

L'arte contemporanea nell'era digitale

Dario D'Ambra

Il mondo dell'arte è sempre stato molto attento agli avanzamenti tecnologici, per fare due esempi basti pensare alla pittura a olio e alla tela, che per le loro qualità furono subito adottate dalla stragrande maggioranza dei pittori. Se successivamente non ci sono stati particolari rivolgimenti di carattere tecnico le motivazioni sono principalmente da individuare nel livello di raffinatezza e versatilità espressiva che i mezzi artistici avevano già raggiunto e nella mancanza di nuovi media. Questa staticità sarà destinata a finire nel 1816, anno che segna la nascita della fotografia: dal XIX secolo in poi l'arte sarà continuamente scossa dalla tecnologia, che fornirà sempre nuove possibilità espressive e con queste porterà con sé di volta in volta dibattiti sulla loro legittimità di nuove forme d'arte.

L'ultimo di questi grandi sconvolgimenti, iniziato negli anni sessanta e tuttora in atto, è stato causato dall'avvento del digitale, che con il suo impatto ha generato dei nuovi tipi di arte contemporanea. Ma prima di addentrarci in questo universo in continua espansione è necessario dare delle coordinate.

Sul concetto di arte

La parola arte può riferirsi a molte cose: studio, uso o prodotto dell'abilità creativa o l'esperienza che ne fa il pubblico. Le arti, sono una collezione di discipline che producono opere intrise di un'ottica personale e portatrici di un messaggio, stato d'animo o simbolismo che lo spettatore deve interpretare. L'arte è qualcosa che stimola il pensiero individuale, le emozioni, le credenze o le idee attraverso i sensi. Se questa è usata a scopo di lucro o industriale può essere etichettata come commerciale, ma il design e l'artigianato sono a volte considerati arti applicate e David Novitz in *The boundaries of art* sostiene che la differenza è fondata più sui giudizi di valore che da caratteristiche sostanziali.

Se volessimo tracciare una breve storia del termine dovremmo cominciare con il significato latino di *ars* traducibile in "abilità" o "maestria", ma che racchiude molti altri significati tra i quali tecnica, inganno, scienza, magia,

artificio, mestiere, teoria, tutti termini che fanno intuire quante sfumature avesse questa parola nella cultura romana¹.

Nel medioevo filosofi come Giovanni Crisostomo e Tommaso D'Aquino, completamente immersi nella cultura religiosa dell'epoca intendevano il significato della parola più vicino alla dimensione artigianale, tanto che l'Aquinate nella seconda parte della *Summa theologiae* afferma:

Nel caso di un'arte diretta alla produzione di beni che gli uomini non possono usare senza peccato, segue che gli artigiani peccano nel fare tali beni, come se fornissero direttamente all'altro l'occasione di peccare; per esempio se un uomo facesse idoli o qualunque cosa pertinente al culto idolatro. Ma nel caso di un arte di prodotti che possono essere impiegati dagli uomini sia per il bene che per il male, come spade, frecce e altre cose simili, la pratica di una tale arte non è peccaminosa. Queste sole dovrebbero essere chiamate arti. (D'AQUINO, *Summa Theologiae*, Secunda Secundae Partis, Q. 169)

Ma a dimostrare la complessità di come veniva percepita l'arte all'epoca è la divisione fra *artes liberales* e *artes mechanicae*, le prime erano insegnate nelle università e ulteriormente suddivise in *trivium* (grammatica, retorica e logica) e *quadrivium* (aritmetica, geometria, musica e astronomia); le seconde, composte da *vestiaria*, *agricultura*, *architectura*, *militia e venatoria*, *mercatura*, *coquinaria e metallaria* erano praticate e sviluppate nelle gilde.

La distinzione tra artigianato e arte verrà a delinarsi sempre più mano a mano che la seconda sarà associata al significato di arte creativa e di bello. Ed è nel XVIII secolo che iniziano a diffondersi i primi testi teorici che affrontano direttamente il problema: nel 1735 Baumgarten conia il termine estetica utilizzandolo per la prima volta nella propria tesi di laurea e nel 1750 pubblicherà un saggio intitolato *Æsthetica*. Tre anni prima con *Le belle arti ridotte ad un unico principio* Charles Batteaux metterà le basi del sistema delle belle arti che è in utilizzo tuttora. Batteaux individuava cinque arti in senso proprio: la pittura, la scultura, la poesia, la musica, la danza, a cui aggiungeva l'eloquenza e l'architettura, tutte discipline che avevano in comune l'imitazione della realtà al fine di creare oggetti belli.

Il settecento è anche un secolo di transizione che vede tramontare il concetto di Bello a favore del Sublime: da una concezione che cercava di trovare delle proprietà estetiche oggettive intrinseche all'oggetto, si passò quindi a una concezione soggettivistica che porterà a una ricerca sugli effetti che l'opera esercita sull'animo umano. Tale ricerca sarà sviluppata in modo

¹I significati riportati sono stati tutti tratti da CONTE, PIANEZZOLA e RANUCCI, *Il dizionario della lingua latina*.

organico da Edmund Burke, che nel 1757 pubblica il trattato *Enquiry upon the origin of our ideas of the sublime and beautiful* (Indagine sull'origine delle nostre idee di sublime e di bello), sostenendo per la prima volta il primato del Sublime sul Bello. Nell'idea di Burke è Sublime «tutto ciò che può destare idee di dolore e di pericolo, ossia tutto ciò che è in un certo senso terribile o che riguarda oggetti terribili, o che agisce in modo analogo al terrore», il sublime può anche essere definito come “l'orrendo che affascina”. La natura, nei suoi aspetti più terrificanti, come mari burrascosi, cime innevate o eruzioni vulcaniche, diventa dunque la fonte del Sublime perché «produce la più forte emozione che l'animo sia capace di sentire», un'emozione però negativa, non prodotta dalla contemplazione del fatto in sé, ma dalla consapevolezza della distanza insuperabile che separa il soggetto dall'oggetto. Kant riprenderà il concetto nella *Critica del giudizio* e se da un lato opporrà l'estetica del bello a quella del sublime, suddividendo quest'ultimo in dinamico e matematico rispettivamente espressioni della potenza, e della vastità e staticità della natura (influenzando fortemente il romanticismo), dall'altro porrà le basi del formalismo affermando che sono le proprietà formali di un oggetto a farne arte.

Dopo la crisi cominciata nell'ottocento nel tentativo di includere la fotografia e l'architettura industriale nel sistema delle belle arti, e il conseguente dibattito su cosa è arte e cosa non lo è, si apriranno due fronti principali: quello formalista e quello strutturalista, il quale si imporrà sul primo.

Clive Bell, un secolo dopo, riprenderà le tesi kantiane, dal lato formalista, portandole alle estreme conseguenze nel suo libro *Art* pubblicato nel 1914: distinguerà tra la forma reale e la “forma significante”, riconoscendo esclusivamente la seconda come portatrice d'arte. Per Bell ciò che è rappresentato nell'opera è totalmente irrilevante e di conseguenza anche il contesto storico o l'intenzione dell'autore sono superflui per apprezzare e valutare l'arte visuale. La forma significante invece permette di far provare al fruitore un’emozione estetica”, ed è in questa che è insito il valore dell'arte. La ragione per cui proviamo questa specifica esperienza in risposta alla forma significante, sta nel riconoscere quella forma come un'espressione dell'esperienza che ha l'artista, il quale vede gli oggetti ordinari come pura forma, cioè non come riferimento a qualcos'altro, ma in se stessi.

Gli strutturalisti invece sosterranno come la “vera” arte sia solo espressione di una natura essenziale, ontologica o metafisica di un oggetto. I critici d'arte europei presto cominceranno a usare il termine “struttura” per indicare un nuovo concetto di arte: tra il 1930 e il 1940 si diffonderà l'idea che i processi mentali e i preconcetti che l'individuo applica all'opera d'arte sono più importanti della sua essenza o ideale natura. La conoscenza è creata

attraverso la socializzazione e il pensiero, e si può esperire solo attraverso i filtri che questi costituiscono.

Il novecento è fortemente permeato da questo relativismo² e da una frantumazione dei punti di vista sulla questione. Heidegger nel saggio *L'origine dell'opera d'arte* riconosce a questa la sua materialità, che s'impone come presenza in quanto occupa uno spazio concreto, ma a differenza degli oggetti comuni crea una distanza costante dalla sua piena comprensione, tipica degli enigmi, e quindi richiede una continua riflessione. Contemporaneamente, però, quando è autentica ed efficace, l'arte "apre" il mondo che noi abitiamo; essa non è rappresentazione di un modello esterno, non è copia del reale, tanto meno mera documentazione. L'arte instaura essa stessa categorie di comprensione, principi concettuali, definizioni che orientano l'esistenza. Per questo è prima della verità, poiché essa, fondando un certo linguaggio, definendo un certo orizzonte, è l'origine della verità.

