



UNIVERSITÀ DI PISA

Corso di Laurea in Informatica Umanistica

RELAZIONE

Arte collaborativa digitale

Nuove possibilità sociali e creative di Internet

Candidato: *Lucio Cesare Casellato*

Relatore: *Elvira Todaro*

Correlatore: *Silvana Vassallo*

Anno Accademico 2009-2010

Indice generale

1	Introduzione	p.3
2	Stato dell'arte della ricerca artistica progettuale collaborativa	p.6
2.1	Interazione, collaborazione	p.6
2.2	Nuove piattaforme collaborative	p.9
2.2.1	L'esempio di Wikipedia	p.10
2.2.2	Giornalismo <i>open source /citizen journalism</i>	p.12
2.3	Artisti, utenti e tecnologie: nuove possibilità di scambio	p.13
2.3.1	Il Web come piattaforma: Net Art	p.13
2.3.2	Evoluzione del concetto di artista: soggettività allargata	p.17
2.3.3	Eva e Franco Mattes: decostruzione e sovversione della Rete	p.18
2.3.4	Matthias Fritsch: Youtube come spazio di creatività condivisa	p.19
3	Progetti di arte collaborativa	p.22
3.1	Aspetti generali e ideazione	p.23
3.1.1	Motivazioni e finalità	p.23
3.1.2	Lo strumento: il video	p.25
3.1.3	La rappresentazione del mondo: <i>database</i> contro narrazione	p.28
3.1.4	La piattaforma: Vimeo	p.30
3.2	Realizzazione	p.31
3.2.1	Progetto 1: “ <i>Weltanschauung</i> : Open Documentary”	p.31
3.2.2	Progetto 2: “The Window project”	p.33
3.2.3	Progetto 3: “HOME”	p.34
4	Conclusioni	p.35
5	Bibliografia	

1 Introduzione

Il nostro rapporto con le tecnologie è in rapida fase evolutiva, soprattutto grazie alla scoperta di nuove modalità di scambio fra utenti all'interno della rete Internet. Un liceale cerca le puntate preferite di una serie televisiva tramite programmi di *file sharing*, uno studente universitario segue le lezioni e trova gli appunti del suo corso di laurea per via telematica, una casalinga può informarsi su quel che avviene in Palestina tramite i giornali online. La differenza con le tecnologie del passato, naturalmente, è la possibilità di interazione proposta all'utente. Differenza ancora più radicale, tuttavia, è la recente possibilità per l'utente di divenire egli stesso un fornitore di contenuti. Pur non essendo un professionista, egli può creare contenuti di giornalismo, aggiornare un blog con informazioni che potrebbero non essere presenti sui canali “privilegiati” dell'informazione. Oppure creare reti associative con altri utenti, collaborazioni lavorative o artistiche. Se fino a quattro, cinque anni fa il pensiero comune su Internet era quello di una piattaforma di accesso ad informazioni già costruite dagli esperti professionisti nei vari settori, questo paradigma è stato capovolto. Questa piccola, significativa rivoluzione è stata definita con il termine *Web 2.0*.

“Il **Web 2.0** è un termine utilizzato per indicare genericamente uno stato di evoluzione di Internet (e in particolare del World Wide Web), rispetto alla condizione precedente. Si tende ad indicare come Web 2.0 l'insieme di tutte quelle applicazioni online che permettono uno spiccato livello di interazione sito-utente (blog, forum, chat, sistemi quali Wikipedia, Youtube, Facebook, Myspace, Twitter, Gmail, Wordpress, Tripadvisor ecc.).

La locuzione pone l'accento sulle differenze rispetto al cosiddetto Web 1.0, diffuso fino agli anni novanta, e composto prevalentemente da siti web statici, senza alcuna possibilità di interazione con l'utente eccetto la normale navigazione tra le pagine, l'uso delle email e l'uso dei motori di ricerca.”

(Wikipedia, l'enciclopedia libera, voce *Web 2.0*)

La possibilità di generare i contenuti da condividere con il mondo comporta problematiche del tutto nuove nell'orizzonte umano, data l'entità dello spazio libero lasciato a disposizione per una comunicazione che virtualmente consente qualsiasi tipo di messaggio. Problematiche etiche, psicologiche, sociali e, per quel che maggiormente interessa questo studio, estetiche e comunicative. Il mondo prende la forma dei contenuti che inseriamo nel flusso di informazioni, secondo le strutture che imponiamo alla condivisione, maggiormente coercitive o libere.

Questo confronto con il mezzo informatico, nella sua veste di terminale per l'accesso alla rete (per quel che interessa in questo studio), comporta una ridefinizione dei rapporti fra uomo e tecnologia, ma soprattutto fra uomo e uomo. Se da un lato il Web si configura come una tecnologia “corale”, ovvero esistente in quanto composta da più voci (l'insieme degli utenti che producono i contenuti), dall'altro l'esperienza dell'individuo nella rete è isolata, individuale. Cambia da utente a utente.

