opere d'arte riconosciute. Questo avveniva grazie alle esperienze di un gruppo di movimenti che amava porsi all'insegna delle sperimentazioni interattive e dei progetti collaborativi. Una scena artistica, che aveva scelto consapevolmente l'etichetta di Net.Art, rappresentava la diretta conseguenza delle esperienze delle avanguardie storiche del novecento e di alcuni esperimenti degli anni '60 e '70. La mia prima reazione di fronte a **Jodi.org** è stata di puro spiazzamento, incomprensione e divertimento. Stringhe di codice, finestre che si aprivano e chiudevano autonomamente, incapacità di uscire da questo viaggio delirante portato da qualcuno o qualcosa sullo schermo del mio computer. È inutile dire che da quel viaggio ancora non sono uscito, anzi decisi che sarebbe diventato materia della mia tesi di laurea. Dopo Jodi, che amo definire il mio maestro digitale, una sorta di Duchamp del codice binario, fu facile entrare in contatto con una serie di network di artisti o di gruppi che mettevano alla prova le mie capacità cognitive, che stimolavano in

maniera inedita la mia sensibilità estetica, che mettevano in discussione le mie stesse esperienze di navigazione su Internet. Per fortuna il mio lavoro mi dava la possibilità di poter restare su Internet per diverse ore al giorno prima di produrre articoli o documenti. Ero incollato per gran parte della giornata davanti al computer e francamente sentivo un senso di alienazione incredibile. Cercare opere di Net.Art era un modo per resistere alle pressioni lavorative, per cercare un altro tipo d'alienazione, un mettere alla prova la mia vita online, perché di questo si trattava. Ero talmente colpito da queste pratiche che riuscii a trasformare l'arte digitale e la Net.Art in una sezione del canale che gestivo sul portale. Diventai anche uno dei primi che scriveva di Net.Art. Ero legittimato a navigare i siti che più mi piacevano senza dover improvvisamente chiudere la finestra all'arrivo di un mio superiore. In quattro anni ho raccolto una quantità inesauribile di materiali, ho scaricato centinaia di documenti elettronici, ho letto articoli su articoli, sono rimasto in contatto con i network di artisti attraverso diverse le mailing list. Ho partecipato a qualche conferenza al di fuori di contesti istituzionali, che tentava di far emergere il tema della Net.Art, ma ogni volta mi rendevo conto che ciò che veniva detto in queste sedi mi serviva molto meno di quanto potesse darmi lo stesso tempo impiegato a navigare su Internet. Ho conosciuto diversi artisti, soprattutto attraverso lo scambio di mail, ma ho scelto di non utilizzare nella tesi le mie discussioni con loro poiché mi interessa il territorio

comunicativo – le opere – su cui mi invitavano a cimentarmi. Sulla base delle mie esperienze, del mio gusto personale, e di alcuni indicatori, ho intrapreso un'analisi di quelle Opere di Net.Art che più ho ritenuto essere significative. Ho limitato il lasso di tempo a 8 anni, dal 1994 al 2001. Il numero di artisti che si imbattono nel digitale e il numero di opere oggi presenti sono incalcolabili. Nonostante questo molte delle prime opere sono scomparse e nessuno sa se faranno mai ritorno. In ogni caso i circuiti di diffusione aumentano mese dopo mese, così come le mailing list e i forum. Ho notato che la pressione innovativa e di rottura delle prime opere, che avevano sicuramente un impatto grafico meno accattivante, supera di gran lunga i siti multimediali di cui possiamo fare oggi esperienza. Non vorrei fare il solito discorso retorico su quei movimenti la cui spinta tende ad indebolirsi nel corso degli anni e le cui idee, man mano che vengono inglobate e inquadrate da organismi istituzionali, perdono vigore, ma credo che in questa sede sia più indicativo andare a ricercare nella "giovane Internet" le opere più importanti e le lezioni determinanti della Net.Art. Se dovessi oggi iniziare una ricerca focalizzerei la mia attenzione sull'universo dei videogames online, vero e proprio incrocio tra le possibilità di creazione di comunità di Internet e i mondi grafici tridimensionali dei videogiochi.

L'idea principale che si è formata durante la navigazione incessante dei siti di Net.Art è confluita nella base operativa di questa

tesi: le sperimentazioni d'artista online come prime forme di messa in discussione della Rete e di riflessione sul senso delle esperienze online.

Le opere che ho scelto di analizzare per la seconda parte di questa tesi sono state selezionate tra quelle che più rispondevano ad alcuni criteri e caratteristiche.

Parole chiave

Interfaccia

Interattività

Collaborazione

Archiviazione

Narratività ipertestuale

Telecontrollo Privacy

Identità

Spaesamento

Hacktivism

Gli indicatori sono stati individuati nell'ambito di una serie eterogenea di fattori significativi per me, al fine di rendere al meglio la descrizione delle caratteristiche delle opere prescelte. Il possesso, in maggiore o minor grado, di un indicatore non esclude la presenza

di altri contemporaneamente.

L'**interfaccia** è la pelle dell'opera, il modo in cui si presenta immediatamente alla visione. In alcune opere la sua forma è di fondamentale importanza, in altre è irrilevante.

Il carattere di **interattività** risiede nelle possibilità di scambio comunicativo tra gli utenti e il sistema, e nel grado di modificabilità del sistema stesso.

La **collaborazione** sta nell'apporto contributivo di ogni utente all'esistenza dell'opera stessa.

Archiviazione è la capacità di alcune opere di creare o sfruttare database in maniera creativa facendone emergere gli aspetti politici o culturali.

La **narratività ipertestuale** risiede nella capacità di un'opera di far emergere percorsi narrativi di senso – non lineari - attraverso la navigazione.

Telecontrollo e privacy sono temi su cui alcuni artisti riflettono ponendo questioni come la *libertà di scelta* e il concetto di *sfera privata* degli utenti all'interno dei sistemi telematici.

Identità è un concetto attraverso il quale alcune opere sfidano l'utente ad una messa in discussione di se stesso e dell'*altro* in termini di anonimato o *avatar*.

Lo **spaesamento** e la **decostruzione** sono di opere che mettono in discussione gli strumenti informatici utilizzati o il sistema di

navigazione tradendo le aspettative degli utenti, applicando *detournment* digitali.

Hacktivism è l'unione di Hacker + Activism che genera una serie di pratiche sovversive. Le opere che rientrano in questa categoria sono quelle di stampo più politico.

La metodologia che ho scelto di usare per l'analisi risiede tutta in un'esigenza e in un limite. Una tesi di laurea sulla Net.Art, concepita per un'analisi delle esperienze artistiche più interessanti e innovative reperibili online, che si faccia portatrice entusiasta di quei valori di scambio e collaborazione che per primi i net.artisti hanno cercato di promuovere, non sarebbe dovuta essere in cartaceo, ma in ipertesto e soprattutto online. Purtroppo l'istituzione universitaria, e in particolare la facoltà dove ho trascorso diversi anni tra i più interessanti della mia vita – Scienze della Comunicazione a "La Sapienza" di Roma – non è ancora pronta per un esperimento del genere. Una tesi online, in forma di sito Internet ipertestuale, non sarebbe prima di tutto burocraticamente accettabile, ma soprattutto si andrebbe a scontrare contro una Cultura Accademica ancora saldata e arroccata sulla forma libro come mezzo di circolazione del sapere privilegiato. Nel primo capitolo ho cercato di dimostrare come forme alternative di scrittura, basate sul multimedia, sull'ipertesto e soprattutto sulla messa online, potessero dare nuova linfa alla ricerca, in particolare all'antropologia. Non credo di essere troppo malizioso

se vedo in questa forma di attaccamento al cartaceo anche una paura recondita nei confronti di un sapere, che in forma digitale, è più difficilmente sfruttabile economicamente in termini di profitto, meno mercificabile.

L'analisi delle opere è in realtà un'opera consapevole di montaggio tra testi di riflessione personale, citazioni o frasi estrapolate dalle opere stesse, immagini scelte secondo criteri diversi a seconda delle contingenze e un commento tecnico che risponde agli indicatori individuati. L'impaginazione a finestre è sia una provocazione (la tesi dovrebbe essere su un computer), sia un tentativo di rompere la scrittura lineare, pur dovendomi adattare al formato cartaceo. Ho chiamato la sezione delle analisi delle opere *Remixing Net.Art*, per mettere in risalto una metodologia che prenda il *sampling* e il *mixing* come strategie creative. Alcune opere di Net.Art prevedono che anche il circuito della critica d'arte e del giornalismo specializzato entri nel network stesso a vari livelli. Talvolta si cerca proprio di provocare reazioni all'interno di questi ambiti. Io utilizzo i loro materiali, e la mia sensibilità, per remixare le loro opere in un formato *tesi di laurea*. Al più presto le schede delle opere saranno messe online e godranno di nuova vita grazie ai rimandi ipertestuali che potranno essere attivati.

Non nascondo una certa scelta stilistica nel mettere insieme testo e immagini, soprattutto nell'impaginazione, ma preferisco far emergere il mio posizionamento invece di occultarmi dietro una

presunta neutralità da distacco scientifico. Credo che la tesi di laurea sia innanzitutto un testo personale con una soggettività da far venire fuori. In un sistema universitario come quello italiano, che tende a riprodurre più che a produrre, è talvolta l'unica opera di creatività che uno studente ha la possibilità di fare. Questa tesi è sì una riflessione sulle commistioni tra Internet, Arte e Nuovi Media, ma è anche e soprattutto un pretesto per parlare di me attraverso la mia scrittura. Ma il concetto di 'me', dopo anni di navigazione in Internet, doveva esplodere in una pletora di considerazioni contraddittorie. La rappresentazione principale che inizialmente volevo dare di 'me' a me stesso durante la ricerca è stata quella dello studente alla ricerca di buone teorie da applicare allo studio di fenomeni poco trattati dalla pubblicistica universitaria. Ma di fatto ero anche un navigatore alla deriva verso i siti più strani che potessero capitarmi sott'occhio, un distratto amante dell'arte contemporanea, un lavoratore annoiato, un nickname (joegh9) che spesso cambia, uno scaricatore (download) e detentore abusivo di materiali coperti da diritti d'autore, un *Avatar* dalla faccia da bambino, il corpo da donna e gli arti da uomo in **Bodies©INCorporated**⁵⁷, una serie di istruzioni per mixare la pornografia e la politica in **RIOT**⁵⁸, un utente innamorato di **Mouchette**. Posizionarsi in una ricerca come la mia voleva dire esplodere e riconoscere che l'"essere lì", come si sottolinea nelle tradizionali ricerche etnografiche, non poteva far riferimento nè ad

⁵⁷ Vedi scheda dell'opera

⁵⁸ Vedi scheda dell'opera

un luogo fisico nè tantomeno ad un concezione unitaria di un soggetto ricercatore.

IO come essere disperso. L'Altro come "essere disperso". La dispersione dell'Io è un'esigenza che si pone a favore di un'emersione temporanea di frammenti parziali del Sé le cui combinazioni plasmano figure operative dalla metodologia eterogenea e plurale.

REMixing NET ART

Mouchette

Molti credono che Mouchette.org sia stato costruito, e venga portato avanti, da una ragazzina appena 13enne. Ma sono anni ormai che continua ad avere 13 anni e sono anni che le sue opere si fanno sempre più provocatorie.

L'home page è una presentazione della bambina *mouchette* (mosca in francese) che ti invita nei meandri del suo progetto. Tra i sogni e gli incubi di una persona della sua età, all'interno di una narrazione stereotipata dovuta alla costruzione di un'identità adolescenziale, la vita e la morte si rincorrono provocando smarrimento più di quanto non suscitino tenerezza. Qual è il modo migliore di suicidarsi a 13 anni? Gli utenti sono chiamati a rispondere.

Una volta ha fatto volare un tasto-mosca sullo schermo, così fastidioso da spingere chiunque a volerlo schiacciare.

Con estrema difficoltà il tasto poteva essere schiacciato e a quel punto Mouchette interrogativa ti chiedeva il perché, perché *hai schiacciato il tasto senza sapere a cosa servisse? Sei un killer! Ma come posso scrivere queste cose se sono morta?* A quel punto Mouchette raccoglieva tutte le spiegazioni degli utenti, e poi le pubblicava sul sito in forma di ninna-nanna ad una mosca morta.

Vivo dietro allo schermo del mio computer, che riflette il mio volto, ed è questo stesso volto che rappresento quando creo il mio sito web. Si dice che io sia un personaggio inventato e nessuno mi ha mai vista. Sono simile a Mouchette del film di Bresson a tal punto che non so più chi delle due si suiciderà prima di compiere 13 anni. Manipolo (con le mie mani) immagini digitali (con le mie dita)



Flesh&Blood⁵⁹

Alcune pagine web ritraggono il suo volto schiacciato contro lo schermo. Interfaccia. Le immagini diventano il punto di contatto tra la superficie di vetro dello schermo dell'utente e la superficie di vetro dello scanner di Mouchette. Mani che spingono, lingua, orecchie e sopracciglia cercano un contatto, spingono a trovare questo contatto. Lo schermo è una membrana traslucida. *Ho toccato uno schermo oppure ho toccato Mouchette??* C'è davvero questa incolmabile distanza tra un mondo fatto di dati e illusioni visuali e il mio mondo di sangue, sudore e mal di testa da troppo schermo? Il suo sito fa emergere la questione problematica dell'interfaccia, del confine tra l'umano e il macchinico, un confine che è pur sempre una *pixelzone*, fluida e metamorfica.



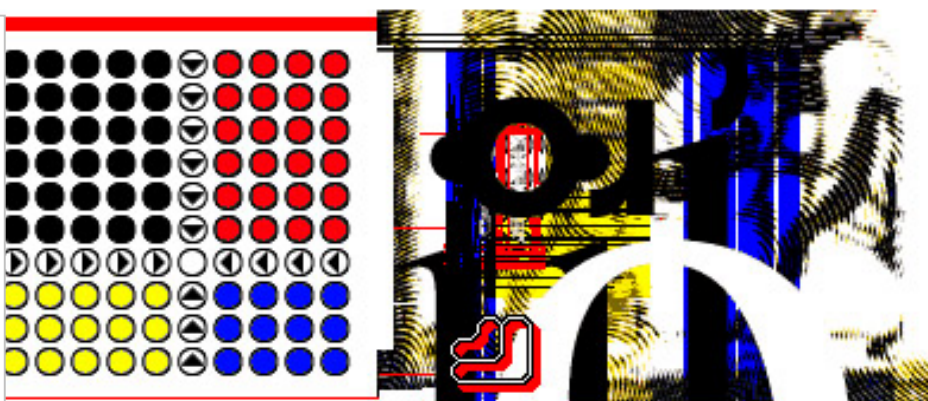
Il sito di Mouchette non ha un altissimo livello di interattività ipertestuale: sono poche le pagine percorribili all'interno di ogni progetto. È previsto comunque un grado di interattività partecipativa poiché gli utenti sono quasi sempre chiamati a dare delle risposte ad alcune domande. Questi interventi, per lo più testuali, diventano poi parte integrante dell'opera. I lavori sono fortemente improntati sulla personalità di un soggetto creatore, sebbene costruito come una finzione narrativa. Pochi nella Rete in ogni caso sembrano preoccuparsi di chi stia effettivamente dietro Mouchette. L'anonimato o le identità fittizie sono caratteristiche accettate come possibilità dalla comunità degli artisti e degli utenti.