Nello stesso periodo sono numerosi i tentativi di definire un sistema delle belle arti. L'architettura è la prima disciplina ad essere aggiunta a pieno titolo nella tassonomia di Batteaux, in seguito sarà il turno del cinema, aggiunto da Ricciotto Canudo, poi la fotografia aggiunta da Victor Keppler, e la radio-televisione e il fumetto da Claude Beyle. Attualmente il canone ufficiale riconosce nove arti: architettura, letteratura e poesia, scultura, pittura, musica, danza, cinema e teatro, fotografia e radio-televisione, e fumetto. *L'Encyclopaedia Britannica* le divide in due gruppi: literary art, come la scrittura, il cinema e il fumetto, caratterizzate dalla narrazione; e fine arts come la danza, la musica, la scultura e la pittura. Un'altra caratteristica delle literary arts risiede nella loro natura non materiale, nel caso di un romanzo l'opera d'arte non è il supporto cartaceo, stessa cosa si può affermare dei film in cui non sono il file o la pellicola ad avere valore, ma il loro contenuto e solamente quando viene riprodotto (file) o proiettato (pellicola).

Nell'arco dei secoli il concetto di arte e opera è mutato drasticamente e se fino al settecento la questione principale era individuare le caratteristiche oggettive del bello, dall'ottocento con la fotografia ed il cinema, si aggiunge il problema di trovare una definizione che accolga anche le opere prodotte con le nuove tecnologie: tutto questo porterà a uno slittamento degli studi che passeranno dall'oggetto artistico in sé a ciò che suscita nel suo fruitore. Il relativismo derivante da queste tendenze aumenterà nel corso del novecento quando, oltre a ulteriori nuovi medium (radio, televisione e più recentemente il computer e il web), si troveranno anche nuovi modi espressivi mai sperimentati

²A questo proposito è emblematico l'incipit dell'opera postuma di Adorno *Teoria estetica*: «È ormai dato per scontato che niente che ha a che fare con l'arte è più per scontato: non l'arte stessa, non l'arte in relazione con l'insieme, nemmeno il diritto dell'arte di esistere».

prima (si pensi a Dada e Fluxus). Tutto questo ha fatto rinunciare alla ricerca di una definizione univoca d'arte, e ha permesso che si diffondesse un significato del termine che tende a essere un insieme inclusivo dei vari sottogeneri artistici, come si può leggere nella *Irish Art Enciclopedia*:

Art is a global activity which encompasses a host of disciplines, as evidenced by the range of words and phrases which have been invented to describe its various forms. Examples of such phraseology include: *Fine Arts, Liberal Arts, Visual Arts, Decorative Arts, Applied Arts, Design, Crafts, Performing Arts*, and so on.³

Sui nuovi media

I nuovi media hanno agito sull'arte in due direzioni differenti: la prima, più teorica, è quella delle definizioni; la seconda, più pratica, consiste nelle nuove possibilità di espressione che hanno dato agli artisti. Questi cambiamenti sono stati causati da caratteristiche specifiche, che i media tradizionali non avevano e non avrebbero potuto acquisire, e che hanno minato profondamente l'insieme di concetti su cui l'arte si era basata fino ad allora. Walter Benjamin fu tra i primi ad accorgersi di questi cambiamenti e con il saggio *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* espone le sue riflessioni in proposito. Il filosofo si pone un problema che nell'era digitale è ancora più attuale: l'impatto della riproducibilità tecnica sul concetto di opera d'arte, la quale, potendo essere duplicata, perde la sua unicità, la sua aura. Nell'ottica marxista questo è un processo positivo, in quanto l'opera perde il suo aspetto culturale, e quindi elitario, guadagnando nell'aspetto espositivo, che la avvicina alle masse.

Definire l'aura un'«apparizione unica di una distanza, per quanto questa possa essere vicina» non significa altro che formulare, usando i termini delle categorie della percezione spazio-temporale, il valore culturale dell'opera d'arte. La distanza è il contrario della vicinanza. Ciò che è sostanzialmente lontano è l'inavvicinabile. Di fatto l'inavvicinabilità è una delle qualità principali dell'immagine culturale. Essa rimane, per sua natura, «lontananza, per quanto vicina». La vicinanza che si può strappare alla sua materia non elimina la lontananza che essa conserva dopo il suo apparire. (BENJAMIN, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*)

³Arte è un'attività globale che comprende una moltitudine di discipline, come evidenziato dal numero di parole e frasi che sono state inventate per descrivere le sue varie forme. Esempi di questa fraseologia includono: *belle arti, arti liberali, arti visuali, arti decorative, arti applicate, design, mestieri, arti performative*, e così via. [Traduzione mia].

L'aura non è quindi ciò che rende l'opera d'arte tale, ma solamente un aspetto sociale. La riproducibilità tecnica, da non confondere con la riproducibilità tout court, permette di creare repliche *indistinguibili* dall'originale (a differenza dei falsi pittorici, che sono comunque riproduzioni) senza alti costi: adesso l'arte poteva davvero entrare nelle case di tutti. Tuttavia questa previsione non si è avverata del tutto: se per le *literary arts* il discorso di Benjamin è perfettamente valido, ma manca di portata rivoluzionaria, in quanto con la letteratura le opere d'arte potevano già entrare nelle case di tutti (con il prerequisito dell'alfabetizzazione), per quanto riguarda le *fine arts* ci sono stati solamente dei tentativi falliti (si pensi al ready-made e alla Pop Art): resta la zona grigia del design industriale.

Il fallimento della democratizzazione delle belle arti è più da cercare nel suo sistema economico⁴ che nei media utilizzati. È utile sottolineare che questi ultimi non sono arte, ma solo un mezzo (come suggerisce l'etimologia latina), che l'artista usa per esprimere la sua creatività. Dalla voce di Wikipedia un medium è:

un mezzo di diffusione attraverso cui è possibile diffondere un messaggio, secondo le caratteristiche proprie del mezzo, ad una pluralità di indistinti e diffusi destinatari, senza che sia necessaria l'interazione tra i due poli. (Wikipedia, *Media*)

Negli ultimi anni però si è assistito a una crescente attenzione verso l'interazione, che i media digitali rendono sempre più semplice. Secondo Manovich stiamo assistendo al passaggio da un sistema di broadcasting, che è il modello di comunicazione unidirezionale tipico della televisione, a un sistema atomizzato e infinitamente remixabile. Questo processo è cominciato negli anni a cavallo del nuovo millennio quando il remix ha cominciato gradualmente a passare da opzione a default culturale. L'ibridazione è una delle peculiarità più importanti dei nuovi media, ed è stato il digitale, creando un humus tecnologico comune fra i vari mezzi di comunicazione, a rendere tutto questo facilmente ottenibile, ma la portata di questa standardizzazione va oltre il semplice remix e raggiunge qualcosa che in *Software takes command* è definito come *deep remixability*.

For what gets remixed today is not only content from different media but also their fundamental techniques, working methods, and ways of representation and expression. United within the common software environment, the languages of cinematography, animation, computer animation, special effects, graphic design, and typography have come to

⁴Che come vedremo più avanti sta trovando difficoltà a funzionare con le pratiche artistiche in rete.

form a new metalanguage. A work produced in this new metalanguage can use all the techniques, or any subset of these techniques, that were previously unique to these different media.⁵ (MANOVICH, “Software takes command”, p.110)

Questo nuovo tipo di remixabilità va oltre le classiche composizioni multimediali in cui varie forme espressive sono accostate, pratica già in uso nel design predigitale quando venivano usati strumenti fisici diversi per produrre un unico risultato, e permette un vero e proprio crossover mediale in cui tecniche associate a uno specifico media sono usate in un altro: testi che si muovono in uno spazio 3d, la poca profondità di campo tipica del cinema applicata alla computer grafica, effetti particellari generati algoritmicamente usati nei film, tutti questi non sono semplici accostamenti, ma vere e proprie integrazioni, il risultato è un linguaggio ibrido, intricato, complesso e ricco, possibile solamente grazie alla *deep remixability*.