Questa tesi si propone di esplorare le possibilità espressive legate alle nuove tecnologie, esponendo le procedure messe in atto nel corso di esperimenti condotti sul Web. Ciò è portato avanti nella convinzione che dotare lo scambio fra utenti di una dimensione estetica possa essere un grande vantaggio, ed alla luce della ridefinizione del termine “arte” nella storia dell'occidente a partire dalle avanguardie storiche (come sarà spiegato più avanti). L'approccio artistico, con la sua tradizione di ricerca nell'universo delle forme, ha molto da insegnare a chiunque voglia mettersi in gioco in un contesto comunicativo. Se il mondo come lo conosciamo nel 2010 è considerato globalmente connesso in ogni suo punto, non è in alcun modo dimostrato che vi sia effettiva comunicazione fra i diversi punti. L'arte contemporanea, con la

sua facoltà di responsabilizzare lo spettatore e di renderlo partecipe nel processo di creazione di senso dell'opera, può e deve avere un ruolo fondamentale nella educazione degli utenti Internet. Il che vuol dire, di riflesso, che è necessario riconoscere all'arte la possibilità di migliorare l'uomo, di stimolarne la creatività e seguirlo nella crescita interiore. Spingere a voler leggere il mondo, ad avere un atteggiamento attivo nei confronti della realtà, materia informe da modellare e mai monolite da accettare passivamente. E' un'arte aperta a tutti gli uomini quella che si apre nel XXI secolo, liberata dagli schemi tradizionali che dividevano l'artista dal resto del mondo. Già Duchamp aveva preannunciato che chiunque sarebbe potuto essere artista, a patto di sottrarsi al pensiero di massa e di vedere il mondo con i propri occhi. Questo non vuol dire che arriverà un momento in cui non ci sarà più bisogno alcuno di artisti nella società, né che sia pleonastico usare il termine “artista” se tutti lo siamo nel potenziale. La figura dell'artista rimane comunque fondamentale in quanto ideatore, colui che genera il movimento e crea le situazioni di scambio. E' innegabile che “il ruolo e la figura dell'artista si modifica e tocca un altro punto delicato, divenendo progettista di comportamenti, oltre che di accadimenti. Con tutto ciò che vuol dire dal punto di vista etico e sociale” (Paolo Rosa 2003, p. 45), e sono gli artisti stessi ad affermarlo.

Qui non si tratta di affermare un paradigma estetico delle forme in un universo limitato, come può essere quello di un singolo artista. Tutt'altro, si vuole esaminare e studiare le forme di partecipazione degli individui, ovvero degli utenti, alla realizzazione di opere che sono possibili *esclusivamente* grazie alle odierne tecnologie digitali. Questa volontà di partecipazione dilagante, nata negli ultimi anni, non deve essere letta come un richiamo ludico, ma va interpretata come la volontà attiva di collaborare alla definizione di un nuovo terreno di scambio fra individui, di cui le tecnologie digitali sono la piattaforma privilegiata.

Uno studio della produzione artistica collaborativa digitale dovrà, dunque, tenere conto sia delle tecnologie digitali e delle loro possibilità espressive (soprattutto il video, per gli esperimenti condotti a proposito), sia della piattaforma di scambio Internet, luogo in cui avviene la vera e propria *collaborazione* fra gli individui. Una prima parte della ricerca esporrà i nuovi canali di comunicazione interattiva che sfruttano il potenziale dei nuovi media tecnologici. Dopodiché, si

passerà ad uno stato dell'arte nella ricerca artistica collaborativa. Infine, verranno presentati dei progetti ideati e realizzati appositamente per questo lavoro di tesi. Si tratta di esperimenti che utilizzano il video digitale come strumento principale, ed il web come piattaforma di scambio. I progetti sono stati realizzati per dare forma concreta alle intuizioni contenute in queste pagine, trattandosi di una modalità di espressione molto recente, quella dell'arte collaborativa digitale, e per la quale non esiste ancora una struttura critica consolidata. Il video è stato utilizzato come mezzo espressivo, ed è stato richiesto ai partecipanti di utilizzare a loro volta questo strumento per poter avere un'opera finale coerente e compatta, formata interamente da immagini in movimento. Ciò non toglie, naturalmente, che altri progetti di arte collaborativa futuri possano sfruttare altri mezzi, come la fotografia digitale, la registrazione sonora, le animazioni 2D o 3D o altro ancora. La speranza è, anzi, che lo studio condotto in questo lavoro sia da stimolo per innovazioni e nuovi progetti che sorpassino i mezzi espressivi usati nel nostro caso, e amplino lo spettro di possibilità di un'arte che nasce, per definizione, aperta e stimolante.

2 Stato dell'arte nella ricerca artistica progettuale collaborativa

2.1 Interazione, collaborazione

L'arte è diventata da tempo qualcosa di completamente diverso da quella della tradizione. Se l'atto contemplativo dello spettatore è sempre stato il suo principale momento di interattività con il segno artistico dell'autore, ciò non è più vero per l'arte del XXI secolo. Quello che un tempo era semplice spettatore, il ricevente del segno artistico, colui che intrattiene un rapporto di contemplazione con l'opera, ha progressivamente ampliato le proprie possibilità di movimento e azione sull'opera. Si faccia tuttavia attenzione a non confondere: la contemplazione è tutt'altro che una funzione passivizzante dell'opera d'arte, essa è il contributo attivo di chi osserva

un'opera. “Ciò che si definisce genericamente come contemplazione è una forma complessa di ri-creazione perché lo spettatore, per esempio di fronte a un quadro, non è mai passivo (percorre con lo sguardo la superficie dipinta, percepisce, proietta, attribuisce significati ed elabora simboli) (Simonetta Cargioli 2003, p. 67)”.