⁵⁹ <http://www.mouchette.org/flesh/tong.html> <http://www.mouchette.org/flesh/tong.html>

Superbad

Il ragazzo super-cattivo della web art ha un nome. Ben Benjamin, di solito lavora come grafico e web designer, ma trova il tempo di alimentare il suo sito, un vero e proprio esempio di *Labirintismo grafico*. Superbad nasce nel 1988, più che altro come un gioco, o forse come una discarica. In origine il sito era infatti concepito per essere uno spazio in cui Benjamin metteva i disegni o le idee, che non utilizzava nei suoi progetti, per le aziende per le quali lavorava. Dall'idea del riciclaggio è nato poi un ipertesto, che mai fino a quel momento aveva trovato applicazione più bizzarra e meno funzionale.. Da allora il sito non è mai rimasto

It's just a weird, fun, sort of art project site, for lack of a better word [...] You know what keeps it fun is if everytime you come back, it's a completely different thing, and maybe sometimes the front door's confusing enough that people think they're at the wrong site.



lo stesso, a partire dall'home page i contenuti cambiano incessantemente giorno dopo giorno, probabilmente ora dopo ora. L'utente inconsapevole che vi si imbatte può rimanere attonito di fronte al *non sense* digitale che si trova davanti. Tra icone della Pop culture e loghi di famose corporation l'unico modo di uscire dal viaggio è esercitando un atto violento: chiudendo il browser. Piccole animazioni, testi satirici, frasi provocatorie si aggiungono di

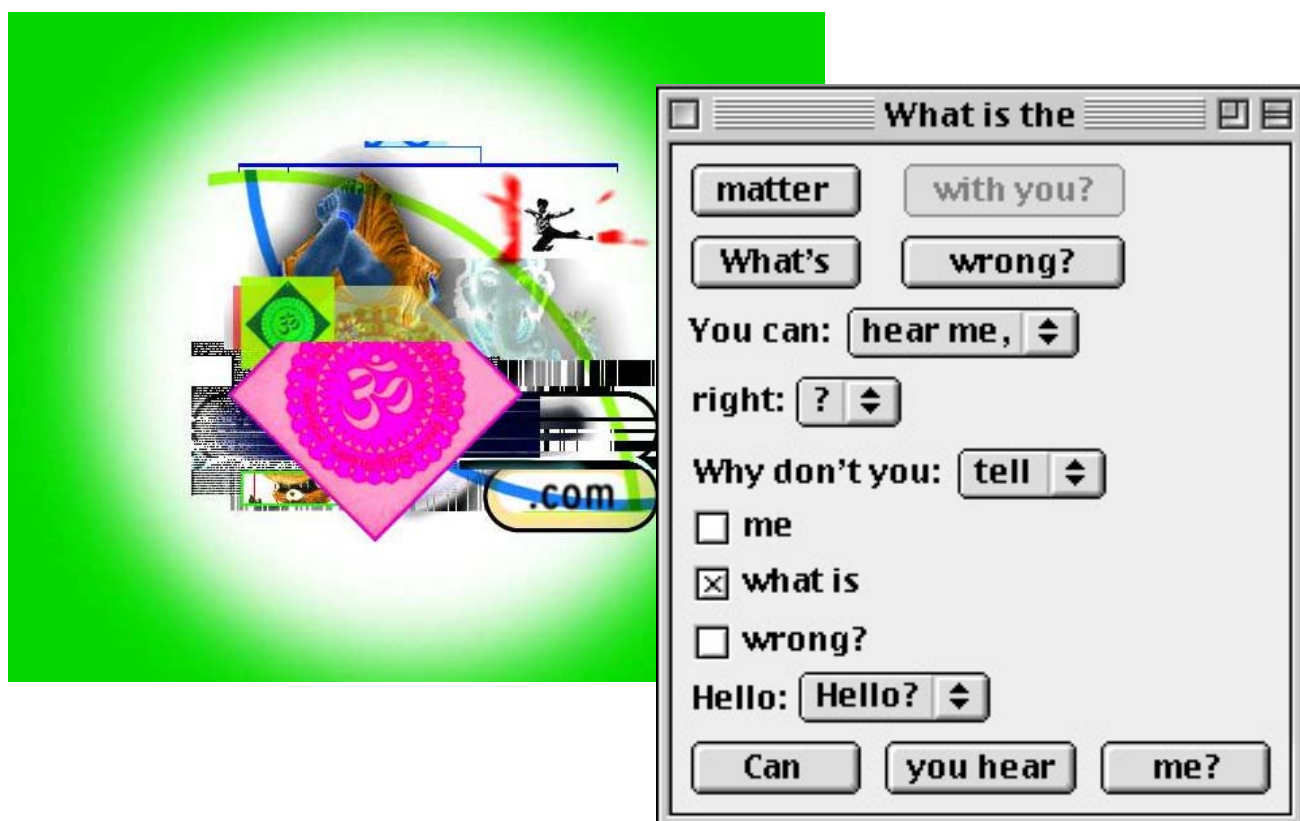
tanto in tanto alle pagine. Micro narrazioni si aprono e si chiudono nel giro di pochi click. Un bambino, per esempio, ti chiede se ti piacciono due api. In base ai posti in cui si deciderà di cliccare il bambino capirà se la risposta è affermativa o negativa, e agirà di conseguenza. Ovviamente non c'è un

luv

modo di rispondere e, una volta risposto, si imbecca una strada che sarà difficile ripercorrere. Superbad è uscito vincitore nell'edizione del 1999 dei Webby Award⁶⁰ nella categoria *Weird* (strano).

⁶⁰ <http://www.webbyawards.com>

L'esperienza di una fruizione non lineare è tutta in questo sito. La soggettività del suo creatore Ben Benjamin, l'utente può decidere di muoversi soltanto con un click. Il sito è un esercizio di stile dentro il quale smarrirsi. La deriva di senso può coagularsi in micro-narrazioni che stanno tutte nella capacità di inferenza di chi fruisce. Il *Detournement*, di loghi e immagini conosciute, insieme alla struttura ipertestuale sterminata, provoca spiazzamento. Ciò che stupisce maggiormente è l'assenza di entrate o di uscite privilegiate. La sensazione è quella di essere di fronte ad un rizoma. I collegamenti sono decisi preventivamente dall'autore, senza che se ne possa fare una mappatura. Alcuni di essi probabilmente non saranno mai visitati. Ogni percorso è diverso, ogni percorso unico, e l'opera sta proprio nel percorso. Il rapporto tra l'opera e chi la percorre si fa assolutamente intimo. Il passaggio da una riproducibilità tecnica (Benjamin 1955) ad una *producibilità elettronica* è chiaro in questa nuova forma di unicità, non già dell'opera in sé, ma del processo che la pone in essere. L'opera non ha più un'aura, ma tante quanti sono i percorsi possibili. E' un'opera di webart più che di net.art: non c'è comunicazione tra utenti, né tantomeno collaborazione, i meccanismi di fruizione stanno soltanto nell'attivazione e nella selezione.



®Tmark and the Etoy war

Il gruppo degli ®Tmark, costituitosi come società vera e propria, finanzia progetti volti al sabotaggio di grosse corporation. Gli investitori rimangono in questo modo nell'anonimato evitando responsabilità legali. Il circo mediatico è un'arena da utilizzare, non da distruggere, per far emergere alcune attività - prepotenti nel migliore dei casi - di società commerciali volte al profitto ad ogni costo. Lo scopo di ®Tmark (si pronuncia Art-Mark) è creare un'eco mediatica per la sovversione, contro lo sfruttamento e il profitto. Tra le azioni più famose si ricorda il BLO (Barbie Liberation Organization), attraverso il quale il gruppo riuscì a modificare e a far vendere alcune Barbie parlanti, facendo loro pronunciare frasi 'alternative'. Famosa anche la copia del sito di George W. Bush, nel quale ai testi ufficiali erano stati sostituiti commenti taglienti sulle commistioni tra politica e interessi di mercato.



L'azione di protesta più eclatante è stata sicuramente la TOYWAR, guerra dei giocattoli. In cui si sono fronteggiate la etoy, gruppo svizzero di attivisti sulla Rete, e eToys, fiorente multinazionale impegnata nel commercio elettronico di giocattoli. La diatriba si scatena a causa del sito internet del gruppo di artisti, troppo simile al nome della corporation: l'unica differenza tra i due una piccola "S". eToys raggiunge subito le vie legali per togliere ad etoy il dominio che aveva legittimamente acquistato. Nel giro di un mese la corte di Los Angeles intima etoy di chiudere il sito. Aiutati da ®Tmark, che istituisce un fondo, gli etoy chiamano in causa tutti gli utenti volenterosi al fine di combattere una guerra simbolica e far crollare l'immagine dell'azienda nemica proprio grazie agli strumenti di Internet. Sono circa duemila i siti che appoggiano l'azione di protesta. Migliaia di email vengono mandate ai dipendenti della multinazionale con il consiglio di licenziarsi⁶¹, diversi *net-strike*⁶² bloccano il sito e la piattaforma di commercio elettronico. Gli azionisti vengono contattati via mail o sui forum al fine di distoglierli dall'investire capitali su un'azienda che non si fa scrupoli ad utilizzare misure censorie, forte di un potere

Just as the petroleum industry learned it had to listen to environmentalists, so e-commerce companies have now learned that the Internet doesn't belong to them, and they can't do whatever they want with it (Reinhold Grether)



⁶¹ La lista di coloro i quali si sono licenziati è reperibile all'indirizzo <http://www.rtmk.com/etoysquit.html> (u.a. 30/05/2003)

economico maggiore rispetto ad uno sparuto gruppo di artisti. La Borsa inizia ad innervosirsi.

Tutte le risorse potenziali di Internet, con la forza congiunta degli internauti, riescono a far salire il prezzo che la multinazionale è disposta a pagare purché gli artisti smettano le loro azioni di protesta. Alla fine c'è un solo vincitore e un solo sconfitto. La grande multinazionale pagherà le spese legali e presenterà scuse formali alla volta del gruppo di artisti.

La prima campagna in cui gli internauti uniti hanno costretto una multinazionale americana alla lotta simbolica su Internet, dimostrando che sul nuovo territorio di conflitto i rapporti di potere non si basano sugli stessi meccanismi. *I processi di dominio e di controllo passano soprattutto attraverso la costruzione mediatica del consenso è tempo di portare la contestazione direttamente nel dominio della comunicazione (Critical Art Ensemble).* Azioni come questa, oltre a dimostrare le capacità innovative della Rete come luogo privilegiato per le nuove azioni di protesta 'dal basso', si configurano nel filone dell'Hacktivism, unione di etica Hacker + Attivismo. *Il diritto all'informazione equivale al diritto alla deformazione.*

La campagna coinvolge gli utenti in un alto grado di interattività collaborativa: è infatti l'unione delle strategie degli utenti a realizzare lo scopo finale. Tutte le strategie sovversive si incanalano in una narrazione in cui si costruisce dal nulla, su basi ironiche, una guerriglia semiologica tra due contendenti. Si sfida un 'attore' a combattere con armi che pensava di saper usare e su di un territorio in cui non valgono le stesse regole del mondo fisico. Internet come campo di battaglia e strumento di battaglia.



⁶² Un sito viene colpito attraverso la simultanea connessione di un numero di utenti tale da far bloccare il server.

Digital Hijack

*The popstar is the programmer is
the architect is the designer is the
manager is the system is etoy*

Il 1996 è l'anno del primo dirottamento – o sequestro - digitale su Internet con mezzi assolutamente legali. A metterlo in pratica una banda di Hackers distribuiti in tutta Europa che passa

sotto il nome di **etoy**. Migliaia di utenti della Rete sono caduti in trappola dal 31 marzo 1996 fino a quattro mesi dopo, ma le conseguenze sono visibili ancora oggi. Oltre ai navigatori un po' naif degli anni novanta, a cadere nel trabocchetto sono stati i maggiori motori di ricerca, soprattutto Altavista. Effettuare una semplice ricerca (sex, heaven, love) digitando parole semplici poteva far finire l'utente direttamente sul sito di etoy nel quale compariva una schermata con su scritto "Questo è un rapimento digitale".

'action entertainment': a mass show that hits people individually by making them lose control of their actions while innocently (too innocently....) navigating the net and searching for (not really innocent) topics

Come con ogni rapimento che si rispetti il gruppo richiedeva un riscatto. Si domandava la liberazione di Kevin Mitnick, uno degli hacker più famosi di tutti i tempi, arrestato dall' FBI un anno prima. Ovviamente la richiesta della liberazione di Mitnick era soltanto un pretesto per perfezionare la fiction narrazione-sequestro. Un'operazione come questa non ha violato nessuna norma legale, anzi sono stati utilizzati gli stessi meccanismi che regolano il funzionamento di un motore di ricerca. Sono state considerate duemila parole-chiave, le più ricercate su Internet, e create descrizioni di finti siti su cui far cliccare gli utenti.

A quel punto si finiva su di un sito blindato da cui era impossibile uscire, salvo

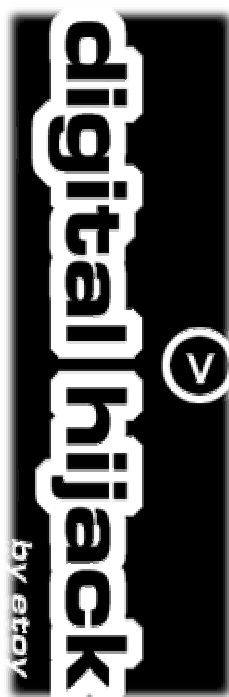


percorrere fino in fondo le pagine, che etoy aveva predisposto, e leggere della richiesta di liberazione di Mitnick.