Le interazioni di questa estetica contemporanea sono possibili grazie alla virtualizzazione dei media permessa dai computer, che Manovich definisce un metamedium: un contenitore in continua espansione di risorse. Il dispositivo informatico ha sostituito e messo allo stesso livello tutte le precedenti tecnologie di produzione, questa orizzontalizzazione è alla base della moderna ibridazione, che si oppone alla vecchia, per l'incredibile semplicità con cui può essere realizzata.

Il computer è quindi un cappello magico da cui può uscire di tutto, una macchina produttrice di metalinguaggi, e il plurale non è casuale: di fronte a un mezzo dalle potenzialità infinite, non si può che usare solamente un sottoinsieme di tutto ciò che ci offre. Questi sottoinsiemi sono composti a loro volta da svariate tecniche, le quali non sono accoppiate in modo casuale, ma seguono specifiche convenzioni, alcuni elementi saranno sempre insieme, altri sempre isolati, altri ancora si escluderanno a vicenda e così via, di conseguenza non solo la capacità produttiva del computer non sarà mai sfruttata a pieno, ma verrà usata seguendo determinati pattern già codificati. Come a un medium stanno vari stili, al metamedium stanno vari metalinguaggi, i quali non sono altro che una parte di tutte le tecniche che il metamedium contiene e che provengono da linguaggi culturali che precedentemente erano indipendenti (questo spiega il perché del prefisso meta-).

⁵In quanto quello che è remixato oggi non è solamente il contenuto da media diversi, ma anche le loro tecniche fondamentali, i metodi di lavoro, e i modi di rappresentazione e d'espressione. Uniti in un ambiente software comune, i linguaggi della cinematografia, dell'animazione, della computer animation, gli effetti speciali, il graphic design, e la tipografia formano un nuovo metalinguaggio. Un'opera prodotta con questo nuovo metalinguaggio può usare tutte le tecniche, o qualunque loro sottoinsieme, che prima erano esclusive di questi differenti media. [Traduzione mia].

Un'ulteriore caratteristica dei nuovi media, legata a filo diretto con la remixabilità, è la modularità. In molti campi c'è già una chiara separazione fra le parti, ne sono un esempio i microstock che sono venduti per essere usati nei lavori di grafica, la musica e la programmazione in cui elementi già esistenti (per la musica i campionamenti, per la programmazione il codice) vengono continuamente riutilizzati in nuovi modi, ma ciò che sembra prospettarsi, almeno secondo Manovich, è una modularità senza un vocabolario definito: ogni oggetto culturale può diventare il componente di un altro, senza nessun vincolo. A differenza di un sistema modulare che ha delle possibilità limitate e a lungo andare ripetitive, i sistemi basati sul software permettono una diversità costante, i blocchi generati si riadattano in base al contesto d'uso e favoriscono il remix. Questo graduale processo di atomizzazione permette di separare il contenuto dalla forma, rendendo così fruibile l'informazione indipendentemente dai dispositivi di supporto.

Il modello di comunicazione che si va a delineare quindi non è più quello del broadcasting, ma quello di una *global media cloud* da cui gli utenti possono prendere ciò che vogliono remixarlo a loro piacimento e ridistribuirlo in modo totalmente indipendente.

Un concetto simile a quello di remixabilità è la *remediation* che Bolter e Grusin hanno analizzato nel loro saggio *Remediation. Understanding new media*. La differenza fondamentale fra le due sta nel fatto che la prima è più simile a una pratica ed è attuabile da chiunque, la seconda è posta come una tendenza nell'evoluzione dei media, che trova il suo picco nell'era digitale. In una prospettiva sincronica, ogni qual volta nasceva un nuovo medium, questo imitava quelli preesistenti per essere riconosciuto, i primi tentativi di nobilitazione della fotografia sono stati fatti da artisti quali Reijlander, che ha prodotto foto che imitavano i quadri dell'epoca come *The two way of life* (fig.1), stessa cosa si può dire dei primi film, realizzati con tecniche recitative e scenografie simili a quelle del teatro. Nell'ultimo secolo però questa tendenza si è diffusa indistintamente in tutti i mezzi di espressione, che si sono rubati vicendevolmente tecniche e stili per rinnovarsi, questo è uno dei tre aspetti della rimediazione che Bolter e Grusin individuano:

Remediation as reform. The goal of remediation is to refashion or rehabilitate other media. Furthermore, because all mediations are both real and mediations of the real, remediation can also be understood as a process of reforming reality as well.⁶ (BOLTER e GRUSIN, *Remediation. Understanding new media*, p.56)

⁶*Rimediazione come riforma.* Lo scopo della rimediazione è di rinnovare o riabilitare altri media. Inoltre, siccome tutte le mediazioni sono sia reali che mediazioni del reale, la rimediazione può anche essere intesa allo stesso modo come un processo di riforma della realtà.[Traduzione mia].

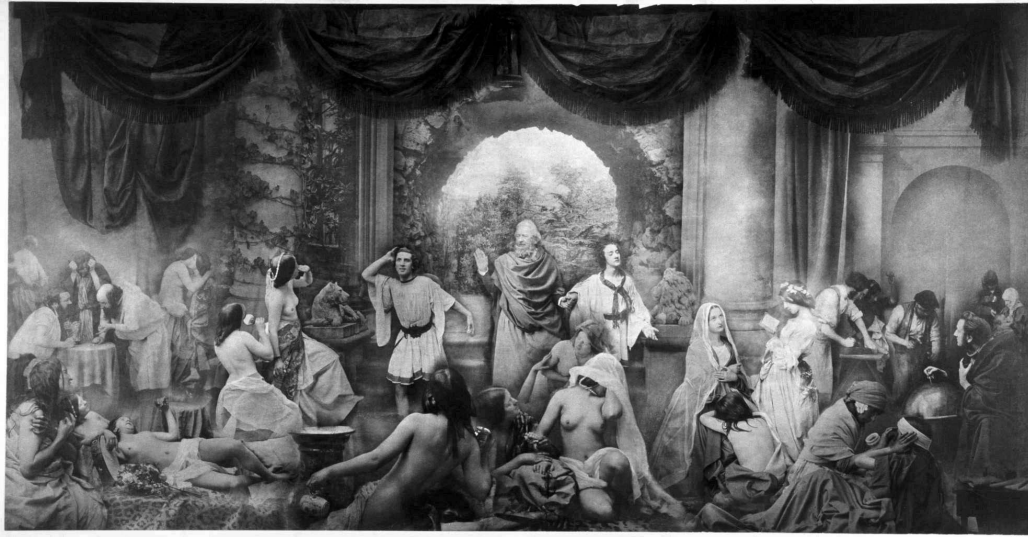


Figura 1: Oscar Gustave Reijlander, *The two way of life*, 1857.

Questo processo di trasmutazione continua trova alla sua base la realtà, quindi «*remediation as the mediation of mediation*», in quanto ogni atto di mediazione dipende da altri atti di mediazione, e i media si commentano e sostituiscono continuamente in una rete che non può fare a meno di nessuno di loro; ma anche, e soprattutto, rimediazione come rapporto inscindibile fra la mediazione e la realtà, tutti i media infatti tendono ad emularne specifici aspetti, se non la sua integrità.

La *remediation* articola l'imitazione del reale attraverso due logiche: quella della *immediacy* e quella della *hypermediacy*. Nel corso della storia, l'arte ha sempre cercato nuovi metodi, dalla prospettiva a tecniche come il trompe l'oeil e il puntinismo, per raggiungere un'immediatezza tale da rendere trasparente la tela, aprendo una finestra sulla realtà. Il mezzo privilegiato di questa ricerca era la pittura, che cominciò a mostrare i suoi limiti quando arrivò la fotografia. La tecnica aveva raggiunto un nuovo livello di realismo: non più mediato dal pennello, il reale sembrava arrivare direttamente allo spettatore. Il dipinto non poteva raggiungere la stessa oggettività della foto, generi come la paesaggistica e la ritrattistica scomparirono, ma questa crisi spinse gli artisti verso l'esplorazione della soggettività e dei limiti del proprio medium. È da questo momento in poi che l'arte comincerà a combattere quell'ideale di *immediacy*, di cui prima dell'avvento della fotografia era portatrice, opponendogli quello di *hypermediacy*, che nel saggio di Bolter e Grusin è inteso sia come riarrangiamento di forme già esistenti, sia come ostentazione della realtà e materialità del medium stesso (le opere di Fontana sono un forte esempio