L'interesse degli artisti nell'inclusione dello spettatore nell'opera d'arte risale alle avanguardie storiche, Dada e Futurismo. “Noi porremo lo spettatore al centro del quadro” recitava Boccioni (Umberto Boccioni, *Pittura e scultura futuriste*, 1997, p. 121), alludendo tuttavia al fatto di includere lo spettatore in una rappresentazione partorita unicamente dalla sensibilità dell'artista. I canoni della forma artistica sono ancora rigidi, l'arte si apprezza ancora tramite il suo *oggetto*: un quadro, una scultura. Sarà successivamente, e grazie soprattutto alla lezione dei *ready-made* di Marcel Duchamp, che l'arte saprà accogliere e, incredibilmente, cercare la sensazione e l'azione consapevole dello spettatore. Tutto questo discorso viene formalizzato dalla critica recente sotto varie etichette, arte interattiva, relazionale, collaborativa, partecipativa. Si parla di queste nuove forme d'arte a partire dalle sperimentazioni sull'ambiente e la percezione condotte dall'arte informale, passando per la *body art* e le *performance* degli anni Settanta, per arrivare alle nuove possibilità offerte dall'innovazione delle tecnologie e dei media degli anni Ottanta e Novanta, fino all'era di Internet in cui viviamo oggi. Uno studio sull'arte collaborativa non può prescindere da queste innovazioni nel panorama artistico nel campo dell'interattività. Tuttavia, si tenga ben presente che un'arte *collaborativa* prevede uno scambio, e quindi si può definire certamente *interattiva* da un certo punto di vista, ma non è esclusivamente basata sulla pura *interazione* dello spettatore davanti a uno stimolo. Una collaborazione prevede che sia un insieme di enti a generare un lavoro compiuto. E' fondamentale capire e saper interpretare in un orizzonte più ampio questo discrimine. Se è vero che un'opera interattiva “è quell'opera in cui l'artista, in maniera programmatica si apre all'altro, che passa dal ruolo di osservatore allo stato di soggetto partecipante (Lucilla Meloni, *L'opera partecipata*, 200, p.11)”, la collaborazione artistica prevede che il prodotto finale dell'arte sia veramente il frutto del lavoro di più entità, non di un solo artista.

“Per **arte collaborativa** si intende un processo creativo, organizzato da un ideatore più o meno intenzionale, al quale alcune persone partecipano attivamente per creare un'opera finale. Una delle caratteristiche fondamentali dell'arte collaborativa rispetto a quella tradizionale è l'attenzione spostata sul momento della creazione più che sulla fruizione dell'opera compiuta. Il pubblico può partecipare, in una relazione di creazione dell'opera e non solo di fruizione.”

(Wikiartpedia¹, voce *Arte collaborativa*)

Come definito coerentemente dall'enciclopedia artistica online WikiArtpedia, l'arte collaborativa si basa sulla partecipazione attiva delle persone. L'interesse per questa pratica nasce dalla necessità di definire le forme di una reale collaborazione fra individui. Se gli esperimenti collaborativi nel passato recente si sono svolti su un terreno fisico, in cui le persone erano chiamate a partecipare con il proprio corpo al progetto di un ideatore artistico, oggi sono chiamate a partecipare su un terreno virtuale, quello di Internet, ed a mettere in gioco le proprie idee, piuttosto che la propria fisicità.

Le installazioni interattive di molti artisti hanno creato dei forti precedenti per l'arte digitale di oggi. Tutte puntano alla creazione di spazi di scambio sociale. Non a caso il critico d'arte Nicolas Borriaud ha definito una buona parte dell'arte degli anni Novanta “Arte relazionale”. “La possibilità di un'arte *relazionale* (un'arte che assuma come orizzonte teorico la sfera delle interazioni umane e il suo contesto sociale, piuttosto che l'affermazione di uno spazio simbolico autonomo e *privato*)”, afferma Borriaud, “testimonia di un rivolgimento radicale negli obiettivi estetici, culturali e politici messi in gioco dall'arte moderna (Borriaud, *Estetica relazionale*, 1998, p.14)”. Secondo il critico francese questo cambiamento è stato azionato “dalla nascita di una cultura urbana mondiale” che ha comportato una “straordinaria

¹ *Wikiartpedia* (www.wikiartpedia.org) è un portale italiano di informazioni su arte e culture delle reti telematiche. Si rivela uno strumento importante per chiunque abbia intenzione di studiare le novità in campo artistico legate alle nuove tecnologie. Di interesse ancora maggiore per questo particolare studio proprio perché nato dai presupposti della Net Art degli anni Novanta di condivisione del sapere artistico e di collaborazione fra artisti sulle piattaforme messe a disposizione da Internet.