Uno dei primi esperimenti a

mostrare i limiti della Rete e dei processi che portano Internet ad essere navigata. Il motore di ricerca è nella maggior parte un punto di partenza, il porto da cui si salpa.

Così come da un porto di mare si prendono navi le cui rotte sono commercialmente o turisticamente prefissate, allo stesso modo in un motore di ricerca sono i link forniti, nella maggior parte dei casi nelle prime pagine, a determinare il corso della navigazione o l'esito di una ricerca. Non c'è molta differenza a volte tra 'indirizzamento' - legale - e 'dirottamento' - pratica



Hacker. L' hijacking non si limita ad intervenire sui contenuti ma agisce direttamente sui navigatori. In pratica l'unico virus che etoy ha messo in circolo è di tipo psicologico piuttosto che informatico. Si chiama dubbio: dubbio sui veri assetti della rete e sul controllo del flusso di informazione. Un virus che non cancella il contenuto dell' hard-disk come quelli dei cracker "vecchia maniera", ma mina le tue certezze.⁶³

Nel 1996 il motore di ricerca era uno dei maggiori strumenti per gerarchizzare informazioni, controllare e regolare i comportamenti degli utenti. Gli artisti si battevano affinché la Rete non diventasse semplicemente un grande archivio in cui l'informazione privilegiata fosse quella fornita dai motori di ricerca, ma che diventasse quello che adesso le viene riconosciuto: un mezzo di comunicazione ibrido ed eterogeneo con forti componenti di tipo sociale.

THE DIGITAL HIJACK recipe

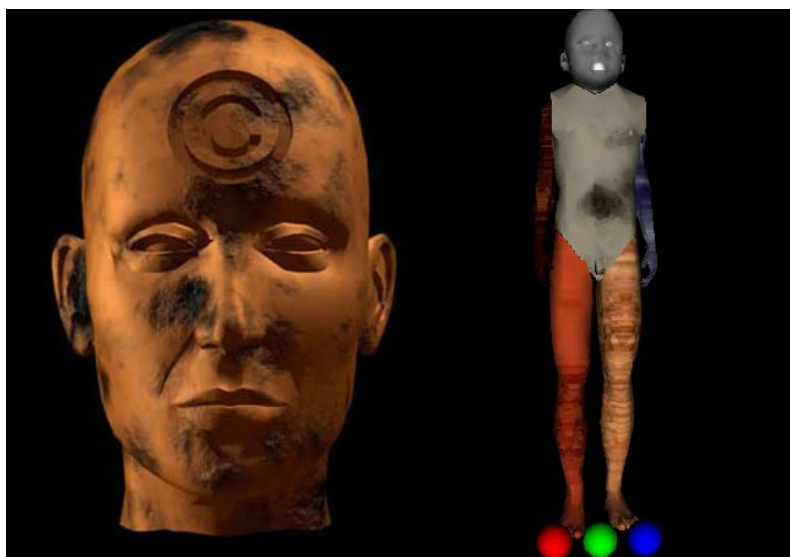
- Hacker-like attitude
- Pop culture as field of action
- Understanding Internet as medium
- Mis-use brand power (etoy.TANKSYSTEM)
- Legal sabotage: forcing the search engine way of processing information through intelligent agents
- On the side of the user: the hijack alert and modifications on browser proper functioning
- Common people's reactions
- Reactions from hackers world

Il dirottamento digitale è stata una delle opere più innovative della Net.Art, intanto perché cronologicamente ha anticipato diversi temi che verranno trattati approfonditamente in opere successive, come la questione del controllo, ma soprattutto perché ha coinvolto gli utenti in una vero e proprio happening situazionista. È l'inizio dell'attivismo online, si darà spazio a quelle pratiche sovversive degli ordini digitali che si vogliono costituire dall'alto. Lo spiazzamento è massimo. Il livello d'interattività dell'opera è ovviamente minimo, essendo simulato un rapimento c'è ben poco che gli utenti possano fare. La costruzione di una grande eco mediatica è parte del senso dell'opera: si cerca di minare dalle fondamenta la sicurezza della navigazione attraverso i suoi strumenti più saldi, i motori di ricerca. Se questi diventano inaffidabili allora diventa inaffidabile anche l'atto di reperire informazioni.

⁶³ <http://www.hackerart.org/glossari/h/hijack/continua.htm> (u.a. 3/06/2003)

bodies© INCorporated

E' un progetto concepito alla University della California di Santa Barbara e creato da Victoria Vesna insieme ad un gruppo di collaboratori. Vincitore di numerosi awards ha ricevuto anche il premio "Oscar Signorini" dedicato all'arte remota nel 1998, prima manifestazione italiana dedicata all' arte online. Il sito è stato costruito per permettere agli utenti di creare un corpo – un *avatar* - in 3 dimensioni decidendo tra una serie di trame grafiche, suoni e dimensioni a seconda delle diverse parti del corpo. Il corpo ha ovviamente un nome, un'età (anche di numerose cifre), un'inclinazione sessuale. Si possono ordinare e scambiare nuove parti del corpo partecipando alla community attivamente e incrementando il proprio status. In modo provocatorio, e come in molti siti internet, i partecipanti sono chiamati ad accettare alcune regole di copyright,

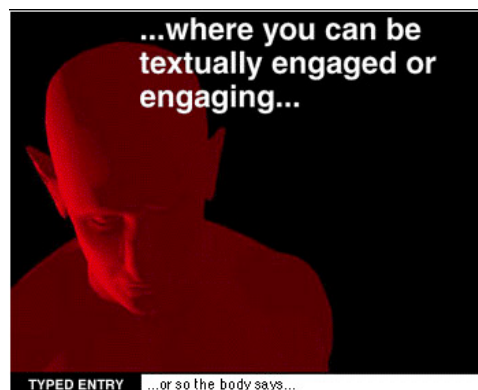


oltre che a rinunciare ad ogni tentativo legale nel caso in cui il corpo creato non corrisponda alle aspettative. L'ironia è presente dappertutto, dalla retorica sulle pubblicità alla costruzione dell'identità attraverso la realizzazione di corpi ibridi. E' proprio la relazione tra presenza fisica e corpo virtuale ad essere investigata in modo inedito.

Lo *Showplace* è il luogo in cui i corpi vengono letteralmente esposti e visionati in 3 dimensioni grazie alla tecnologia del VRML. Qui non solo possono comunicare via forum o via chat, ma acquisiscono 'crediti' proporzionalmente al numero di volte che il corpo viene visionato dagli altri. Le interazioni all'interno dello spazio virtuale sono quindi finalizzate ad una certa ascesa nell'ambito della Corporation. Si spingono in questo modo gli utenti ad accedere a livelli di gestione privilegiata del proprio corpo e ad un più profondo contatto con i creatori del sito, che si identificano nella *Board of Directors ArchiTexts*. È presente anche un *Marketplace* in cui poter acquistare t-shirt, o anche citare frasi di filosofi morti che, se saranno approvate dalla *Board*, potrebbero far incrementare i crediti. I corpi abbandonati vengono lasciati nel *Limbo* per 40 giorni. Tra le altre possibilità si può organizzare la morte del proprio corpo, che in questo caso sarà esposto in un altro spazio navigabile tridimensionalmente: la *Necropoli*.

These expressions have none of the usual limits: men become women; black becomes white and white becomes brown; flesh turns to clay, plastic, air; clay, plastic, air are attached on one body. Bodies need be neither whole nor have parts that fit.

Bodies© INCorporated ha un concept di estrema complessità, così come complessi si rivelano essere i livelli di interpretazione. La mia comprensione oscilla da un'attenzione alla dimensione di meta-narrazione ironica ad una sensibilità nei confronti del 'serio esperimento' sulle comunità online in relazione alla costruzione di un corpo. E' estremamente interessante la forma provocatoria dell'opera in forma di un'azienda



produttrice di corpi che tatua una grossa © sulla fronte e mette gli utenti in grado di far carriera.

Alcune domande alla base del progetto sono scontate. In che modo gli utenti interagiscono tra loro sapendo di avere un tipo particolare di corpo artefatto? In che modo sono affrontati i limiti posti dai capi della corporation? Soprattutto in che modo si interagisce essendo consapevoli del fatto che più aumentano le visite visivo-esplorative ai corpi modellati più crescerà la loro importanza all'interno del progetto?

La costruzione dell'identità attraverso il corpo passa attraverso una serie di categorie che ricalcano stereotipi

dominanti, molti dei quali scelti dagli utenti in una fase precedente al lancio del progetto. La scelta di esseri antropomorfi è limitata e superata: da tempo sulla Rete gli utenti hanno scelto di rappresentarsi in forme molto più varie e polimorfiche. Più interessante invece l'uso delle *texture* come superamento del colore della pelle. Una post-etnicità digitale. L'atto creativo, costituito dalla scelta del proprio avatar, primordiale in questo caso perché assimilato all'atto divino della creazione del corpo, sembra essere determinato da una serie di possibilità prefissate entro le quali scegliere. Il grado di libertà di scelta, all'interno di un apparato digitale come quello di Internet, si misura sempre col numero di possibilità (categorie-stereotipi) disponibili in un sistema. È la stessa differenza che passa in una ricerca tra un questionario a risposte aperte ed un altro a risposte multiple.

Osannata come una delle opere più innovative nell'ambito della Net.Art, bodies© INCorporated è in realtà molto più interessante nel progetto di base che nella sua realizzazione pratica. La finzione narrativa della Corporation, che sta alla base dell'opera, plasma tutto il progetto. L'interattività prevista è sia partecipativa nella scelta dei corpi da parte dell'utente, sia collaborativa, nelle sezioni in cui è sottolineata l'azione della community. La struttura del sito è concepita, un po' provocatoriamente, per essere abbastanza autoritaria e gerarchica: il gruppo degli 'artisti' a capo hanno le ultime parole su ciò può venir fatto. L'atmosfera è cupa, a tratti oppressiva. Gli utenti sono spinti a scalare i livelli e salire di grado per poter avere margini d'azione maggiori. La finzione "corporation" è ben ricreata in questo modo. L'azienda controlla i corpi, le identità, le interazioni. Il meccanismo del controllo, controllo visuale, emerge nello *showplace* in cui i corpi sono esposti come manichini da osservare. Victoria Vesna e co. hanno esposto diverse volte quest'opera in contesti fisici, portando i corpi virtuali alla mercè del consumo d'arte del pubblico di importanti musei. L'esposizione tradizionale di Net.Art è stata spesso dibattuta e il più delle volte contestata. Museificare (mummificare) un'opera concepita per il web è rendere vana la filosofia dell'ubiquità e della moltiplicazione dell'aura perdendo Internet. Si può esporre la Rete... senza una Rete?

Identity Swap Database

L'identità è uno dei concetti più dibattuti sulla Rete. Con Internet infatti la maggior parte degli utenti si è trovata di fronte alla possibilità di poter comunicare in perfetto anonimato o di poter costruire identità alternative. Dagli ambienti di chat alla costruzione di Avatar da 'vestire' nelle lande sconfinite tridimensionali dei videogiochi online, l'utente ridefinisce continuamente ciò che sente di essere, il suo corpo, le sue azioni.

Do you need to escape for some time or permanently ? if so, Identity Swap Database might be useful for you. Here you will find people who are prepared to loan or permanently exchange their identities

Identity Swap Database è un progetto lanciato in Rete nel 1999 da Olia Lialina, pioniera della Net.Art, e Heath Bunting, famoso Hacker attivista del gruppo Irrational.org. Gli utenti vengono invitati a compilare un questionario (form), redatto in diverse lingue, con informazioni personali e fotografie, in modo non troppo diverso dalla compilazione di una carta di

identità. Il fine è di costituire un grosso database di pubblica utilità. I dati richiesti sono quelli che 'ufficialmente' e legalmente determinano l'identità di una persona, quelli che formerebbero il cosiddetto *soggetto fiduciario*⁶⁴: altezza, colore degli occhi, nazionalità, colore della pelle e fotografia. Si invitano poi gli utenti a fare uso a proprio piacimento delle identità e a scambiarle, per un breve periodo di tempo o per sempre. I risultati ottenuti da una qualsiasi ricerca non sono matematici, il database pare avere un criterio (random?) intrinseco per cui le risposte alle domande non sono esattamente pertinenti. Se chiedo una lista di biondi caucasici non necessariamente sarà quello il risultato.

Come avviene spesso nei progetti di Net.Art sotto uno strato di apparente serietà versa un tono ironico e provocatorio. Si tratta di una riflessione sul confine che passa tra le identità possibili online e quelle sentite come 'vere', riassunte di solito nei campi di questionari come questo. Ma sono in questione i vecchi e i nuovi processi di costruzione cognitiva dell'identità, che possono avvalersi oggi

Identity Swap Database		
Stiften	Suchen	Principal
Results of Identity Search		
Geschlecht	female	Цвет кожи
Haarfarbe		Color de ojos
Национальность		Muttersprache
Duration of donated identity	temporary	Year of birth
Peso (en kg)		Height (in cm)

di strumenti e possibilità prima impensabili. La cessione di dati personali e il loro

⁶⁴ "complesso di elementi fisici e discorsivi, con cui lo stato moderno riconduce ciascun soggetto a un corpo fisico, facilmente reperibile nello spazio e nel tempo" (Allucquere Rosanne Stone cit.in Net.Art, 2003: 71)

2 cfr Manovich, 2001: 274



conseguente utilizzo a scopi commerciali avviene spessissimo sulla Rete con la formazione di enormi database. In questo progetto si invita ad una cessione totale di alcuni dati e all'acquisizione di altri dati simili allo scopo, come si dice nel sito, di facilitare gli spostamenti e il *border crossing* (attraversamento dei confini). Che si parli di territori fisici, cyberspaziali o mentali poco importa: è attraverso il superamento delle concezioni tradizionali di identità, legate ad aspetto fisico, età, appartenenza geografica, che si può cogliere la sfida delle nuove tecnologie ed esperire una nuova condizione umana interconnessa.