di questa seconda sfumatura). La prima corrente ad avere questa reazione è il modernismo, che proporrà tecniche come il fotomontaggio e il collage, le quali definiscono un nuovo spazio attraverso la disposizione e l'interazione di forme decontestualizzate e ricombinate, ma durante il novecento le due logiche della rimediazione vivranno l'una a fianco all'altra in un continuo incontro/scontro. La *immediacy*, per la sua trasparenza e oggettività sarà adottata nell'ingegneria del software, la *hypermediacy* verrà invece usata dagli artisti per la sua opacità. Una delle caratteristiche dell'arte contemporanea è l'insistenza con cui il fruitore è spinto a tornare alla superficie o a mantenercelo indefinitamente, fargli percepire il medium come un medium e farlo compiacere di questa percezione. Questo continuo indirizzamento è ottenuto moltiplicando gli spazi e i media e dalla ripetuta ridefinizione delle loro relazioni visuali e concettuali, le quali vanno dalla semplice giustapposizione al completo assorbimento. La tecnologia degli ultimi anni ha inglobato entrambe queste tendenze, da un lato abbiamo sistemi come quelli della realtà virtuale che cercano di dare una totale illusione del mondo cercando di produrre sinteticamente stimoli che coinvolgano tutti i sensi⁷, dall'altro abbiamo l'ubiquitous computing: non entriamo all'interno di un medium che simula la realtà, ma l'informazione arriva tramite svariati dispositivi diversi che si sovrappongono ai sensi. Entrambe queste strategie tendono all'autenticità dell'esperienza ed è questo che accomuna *immediacy* e *hypermediacy*. Da un punto di vista epistemologico queste due logiche differiscono: l'immediatezza è trasparenza, assenza di mediazione o rappresentazione secondo la nozione per cui un medium può cancellare se stesso e lasciare lo spettatore in presenza dell'oggetto rappresentato; la *hypermediacy* è opacità, per cui il fruitore viene messo al corrente o della mediazione in se stessa, o del fatto che acquisisce conoscenze tramite questa. Da un'ottica psicologica però lo scopo finale è sempre quello di dare un'esperienza autentica: di ciò che è rappresentato per la *immediacy*, di ciò che permette la rappresentazione per la *hypermediacy*.

I nuovi media risultano essere legati alla realtà, ma allo stesso tempo la generano, in quanto stimolano l'interazione e la produzione di nuovi contenuti. Essi sono tutti basati sullo stesso sostrato tecnologico e quindi interconnessi tra di loro, e hanno una forte capacità di inglobare i media tradizionali. Questo processo di assorbimento, chiamato da Bolter rimediazione, che ha due logiche opposte e complementari, si attua a diversi gradi: il medium digitale può emulare quello analogico, in modo trasparente; può ampliarlo migliorandolo (dizionari ed enciclopedie online); può fare da contenitore attuando la multimedialità; può unificare altri media generando qualcosa

⁷Attualmente i passi più avanti sono stati fatti nella visualizzazione e nel suono, ma ci sono continue ricerche anche su feedback aptici, olfattivi e gustativi

di nuovo (videogiochi). I new media sono anche in grado di riutilizzare tecniche specifiche in contesti diversi da quelli in cui sono state sviluppate e hanno una pipeline di sviluppo modulare in cui ogni prodotto può essere a sua volta materia grezza per generare altri contenuti, ne deriva che la loro cifra qualificante più importante, che sottostà a tutte queste caratteristiche è l'ibridazione, la quale è permessa grazie alla loro natura digitale.

Abbiamo definito un medium come mezzo di comunicazione non necessariamente bidirezionale, alla luce delle ultime ricerche della teoria dei media, possiamo dare una nuova definizione meno funzionale, ma più ontologica e accurata, citando Bolter:

[...] a medium is that which remediates. It is that which appropriates the techniques, forms, and social significance of other media and attempts to rival or refashion them in the name of the real. A medium in our culture can never operate in isolation, because it must enter into relationships of respect and rivalry with other media. There may be or may have been cultures in which a single form of representation (perhaps painting or song) exists with little or no reference to other media. Such isolation does not seem possible for us today, when we cannot even recognize the representational power of a medium except with reference to other media.⁸ (BOLTER e GRUSIN, *Remediation. Understanding new media*, p.66)

I nuovi media nell'arte contemporanea⁹

L'arte contemporanea ha sempre teso all'ibridazione, tanto da sperimentarla a livello analogico, riscontri di questo tipo si possono già individuare negli happening e in Fluxus.

È Allan Kaprow il primo a usare il termine happening, il quale è inserito nel titolo di una sua opera *18 Happenings in 6 Parts* presentata nel 1959 a New York alla Reuben Gallery. Questa nuova forma artistica è uno dei primi esempi di multimedialità in quanto unisce teatro, musica e performance: non vi è

⁸Un medium è ciò che rimedia. È ciò che si appropria di tecniche, forme e importanza sociale di altri media e prova a rivaleggiarli o rinnovarli in nome del reale. Un medium nella nostra cultura non può operare isolatamente, perché deve entrare in relazione di rispetto e concorrenza con gli altri media. Ci possono essere o ci possono essere state culture in cui una singola forma di rappresentazione (forse la pittura o la musica) esiste con poco o nessun riferimento agli altri media. Questo isolamento non ci sembra possibile oggi, quando non siamo neanche in grado di riconoscere il potere di rappresentazione di un medium se non in riferimento ad altri media.

⁹Seppure tutti i link presentati in questa sezione siano tutti funzionanti, alcune opere sono state cambiate rispetto alla loro prima realizzazione.

improvvisazione, ma piccole variazioni (come il modo di spostare gli oggetti o come iniziare un'azione) sono lasciate all'attore, che però è uno strumento dell'artista, non deve interpretare, ma farsi oggetto e concretizzare ciò che è stato deciso. Operazioni simili sono compiute dagli artisti che parteciparono a Fluxus, l'idea era quella di trovare una modalità di fare arte, usando nuove connessioni tra musica, poesia, arti visuali, danza, teatro, aprendosi a una multiformità di generi, il tutto con uno spirito giocoso, quasi futurista. Nelle composizioni e nelle improvvisazioni a carattere musicale vennero introdotti oggetti di varia natura in grado di generare i più svariati rumori: fischi di teiere, ticchettii di macchine da scrivere, battiti di metronomi, soffi di palloncini e pompe di biciclette trasportavano il rumore della quotidianità e della vita in un contesto culturale, dove veniva isolato e organizzato in musica.

Nel suo scorrere leggero e fugace Fluxus intendeva dare all'arte un rapporto con la vita. Le cose quotidiane, i gesti, le azioni più semplici come respirare, fumare o sedersi su una sedia (Brecht) diventano opere fluxus e come in un ready-made vengono estratte dalla realtà del quotidiano, dall'unica realtà possibile all'esistenza, e isolate nell'evento fluxus. Tutto diventa possibile, ogni mezzo è permesso. «Tutto è arte» (Ben). (VERGINE, *L'arte in trincea. Lessico delle tendenze artistiche 1960-1990*, p. 55)

Fluxus tenta quindi di rimediare senza intermediari la realtà usando lo spazio teatrale in modo anomalo: eliminando l'intenzione rappresentativa e narrativa la realtà del medium e l'illusione di realtà (la sua rappresentazione) corrispondono, inglobando fisicamente gli altri medium la *hypermediacy* coincide con la *immediacy*, ottenendo una totale *transparency*. Oltre all'ibridazione è presente anche l'interazione in due articolazioni: in senso improprio nella misura in cui l'artista sperimenta facendo interagire il caso e gli attori con quello che ha programmato, in senso proprio quando le opere prevedono l'intervento del pubblico. L'arte dei fluxers è uno splendido esempio di arte dei nuovi media senza nuovi media, e pone le basi di ciò che poi verrà fatto con le tecnologie digitali, quello che manca è la riproducibilità tecnica, una fruibilità espansa non dipendente dai luoghi e un'ibridazione esterna che possa permettere il riutilizzo delle opere in combinazione con altre.

Sono due artisti che aderirono a Fluxus, Nam June Paik e Wolf Vostell, che nel 1963 presentano le loro opere alla galleria Parnass di Wuppertal, ad inaugurare l'inizio della videoarte in pubblico. Nell'arco di pochi decenni il dominio del video, superando molte delle convenzioni e dei dogmi ereditati dalla storia dell'arte, rimedierà l'insieme dei media visuali (pittura, fotografia, cinema, animazioni con/senza computer), del design (grafica, prodotti indu-

striali e di tendenza) e perfino delle performing arts (teatro, danza, musica), suscitando visioni sempre più ampie, ricche e complesse, allargando l'orizzonte del visibile e pervenendo a una raffinata capacità di sondare nel profondo, verso quello che è stato definito da un celebre artista "l'occhio della mente".