crescita degli scambi sociali” e soprattutto “ha permesso e generalizzato l'esperienza della prossimità (Borriaud, 1998)”. Le società in cui viviamo sono fondamentalmente urbanizzate, cioè prevedono come orizzonte di scambio fra gli uomini quello della città. Nella città si incontrano le persone, nelle città avvengono transazioni commerciali, si prendono decisioni politiche. Una società che si fonda sul meccanismo urbano promuove la prossimità, voluta o meno, degli uomini, indifferentemente dalla loro provenienza etnica, culturale, religiosa, et cetera. “L'arte si rivela particolarmente propizia all'espressione di questa civiltà della prossimità, poiché *rinserra lo spazio delle relazioni*, contrariamente alla televisione o alla letteratura, che rinviano al proprio spazio di consumi privato (Borriaud, 1998)”. Ciò vuol dire che è la società a cercare l'arte nello stesso momento in cui gli artisti aprono le loro opere all'orizzonte sociale. Le persone cercano l'arte, nelle sue forme più dirette e semplici, perché in essa trovano modo di relazionarsi con la società, di stabilire connessioni con l'altro. Internet è la naturale evoluzione di questo orizzonte di prossimità in cui si trova l'uomo contemporaneo. Nelle parole di Borriaud “l'opera d'arte rappresenta un *interstizio* sociale [...] l'interstizio è uno spazio di relazioni umane che, pur inserendosi più o meno armoniosamente e apertamente nel sistema globale, suggerisce altre possibilità di scambio rispetto a quelle in vigore nel sistema stesso”. La nuova sfida dell'arte, quindi, è quella di aprire nuove frontiere all'uomo, di creare o sfruttare degli spazi (virtuali o fisici) che spesso sono occupati dai meccanismi istituzionali di massa, dai telegiornali, per fare degli esempi, dai film, dalle cabine telefoniche, dalle pubblicità, dalle strade della città. Ecco come sono nate le *performance* degli anni Settanta, di cui l'arte d'oggi porta ancora il segno. L'arte della seconda metà del Novecento, con le sue installazioni, con i suoi eventi, i suoi *happening* artistici, ha invaso gli spazi relazionali per ampliarli, per umanizzarli, aprirli all'azione dell'uomo. La sfida che attende noi, oggi, è di riuscire a rendere più vicini all'uomo i nuovi media: Internet e le tecnologie digitali.

2.2 Nuove piattaforme collaborative

Appare necessario, a questo punto, esaminare le nuove piattaforme di scambio dei nuovi media. Portali o siti web utilizzati per scopi che esulano da quella

che si definisce arte possono essere di grande interesse per la produzione artistica ed offrire nuovi orizzonti di sperimentazione. Questo avviene perché i meccanismi di condivisione su cui si basano questi spazi molto spesso coincidono con quelli di cui fa l'uso l'artista. Oppure, e non deve essere un'onta da confessare, sono proprio questi portali ad ispirare delle idee agli artisti e ai creativi che sono percettivi alle novità in rete.

2.2.1 L'esempio di Wikipedia

Non bisogna pensare che un discorso sull'arte, come è questo che stiamo portando avanti, riguardi esclusivamente un settore, una élite composta da artisti e critici che progettano e producono l'oggetto astratto "arte". Da tempo, e grazie al lavoro di esperti e di appassionati, l'arte è uscita dalle gallerie, dai musei e dalle botteghe, per entrare nella vita delle persone. Esperienze quali i laboratori educativi di Bruno Munari², volte a stimolare la creatività nei bambini, e diverse operazioni al confine tra arte e design come le installazioni dello Studio Azzurro, ci danno l'idea di come l'arte conquisti spazi ibridi nella società civile, e spesso cerchi gli strumenti della pedagogia (Munari) per entrare nelle nostre vite. Per questo motivo, è importante conoscere bene quali siano le nostre possibilità espressive, ovvero prodursi una conoscenza completa delle tecnologie che ci circondano. E' questo un punto sul quale insistette molto lo stesso Munari nella sua produzione letteraria sull'attività pedagogica dell'artista, è indispensabile il "saper fare", per comprendere l'arte, per saperla rendere propria.

All'interno di questo discorso, è chiaro che le nuove applicazioni del web sono meccanismi fondamentali per la collaborazione in rete. Fra queste, di particolare interesse per la nostra ricerca, è il progetto di una enciclopedia libera e generata dal contributo degli utenti, Wikipedia. Nata nel 2001 su intuizione di un imprenditore statunitense, Jimmy Wales, e dell'esperto di comunicazioni telematiche

² *Bruno Munari*, artista e designer italiano, è stato uno dei massimi protagonisti dell'arte, del design e della grafica del XX secolo. Ha dato contributi fondamentali in diversi campi dell'espressione visiva (pittura, scultura, cinematografia, design industriale, grafica) e non visiva (scrittura, poesia, didattica) con una ricerca poliedrica sul tema del movimento, della luce e dello sviluppo della creatività e della fantasia nell'infanzia attraverso il gioco.

Larry Sanger, Wikipedia è un'enciclopedia online la cui principale caratteristica è quella di permettere a chiunque di collaborare alla stesura e alla modifica o correzione delle voci. Esempio tipico: so qualcosa riguardo un pittore canadese perché apprezzo i suoi quadri che ho conosciuto su internet. Vedo che non esiste una voce dedicata alla sua opera su Wikipedia. Aggiungo una voce e scrivo tutte le informazioni al riguardo nello spazio che mi sono riservato allo scopo. Semplice e rapido, proprio come la parola *wiki*, da cui Wikipedia, che vuol dire appunto “veloce”, nella lingua hawaiana.