Identity Swap Database si inserisce in un filone di opere che considerano il database come forma culturale² e ne utilizzano le potenzialità in maniera creativa. Come in tutti i database è l'accumulazione a farne la forza, maggiori le *entries*, maggiori le possibilità di ricerca, maggiori i risultati. Si può utilizzare il database per depositare dei dati, accrescendone la grandezza, o semplicemente consultando l'archivio. La navigazione del database è l'origine potenziale di narrative plurime. A partire da un singolo campo di ricerca è possibile ricostruire le storie degli individui – autorappresentati – creando connessioni tra loro, e tra noi e loro. Il processo coinvolge gli utenti sia a livello di interpretazione che di utilizzo vero e proprio del database. Questo determina un'interattività partecipativa, gli utenti sono chiamati a giocare con quello che ritengono essere una serie di dati personali – veri o falsi che siano – in un sistema prefissato di catalogazione. È un gioco con il quale si permutano tutti gli elementi di un macro sistema identitario. I dati personali diventano un vestito da indossare, di cui disfarsi, da scambiare. Così come avviene tra le aziende impegnate nella ricerca di target appetibili, che si scambiano indirizzi di mail e informazioni private, Identity Swap Database porta lo stesso processo ad un livello simbolico: riappropriarsi della propria identità per farne materia di scambio con altre identità.

Digital Landfill

In ogni computer il flusso di dati comprende migliaia di file, molti dei quali vengono creati e poi cancellati. La metafora del desktop comprende anche un cestino virtuale in cui depositare temporaneamente la spazzatura digitale prima che venga definitivamente distrutta. Ecco perché nel cyberspazio, e nei computer di tutto il mondo, non si pone il problema del sovraffollamento dei rifiuti e del loro smaltimento. I rifiuti digitali scompaiono così come sono stati creati, esistono come tali solo nel breve arco di tempo in cui l'utente li mantiene nel cestino. Uno dei primi progetti di Mark Napier, il creatore di Potatoland.com, è

Now, with Digital Landfill, web citizens have an economical, safe, clean, and environmentally friendly way to dispose of unsightly scrap data.

stata la creazione di una '**discarica digitale**'. Nato come un servizio di pubblica utilità, in forma di sito Internet gratuito e accessibile da tutti, il Digital Landfill invita gli utenti a non distruggere i materiali digitali che non servono più, ma a metterli in questa grande discarica, dove potrebbero essere raccolti da qualcun altro e riutilizzati. Dal semplice testo alle immagini, dalle e-mail alle stringhe di codice, tutto è eliminabile, quindi **tutto è riciclabile**. Così come in Superbad, che non butta via i suoi scarti ma crea un sito labirintico ipertestuale di insoliti materiali, nel



Digital Landfill l'idea del riciclaggio viene portata all'estremo e resa multi-utente. Ognuno è chiamato ad inserire i suoi materiali e a dare un nome all'insieme di dati che decide di costituire.

La metafora della discarica è ancora più palese se si considera l'effetto visuale del sito, che

dispone a strati i dati degli utenti, così come succede materialmente ai rifiuti fisici. Ogni strato è un' **infoide potenzialmente dis-assemblabile e ri-utilizzabile**. E' così possibile seguire tutta la storia della discarica, dal primo all'ultimo rifiuto.

...spazzatura come risorsa creativa. ...spazzatura come metafora del web.. il Landfill è un magazzino degli oggetti dimenticati, è una delle migliori versioni digitali del collage dadaista. Cultura alta, cultura bassa, cybercultura, pornoimmagini e porno documenti, spamming estremo, link interrotti, linguaggi umani e linguaggi macchina. È uno spaccato del panorama della Rete – DigiLand Art collaborativa. Una "fetta del subconscio" del web.



Il digital Landfill è un'opera fondamentale della Net.Art, nonché un'ottima metafora della Rete. Concettualmente alla base risiede l'idea del sovraffollamento delle informazioni, soprattutto su un mezzo (luogo) di comunicazione che procede per accumulazioni e moltiplicazioni come Internet. La nuova ontologia degli oggetti digitali fa riflettere sull'idea di spazzatura, che intanto non è qualcosa che si deteriora come i rifiuti organici, né qualcosa che va incontro all'usura. La digitalizzazione permette una riproducibilità elettronica, i dati possono essere replicati senza perdita di informazione e utilizzati per scopi diversi. **Il copia e incolla non genera un'appropriazione privata, ma una proliferazione a spore.**

Lo stratificarsi degli interventi dei singoli utenti-partecipanti costituisce l'opera in quanto tale. È un'opera partecipativa più che collaborativa, in quanto non si basa sulle interazioni tra coloro che partecipano, ma sull'addizione dei singoli apporti. Questo non vuol dire che il Landfill non possa costituire un luogo di comunicazione in cui, probabilmente oltre le intenzioni dell'artista, gli utenti si pongano in maniera ludica e inizino a dialogare tra loro con i propri rifiuti digitali. Questo dimostra l'intrinseca capacità di alcune opere di poter essere 'deturnate': maggiore la libertà data all'utente, maggiori le possibilità di appropriazione degli spazi messi a disposizione e di un eventuale utilizzo alternativo.

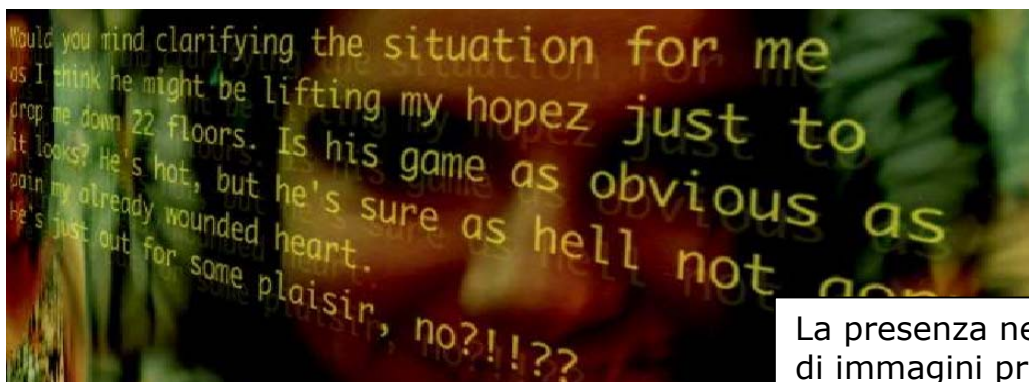
La soggettività dell'artista entra in gioco solo nella programmazione della piattaforma, dell'interfaccia e nella disposizione del layout entro il quale i dati andranno a collocarsi. Il connubio tra una struttura entro la quale gli utenti inseriscano i loro contenuti è in realtà anche una metafora della Rete, in cui la produzione e la fruizione soggiacciono alle leggi della formattazione HTML. Il Landfill non è un progetto di catalogazione, l'ansia da Archiviazione dei motori di ricerca è trasformata in stimolo per la produzione del nuovo.

Hauntings – Dollyoko – Dollspace - GashGirl

Dollyoko nasce sulle montagne di Kyoto, da un lago fangoso in cui le donne anticamente ammazzavano le figlie neonate indesiderate. Questa è una delle identità che Francesca da Rimini ha scelto per il suo lavoro. Dollyoko è un'entità fantasmatica plurima con l'ossessione per le bambole, come molte bambine. È la voce di mille voci di donne che non hanno mai avuto la possibilità di parlare. Assieme alle sue storie si mischiano quelle di GashGirl, identità cyberfemminista luciferina, utilizzata precedentemente per altri lavori.

Lo spazio costruito per Dollyoko, e per Gashgirl, mette insieme tre siti che contengono oscure trame narrative ipertestuali, link ai siti politici in cui i personaggi di spicco sono in qualche modo "fantasmi" (come il Sub-comandante Marcos), messaggi di posta elettronica, immagini ambigue su sesso e pedofilia. L'opera si avvale di una colonna sonora di

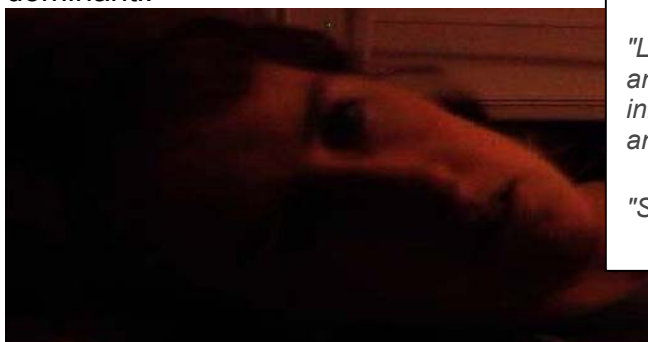
"I like the freedom of ghostliness ... it's easier to slip through the predictable binary reductionist screen/s to a space which once again feels uncolonised by histories ... sometimes the net is the only space where I don't feel crazy ... maybe because it is the only safe space to be completely excessive"



Michael Grimm di 20 minuti, attivabile con un click dall'home page. La navigazione **ha un'entrata, ma non un' uscita**. L'ipertesto infinitamente navigabile sembra trasportare l'utente in un universo di narrazioni confuse, in cui emergono spettri, pornografia e politica con un intreccio poco plausibile secondo le logiche di un racconto tradizionale. Il percorso non è sempre lineare, alle volte il viaggiatore si trova a dover scegliere per determinare il suo cammino e probabilmente non riuscire a vedere cosa sarebbe successo se avesse scelto in un altro modo.

La presenza nel sito di immagini prese da alcune stampe olandesi del 1789 per i libri del Marchese De Sade, è stata il motivo di una **censura** del sito e di un'intervista dell'artista da parte della Rete Civica Romana, che ospitava l'opera.

Il percorso è una sorta di viaggio, che procede per salti, negli immaginari confusi e mischiati dell'autrice. Le diverse personalità non fanno fatica ad emergere. La frammentazione, dovuta alla particolare struttura del sito composto soprattutto di immagini statiche, porta ad un'esplorazione di paesaggi interiori contraddittori. L'identità dedicata al sesso e alla pornografia si incontra con quella di una pop-bambina la cui **innocenza spaventa di più delle sue paure**. I fantasmi della mente, creati nella narrazione, si incontrano con i fantasmi politici a volto coperto della mitologia zapatista. Gli spazi geografici reali si fondono con gli spazi sociali delle chat e degli scambi di mail, in modo tale che si aggiungano voci alle voci narranti dominanti.



"Se il gioco è buono abbastanza marchierò il mio corpo testuale con i tuoi desideri, perchè tutti ne godano. C'è anonimato ma non privacy."

"Ma tutto questo è prematuro. Prendo i miei giochi molto seriamente, gli dedico diverse ore. E quindi esito quando avverto questa nuova mente che frema di curiosità sotto la punta delle mie dita."

"La responsabilità delle immaginazioni andate lentamente in pezzi fino al loro nucleo infinito si trova a disagio col mio impulso anarchico."

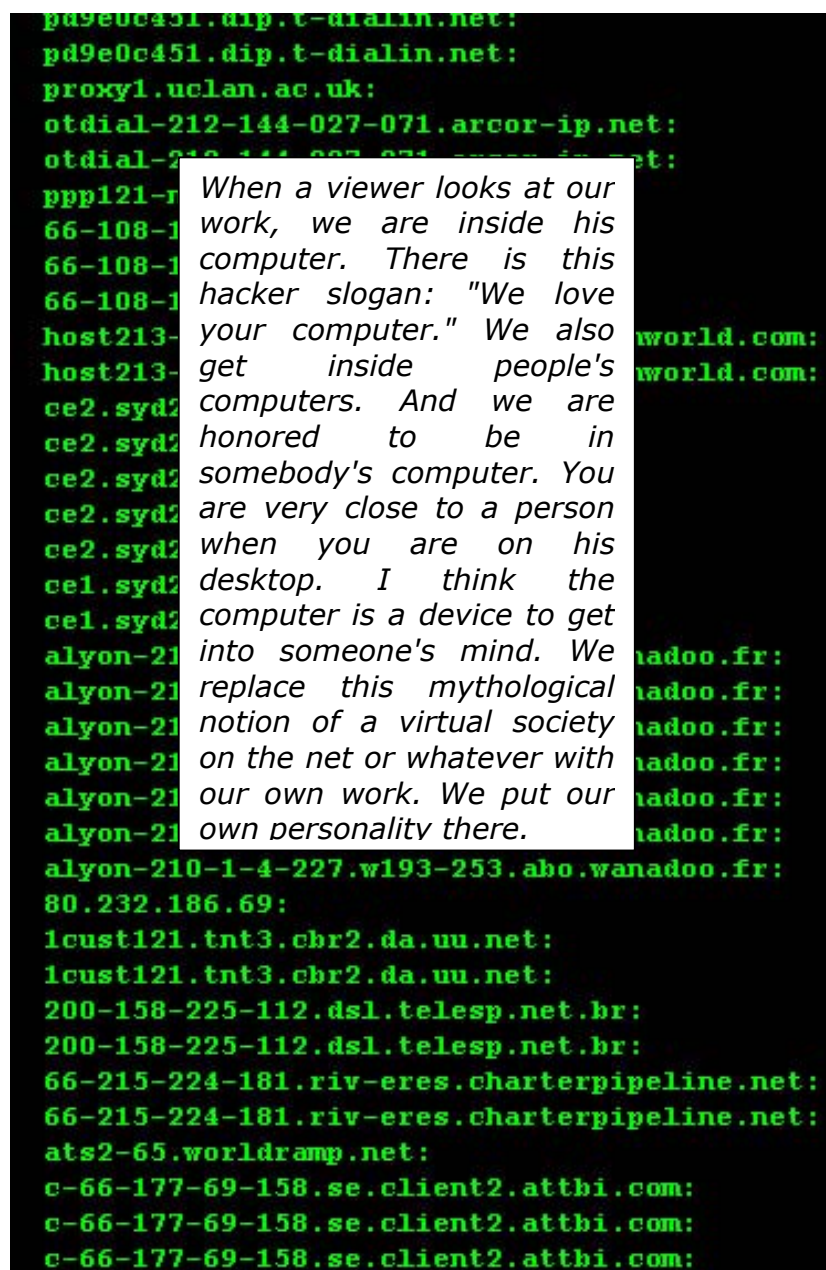
"Sono disposta ad essere convinta"

Una delle prime opere di WebArt ad essere state commissionate da un'istituzione accreditata, come l'Australian Council, ed una delle prime ad essere state vendute, in questo caso alla University of Westminster. L'interattività è minima, al più permette una scelta tra un serie di link per continuare il percorso. **L'ipertesto è invece sconfinato**, io stesso ho passato quasi un'ora a navigarlo senza mai visitare la stessa pagina. Come in molte opere di Web Art il soggetto creatore emerge chiaramente, ma in un senso moltiplicativo, vista l'identità plurima messa in gioco, che non permette a chi giudica l'opera di immaginare uno stile dell'autore. Quello che contraddistingue quest'opera da un'opera tradizionale sono i percorsi narrativi plurimi e lo spazio eterogeneo, composto da immagini, testo, dialoghi in chat e scambi di mail.