I primi esperimenti di Paik e Vostell sono incentrati sul video come oggetto, gli schermi televisivi combinati con calamite diventano dei ready-made che trasmettono le mutazioni elettromagnetiche dei tubi catodici, le trasmissioni in tempo reale permettono di giocare con lo spazio e gli spettatori. Bruce Nauman esplora la seconda via, cercando di costituire un'esperienza modellata su di un ambiente appositamente concepito per indurre una serie di sensazioni e riflessioni a partire dallo spazio e dal dispositivo usato. Un esempio è la sua video installazione *Live/Taped Video Corridor*, uno stretto corridoio largo giusto quanto il corpo di uno spettatore con due telecamere a circuito chiuso all'ingresso e al fondo, il fruitore si dirige verso due monitor al capo opposto che trasmettono uno il suo avvicinamento, l'altro il suo allontanamento, creando un senso di straniamento.

Gli anni subito successivi alle prime sperimentazioni hanno visto il video avvicinarsi alle masse grazie alla televisione, in Germania Gerry Schum apriva a Berlino la Fernsehgalerie, e dal 1969 iniziò a programmare "mostre" che venivano trasmesse dalla WDR, il primo canale della tv tedesca. Werner Höfer manager dell'emittente aveva infatti aperto uno spazio del palinsesto al broadcasting di progetti d'arte concettuale.

Nel 1971 è il turno dell'Olanda dove Frans Haks cura tre trasmissioni coinvolgendo alcuni degli artisti più importanti di quegli anni e aprendo una porta sui possibili inediti ruoli del mezzo.

Gli artisti europei avevano però forti limitazioni tecnologiche e produttive che solo negli Stati Uniti riuscirono ad essere superate rapidamente. Già nel 1967 a San Francisco erano stati fatti dei workshop sperimentali, e nel 1969 veniva istituito il National Center for Experiments in Television, mentre a Boston la WGBH-TV trasmetteva "The medium is the Medium", un programma di trenta minuti in cui vennero inclusi lavori di artisti celebri quali Kaprow e Paik.

Negli USA esisteva già da anni un ramo solido della ricerca visiva astratta che lavorava su una visione utopica, grazie a immagini elaborate direttamente con i computer: i fratelli James e John Whitney lavorarono con questi mezzi già negli anni cinquanta e furono dei pionieri dell'animazione, celebre la sequenza dei titoli d'apertura di *Vertigo* fatta da John e *Arabesque* (1975) uno dei primi video ad essere realizzati completamente con il computer.

I Vasulka, che dal 1973 al 1979 vissero a Buffalo, New York insegnando al Center for Media Study ebbero un ruolo decisivo nell'opera di creazione e affinamento di diverse apparecchiature e tecniche elettroniche divenute

d'ampio uso: con la collaborazioni di ingegneri, misero a punto una vasta serie di ritrovati tecnici, dalle trasformazioni dei segnali elettronici all'intervento su suoni e immagini, anche in tempo reale, fino all'elaborazione in sintesi digitale.

Sempre a partire dal 1973 e fino al 1976, Peter Campus ha via via esplorato gli aspetti psicologici della percezione nonché i parametri tecnici e simbolici del nuovo mezzo come metafore dell'Io profondo. In quegli anni ha prodotto un autentico corpus di lavori alla WGBH-TV, che rappresentano pietre miliari nello sviluppo delle possibilità tecnico-formali del mezzo. Modellati sulla presenza dello stesso artista o dello spettatore coinvolto nella trasmissione a circuito chiuso, queste opere, precise esplorazioni tecniche, sono focalizzate su specifiche azioni o anche solo sui volti, ritratti spesso in primo piano, dove intervengono gli appositi effetti tecnici. Un esempio di questa "autoanalisi" è *Three Transitions* (1973) opera che sfrutta il circuito chiuso e il green screen.

Gli anni settanta sono un periodo di transizione e di scoperta, dalla semplice trasmissione o registrazione di performances (che da quegli anni si fa sistematica) si passa allo studio delle capacità tipiche del medium cercando di portarlo ai suoi limiti. L'approccio si concentra in una sistematica esplorazione, spesso anche rigorosamente empirica, sulle possibilità di registrazione e trasmissione del video, accentuando ben presto la propensione ad adoperare il video come terreno multidisciplinare perfettamente in grado di preservare ricerche e sperimentazioni estensivamente condotte in un'autentica "no man's land". Figura esemplare in questo senso è Bill Viola, che mediante l'impiego di videotape, video installazioni architettoniche, environment sonori, performance di musica elettronica e opere appositamente realizzate per la trasmissione televisiva, ha adoperato il video, e più precisamente l'elettronica per una costante esplorazione fenomenologica attraverso forme di percezione sensoriale quale via all'auto-conoscenza. Le ricerche di Viola hanno contribuito sempre a rinnovare le possibilità del video come una delle più vitali e innovative forme dell'arte contemporanea, cercando d'espanderne gli orizzonti sia in termini tecnologici che di contenuto. Le sue video installazioni, sviluppate nel corso degli anni come ambienti globali che assorbono lo spettatore sia a livello visivo che sonoro, impiegano le più raffinate tecnologie e s'impongono per la precisione e l'immediatezza realizzate nell'avvolgere lo spettatore in impressioni estremamente sensoriali e, allo stesso tempo, nell'offrirgli ambienti mediativi.

Nella stessa decade nascono collettivi video politici, gruppi d'azione e workshop di ricerca sia a New York che a San Francisco. Organizzazioni e comunità adottano il video come mezzo di controinformazione, comunicazione dal basso e attivismo (alcuni esempi includono i Vietnam Veterans Against the War, la Gay Activist Alliance, l'Environmental Protection Agency ecc.).

Queste pratiche aumenteranno agli inizi degli anni ottanta quando i costanti progressi tecnologici, tra cui lo sviluppo dello standard VHS e i perfezionamenti nell'uso del colore, offriranno mezzi sempre più flessibili e meno costosi. I videoartisti, confrontandosi con la società dei consumi, mutueranno questo spirito critico in una visione ironica e parodiante, commisurando agli spunti di lettura e analisi critica un'attenzione maggiore al linguaggio e alle più recenti tecniche disponibili, lavorando quindi sull'impatto che l'impiego delle moderne tecnologie porta con sé. Gruppi come Guerilla Television e General Idea rimediano le tecniche e gli stilemi dei mass media (specialmente la televisione) per criticarli dall'interno, la loro operazione è una denuncia in chiave parodistica delle dinamiche tra arte e commercio, tra creatività e propaganda, un atto di riproduzione e smascheramento delle ipocrisie consumistiche. Lo spirito di protesta della videoarte scemerà negli anni successivi, ma solamente per travasarsi nella net.art. In quegli anni vengono fatti i primi esperimenti artistici sfruttando la rete, tra gli esempi più interessanti vi sono l'installazione di Nam June Paik alla Documenta 6 (1977), in cui trenta monitor, mimetizzati in una vegetazione tropicale, trasmettono in scala globale la performance inaugurale in dialogo con Joseph Beuys e Douglas Davis; *Hole in Space* (1980) di Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz un'installazione ad accesso pubblico "sospesa" tra il Broadway Store di Los Angeles e il Lincoln Center di New York: per tre sere consecutive, due schermi situati nei due centri furono collegati via satellite, riproducendo in tempo reale le immagini provenienti dall'altra costa, i passanti potevano così ascoltare e vedere, a figura intera, le persone dell'altra città, ma non sé stessi; *Plissure du texte* un evento ospitato dal sistema di messaggeria elettronica ARTEX, organizzato da Roy Ascott in occasione della Biennale di Venezia del 1986, incentrato sulla stesura di una favola dalla struttura ipertestuale che coinvolge artisti e scrittori europei, statunitensi e australiani, i quali parteciparono contemporaneamente, come un gioco di ruolo, interpretando ciascuno il suo personaggio; *The world in 24 hours* (1982) di Robert Adrian X, realizzato nel corso della terza edizione del festival Ars Electronica, un progetto che metteva in collegamento, per un arco di 24 ore, artisti di sedici città dislocate in tre continenti, realizzato con tecnologie a basso costo già accessibili, almeno in teoria, ai singoli artisti.