Dietro a Wikipedia c'è un forte ideale, quello della democrazia del sapere, perseguito a livello sistematico sin dai tempi degli Illuministi. Nelle parole di Jimmy Wales la volontà è quella di “immaginare un mondo in cui ogni singola persona del pianeta abbia libero accesso alla totalità della conoscenza dell'umanità (Piero Aime e Anna Cossetta, *Il dono al tempo di Internet*, 2010, p. 50)”. Si basa su una struttura piramidale ma aperta, al vertice della quale c'è Jimmy Wales, responsabile ultimo del funzionamento di tutti gli ingranaggi, ai suoi piedi il gruppo di esperti addetti alla revisione e al lavoro di moderazione all'interno della pubblicazione di voci da parte degli utenti, che costituiscono la base della piramide immaginaria. Questi individui sono uniti da un sentimento comune, uno spirito etico che li spinge a lavorare per la diffusione del sapere universale. “C'è un forte senso etico nel lavoro dei collaboratori di Wikipedia” scrive Marco Aime in un saggio sul concetto di “dono” all'interno delle tecnologie telematiche, “infatti, la chiave è la partecipazione, solo così si può dare vita a un sistema, e alla base di questa partecipazione c'è l'etica profonda di chi crede nel modello del dono, da utilizzare per la diffusione dei saperi (Marco Aime e Anna Cossetta, *Il dono al tempo di Internet*, 2010, p. 53)”. Questo sentimento di partecipazione, così forte nel lavoro completamente volontario che portano avanti gli utenti-autori di Wikipedia, è della stessa sostanza di quello di un'arte collaborativa su Internet. Se Wikipedia si fonda sull'utopia del sapere universale, e crede che “il continuo miglioramento porterà alla perfezione (Marco Aime e Anna Cossetta, 2010)”, l'arte collaborativa digitale crede che la bellezza del mondo sia negli infiniti occhi di chi lo osserva. I punti di vista possono essere illimitati, e ognuno nella propria esperienza può contribuire nell'osmosi fra vita e arte, fra arte e vita. L'ideale di questa nuova forma d'arte è la liberazione creativa dell'uomo, chiunque può essere

artista. O, meglio, ogni uomo è artista.

I meccanismi di partecipazione di Wikipedia offrono una interessante analogia per lo studio dell'arte collaborativa. Inoltre, è interessante vedere come molti stimatori di Wikipedia abbiano visto in essa “un capovolgimento dei ruoli, nel senso che è in qualche modo strappata di mano alle élite intellettuali l'esclusiva del sapere”. Allo stesso modo, la possibilità di raffigurare il mondo dal punto di vista degli utenti toglie il primato rappresentativo ai giornali, ai media, alla televisione. Chiunque può essere fornitore di informazioni, ognuno ha una particolare visione da condividere. E per quanto limitata essa possa essere, è importante perché unica.

2.2.2 Giornalismo *open source / citizen journalism*

Anche chiamato *giornalismo partecipativo*, *giornalismo collaborativo* oppure *citizen journalism*, si tratta di una nuova forma di informazione in cui sono le persone, quelle che nel giornalismo tradizionale sono i destinatari finali del giornale, a creare le informazioni. Si tenga conto del fatto che esistono 14 milioni di blog nel mondo, ed esiste quindi la possibilità per ognuno di crearsi la propria informazione a piacimento, e naturalmente non tutte le fonti sono attendibili. Tuttavia l'idea di giornalismo collaborativo si basa sugli stessi presupposti tecnologici dell'arte collaborativa, e può utilizzare allo stesso modo diversi tipi di medium: testo per articoli di cronaca, video per inchieste e reportage, immagini per la documentazione.

La *Current TV*, di proprietà di Al Gore, è strutturata su un palinsesto che prevede un 25% dei programmi realizzati grazie ai *pods* dei telespettatori, dei brevi filmati legati a una tematica lanciata dall'emittente e usati come mezzo di informazione indipendente e spesso controcorrente. Questo ci porta a considerare un altro orizzonte di partecipazione, quello dell'immagine televisiva. Un ottimo esempio è la *Minimal TV* di Giacomo Verde: un insieme di telecamere a circuito chiuso che riprendono un semplice luogo di ritrovo pubblico, un bar o una piazza, a volte un evento come una sagra di paese o un matrimonio. Le immagini riprese vengono visualizzate su uno schermo a breve distanza, dove si colloca lo studio televisivo

improvvisato della *Minimal TV*. Presentatori che si avvicinano e danno notizie in tempo reale sulla situazione nel suo svolgersi, un palinsesto che viene dichiarato ma mai rispettato, informazione reale su un evento piccolo ma significativo, vissuto realmente da chi vi partecipa. E' quasi un giornalismo del quotidiano, in cui l'importanza è data alla vita reale delle persone, i momenti di ritrovo sociale. Ancora una volta, si vuole togliere il monopolio informativo e di rappresentazione del mondo ai media ufficiali, a televisioni e canali informativi istituzionalizzati. Sovversione dei rapporti di dipendenza informativa, conoscitiva: anche questo è fare arte, è creare possibilità di vita per le persone. Educare gli individui a rappresentare, creare il proprio mondo senza lasciarsi imporre un modello precostituito.

2.3 Artisti, utenti e tecnologie: nuove possibilità di scambio

Il rapporto fra attività artistica e nuovi media può configurarsi in diversi modi. Con l'esplosione del fenomeno Internet negli anni 90, ovvero con la diffusione di terminali domestici di accesso alla rete anche per persone non specializzate (fino a quel momento l'accesso era stata una prerogativa di istituzioni militari e di ricerca), il mondo dell'arte ha trovato diverse modalità di rapporto con il nuovo mezzo di comunicazione.