JODI.ORG

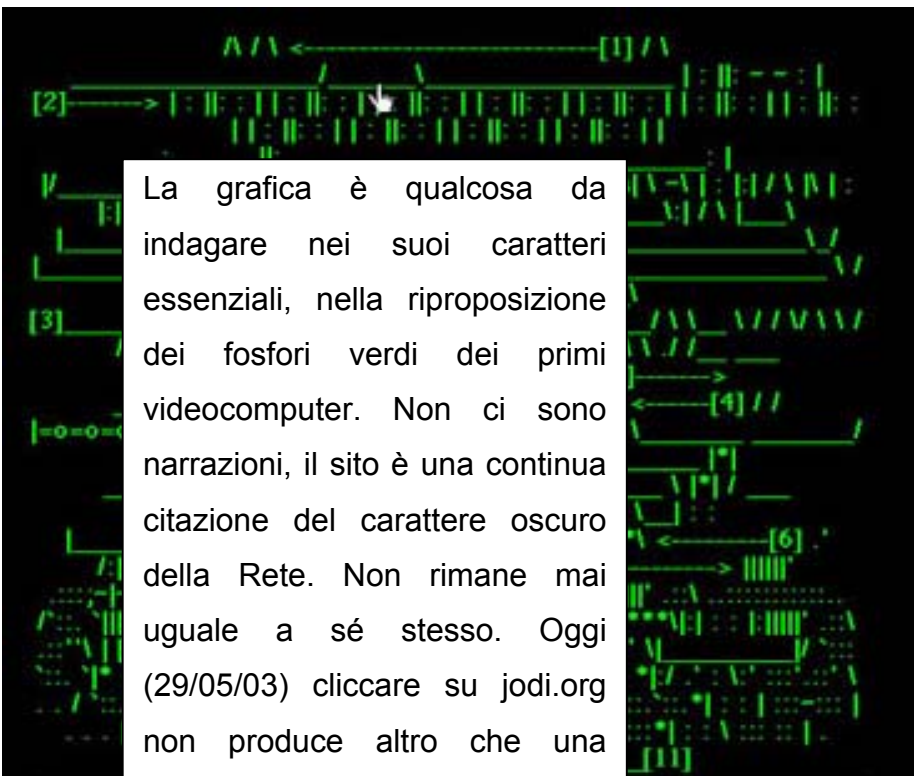
We're honored to be in somebody's computer affermano i Jodi (Joan Heemskerk and Dirk Paesmans). Con i loro esperimenti sul web non solo sono andati **oltre il concetto di interfaccia**, l'hanno definitivamente abolita. Le pagine dei loro progetti si impongono all'attenzione dell'utente attonito lasciando intravedere



traduzione, nella mappatura, nei modi della visualizzazione. È al di sopra di questo substrato che si innestano i segni, i simboli e le metafore da codificare e interpretare.

stringhe di codice incomprensibile (per chi non è in grado leggere), disponendo elementi grafici (menu, bottoni) in un flash di movimenti impazziti. Un teatro dell'assurdo concepito prima di tutto per stupire. Jodi pone prima di tutto la questione del modo in cui i dati vengono rappresentati.

Essendo tutta la realtà digitale una questione di codice, il problema da sollevare risiede nel linguaggio utilizzato e nella sua



La grafica è qualcosa da indagare nei suoi caratteri essenziali, nella riproposizione dei fosfori verdi dei primi videocomputer. Non ci sono narrazioni, il sito è una continua citazione del carattere oscuro della Rete. Non rimane mai uguale a sé stesso. Oggi (29/05/03) cliccare su jodi.org non produce altro che una finestra piccolissima senza contenuto. Il browser contratto al massimo, quasi a voler mettere in evidenza un grado zero della comunicazione via Internet. Jodi è il corrispettivo digitale di una fabbrica dismessa in cui perdersi tra vecchie macchine e vecchi apparati di produzione. Jodi è il collasso e la deriva di senso. Jodi è il *Cuore di Tenebra* della Rete.

Jodi va a fondo nel cuore delle culture digitali, facendo emergere il Codice spogliato di ogni sua funzione *Code for its aesthetic value*, *Code as abrasive language*, *Code as hallucination*, *Code as theater*⁶⁵.

È difficile giudicare Jodi secondo dei parametri standard. Non c'è niente del carattere partecipativo delle migliori opere di Net.Art. L'interattività è al minimo livello. Si è di fronte ad un corticircuito ottico che aumenta la bassa soglia di consapevolezza del medium dell'utente medio. La fruizione della rete viene messa in discussione con la proposta di un tipo di flusso diverso che porti in superficie il codice sorgente destrutturato. L'antiinformazione di Jodi è in realtà un'ode d'amore al codice e una critica all'assuefazione da navigazione sicura.

⁶⁵ http://www.archimuse.com/mw98/beyondinterface/packer_senses.html (u.a. 28/05/2003)

Jodi – Untitled Games

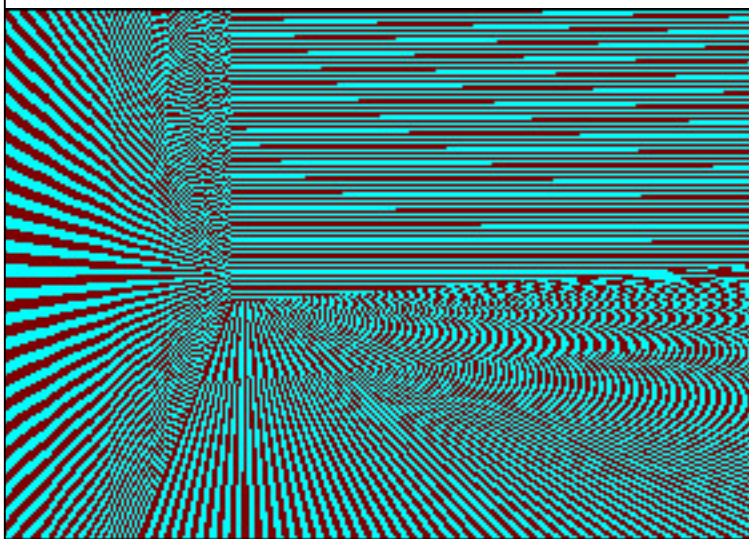
Il duo che costituisce Jodi è stato uno dei primi a sperimentare il codice in maniera estetica. Alla base della sua 'arte' ci sono gli errori, consapevolmente creati o scovati per caso. **Gli errori scardinano gli utenti dalle sicurezze della navigazione creando una sensazione di shock.**

Negli anni '90 si è iniziata a sviluppare la pratica del *patching* dei Videogames. Patch in inglese vuol dire letteralmente "toppa" o "rattoppare". Sostanzialmente si trattava di software aggiuntivi che

La *patch* ha molto in comune con il *sampling* delle culture musicali elettroniche: riappropriazione di un oggetto culturale (un frammento di canzone, un codice binario) per la creazione di un contesto visivo o sonoro alternativo. La patch è l'ultima frontiera dei *Tactical Media*: un dialogo creativo/distruttivo all'interno dei prodotti della nuova industria culturale. "to get inside cultural systems and make them do things they were never intended to do."⁶⁸ (Brett Stalbaum)

La *patch* è un altro attentato alla proprietà intellettuale tutelata dal copyright.

But we are not cyber-supremacists, our work is not about making fun of people who don't know how to use computers. It is the opposite, we are clumsy, and we disrupt the slick surface of the information systems. We get a lot of ideas from making errors ourselves at our computer, when the system locks, gets frozen, shaking and flipping while crashing.. that is OSS/blue panic .. we want to share these rare moments.

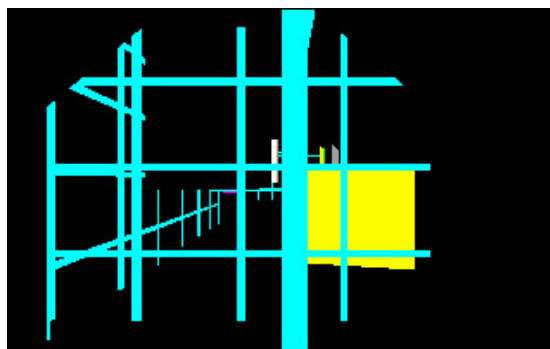


alteravano il codice del gioco per trasformare i protagonisti, i nemici, cambiare scenari, aggiungere armi o effetti speciali. La *patch* più famosa è quella che permetteva a Lara Croft di vivere le sue avventure totalmente nuda. A fronte delle *patch* istituzionali, che sovente aggiustavano gli errori dei videogames in commercio, gruppi

di hackers o di artisti si divertivano a crearne di alternative, sovvertendo il gioco. L'accesso al codice binario reca in sé un potenziale di trasformazione di ogni singola parte. Pratiche come queste sono *cultural jammin'*, interferenze culturali

⁶⁶ <http://switch.sjsu.edu/web/v4n1/annmarie.html>

in un sistema, come quello dei videogames, che diventa sempre più invasivo, si asservisce alle leggi di mercato e veicola stereotipi legati alle culture dominanti. Lo spazio del gioco diventa quindi uno spazio di ri-codifica e di resistenza, un'opportunità per esempio per ridefinire modelli rigidi legati al genere (patches femministe). Riprogrammare un videogame è soprattutto un atto di riappropriazione: se le critiche al mito dell'interattività dimostrano quanta poca libertà d'azione ci possa in realtà essere in un ambiente digitale, agire sul codice non è agire con creatività, ma agire sulla creatività.



Una delle ultime produzioni di Jodi è *Untitled Game*⁶⁷. Come nello stile Jodi il remake dei videogames si rivela essere una destrutturazione radicale, dove l'aspetto ludico è l'ultima delle preoccupazioni, anzi nella maggior parte dei casi è impossibile giocare. Sono famose le versioni di *Castle Wolfenstein* e *Quake*, videogames i cui motori grafici innovativi permettevano una visione del giocatore sempre in soggettiva. Questa sovrappone lo sguardo dei programmatori a quello dei giocatori. Jodi si innesta in questa visione scardinandone l'autorità e trasformando il gioco in un'esperienza estetica diversa, in cui ci si muove tra stringhe di codice o panorami di pixel bianchi e neri. Per quanto riguarda *Quake* sono state prodotte 14 patch differenti, 14 remix dell'estetica originale del gioco..

All'avanguardia nelle pratiche di emersione del codice, con i lavori sui videogames Jodi si inserisce in quella che, a mio parere, rappresenta la nuova frontiera nella critica dell'industria culturale. Lavorando sui videogames Jodi sovverte prima di tutto l'interfaccia grafica, base cognitiva per il movimento dell'utente e necessaria per l'orientamento all'interno del sistema. L'interattività del gioco è resa vana dalla mancanza di punti di riferimento. Il vero evento comunicativo risiede nello spiazzamento dell'utente, soprattutto nel caso in cui conosca la versione originale – tradizionale – del gioco. La tendenza della maggior parte dei videogames alla "trasparenza"⁷⁰ e al fotorealismo viene destrutturata in favore di rappresentazioni più arbitrarie (i colpi di fucile in spruzzate di pixel). *Or the program becomes the performer, I am no longer player god in control--I must concede some of my agency to the code.*⁷¹ I ritardi e i cambi di velocità con cui vengono effettuate certe azioni tolgono all'utente il controllo diretto della situazione lasciando una certa dose di iniziativa al codice. Ma **Untitled games** è prima di tutto un lavoro multiplo, composto di 14 versioni diverse. La producibilità elettronica – *metamorphing*⁷² – è tutta in questi esperimenti: se la semplice riproducibilità non è altro che la matrice teorica del digitale, ne è la tradizione, la possibilità di trasformazione continua – *morfogenesi* – né è lo stato ontologico.

⁶⁷ <http://www.untitled-game.org/download.html> (u.a. 10/06/2003)

⁶⁸ cfr Bolter e Gruisin, 1999

⁶⁹ *Untitled Game CD by JODI Review by Anne-Marie Schleiner* - <http://www.opensorcery.net/2reviews.html> (u.a. 15/06/2003)

⁷⁰ cfr Vivian Sobchack, 2000

Alternative Browsers

La navigazione su Internet è subordinata all'utilizzo di uno speciale software, che decodifica il linguaggio Html con cui sono programmati la maggior parte dei siti, e mostra lo spazio web così come è stato concepito dai suoi creatori. Nella maggioranza dei casi questo software si chiama Internet Explorer, programma di Microsoft integrato al sistema operativo Windows. Le operazioni di utilizzo di questo software sono diventate così automatiche che sono ormai scambiate dagli utenti per 'naturali', così come sta diventando naturale l'interfaccia grafica che simula la scrivania, presente nella quasi totalità dei personal computer in commercio.

Alcuni gruppi di artisti e programmatori hanno invece tentato di **mettere in discussione i meccanismi che restano nascosti al navigatore**. Il codice Html è per esempio visibile solo con uno speciale comando o con un software apposito. A volte la struttura del sito che stiamo navigando non è immediatamente comprensibile nel groviglio di link ipertestuali. In ogni caso essendo la navigazione basata sulla lettura di un codice è il codice stesso che può diventare materia di appropriazione e ri-negoziazione, per una navigazione del web –in questo caso – estetica o "alternativa".

WEBSTALKER⁷¹

Il primo dei browser alternativi non commerciali fu lanciato dal collettivo londinese I/O/D formato da Matthew Fuller, Simon Pope e Colin Green nel 1997. Il web viene interpretato a livello spaziale, i collegamenti sono resi espliciti in maniera grafica con delle linee mentre le pagine Html sono rappresentate da cerchietti. Maggiori i collegamenti ipertestuali tra le pagine del sito, più queste si faranno luminose, colpite da i raggi degli hyperlink. Un esperimento come questo fa emergere una struttura, un'architettura intrinseca

Web Stalker può essere letto come un'opera di net.art che esamina criticamente il proprio medium, ma è anche una riflessione su come la realtà è modellata dal software, dal modo in cui del codice processa codice.



che è difficilmente coglibile attraverso una navigazione tradizionale. Con l'attivazione di altre funzioni è possibile visionare il codice, piuttosto che una lista dei nomi dei file o dei testi slegati dal contesto originale.

Il flusso dei bit emerge in quanto tale con una rappresentazione dinamica e spazializzata, mentre un browser tradizionale cerca di occultarne i movimenti con una serie di pagine statiche.

Un altro esperimento che continua sulla strada

⁷¹ <http://bak.spc.org/iod>

intrapresa da Webstalker è il *Web Tracer*, che aggiunge la terza dimensione alla rappresentazione delle pagine Html. In questo modo è possibile navigare intorno alla struttura creata e tra i collegamenti.