La fruizione dell'operazione artistica è comunque ancora esclusiva, sia perché vengono esplicitamente invitati a prendervi parte uomini di mestiere sia perché la diffusione del pc e della tecnologia necessaria è ancora limitata, e l'opera è collocata all'interno degli eventi e degli spazi convenzionali dell'arte contemporanea. Questi anni di transizione in cui l'elettronica e poi il digitale prenderanno sempre più piede vedono un passaggio di testimone tra il video e il computer: fino ad allora il primo veniva usato come una sorta di metamedium, poteva documentare altri medium o essere usato esso stesso come un medium,

tuttavia, per quanto le possibilità che offrisse fossero qualcosa di impensabile prima della sua invenzione e diffusione, il video aveva comunque il limite di non permettere un'interazione profonda né una modularità di contenuto oltre a quella spaziale; il digitale permetterà una remixabilità più profonda e il computer sarà il calderone che permetterà di attuarla, a quel punto resterà solamente il problema della diffusione, della democratizzazione delle arti e dei loro processi di produzione: con il web verrà collocato l'ultimo tassello per la nascita dei nuovi media e di un tipo di arte che sarà davvero di tutti, dal lato produttivo, di possesso e di fruizione.

Uno dei pochi artisti che già dai primi anni Ottanta è stato pienamente consapevole delle trasformazioni radicali che la telematica produrrà rispetto al concetto di autore e di creazione/fruizione dell'opera, è l'inglese Roy Ascott, il quale sperimenta costruendo dei dispositivi telematici che consentono la realizzazione di testi ad opera di autori dislocati lungo i vari nodi della rete attivata. Ereditando e rielaborando le teorie di Derrida, Foucault e Barthes sull'intertestualità e sulla cosiddetta "morte dell'autore", Ascott orientava la sua ricerca verso una poetica del networking:

La tecnologia di autori disseminati (dispersed authorship) che il networking incorpora procede oltre la stessa nozione del soggetto, dell'individuale, l'artista, il genio, il pensante originale... Il networking sfida in prima istanza questo status quo ancora modernista (in tutte le vecchie "avanguardie" messe a confronto l'identità individuale resta sempre in primo piano: stile, forma, contenuto). Nel networking ci sono "autori" come ci sono "terminali" per accedere al sistema: tutti legati a luoghi, tempi e frontiere locali, ma in un'infinita processualità di testo/immagine. (ASCOTT, «Il momento telematico». In *L'estetica della comunicazione*, p. 82)¹⁰

Nel 1995 Vuk Cosic riceve una mail che legge con una codifica diversa da quella in cui era stata scritta, le uniche parole di senso compiuto sono net.art, è così che nasce il termine che designa l'arte sul web, la quale riunisce un insieme di fenomeni vasti ed eterogenei: dalla ASCII art, di cui si occupava Cosic ad arti dalle sfumature sociali, attivistiche, e a volte ludiche.

L'hacktivism e l'artivism sono due pratiche strettamente correlate alla net.art, due tattiche che agiscono in simbiosi, in un processo che tra shock e nascondimento le rende inafferrabili, la prima è una strategia pre-politica sotterranea che intesse forme durature e partecipative di resistenza mediatica, la seconda enfatizza maggiormente le caratteristiche performative delle proprie operazioni, esponendosi in pubblico con dimostrazioni eclatanti. L'attivismo sociale e di opposizione ai poteri costituiti tramite la rete è in stretta

¹⁰Cit. in (DESERIIS e MARANO, *NET.ART L'arte della connessione*, p. 24)

relazione con la guerriglia mediatica attuata da artisti che utilizzano tattiche per provocare delle distorsioni creative dei tracciati informativi, operando su tutta la scala di stratificazione semantica, travestendosi da fonti legittime sostituendosi ai centri nevralgici, occupando e parodiando i canali istituzionali. Il primo gruppo ad applicare queste tecniche è stato 0100101110101101.org, duo bolognese che ha sistematicamente clonato svariati siti del mondo dell'arte, il primo è stato www.hell.com, portale ad accesso limitato di net.art, di cui hanno reso i contenuti di dominio pubblico, poi la seconda a cadere in trappola è stata Olia Lialina, net.artist russa di prima generazione e fondatrice della prima galleria su web, Art.Teleportacia che metteva in vendita diverse opere di net.art, in forte controtendenza rispetto allo spirito del movimento artistico. Gli 01 invitano infatti gli artisti della rete a rinunciare al controllo completo sui risultati ultimi della propria attività. Come spiegano in un'intervista:

Un'opera d'arte, in rete o no, non può essere interattiva di per se stessa, sono le persone che devono usarla interattivamente, è lo spettatore che deve usare un'opera in un modo imprevedibile. Copiando un sito, stai interagendo con esso, lo stai riutilizzando per esprimere dei contenuti che l'autore non aveva previsto. Interagire con un'opera d'arte significa essere fruitore/artista simultaneamente; i due ruoli coesistono nello stesso momento. Per cui dovremmo parlare di meta-arte, di caduta delle barriere nell'arte; lo spettatore diventa un'artista e l'artista diventa spettatore: un testimone privo di potere su ciò che accade al suo lavoro. La condizione necessaria al fiorire della cultura del riuso è il completo abbandono del concetto di copyright, che è anche un bisogno "naturale" dell'evoluzione digitale. (DESERIIS e MARANO, *NET.ART L'arte della connessione*, pp. 82-83)

Altra pratica diffusa è il cybersquatting che consiste nel registrare domini simili a quelli delle istituzioni che si vogliono attaccare, celebre il caso di vaticano.org, parodia del sito ufficiale del vaticano www.vatican.va, contenente testi eretici e di canzoni pop che rimase online per tutto il 1999, esempio ancora più importante è poi quello di gatt.org, vecchio dominio del WTO (World Trade Organization), usato prima dal gruppo ®TMark, un'agenzia che emula abilmente il linguaggio corporate per promuovere in realtà azioni di sabotaggio ai danni delle corporation stesse, e poi passato in mano agli Yes Men, altro gruppo di attivisti. Durante gli scontri di Seattle per la conferenza dell'OMC (Organizzazione Mondiale del Commercio) del 1999, ®TMark, copiato il sito del WTO, ne cambiò i documenti programmatici con testi alternativi scritti da alcuni gruppi di manifestanti. Infuriati dall'appropriazione della loro immagine, i funzionari del WTO pubblicarono sul loro sito un annuncio che avvisava i visitatori sulla presenza di un falso sito che si spacciava per

ufficiale. Ovviamente l'avviso veniva prontamente adottato anche dalla copia, che a sua volta accusava il sito del WTO di essere un plagio. La registrazione di un dominio pesante come gatt.org avrebbe poi fornito agli Yes Men, a cui era stato donato, la possibilità di sviluppare azioni di disturbo che andarono ben oltre il web: credendoli il vero WTO, varie istituzioni li contattavano al fine di organizzare conferenze e seminari, il gruppo quindi mandava persone che si fingevano impiegati dell'organizzazione dando vita a vere e proprie performance come *Management Leisure Suit*. Nel 2001 Hank Hardy Unruh partecipa, in qualità di rappresentante del WTO, al seminario *Fibre e tessuti per il futuro* tenuto presso l'Università della Tecnologia di Tampere, i giorni 16 e 17 agosto. A invitarlo è stato il professor Pertti Nousiainen dell'Istituto di scienze dei materiali in fibre, che ha organizzato l'incontro per celebrare i novant'anni della ricerca scientifica nel tessile in Finlandia. Unruh si presenta all'incontro indossando una tuta dorata, da cui fuoriesce un gigantesco fallo gonfiabile e comincia a illustrare le proprietà dell'abito spiegando quanto sia duro il lavoro del manager che deve organizzare la manodopera remotamente. Dice che nell'era del telelavoro la sua *Management Leisure Suit* rappresenta la soluzione a due problemi di gestione cruciali: "Come mantenere i rapporti con i lavoratori a distanza e come mantenere la propria salute mentale di manager con il giusto corrispettivo del relax"; elogia l'efficienza e la produttività del lavoro schiavile e si lancia in digressioni storiche sull'inutilità della guerra civile americana (che avrebbe portato all'abolizione della schiavitù) o della disobbedienza gandhiana (bollata come un movimento antiglobalizzazione). La platea di professori lo ascolta con interesse stupito e, alla fine del discorso, gli dedica un lungo applauso. Nousiainen non aveva contattato il vero WTO, ma gli Yes Men, gestori del sito gatt.org, che ripeteranno più volte performance simili. I loro esperimenti sono veri e propri test sulla soggezione all'autorità nell'era del mercato globale. L'autorità del WTO sembra essere tale da azzerare ogni capacità di critica soggettiva, anche quella di avvocati e ricercatori di fama internazionale.