2.3.1 Il Web come piattaforma: Net Art

Marzo 1997. Artisti sparsi in tutto il mondo scambiano opinioni e pensieri su una *mailing list* chiamata *Nettime*. Si tratta di una tecnologia nata da pochissimo, quella della posta elettronica, che permette appunto lo scambio asincrono di email fra i partecipanti ad una lista di corrispondenza (*mailing list*). Il dibattito è sulla definizione del concetto di *net art*, un'arte che utilizzi come strumento la rete (*net* in inglese). Non è una novità lo scambio di opinioni sui modi e finalità dell'arte su Internet. Non bisogna infatti dimenticare l'utilizzo dei *Bulletin Board System (BBS)*, ovvero computer ai quali si può accedere per via telefonica per partecipare a

discussioni e scaricare file tramite funzionalità di *file sharing*. Sin dalla fine degli anni Ottanta i *BBS* furono utilizzati da svariati artisti (Wolfgang Staehle, Tommaso Tozzi) per creare un confronto in tempo reale su questioni artistiche. Tuttavia solamente nel confronto reso possibile dalla mailing list *Nettime* fu possibile stabilire una volta per tutte il paradigma di una nuova arte. Appare necessario, ai partecipanti a questa discussione, stabilire il limite fra *Art on the net* e *Net art*. Il discrimine può apparire superfluo, eppure è fondamentale per capire il rapporto fra arte e comunicazione in rete. La definizione *Art on the net* si riferisce all'utilizzo di Internet come quadro espositivo per l'arte tradizionale, ovvero *analogica*, creata con i materiali della tradizione e digitalizzata esclusivamente per poter essere visualizzata dai computer degli utenti che vorranno osservarla. In questo caso non c'è alcuna innovazione. *Net art*, ed è proprio questo che sta a cuore ai partecipanti di *Nettime*, è un'arte che invece nasce per la rete, ed è quindi digitale. Un'arte che nasce per lo scambio, per essere condivisa in rete.

La spinta principale di questi artisti è quella di decostruire il mezzo comunicativo per indagarne i meccanismi, scinderlo da quella aura di mistero che spesso si accompagna alle innovazioni tecnologiche. Non si tratta di una novità assoluta neanche questa. I primi a “smontare” la tecnologia, e letteralmente in questo caso, furono gli artisti del movimento *Fluxus* degli anni Sessanta e Settanta. Basti pensare all'opera di Nam June Paik, padre della *videoarte*, che utilizza i televisori (o parti di essi) per costruire delle sculture o installazioni³. La novità sta nel fatto che la tecnologia che si vuole indagare, a differenza di quella del passato, si basa sulla interazione con l'utente finale. Così nascono opere collettive, consapevoli o meno, come quelle di Heath Bunting. Questo artista britannico pubblicò su un sito web i numeri di 36 cabine telefoniche disseminate nella zona della stazione di *King's Cross*, nel centro di Londra. Chi si imbattesse nel sito che pubblicizzava l'evento, cybernauti occasionali perlopiù, era invitato a chiamare a una determinata ora un numero fra quelli nell'elenco. Bunting offriva diverse azioni da realizzare, all'interno di quella che è stata una vera e propria opera-performance:

“(1) chiama uno o più numeri e lascia il telefono squillare per un breve istante e poi attacca; (2) chiama questi numeri secondo un

3 Si veda *Buddha TV*, installazione del 1974 di Nam June Paik

certo tipo di ricorrenza; (3) chiama e conversa con una persona prestabilita o inaspettata; (4) vai alla stazione di King's Cross e osserva la reazione/risposta pubblica ai telefoni e le conversazioni; (5) fai qualcosa di diverso.”

(Wikiartpedia, voce *King's Cross phone-in*)⁴

Le cabine squillarono tutte alle ore sei di venerdì 5 agosto 1994, creando una programmata manifestazione del principio di *randomness*, termine inglese che indica la totale casualità di un evento. Infatti gli apparecchi telefonici crearono un inatteso concerto di squilli in un luogo pubblico e affollato, di suo infestato di rumori eterogenei. I passanti risposero basiti alle chiamate degli sconosciuti. Nacquero conversazioni surreali fra persone che non si conoscevano e mai si sarebbero chiamate al telefono. Da quest'opera che lavora sui sistemi comunicativi, appoggiandosi ancora in modo ambiguo sia alle reti telematiche che a quelle telefoniche, appare chiaramente il potenziale di Internet come interfaccia fra uomo e uomo. Dando indicazioni semplici, direzionando uno sforzo che poi sarà effettuato dagli spettatori, che a loro volta diventano veri e propri *autori*, l'artista riesce a creare una situazione relazionale semplicemente ideandola. Si tratta di un lavoro concettuale, e il riferimento ai precedenti di quella che fu l'*arte concettuale* degli anni Sessanta e Settanta è evidente. Si tratta dello spostamento di attenzione dalla dimensione percettiva e oggettiva dell'opera a quella dell'ideazione, del pensiero che sta dietro un lavoro artistico.

Altro artista della Net art di particolare interesse per la nostra ricerca è Antonio Muntadas. Nel suo lavoro *The File Room*, Muntadas realizza una vera e propria indagine collaborativa sul tema della censura nella storia, tracciando un percorso che parte sin dall'antica Grecia e tutt'ora aperto, basandosi sul contributo degli utenti. Collegandosi al sito Web www.thefileroom.org si può aggiornare il database di informazioni con il proprio contributo scritto. L'opera è quindi in continua espansione, un archivio di conoscenze controcorrente, non istituzionalizzate o comunque sciolte da qualsiasi legame con il sapere “ufficiale”. *The File Room* fu concepita con una duplice natura: fu realizzata infatti anche come installazione nel

4 Vedi nota 1

1994 al Cultural Center di Chicago, oltre che come sito Web. Muntadas creò per l'occasione un ambiente in cui il visitatore poteva muoversi ed esplorare fisicamente l'archivio elettronico. Potremmo dire che è inesatto, tuttavia, definire duplice la natura di un'opera come questa, poiché l'allestimento, la realizzazione, ovvero la presenza del lavoro artistico, può assumere infinite forme. Ciò che conta, l'opera in sé, è l'idea di partenza. L'assetto continuativo, poi, di questo specifico caso, rende l'opera un cantiere aperto, dalla durata potenzialmente infinita. L'intuizione brillante di Muntadas, seguendo una direzione condivisa da molti artisti contemporanei, è quella di concepire l'arte “come percezione e informazione: la prima colpisce a livello emotivo mentre la seconda ci mette in relazione con la contemporaneità che già viviamo. (Wikiarpedia, voce *The File Room*)”