NETOMAT

Rispondi o chiedi ulteriori informazioni o digiti delle parole-chiave e il flusso dei dati sul tuo desktop viene alterato in risposta. I dati non sono costretti da una pagina Web o da un sito ma liberi di scorrere indipendenti.

Viene creato nel 1988 da Maciej Wisniewski. Si tratta di un software la cui idea alla base è diversa dai due browser precedenti. Mentre quelli mirano a rappresentare graficamente una struttura, questo mette in discussione la disposizione di testo e immagini nella pagina, scardinando di fatto il layout originario. Gli oggetti di un sito fluttuano liberamente sullo schermo come in assenza di gravità. Netomat agisce come un motore di ricerca, rispondendo alle parole chiave immesse

dall'utente, ma restituendo i risultati sezionandoli, dividendo le immagini dai testi, decontestualizzando le tag html.

SHREDDER – RIOT⁷²

Alterando il codice Html, prima che il browser lo possa leggere, lo Shredder si appropria dei dati del web, trasformandolo in un Web parallelo. I contenuti diventano grafica. Il testo diventa grafica. L'informazione diventa arte⁷⁴

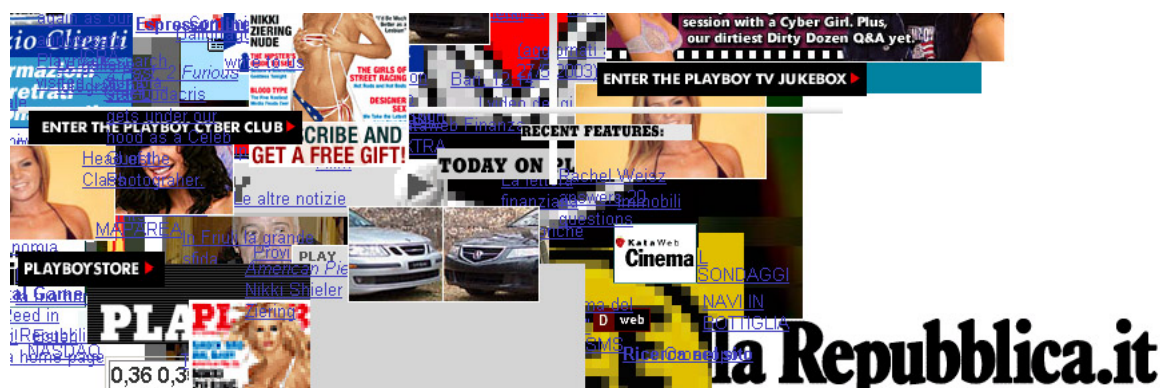
*Riot gioca con questa metafora per vedere cosa accade se prendiamo due territori, due appezzamenti differenti, e forzatamente, **riottosamente** li frantumiamo e li mischiamo per ottenere un collage, che ora è random. Che tipo di significato, di rapporto ottieni allora? Io lo considero una macchina dell'ironia, un generatore di ironia⁶⁸*

Creati da Mark Napier e messi online sul suo sito Potatoland.org, si differenziano dagli altri progetti simili perché non prevedono l'installazione di un software, ma si inseriscono nel browser di partenza agendo da filtro sovvertitore. Digitando una Url nell'apposito campo è possibile visionare i contenuti di un sito in modo totalmente anarchico, sullo schermo gli elementi saranno disposti come se impazziti. **Crollo della gerarchia e sfaldamento del layout.** Il codice Html affiora e diventa segno estetico a sé. Riot è invece un superamento di Shredder nella misura in cui permette una navigazione multiutente. Per la prima

⁷² <http://www.potatoland.org>

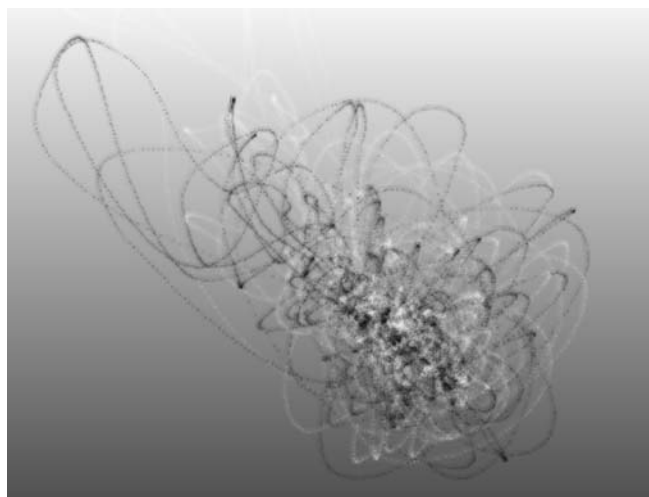
⁷³ Mark Napier in <http://www.potatoland.org>

volta la ricerca dei contenuti non è più un'attività in solitudine, ma si fa collaborativa. I siti navigati si sovrappongono, i link rimangono attivi, gli utenti comunicano sul terreno ludico di un' Internet detournata.



CARNIVORE⁷⁵

È un progetto realizzato dal Radical Software Group di New York e coordinato da Alex Galloway. Denominato *Rsg Carnivore* si ispira all'omonimo software utilizzato dall' FBI per captare tutto il flusso dei dati passante per un determinato Internet Service Provider, permettendo la decodifica di messaggi di posta elettronica, tracce dei siti navigati e messaggi istantanei. Diversi artisti sono stati chiamati a interpretare il flusso dei dati per tradurlo in immagini e suoni. Con la creazione di plug-in specifici gli artisti si cimentano nell'interpretazione dei dati con altri dati, facendo del **flusso di Internet un'opportunità di ricerca formale**, un modo per far emergere il panorama della rete e renderlo esteticamente visibile. Non a caso si parla di *Netscape Art*. Con *Rsg Carnivore* si gioca con la privacy, perché non viene discriminato ciò che è pubblico da ciò che è privato. I progetti di solito non mirano ad attentare alla sfera privata degli utenti, anche se col software tecnicamente sarebbe possibile, ma trasformano un flusso indistinto in un altro flusso indistinto che ha una correlazione di tipo matematico col primo. Un algoritmo arbitrariamente creato diventa uno **strumento trasfiguratore**.

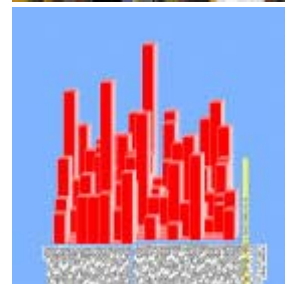


⁷⁴ Deseriis 2003: 113

⁷⁵ <http://www.rhizome.org/carnivore>

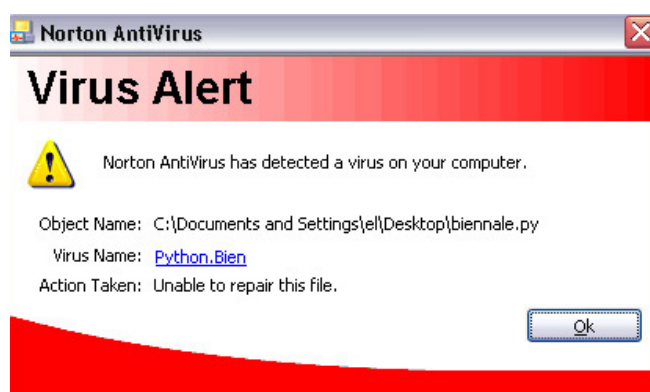
Mentre *Carnivore* è più un esperimento estetico e formale, che in qualche modo riporta la Net.Art su di una linea di continuità con l'arte tradizionale, i browser alternativi agiscono a vari livelli. Destrutturano prima di tutto l'interfaccia di ogni sito dissolvendone il potere di disposizione gerarchica dei contenuti, sovvertendo gli elementi, portando in primo piano ciò che rimane nascosto (codici-pubblicità), moltiplicando gli oggetti in *random mode*⁷⁶, agendo di fatto come un collage dadaista. L'esplorazione della rete, grazie all'interattività prevista, non è più finalizzata alla ricerca di informazione, ma diventa una mappatura giocosa dei siti visitati. Con *Riot* l'Internet sovvertita diventa un terreno in cui far confluire i contenuti più diversi (**porno + politica!**) creando percorsi di senso multipli e narrative collaborative. I browser alternativi sono stati tra i progetti più innovativi nella scena delle opere di Net.Art, perché hanno incarnato tutte quelle caratteristiche di interattività, collaborazione e critica che sono proprie delle nuove avanguardie digitali. Sono opere su Internet, non solo nel senso che possono essere fruite solo sulla Rete, ma anche nel fatto che prendono Internet come idea sottostante da indagare. **La rete è sia l'idea, sia il campo di distribuzione, sia l'opera stessa.** Ogni contenuto può essere cannibalizzato. Vengono minati alla base i movimenti principali di una qualsiasi navigazione, che comprende l'apertura di un browser e la ricerca di contenuti. È come mettere un paio di occhiali distorti ad un qualunque visitatore di un museo, con la differenza che in un museo i percorsi sono obbligati e il visitatore può solo guardare, mentre su Internet l'opera ha senso se sono gli utenti che intervengono.

⁷⁶ Modalità casuale



Era il 1983 quando Fred Cohen applicò la parola Virus a quelli che noi conosciamo come i pericolosissimi software che si insinuano nel nostro computer provocando danni irreparabili. Si trattava, e per la maggior parte dei casi si tratta ancora, di programmi “parassita” capaci di autoriprodursi e diffondersi autonomamente attraverso la Rete. Il più delle volte essi attaccano i Sistemi Operativi dei computer “contaminati” per danneggiarli, altre volte veicolano contro-informazione.

“Within the computer web, the negative effect of viruses is propagated much faster than the positive effect of information. That is why a virus is an information itself. It proliferates itself better than others, biologically speaking, because it is at the same time both medium and message. It creates the ultra-modern form of communication which does not distinguish, according to McLuhan, between the information itself and its carrier.” Jean Baudrillard - Cool Memories



Prodotti per testare l'abilità dei programmatori e per mettere in discussione l'infallibilità dei sistemi informatici attraverso i quali si propagano, i Virus generano ansia e panico, sia nei semplici utenti sia negli amministratori di importanti reti. La capacità di mettere paura dipende anche in gran parte dalla nostra percezione dei virus

biologici, che invadono il nostro corpo per modificarne i meccanismi dall'interno: così come ci si rende conto di possedere un corpo biologico e limitato nel momento in cui si contrae un virus, allo stesso modo **un virus informatico mette in discussione la macchina computer, il suo istinto di onnipotenza, la sua fame di controllo**. All'inizio della loro storia i Virus non furono considerati che esperimenti, qualcosa che potesse innestarsi nei sogni di Intelligenza Artificiale: un mettere alla prova i Computer e i confini della Rete stessa. Spesso non vengono diffusi, ma semplicemente scambiati all'interno di circuiti di collezionisti bizzarri o di Hacker capaci di leggerne il codice o di apprezzarne le potenzialità. *Language is a Virus*, diceva Laurie Anderson; i virus sono un linguaggio, si direbbe oggi, che travalica una funzione strettamente meccanica per generare cortocircuiti culturali.

Concepito e compilato come opera d'arte da presentare alla 49sima Biennale di Venezia presso il padiglione sloveno, “biennale.py” è il prodotto della

collaborazione di due entità, gli 01.org ed Epidemic. E' di fatto un Virus informatico il cui codice è stato reso noto, sia alle case di sviluppo software antivirus, sia al grande pubblico attraverso una serie di magliette. La diffusione avviene quindi sia attraverso le macchine che attraverso gli esseri umani. Il virus è innocuo, non distrugge i computer, ma **si installa in background cercando semplicemente di sopravvivere**. La provocazione di Biennale.py non si ferma qui: il virus è messo in vendita per adeguarsi al mercato dell'arte.



Paragoniamo al lavoro dei poeti, l'opera di coloro che scrivono codice di programmazione per motivi "estetici" e consideriamo biennale.py un monumento a loro in quanto cultura nativa, gli indigeni del linguaggio digitale.⁷⁸

La programmazione di Virus rientra nella definizione di Software art, cioè l'utilizzo di un codice di programmazione per la creazione di un programma informatico. Viene considerato appannaggio della Net.Art poichè coinvolge proprio i network che costituiscono Internet, proliferando soprattutto attraverso i messaggi di posta elettronica. Ciò che viene esaltato e messo in discussione allo stesso tempo è la capacità di distribuzione della Rete. Con un processo di *squatting* digitale vengono intasati i canali di comunicazione e i computer degli utenti. In molti casi la produzione di virus è una guerra tra hacker e Microsoft, per mettere in discussione l'affidabilità dei software che fanno capo al monopolio Bill Gates. Agli utenti non è lasciato spazio per l'azione, ma una continua sensazione di instabilità, di paura di perdita dei dati o di timore per un'ipotetica invasione della privacy. Lo spiazzamento è quindi massimo, così come il detournment, che a seconda del virus, trasforma l'ambiente "naturale" del proprio Pc in un contesto pericoloso.

Nel caso di Biennale.py l'intento non era di molestare, nè gli utenti, nè i produttori di importanti software, ma di creare un cortocircuito culturale, questa volta nell'ambito di una manifestazione importantissima come la Biennale di Venezia. L'idea di Virus stessa viene detournata e trasformata da una valenza negativa ad una propriamente estetica dimostrando che la programmazione è un atto creativo di scrittura che utilizza un codice. Non diversamente dai linguaggi consolidati - definiti naturali - è possibile creare forme poetiche piuttosto che testi politici. Biennale.py è stato considerato ai limiti della legalità. E' permesso scrivere un virus, ma non diffonderlo. Non siamo molto distanti dai casi di censura letteraria.