Le possibilità del web sono portate alle estreme conseguenze dall'hacktivism e dall'artivism, il remix è duplice, da una parte quello dei siti, dall'altro quello della realtà, i net.artist attivisti usano il medium in modo originale sfruttando appieno una delle sue capacità distintive, e riuscendo a forzare la realtà: queste operazioni sono infatti una dimostrazione di come i nuovi media tendano sempre di più a far convergere la realtà comunicativa con la realtà tout court, in un remix tale da rendere indistinguibile il mondo reale da quello virtuale.

Un secondo filone della net.art, fra i più longevi e vari è l'ipertesto: precognizzato da teorici della letteratura quali Derrida, Barthes e Foucault, esplorato sulla carta da scrittori quali Calvino, Borges, Perec, Cortàzar e Quenau, e,

prima dei network, da Stuart Moulthrop, Shelly Jackson e Micheal Joyce, trova una naturale e definitiva formalizzazione con la nascita del web¹¹. Le opere ipermediali cominciano a sfruttare la possibilità di diffusione e quelle intrinseche che forniscono html e javascript, sono il primo esempio di modularità e di interazione, il lettore ha un ruolo attivo e contribuisce direttamente a un'opera d'arte che assume forma in base alle sue scelte, con queste premesse le declinazioni sono varie: Olia Lialina con il suo *My boyfriend came back from the war* (www.teleportacia.org/war/war.html) a ogni link cliccato divide la pagina associando così alla scelta del lettore uno spazio dello schermo, con una narrativa astratta e che fa anche uso di foto posterizzate in bianco e nero; Heath Bunting invece gioca meno a livello narrativo e più a livello critico, *Own, Be Owned or Remain Invisible* (http://www.irational.org/_readme.html) è un testo critico che commenta acidamente la carriera creativa dell'artista, quasi ogni parola è linkata a siti il cui dominio è omonimo, solo i non link rappresentano ciò che l'artista ritiene davvero suo: i collegamenti arbitrari a siti commerciali denunciano sia il servilismo prestato dall'arte in cui la critica attribuisce a opere e artisti il valore aggiunto necessario per permettere il tradizionale scambio tra capitali culturali e capitali economici, sia come i domini .com (commercial) sembrano colonizzare tutto il testo, trasformando il significato stesso delle parole e per estensione tutto il vocabolario umano in un compendio di sigle e marchi registrati; un'operazione dallo spirito simile è *Techonology to the people* progetto ospite di Irational.org, che ribadisce il concetto di possesso di costrutti di parole, collegando le frasi che non potremmo più utilizzare liberamente ai siti proprietari che le hanno brevettate come slogan. Alexei Shulgin ha prodotto anche delle opere che usano l'ipertesto in modo più generico come *Linkx* (<http://basis.desk.nl/~you/linkx/>) in cui a differenza di un testo è presentata una semplice lista di collegamenti, parole di uso comune quali, "link, welcome, information, money, start" che rimandano a siti il cui dominio è rispettivamente <www.link.org>, <www.welcome.com>, <www.money.org>, <www.start.com>, e così via; un'altra interessante opera del russo, che va nella direzione opposta a *Linkx*, è *XXX* (www.computerfinearts.com/collection/easylife.org/xxx), il quale emula un sito porno, ma in cui le foto sono convertite in ASCII e non appena ci si addentra nelle pagine interne, link promettenti ben altro indirizzano alle pagine di net.art e di attivismo che stavano nascendo e a cui Shulgin faceva riferimento.

Negli ultimi anni la narrativa ipertestuale ha ritrovato vigore nel campo dei videogiochi grazie a programmi come Twine (basato sulla libreria javascript

¹¹Si tralascia qui, per ragioni di spazio, una più approfondita trattazione sulla storia del medium precedente all'invenzione di internet.

twee.js) che permettono, senza conoscenze di programmazione, di realizzare ipertesti abbastanza avanzati, fra gli artisti contemporanei vale citare almeno Porpentine i cui lavori, affrontando temi come la figura della donna nella società d'oggi, l'omosessualità e gli effetti del cambiamento di sesso, rientrano a pieno titolo nei Serious Games.

L'aspetto ludico è sempre stato presente nella net.art sia in modo indipendente che connesso all'hacking di applicazioni preesistenti. Vari artisti si sono cimentati nella realizzazione di browser per visualizzare i contenuti della rete in modo alternativo: Mark Napier ha contribuito con *Shredder* (<http://www.potatoland.org/shredder/>), applet java che altera il codice della pagina prima che il browser lo legga, e con *Riot* (<http://www.potatoland.org/riot/>), il primo browser che consente di visualizzare i contenuti dei siti che si stanno navigando simultaneamente a quelli scelti dagli altri utenti che lo stanno utilizzando nello stesso momento. Anche gli hacktivist hanno prodotto software, *Floodnet* è l'esempio più importante, un programma server side funzionante come una sorta di magnete che redireziona sul sito prescelto le hit provenienti da chi si collega al server che lo ospita, usato per svariati netstrike il codice fu poi rilasciato open source nel 1999 per permetterne un ulteriore sviluppo.

Jodi, duo composto dall'olandese Joan Heemskerk e dal belga Dirk Paemans, si è dedicato molto alla software art. Le loro sperimentazioni con il codice sono andate in svariate direzioni, alcune tendenti alla disgregazione dell'esperienza di navigazione come *Oss* (<http://oss.jodi.org>), pagina che una volta acceduta apre svariate finestre che schizzano per tutto lo schermo, altre che giocano con gli errori del protocollo http come *404* (<http://404.jodi.org>), sito che prende a prestito uno degli errori più comuni della rete, il 404, file not found per trasformarlo in un'esperienza interattiva: ogni numero è un link che porta a una sezione differente, la prima sezione, *Unread*, è un lungo elenco di brevi stringhe di testo apparentemente prive di senso, un campo vuoto a fondo pagina permette di scrivere, non appena però si digita una frase, l'arcano si svela: le vocali che inseriamo nel campo non vengono rappresentate; l'area speculare si chiama *Unsent* e si basa sul principio opposto, anziché escludere le vocali fa saltare le consonanti; infine la terza parte del sito *404* si basa invece su un meccanismo diverso, rendendo visibile la lista di numeri Ip (Internet Protocol) che contrassegnano gli utenti che si sono collegati al sito. Il duo ha anche modificato vari videogiochi (ad oggi: *Wolfenstein 3D*, *Quake*, *Jet Set Willy*, *Max Paine 2*) rilasciando delle mod che ne modificano in modo sostanziale l'aspetto, spesso semplificandolo e avvicinandolo allo stile dell'ASCII art.

Il contatto tra i videogiochi e la net.art è presente anche in altre opere, il gruppo femminista Vns Matrix ha incluso nell'installazione *All new gen*

un videogioco ambientato in uno spazio interamente digitale e immaginario, chiamato la “Zona contestata, un terreno per la propaganda, la sovversione e la trasgressione”, in cui le relazioni di potere storicamente definite dal patriarcato sono ormai saltate. Big Daddy Mainframe, uno yuppie che gira con una 24 ore, incarna il complesso militare-industriale-spettacolare. Il suo aiutante Circuit Boy è un “pericoloso techno-bimbo” cromato, senza testa e arti ma con un grande pene che si trasforma all’occorrenza in telefono cellulare. A combattere Big Daddy c’è All New Gen, entità femminile priva di corpo e in grado di passare attraverso tre stadi differenti: un virus informatico, un virus biologico o una nebbia intelligente. Come ogni “anarco-cyber-terrorista” che si rispetti, All New Gen deve infiltrare e sabotare le banche dati di Big Daddy Mainframe, per gettare i semi del Nuovo Disordine Mondiale. A coadiuvarla ci sono le “Dna Slut”, delle prostitute sempre bagnate che riforniscono Gen di G-Slime, ossia di muco vaginale, un carburante indispensabile per affrontare le insidie della Zona contestata. Nel 1996 alle Vns Matrix venne commissionato dall’Australian Film Commission la realizzazione di un videogame tridimensionale. Ultimato nel 1997, *Bad Code* riprende e sviluppa alcune degli spunti di *All New Gen*, come l’idea di costruirsi un corpo per gettare i semi del Nuovo Disordine Mondiale. Tuttavia includendo personaggi come un dottore aborigeno gay di sessant’anni e una skater quattordicenne lesbica, venne considerato “troppo avanzato” per il mercato dei videogame e non entrò mai nella fase della produzione e distribuzione industriale. Scioltosi il gruppo, una delle sue componenti, Francesca da Rimini continuerà la ricerca verso il videogioco con *Dollspace* (<http://dollyoko.thing.net/>) un ipertesto di circa 700 pagine tra animazioni, testi e immagini, accompagnato da un’evocativa colonna sonora del musicista australiano Michael Grimm.