Dall'insieme delle opere esposte all'interno del panorama della Net art, risulta evidente la profonda trasformazione nelle modalità e nelle finalità del processo artistico. Bisogna segnare la fine di un'epoca in cui l'arte era l'espressione dell'universo mentale di un solo soggetto, segnata ancora da un forte attaccamento all'estetica romantica, di cui questa convinzione è segno evidente. Gran parte della diffidenza generalizzata nei confronti delle sperimentazioni dell'arte contemporanea nascono per questo ritardo culturale nel distaccarsi da una concezione ormai passata di arte. Può aiutarci nella comprensione di questo enunciato la tesi di un eminente critico francese, Félix Guattari, che nella definizione di un canone estetico per l'arte contemporanea “rifiuta la nozione romantica di genio” e concepisce “l'artista come un *operatore di senso* (Nicolas Borriaud, *Estetica relazionale*, 1998, p. 88)”. Il problema, secondo Guattari, è nel concetto di *soggettività*: “sono i processi di produzione di soggettività a dover essere ridefiniti nell'ottica della loro collettivizzazione. Poiché l'individuo non ha il monopolio della soggettività, poco importa il modello dell'Autore e la sua supposta scomparsa”. Non assistiamo alla morte dell'autore, dunque, come paventato da molti critici nella seconda metà del secolo scorso, ma al crollo di quella “torre d'avorio”, quell“aura” (come l'aveva definita Walter Benjamin nel celeberrimo saggio *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*) che vuole l'artista come unico generatore di soggettività. Essa può invece essere il prodotto di uno sforzo comune, una collaborazione (letteralmente, un *lavorare insieme*) fra individui che nasce dalla volontà di un

artista. Come scrive l'artista italiano Tommaso Tozzi, impegnato da sempre in lavori su Internet e fondatore del portale *Hacker Art* per la condivisione e la creazione di arte telematica, il ruolo dell'artista “non è quello di scoprire forme d'arte universali, ma di partecipare collettivamente alla costruzione di interfacce che rendano possibile la messa in connessione del maggior numero di individui. In modo che tutti possano partecipare alla costruzione di questo nuovo linguaggio globale (L. Beatrice, C. Perrella, *Nuova arte italiana*, 1998, p. 92)”.

2.3.1 Evoluzione del concetto di artista: soggettività allargata

Assistiamo, dunque, in questi anni, ad un ampliamento della soggettività dell'artista e dell'uomo, di cui l'arte è solamente uno dei sintomi. L'artista assomiglia sempre più ad un *designer* di esperienze altrui, un “soggetto epistemico ad intenzionalità estetica (Mario Costa, *Appunti per l'estetica a venire in Arte tra azione e contemplazione*, a cura di Silvana Vassallo, Andreina Di Brino, 2003)” che deve fare i conti con un universale “indebolimento del soggetto (Silvana Vassallo, 2003)” di un “*homo technologicus* (Silvana Vassallo, 2003)”, evoluzione dell'*homo sapiens sapiens*. Un essere “acefalo, disseminato e inconsapevole (Silvana Vassallo, 2003)” nei confronti del quale l'artista ha il dovere di tracciare la via verso un nuovo umanesimo tecnologico, un ritrovato rapporto universale con le tecnologie in cui l'uomo sia al centro. D'altra parte, cosa sono le tecnologie stesse se non dei prolungamenti dei nostri arti, delle mani artificiali? Esse sono la rappresentazione dell'insieme delle nostre possibilità in quanto uomini.

Nasce da questa evoluzione umana, questa nuova dimensione dei rapporti inter-soggettuali la necessità dell'artista di confrontarsi con il contesto sociale, di aprirsi all'“altro”. Il ruolo dell'artista è in espansione e si avvicina a contesti di ricerca mai approcciati fin'ora. L'arte diventa uno strumento, come si vedrà nei progetti esposti più avanti, per creare relazioni, scambi, comunicazione. Per questo motivo risulta fondamentale la fase *progettuale* dell'opera, la messa in forma dell'idea, il suo *design*, per usare un termine anglosassone. Se il design è inteso come progettazione, come la ricerca di soluzioni creative, il contesto della ricerca artistica collaborativa è

quello sociale, e le problematiche sono legate alle relazioni fra esseri umani. L'artista /designer ha dunque l'impegno di evidenziare le problematiche laddove l'occhio comune non ne veda (incomunicabilità, passività, ipnosi mediale) e di trovarvi soluzioni artistiche efficaci.