⁷⁸ <http://www.ecn.org/thingnet/reviews/epidemic.html> (u.a. 19/06/2003)

```

biennale.py _____ go _____ to _____ 49th Biennale di Venezia
# HTTP://WWW.0100101110101101.ORG ____ + ____ [epidemiC] http://www.epidemic.ws
from dircache import *
from string import *
import os, sys
from stat import *

def fornicate(guest):
    try:
        soul = open(guest, "r")
        body = soul.read()
        soul.close()
        if find(body, "[epidemiC]") == -1:
            soul = open(guest, "w")
            soul.write(mybody + "\n\n" + body)
            soul.close()
    except IOError: pass

def chat(party, guest):
    if split(guest, ".")[-1] in ("py", "pyw"):
        fornicate(party + guest)

def join(party):
    try:
        if not S_ISLNK(os.stat(party)[ST_MODE]):
            guestbook = listdir(party)
            if party != "/": party = party + "/"
            if not lower(party) in wank and not "__init__.py" in guestbook:
                for guest in guestbook:
                    chat(party, guest)
                    join(party + guest)
    except OSError: pass

if __name__ == '__main__':
    mysoul = open(sys.argv[0])
    mybody = mysoul.read()
    mybody = mybody[:find(mybody, "###") + 3]
    mysoul.close()
    blacklist = replace(split(sys.exec_prefix, ":")[-1], "\\", "/")
    if blacklist[-1] != "/": blacklist = blacklist + "/"
    wank = [lower(blacklist), "/proc/", "/dev/"]
    join("/")
    print "> This file was contaminated by biennale.py, the world slowest virus."
    print "Either Linux or Windows, biennale.py is definitely the first Python virus."
    print "[epidemiC] http://www.epidemic.ws ____ + ____"
    print "HTTP://WWW.0100101110101101.ORG "
    print "> _____ 49th Biennale di Venezia"
    print "_____"
    print "###"

```

Disconnetting

La Rete non è più una novità: Internet ha compiuto 20 anni. Certe azioni prima considerate inusuali, come spedire una lettera in posta elettronica o dialogare con una persona distante migliaia di chilometri senza saperne nulla, ora non sono più così incredibilmente *trendy*. Gli strumenti informatici sono diventati necessari nella maggior parte dei profili professionali. I motori di ricerca sono ormai indispensabili, sia per il giornalista professionista che per lo studente di scuola media in vista degli esami. L'informazione non viaggia più soltanto sulla carta o via etere, ma si è ben assestata su molteplici canali telematici diventando multimediale e ipertestuale. Nei confronti di Internet, che solo 4 o 5 anni fa rappresentava la vera 'nuova arena' della comunicazione non verticistica, l'entusiasmo è calato, ma allo stesso modo si è meno ingenui nei confronti di molti dei suoi meccanismi.

La Net.Art ha potuto svilupparsi in un periodo in cui era forte il sentimento di trasporto nei confronti della Rete: si stava assistendo ad un traghettaggio, apparentemente senza ritorno, di molte strutture economiche e finanziarie ad un livello telematico che tutti avrebbero iniziato a chiamare *New Economy*. Gli anni a ridosso del 2000 sono stati carichi di progetti visionari e avveniristici in tutti i campi. Si è gridato a più voci alla fine della televisione, del cinema,

dei giornali, della musica, dell'arte. Invece, come era possibile aspettarsi ad una previsione più avveduta o ad una lettura della storia dei media più attenta, l'introduzione di un nuovo mezzo di comunicazione non ha mai sconvolto il sistema generale, semmai lo ha costretto a modificarsi. Internet ha rappresentato una perturbazione forte, che ha fatto tentennare dei modelli, come quello del broadcasting, ma senza metterli definitivamente in discussione. La Net.Art ha rappresentato un passo più avanti rispetto alle critiche dei fautori della Rete contro gli 'aggrappati' agli old media, è stata la prima vera e propria critica a certi meccanismi oscuri di Internet da parte dei più entusiasti di Internet, giocando con gli strumenti di Internet. In un sistema dell'abbondanza come quello del cyberspace, in cui qualsiasi cosa può coesistere senza rubare spazio all'altra, la Net.Art ha portato le prime riflessioni sulla portata socioculturale dei network interconnessi. Se le grandi aziende vogliono ancora appropriarsene per farne un Mega Supermercato Globale, da una parte promettendo una maggiore libertà di scelta, ma di fatto servendosi di procedure di tracciamento che attentano al diritto alla privacy, i net.artisti hanno risposto con azioni dai tratti fortemente politici. Si sono serviti delle tattiche attiviste di *cultural jammin*, delle strategie stranianti delle avanguardie artistiche del novecento e dell'*expertise* degli Hacker illuminati mettendo in discussione le più semplici sicurezze dell'esperienza in Internet, giocando con i database, investigando l'interattività, i motori di ricerca, gli errori del

codice, lottando per la libertà d'espressione e per il diritto alla privacy, scagliandosi contro i musei e le istituzioni accreditate e proponendo diversi modi di distribuzione del sapere, coinvolgendo migliaia di utenti dislocati nel mondo ad azioni di protesta inusuali. Hanno di fatto inventato un nuovo modo di fare arte creando una consapevolezza nuova del mezzo di comunicazione 'Internet'.

Questa tesi è stata un tentativo di rendere conto di un fenomeno artistico non privilegiando una lente necessariamente estetica, o una lettura lungo le linee della storia dell'arte. L'antropologia è servita prima di tutto alla considerazione di Internet come un insieme di pratiche culturali e coagulazioni sociali. E' una disciplina che ha saputo fare delle critiche interne un rampa di lancio per la produzione di opere sperimentali, che hanno messo in discussione il ruolo del ricercatore e quello dell'autorità in un testo. Il superamento di un paradigma unico e unificante mi è sembrato poi un ottimo punto di partenza per una riflessione transdisciplinare sul cyberspazio: complesso variegato di regole, esistenze multiple e resistenze culturali. Ho scelto poi di utilizzare quelle teorie sui media che analizzassero le differenze tra nuovi e vecchi mezzi di comunicazione, e che facessero emergere aspetti prima poco considerati, con un'attenzione, per esempio, alle implicazioni politiche e sociali dell'utilizzo dei software o alle implicazioni culturali di operazioni come il *sampling* e la *digitalizzazione*. In ultimo sono andato a ricercare quelle esperienze nella storia della

produzione artistica che in qualche modo potessero precedere concettualmente la Net.Art, per gli strumenti analizzati o le strategie messe in atto. Sono emersi i movimenti delle avanguardie storiche del novecento, con il loro superamento dell'idea di un'arte rappresentativa a favore di un'arte della comunicazione, e con il loro posizionarsi come alternativa al sistema dell'arte. Ho preso poi in considerazione altri due movimenti, apparentemente molto distanti tra loro, ma che di fatto hanno presagito l'avvento di un modo di fare arte che polverizzasse i limiti di spazio e tempo: la Mail Art e la Network Art. La prima ha creato network di distribuzione alternativi, in quel caso quelli postali, la seconda ha utilizzato i satelliti per la realizzazione di eventi che permettessero azioni di interazione a distanza.

Come ogni movimento culturale quello della Net.Art dopo un periodo pionieristico, quasi eroico, sta ora pian piano esaurendo la sua carica eversiva. La non commerciabilità delle sue opere, clonabili e riproducibili o semplicemente non replicabili perchè basate sulla creazione di eventi, non ne permette un'introduzione completa nei sistemi dell'arte e dei musei. Sebbene diversi mostri sacri, come il Moma o la Tate Gallery, si siano interessati al fenomeno commissionando opere per i loro siti internet o provando ad applicare metodi tradizionali di esposizione, la Net.Art sembra non poter assurgere ad un livello più istituzionalmente accreditato, per quanto esso possa valere.

Credo in ogni caso che la commistione tra Arte, Computer e Reti Telematiche abbia rappresentato una svolta, critica ed epistemologica, alle discipline che hanno iniziato a cimentarsi con il cyberspazio. Sempre di più l'antropologia, se accetta la sfida e decide di considerare i multipli campi di ricerca interconnessi della Rete, dovrà indagare pratiche culturali che poco hanno a che fare con osservazioni tradizionali o visioni unificanti. 'Etnicità', 'soggettività', 'culture', l' 'Altro', sono tutti concetti da ridefinire cercando di radicalizzare le spinte critiche apportate dalla schiera di antropologi definiti post-paradigmatici. Con la Rete finalmente tutti i soggetti possono parlare, tutti i gruppi rendersi visibili nelle modalità e con i discorsi che più prediligono, tutte le formazioni sociali esprimersi come meglio credono e scegliere le forme mediali più adeguate. In quest'ottica, come ho cercato di dimostrare nel primo capitolo, ha poco senso una ricerca al singolare, che coinvolga cioè un autore (antropologo-etnografo..) soltanto. La *dispersed authorship* (autorialità dispersa), concetto coniato da Roy Ascott, è auspicabile anche nella nuova metodologia etnografica. L'autore si disperde letteralmente nell'ipertesto, si immerge nella Rete, affinché si indebolisca l'autorità monologica e ne fuoriesca un'entità plurale e polifonica. Ha poco senso inoltre limitarsi alla produzione cartacea, chiusa e limitata in se stessa. Le nuove etnografie devono accettare di *farsi flusso* (di dati, visivo, sonoro), assumere le sembianze di prodotti mediali prima utilizzati solo come contorno della ricerca (il video, la fotografia,

l'ipertesto multimediale).

Attraverso le esperienze artistico-ludiche della Net.Art, si è dimostrato chiaramente il superamento di una concezione dell'arte basata sulla genialità di un soggetto creatore. Gli artisti sono chiamati a spogliarsi delle loro individualità monolitiche per vestirsi di identità fluide e diventare **architetti sociali**. Essi hanno la possibilità di costruire spazi abitabili in cui è l'azione di tutti gli utenti e il loro apporto creativo a rendere vive e eternamente modificabili le opere. Già con la Net.Art si è visto che i soggetti coinvolti, provenienti dai background più disparati, hanno unito le loro competenze per fondersi in progetti collaborativi di critica sociale. Ho chiamato questa parte conclusiva "Disconnetting" non per trarre delle conclusioni definitive, ma per auspicare una serie di cambiamenti. La sfida principale delle discipline artistiche, così come di quelle antropologiche, sta tutta nell'accettare di doversi prima di tutto disconnettere dalle radici della tradizione, non per rinnegarla, ma per rimettere in discussione tutte le verità date per scontate.

Solo se le discipline sfumeranno l'una nell'altra rendendo vaghi i confini tra chi fa dell'antropologia, chi fa dell'arte, chi fa dell'analisi dei mezzi di comunicazione, vecchi o nuovi che siano, allora una lezione come quella della Net.art sarà servita. Non rappresenterà in questo modo solo un fenomeno bislacco di cui rendere nota sugli e-magazine, ma sarà il principio di un'esperienza che vede in Internet un'opportunità senza precedenti per una ricerca sociale davvero transdisciplinare.

Ultradisciplinare.

APPENDICE

Introduction to net.art (1994-1999)

1. net.art at a Glance

A. The Ultimate Modernism

1. Definition

- a. net.art is a self-defining term created by a malfunctioning piece of software, originally used to describe an art and communications activity on the internet.
- b.
 - b. net.artists sought to break down autonomous disciplines and outmoded classifications imposed upon various activists practices.

2. 0% Compromise

- a. By maintaining independence from institutional bureaucracies
- b. By working without marginalization and achieving substantial audience, communication, dialogue and fun
- c. By realizing ways out of entrenched values arising from structured system of theories and ideologies
- d. T.A.Z. (temporary autonomous zone) of the late 90s: Anarchy and spontaneity

3. Realization over Theorization

- a. The utopian aim of closing the ever widening gap between art and everyday life, perhaps, for the first time, was achieved and became a real, everyday and even routine practice.
- b. Beyond institutional critique: whereby an artist/individual could be equal to and on the same level as any institution or corporation.
- c. The practical death of the author

B. Specific Features of net.art

- 1. Formation of communities of artists across nations and disciplines
- 2. Investment without material interest
- 3. Collaboration without consideration of appropriation of ideas

4. Privileging communication over representation
5. Immediacy
6. Immateriality
7. Temporality
8. Process based action
9. Play and performance without concern or fear of historical consequences
10. Parasitism as Strategy
 - a. Movement from initial feeding ground of the net
 - b. Expansion into real life networked infrastructures
11. Vanishing boundaries between private and public
12. All in One:
 - a. Internet as a medium for production, publication, distribution, promotion, dialogue, consumption and critique
 - b. Disintegration and mutation of artist, curator, pen-pal, audience, gallery, theorist, art collector, and museum

2. Short Guide to DIY net.art

A. Preparing Your Environment

1. Obtain access to a computer with the following configuration:
 - a. Macintosh with 68040 processor or higher (or PC with 486 processor or higher)
 - b. At least 8 MB RAM
 - c. Modem or other internet connection

2. Software Requirements

- a. Text Editor
- b. Image processor
- c. At least one of the following internet clients: Netscape, Eudora, Fetch, etc.
- d. Sound and video editor (optional)

B. Chose Mode

1. Content based
2. Formal
3. Ironical
4. Poetic
5. Activist

C. Chose Genre

1. Subversion
2. Net as Object
3. Interaction
4. Streaming
5. Travel Log
6. Telepresent Collaboration
7. Search Engine
8. Sex
9. Storytelling
10. Pranks and Fake Identity Construction
11. Interface Production and/or Deconstruction
12. ASCII Art
13. Browser Art, On-line Software Art
14. Form Art
15. Multi-User Interactive Environments
16. CUSeeMe, IRC, Email , ICQ, Mailing List Art

D. Production

3. What You Should Know

A. Current Status

1. net.art is undertaking major transformations as a result of its newfound status and institutional recognition.
2. Thus net.art is metamorphosing into an autonomous discipline with all its accouterments: theorists, curators, museum departments, specialists, and boards of directors.

B. Materialization and Demise

1. Movement from impermanence, immateriality and immediacy to materialization
 - a. The production of objects, display in a gallery
 - b. Archiving and preservation
2. Interface with Institutions: The Cultural Loop
 - a. Work outside the institution
 - b. Claim that the institution is evil
 - c. Challenge the institution
 - d. Subvert the institution
 - e. Make yourself into an institution
 - f. Attract the attention of the institution
 - g. Rethink the institution
 - h. Work inside the institution

3. Interface with Corporations: Upgrade

- a. The demand to follow in the trail of corporate production in order to remain up-to-date and visible
- b. The utilization of radical artistic strategies for product promotion

4. Critical Tips and Tricks for the Successful Modern net.artist

A. Promotional Techniques

- 1. Attend and participate in major media art festivals, conferences and exhibitions.
 - a. Physical
 - b. Virtual
- 2. Do not under any circumstances admit to paying entry fees, travel expenses or hotel accommodations.
- 3. Avoid traditional forms of publicity. e.g. business cards.
- 4. Do not readily admit to any institutional affiliation.
- 5. Create and control your own mythology.
- 6. Contradict yourself periodically in email, articles, interviews and in informal off-the-record conversation.
- 7. Be sincere.
- 8. Shock.
- 9. Subvert (self and others).
- 10. Maintain consistency in image and work.

