

CONCLUSIONI (APERTE)

Una volta raggiunta l'isola galleggiante e esplorata nei suoi sentieri principali, è possibile trarre delle conclusioni, che vogliono comunque avere un carattere aperto. Questo perché il mio lavoro vuole essere una mappa, ma non il territorio: quello va esplorato personalmente nelle trame dei link virtuali, nelle installazioni interattive, negli ambienti artificiali, in tutte le forme di scambio aperto e coevolutivo che è possibile instaurare con altri individui.

Inoltre, proprio perché quest'isola non ha confini rigidamente determinabili e si presenta tuttora ancora in costruzione, è possibile che nel giro di poco tempo tutte le strade avranno preso ulteriori direzioni dandosi una nuova forma (siamo appunto nel "Paese della Velocità"...). Infatti queste operazioni artistiche, queste *pratiche reali* evolvono mutualisticamente allo stesso modo delle relazioni che instauriamo nella nostra vita. Si sviluppano mediante le azioni concrete degli individui e continuano a vivere attraverso esse.

Il carattere *aperto* dell'arte digitale interattiva è evidente anche attraverso le interviste degli artisti qui riportate, in cui ognuno di essi dimostra di avere una precisa visione del proprio fare arte, infatti nessuno di loro lo definisce nello stesso modo, pur lavorando nella medesima "isola galleggiante". Di conseguenza l'arte digitale interattiva non è etichettabile sia nel suo insieme che nelle sue differenti manifestazioni creative. Come esistono le varie arti nell'Arte, esistono le varie arti anche all'interno di quest'ultime.

Quindi, l'unica conclusione che si può apportare a questo lavoro, che vuole essere unicamente una guida con cui orientarsi in un territorio caleidoscopico, è che nel rapportarsi a questo tipo di arte/arti, non si può prescindere dal considerarla/le come un'apertura (senza conclusioni), un vuoto da riempire personalmente con la propria spontaneità.

Per interpretare tali operazioni artistiche va tenuto presente che non possono più essere comprese come materiale da archiviare, oggettualità fisse da

interpretare dall'alto, prodotto concluso da analizzare come entità distante, merce da inserire in un mercato catalogante.

Esse vanno percepite secondo i parametri di IMPERMANENZA, FLUSSO, EVENTO, in opposizione ai concetti di permanenza, staticità e storia. Vogliono essere il punto di partenza per la creazione di un processo comunicativo aperto, luogo di autogestione collettiva ed orizzontale. Per facilitare questo processo, assumono rilievo i dispositivi tecnici e di interfaccia attraverso cui operare una messa in scena performativa e collettiva del nostro corpo-mente. Di conseguenza, gli stessi mezzi di comunicazione assumono un senso nuovo, finalizzato a favorire scambi aperti e contesti di interazione orizzontale, attraverso cui è possibile *operare direttamente sul reale e dare un senso critico alla accelerazione tecnologica* che caratterizza l'epoca attuale nell'ambito socioculturale in cui ci troviamo a vivere.