La net.art corporation etoy, nella sua lotta legale per mantenere il dominio del suo sito contro eToys (negoziato statunitense online di giocattoli) creò la piattaforma *Toywar* che simulava un vero e proprio wargame virtuale. Scopo del gioco era quello di distruggere la eToys corporation azzerandone il valore delle azioni. Ogni navigatore che si registrava sul sito veniva arruolato in un esercito di soldatini formato Lego, dotati di radio trasmettenti e con il potere di arruolare altri combattenti. Tra le varie funzionalità, la piattaforma permetteva di pubblicare file mp3, guadagnare etoy.SHARES, inviare messaggi ai dirigenti della eToys, leggere i “reportage di guerra” e pubblicare link ai siti di supporto (alla fine della battaglia saranno più di duecentocinquanta).

Anche Alexei Shulgin, pur non andando oltre l’esercitazione formale in html, ha prodotto opere che dell’interazione facevano il loro oggetto di ricerca: in *Turn Off Your TV Set* il fruitore era posto di fronte a due banali opzioni, spegnere un televisore o cambiare canale, entrambe percorribili attraverso un click. Cliccando sull’immagine di uno schermo tv acceso, si poteva accedere a

una nuova pagina contenente un altro fotogramma, per un totale di dodici schermate. Cliccando invece su un bottone verde, l'interruttore del televisore, si otteneva uno schermo spento e il raggiungimento dello scopo ultimo del gioco: spegnere il televisore per entrare in relazione con un medium (la rete) che presupponeva un modo completamente diverso di interagire.

La scena della net.art contemporanea è sempre più permeata dalla cultura dei videogiochi e su portali come www.turbulence.org non è raro trovarli, *Nothing you have done deserve such praise* (<http://www.turbulence.org/Works/nothing/>) ne è un esempio: l'utente è immerso in un mondo fantastico e astratto, popolato da microorganismi e in ogni livello è invitato a fare cose semplici in cambio di centinaia di punti, è una critica sia al mondo dei videogames commerciali sempre più semplici per allargare la base di vendita, che della società in cui viviamo, che ci mette in un perenne bisogno di apprezzamenti.

Conclusioni

Nell'arco degli anni il confine tra cosa è arte e cosa non lo è si è progressivamente assottigliato e sempre più si sono dovute rivedere le definizioni di medium e Arte, la net.art ne è un esempio: sul web qualunque cosa può assumere valore artistico, e non è la sua unicità a renderla tale perché può essere copiata, né l'autorialità perché spesso l'opera è partecipativa, ma l'idea. Il web, e in generale i nuovi media, hanno cambiato il concetto di arte, svincolandola dalla *mimesis*, le hanno dato infinite nuove possibilità, fino alla creazione di una realtà alternativa frutto della convergenza fra mondo esterno e medium. E se le performances degli Yes Men rappresentano i primi frutti di questa convergenza, vi sono opere più complesse che ne rappresentano esiti più avanzati quale l'installazione del gruppo Aurora Meccanica *Come bere un bicchiere d'acqua* in cui l'ombra di un bicchiere d'acqua, poggiato al centro di un piccolo tavolo e illuminato dall'alto da una non definita fonte luminosa, è instabile, si muove e si frastaglia come se fosse soggetta a repentine variazioni luminose. L'ombra risponde costantemente alle variazioni di emissioni di radioattività rilevate nei dintorni di Fukushima Daiichi, tramite una connessione a internet. Degli stessi autori è anche *Nera* una grande vasca piena di liquido nero – simile per colore e densità al petrolio – che risponde in tempo reale alle sollecitazioni sull'utilizzo della parola petrolio-oil con dei cerchi luminosi simili alle onde provocate da un sasso lanciato in un lago. *Nera* è una sorta di mappa semantica che cerca di definire gli ambiti in cui la parola è utilizzata, lo spazio virtuale del web è preso come campo di analisi all'interno del quale si sviluppano le relazioni attorno alla parola. Nella vasca

è ricreata la mappa derivata dall'indagine, ogni volta che la parola viene usata una bolla d'aria esplode sulla superficie della vasca in corrispondenza della zona semantica in cui la parola è stata identificata.

Prima del gruppo italiano anche altri artisti hanno creato delle installazioni connesse, come lo statunitense Jonah Brucker-Cohen che ha realizzato *Police State*, venti macchinine della polizia radiocomandate si muovono ogni qual volta dallo stream generato da *Carnivore*, programma server side creato dal Radical Software Group¹², passava una parola o una frase considerata rilevante per la sicurezza nazionale americana.

Questo tipo di opere si avvicinano sempre di più a quell'ideale di internet delle cose proposto da Kevin Ashton nel 1999. Le caratteristiche di *deep remixability* e modularità dei nuovi media hanno permesso una libertà combinatoria virtuale impossibile prima. L'arte e la scienza, seppure seguendo vie diverse cercano di portare questa libertà nel mondo reale, accelerando sempre di più un processo che sembra ormai inevitabile, in cui l'arte sarà libera. Restano ancora molti problemi da risolvere, primo fra tutti il copyright, ma concetti come il copyleft e licenze come Creative Commons contribuiscono anch'essi a questa accelerazione.

¹²Il Carnivore server, era in grado di "sniffare" i dati di una rete locale, attraverso l'uso di un normale software di packet sniffing come Tcp Dump. Convertendo con uno script in Perl i pacchetti di dati intercettati da Tcp Dump, un software installato sulla rete locale degli uffici di Rhizome (una piattaforma per la net.art di base a New York) trasmetteva uno stream di dati sul Web. Svariati artisti hanno poi creato delle applicazioni client side che interpretavano questo flusso di dati.

Riferimenti bibliografici

- BENJAMIN, Walter. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Torino: Einaudi, 2000.
- BERNARDELLI, Francesco. «Video Art». In: *Arte contemporanea. Le ricerche internazionali dalla fine degli '50 ad oggi*. A cura di Francesco Poli. Milano: Mondadori, 2005.
- BOLTER, David Jay e Richard GRUSIN. *Remediation. Understanding new media*. Cambridge (Massachusetts): MIT press, 2000.
- CONTE, Gian Biagio, Emilio PIANEZZOLA e Giuliano RANUCCI. *Il dizionario della lingua latina*. Pioltello (MI): Le Monnier, 2001.
- D'AQUINO, Tommaso. *Summa Theologiae*. URL: <http://www.newadvent.org/summa/>.
- DESERIIS, Marco e Giuseppe MARANO. *NET.ART L'arte della connessione*. Truccazzano (MI): Shake edizioni, 2003.
- MANOVICH, Lev. «Software takes command». 2008. URL: http://black2.fri.uni-lj.si/humbug/files/doktorat-vaupotic/zotero/storage/D22GEWS3/manovich_softbook_11_20_2008.pdf.
- MOMETTI, Diego. «Pratiche artistiche in rete». In: *Arte contemporanea. Le ricerche internazionali dalla fine degli '50 ad oggi*. A cura di Francesco Poli. Milano: Mondadori, 2005.
- VERGINE, Lea. *L'arte in trincea. Lessico delle tendenze artistiche 1960-1990*. Ginevra - Milano: SKIRA, 1999, pp. 39-57.
- Wikipedia. *Art*. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Art> (visitato il 27/05/2013).
- *Arte*. URL: <https://it.wikipedia.org/wiki/Arte> (visitato il 27/05/2013).
- *Bello*. URL: <http://it.wikipedia.org/wiki/Bello> (visitato il 27/05/2013).
- *Classificatory disputes about art*. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Classificatory_disputes_about_art (visitato il 27/05/2013).
- *Clive Bell*. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Clive_bell (visitato il 27/05/2013).
- *Formalism*. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Formalism_\(art\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Formalism_(art)) (visitato il 27/05/2013).
- *Media*. URL: http://it.wikipedia.org/wiki/Mezzo_di_comunicazione_di_massa (visitato il 28/05/2013).
- *Sublime*. URL: <http://it.wikipedia.org/wiki/Sublime> (visitato il 27/05/2013).
- *The arts*. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/The_arts (visitato il 27/05/2013).