B. Success Indicators: Upgrade 2

- 1. Bandwidth
- 2. Girl or boy friends
- 3. Hits on search engines
- 4. Hits on your sites
- 5. Links to your site
- 6. Invitations
- 7. E-mail
- 8. Airplane tickets
- 9. Money

5. Utopian Appendix (After net.art)

A. Whereby individual creative activities, rather than affiliation to any hyped art movement becomes most valued.

- 1. Largely resulting from the horizontal rather than vertical distribution of information on the internet.

2. Thus disallowing one dominant voice to rise above multiple, simultaneous and diverse expressions.

B. The Rise of an Artisan

1. The formation of organizations avoiding the promotion of proper names
2. The bypassing of art institutions and the direct targeting of corporate products, mainstream media, creative sensibilities and hegemonic ideologies
 - a. Unannounced
 - b. Uninvited
 - c. Unexpected
3. No longer needing the terms "art" or "politics" to legitimize, justify or excuse one's activities

C. The Internet after net.art

1. A mall, a porn shop and a museum
2. A useful resource, tool, site and gathering point for an artisan
 - a. Who mutates and transforms as quickly and cleverly as that which seeks to consume her
 - b. Who does not fear or accept labeling or unlabeled
 - c. Who works freely in completely new forms together with older more traditional forms
 - d. Who understands the continued urgency of free two-way and many-to-many communication over representation

Natalie Bookchin, Alexei Shulgin

March-April 1999

BIBLIOGRAFIA

Anderson B.,

1991 *Comunità immaginate*, Manifesto Libri, Roma, 1996

Abruzzese A.,

1996 *Analfabeti di tutto il mondo uniamoci*, Costa&Nolan, Genova

Adorno T.W.,

1966 *Dialettica negativa*, Einaudi, Torino, 1970.

Aukstakalnis S., Blatner D.,

1992 *Miraggi elettronici – Arte, scienze e tecniche di realtà virtuali*, Feltrinelli, 1995

Bachtin M.,

1979 *L'autore e l'eroe*, Einaudi, Torino, 2000

Barjavel R.,

1944 *Cinema totale – Saggio sulle forme future del cinema*, Editori Riuniti, Roma, 2001

Barthes R.,

1970 *S/Z*, Einaudi, Torino, 1973

1953 *Il grado zero della scrittura*, Einaudi, Torino, 1982

Baudrillard J.,

1987 *Cool memories. Diari 1980-1990*, SugarCo, Milano 1990

Benedikt M., a cura di

1991 *Cyberspace – Primi passi nella realtà virtuale*, Muzzio Editore, Genova, 1993

Benjamin W.,

1955 *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica – Arte e società di massa*, Einaudi, Torino, 2000

Berners-Lee T.,

1999 *L'architettura del nuovo web*, Feltrinelli, Milano, 2001

Betsky A., Adigard E.,

2000 *Architecture must burn – A manifesto for an architecture beyond building*, Thames & Hudson, London 1944

Bettetini G., Gasparini B., Vittadini N.,

1999 *Gli spazi dell'Ipertesto*, Bompiani, Milano

“Bifo” Berardi F.,

1994 *Mutazione e cyberpunk*, Costa&Nolan, Genova

Bolter J.D., Grusin R.,

1999 *Remediation – Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, Milano, 2002

- Bordini S.**,
2000 *Arte Elettronica*, Giunti, Firenze
- Camaiti Hostert A.**,
1995 *Passing (dispense del professore)*, Eucos Editori, Foligno,
2002
- Canevacci M.**,
1995 *Antropologia della comunicazione visuale*, Costa&Nolan,
Genova
- Castells M.**,
1996 *The Culture of Real Virtuality*, in *The Rise of the Network Society*, Blackwell, Malden/Oxford
- Clifford J.**,
1988 *I frutti puri impazziscono – Etnografia, letteratura e arte nel secolo XX*, Bollati Boringhieri, Torino, 1999
- Costa M.**,
1998 *Il sublime tecnologico*, Castelvechi, Roma
1999 *L'estetica dei media*, Castelvechi, Roma
1999 *L'estetica della comunicazione*, Castelvechi, Roma
- De Micheli M.**,
1959 *Le avanguardie artistiche del Novecento*, Feltrinelli, 1976
- Deleuze G., Guattari G.**,
1976 *Rizoma. Millepiani. Capitalismo e schizofrenia*, Castelvechi,
Roma, 1997
- Dery M.**,
1996 *Velocità di fuga – Cyberculture a fine millennio*, Feltrinelli,
Milano, 1997
- Deseriis M., Marano G.**,
2003 *Net.Art – L'arte della connessione*, Shake, Milano
- Di Corinto A., Tozzi T.**,
2002 *Hacktivism, La libertà nelle maglie della Rete*, Manifestolibri,
Roma
- Eco U.**,
1962 *Opera aperta*, Bompiani, Milano
- Featherstone M., Burrows R.**, a cura di
1995 *Tecnologia e Cultura Virtuale – Cyberspace, cyberbodies, cyberpunk*, FrancoAngeli, Milano, 1999
- Ferraro A., Montavano G.**, (a cura di)
1994 *La scena immateriale – Linguaggi elettronici e mondi virtuali*,
Costa&Nolan, Genova
- Geertz, C.**,
1972 *Interpretazione di Culture*, Il Mulino, Bologna, 1987
1990 *Opere e vite. L'antropologo come autore*, il Mulino, Bologna.

Giaccardi E.,

1996 *Evolvendo – Esperienze di Network art in atto sul world wide web*, Tesi di Laurea, Università degli studi di Torino

Haraway D.,

1991 *Simians, Cyborgs, and Women : The Reinvention of Nature*, Free Association Book, London

Home S.,

1995 *Neoismo e altri scritti*, Costa&Nolan, Genova, 1997

Landow G.,

1992 *Ipertesto – Il futuro della scrittura*, Baskerville, Bologna, 1993

Lévi-Strauss C.,

1955 *Tristi tropici*, il Saggiatore, 1999

Lévy P.,

1994 *L'intelligenza collettiva. Per una antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano, 1996

1995 *Il virtuale*, Raffello Cortina Editore, Milano, 1997

Link Project, a cura di

2000 *Netmage – Piccola enciclopedia dell'immaginario tecnologico – Media, arte, comunicazione*, Mondadori, Milano

Lippard L.,

1977 *Six Years: the Dematerialization of the Art Objects from 1966 to 1972*, University of California Press, Berkeley

Maldonado T.,

1997 *Critica della ragione informatica*, Feltrinelli,

Manovich L.,

2001 *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano, 2002

Marcus G.E., Fischer M.J.,

1986 *Antropologia come critica culturale*, Meltemi, Roma, 1998

McLuhan M.,

1964 *Gli strumenti del comunicare*, Mondadori, Milano, 1999

Mirzoeff N.,

1999 *Introduzione alla cultura visuale*, Meltemi, Roma, 2000

Negroponte N.,

1995 *Essere Digitali*, Sperling&Kupfer, Milano

Nelson T H.,

1990 *Literary Machines 90.1*, Muzzio, Padova 1992

Perniola M.,

1994 *Il sex appeal dell'inorganico*, Einaudi, Torino

1998 *I situazionisti*, Castelvecchi, Roma

2000 *L'arte e la sua ombra*, Einaudi, Torino

Porter D., a cura di

1997 *Internet Culture*, Routledge, New York

Rheingold H.,

1992 *La realtà virtuale – I mondi artificiali generati dal computer e il loro potere di trasformare la società*, Baskerville, Bologna, 1993

Romano G.,

2000 *Artscape*, Costa&Nolan, Ancona-Milano

Rosaldo R.,

2001 *Cultura e verità*, Meltemi, Roma, 2001

Sbrilli A.,

2001 *Storia dell'arte in codice binario*, Guerini e Associati

Shostak M.,

1981 *Nisa – La vita e le parole di una donna !kung*, Meltemi, 2002

Sobchack V.,

2000 *Meta-morphing*, University of Minnesota Press

Taiuti L.,

1996 *Arte e Media*, Costa & Nolan, Milano

Turner V.,

1982 *Dal rito al teatro*, Il Mulino, Bologna, 1986

Valentini V., a cura di

1999 *Il video a venire*, Rubbettino, Soveria Mannelli (Cz)

Zolberg V.L.,

1990 *Sociologia dell'arte*, Il Mulino, Bologna, 1994

Riviste e Cataloghi

A.A.V.V.

1999 *Net condition*, a cura di Weibel&Druckrey, Graz

A.A.V.V.

2001 *Absolute one*, a cura di Aurora Fonda, catalogo della 49 Biennale di Venezia Padiglione Sloveno

A.A.V.V. a cura di Gianni Romano

2001 *Media Connection*, Scheiwiller

A.A.V.V.

Avatar n°1, n°2, n°3 - Meltemi, Roma

WEBGRAFIA

<http://www.vukcosic.com> (u.a. 17/06/2003)
<http://www.linux.org/> (17/06/2003)
<http://potatoland.org/pl.htm> (17/06/2003)
<http://WWW.0100101110101101.ORG> (17/06/2003)
<http://www.marcelduchamp.org/> (17/06/2003)
<http://www.thing.net/~dollyoko/censored/dollyoko.html> (u.a. 5/6/2003)
<http://www.trax.it/dogma95.htm> (u.a. 19/06/2003)
<http://www.morciano.it/boccioni/manifesto-della-ricostruzione.htm> (u.a. 4/6/2003)
<http://www-utenti.dsc.unibo.it/~cavatoi/ig/disgusto%20dadaista.htm> (u.a. 4/6/2003)
<http://www.nettime.org/> (u.a. 4/6/2003)
<http://www.irational.org/cern/netart.txt>
<http://baccelli1.interfree.it/mailart1.htm> (u.a. 19/05/2003)
http://telematic.walkerart.org/telereal/bit_brecht.html (u.a. 16/5/2003)
<http://www.ecafe.com/getty/SA/> (u.a. 17/5/2003)
<http://www.ekac.org/Telecom.Paper.Siggrap.html> (u.a. 18/05/2003)
<http://www.mediamente.rai.it/home/bibliote/intervis/b/bonitool.htm#link001> (u.a. 16/5/2003)
<http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0201/msg00104.html> (u.a. 16/06/2003)
<http://www.geocities.com/SoHo/Square/3035/adorno.htm> (u.a. 15/5/2003)
http://www.biggest.net/riflessioni/index_e.html (n.r. 28/05/2003)
<http://www.waxweb.org/> (u.a. 20/05/2003)
<http://www.usc.edu/dept/raiders/> (u.a. 20/05/2003)
<http://ca80.lehman.cuny.edu/davis/writesentence.html> (u.a. 20/05/2003)
<http://adaweb.walkerart.org/~GroupZ/LOVE/> (u.a. 20/05/2003)
<http://adaweb.walkerart.org/project/secure/corridor/sec1.html> (u.a. 28/05/2003)
<http://www.johnt.org/meniscus/physiog/physiog.html> (u.a. 20/05/2003)
<http://bbs.thing.net/login.thing> (u.a. 21/05/2003)
<http://www.teleportacia.org/war/> (u.a. 21/05/2003)
<http://redsun.cs.msu.su/wwwart/refresh.htm> (u.a. 21/05/2003)
http://www.irational.org/cgi-bin/cctv/cctv.cgi?action=main_page (u.a. 21/05/2003)
<http://www.rhizome.org/> (u.a. 21/05/2003)
http://colossus.v2.nl/syndicate/index_frames.html (u.a. 21/05/2003)
<http://www.mouchette.org> (u.a. 26/05/2003)
<http://www.textgenomics.com/10.html> (u.a. 21/05/2003)
<http://www.echonyc.com/~confess/> (accessibile solo homepage)
<http://www.grammatron.com/> (u.a. 21/05/2003)

<http://www.conceptlab.com/simulator/> (u.a. 21/05/2003)
<http://sero.org/Sero/dyt/> (u.a. 21/05/2003)
http://on1.zkm.de/netCondition.root/netcondition/start/language/default_e
(u.a. 21/05/2003)
<http://www.easylife.org/netart/catalogue.html> (u.a. 21/05/2003)
<http://www.mccoyspace.com/201/> (u.a. 21/05/2003)
<http://www.music.mcgill.ca/~mcentury/Papers/ART.html> (u.a. 21/05/2003)
<http://www.mouchette.org/flesh/tong.html>
<http://www.mouchette.org/flesh/tong.html> (19/06/2003)
<http://www.webbyawards.com> (19/06/2003)
<http://random.exibart.com/20notizie.asp?IDCategoria=3133> (19/06/03)
<http://www.rtmark.com/etoysquit.html> (u.a. 30/05/2003)
<http://www.hackerart.org/glossari/h/hijack/continua.htm> (u.a. 3/06/2003)
http://www.archimuse.com/mw98/beyondinterface/packer_senses.html
(u.a. 28/05/2003)
<http://switch.sjsu.edu/web/v4n1/annmarie.html> (19/06/2003)
<http://www.untitled-game.org/download.html> (u.a. 10/06/2003)
<http://www.Opensorcery.net/2reviews.html> (u.a. 15/06/2003)
<http://bak.spc.org/iod> (u.a. 15/06/2003)
<http://www.potatoland.org> (u.a. 15/06/2003)
<http://www.rhizome.org/carnivore> (u.a. 15/06/2003)
<http://www.7-11.org/>
<http://www.enst.fr/~auber/>
<http://bug.village.virginia.edu/>
<http://www.thing.net/~rdm/ecd/ecd.html>
<http://www.mongrel.org.uk/>
<http://www.aec.at/>
<http://www.vuk.org/dx/>
<http://www.2600.com/>
<http://simsim.rug.ac.be/attic/>
<http://www.easylife.org/desktop/>
<http://www.easylife.org/homework/>
<http://www.m9ndfukc.com/>
ftp://quixot.rug.ac.be/MP&G_11h.dbh!/
<http://www.irationa1.org/daniel/>
<http://www.khm.de/people/krcf/IO/>
<http://www.irationa1.org/heath/london/>
<http://brandon.guggenheim.org/>
<http://www.inconversation.com/>
<http://arts.ucsb.edu/bodiesinc/>
<http://www.rhizome.org/>
<http://www.adaweb.com/>
<http://www.guggenheim.org/>
<http://www.thing.net/~pomaga/>
<http://www.alberta.com/unfamiliarart>
http://www.archimuse.com/mw98/beyond_interface/

<http://www.spinster.be/web-specific-art/>
<http://www.netzwissenschaft.de/kuenst.htm>