2.3.3 Eva e Franco Mattes: decostruzione e sovversione della rete

Non tutti gli interventi di artisti nella rete sono direzionati verso la partecipazione cosciente degli utenti. Nell'ambito della Net art, dell'arte in rete, un aspetto particolare della partecipazione è stato studiato dal gruppo di artisti italiani Eva e Franco Mattes. Con uno spirito decostruttivo del mezzo comunicativo, il duo bolognese ha progettato negli anni dei lavori al limite fra arte e boicottaggio. Tra il 1998 e il 1999 i due artisti hanno creato un sito-clone della Santa Sede, deviando numerosissimi utenti che credevano di visitare il sito ufficiale del Vaticano, e invece erano finiti in un falso lavorato ad arte. Si può menzionare, ancora, una serie di ritratti raffiguranti gli *avatar* di Second Life, (piattaforma di realtà virtuale su Internet), chiamata *Portraits*. Nella realtà virtuale che ci offrono come possibilità di vita le tecnologie digitali, le identità che si possono assumere sono infinite. Si può creare un alter-ego idealizzato, dalle proporzioni perfette. Tutti i ritratti di questa serie di stampe raffigurano un paradosso aperto: il conflitto tra apparenza e realtà. L'ultimo progetto su Internet, forse il più emotivamente pesante, è *No fun*, una *live performance* realizzata sul portale di conversazioni audio-video in tempo reale *chatroulette*. Si tratta di un sito Web dal quale si può entrare in contatto con utenti collegati in modo assolutamente casuale. Bisogna essere in possesso di una webcam collegata al computer perché sarà la propria immagine in tempo reale la prima ad apparire al *partner* casuale con cui si entra in contatto. L'immagine mandata in rete da Franco Mattes è stata quella di se stesso impiccato nel proprio studio messo a soqquadro. Gli utenti che si imbattevano nella falsificazione visiva hanno offerto un repertorio di espressioni molto diversificato e interessante. Posti davanti ad una immagine di morte in tempo reale, gli spettatori hanno riempito lo spazio dedicato alla condivisione gratuita di messaggi fra sconosciuti con le loro espressioni sincere,

dirette. Forse ancor più sincere proprio perché vissute nel proprio ambiente domestico, al riparo da filtri sociali che in un ambiente pubblico avrebbero offuscato le reazioni.

L'interrogativo che sorge da queste opere riguarda la virtualità della nostra presenza nel mondo delle relazioni. I nostri rapporti interpersonali sono sempre più mediati dalla tecnologia delle comunicazioni. In un contesto di questo tipo quale spazio occupa la verità (sito del Vaticano), l'identità (*Portraits*), la morte (*No Fun*). Sono domande importanti, che nel consumo indifferenziato di informazione al quale ci sottoponiamo durante la navigazione nella rete non ci poniamo. Il senso di questi progetti sta nel mettere l'individuo davanti alla realtà sottostante la rete, indicarne la falsità, laddove sussista, la virtualità, l'importanza del contenuto più che della trasmissione di informazioni.

2.3.4 Matthias Fritsch: Open music video project

Se finora abbiamo visto progetti di collaborazione su Internet, il caso di Matthias Fritsch e del suo *Music from the masses* rappresenta un vero caso unico all'interno dello stato dell'arte nella ricerca artistica collaborativa. E' forse uno dei primi progetti a prefiggersi come scopo quello di realizzare un lavoro condiviso che abbia come piattaforma comune fra i partecipanti un portale di servizi del Web 2.0 (Youtube⁵). Pubblicizzando la sua idea tramite il suo sito web (www.subrealic.net), questo artista tedesco formatosi alla ZKM di Karlsruhe (*Zentrum für Kunst und Medientechnologie*, importante centro tedesco di ricerca artistica sui nuovi media) ha messo in moto un processo di creazione di videoclip musicali sul web. Accedendo alla pagina dell'utente *subrealic* su Youtube è possibile vedere diverse tracce video mute (cioè senza audio) realizzate dall'artista. Sul sito viene invitato il navigatore a scaricare questi video ed a ideare una traccia musicale da abbinare alla controparte

⁵ *Youtube*: sito web che consente la condivisione di filmati fra gli utenti tramite la tecnologia di *Adobe Flash*. Il regolamento del sito vieta l'upload di materiale protetto da diritto d'autore se non se ne è titolari. Tuttavia si basa su una verifica *ex post* di quanto proposto dagli utenti, pertanto il database del sito è pieno di materiale commerciale molto spesso non autorizzato né protetto, comunque quasi mai prodotto direttamente dall'utente che ha eseguito l'*upload*. In questo caso, ovviamente, le opere di Matthias Fritsch rappresentano una felice eccezione.

visiva scelta. In questo modo, Fritsch ha avuto l'opportunità di vedere la propria opera visiva interpretata da altri, come se la sua intuizione artistica fosse stata filtrata dalle altrui sensibilità. Nell'arco temporale di cinque anni l'archivio del progetto musicale, aggiornato periodicamente a scadenze ravvicinate, è giunto a ben duecento tracce musicali per dieci video diversi. E' possibile visitare il sito di Matthias Fritsch e visionare tutti i diversi video con le differenti colonne sonore. Uno degli esiti del progetto è stato di constatare come una stessa sequenza di immagini (muta, nel momento in cui il "musicista" esegue il *download* sul computer e la vede) può generare reazioni così diverse e stimolare impulsi artistici vari e spesso contrastanti. Naturalmente, in questo progetto e come abbiamo già osservato per *The File Room*, gli allestimenti possono essere molteplici ed è lo stesso artista, nel sito Web, a spiegarci che i videoclip musicali risultanti dal progetto possono essere esposti come installazione di videoarte, come proiezione cinematografica o più semplicemente possono essere visti da chiunque su Youtube. E' logico, d'altronde, che la fruizione di un'opera d'arte aperta sia aperta a tutti. Ancora una volta, quindi, è l'idea a creare l'opera d'arte, a prescindere dalla sua realizzazione concreta.

Nel sito dei Fritsch si legge "this generic model of recycling and generating new material resembles the 'Youtube-Reality', where material is in constant flux (Matthias Fritsch, *subrealic.net*)". Si tratta dunque di riciclaggio artistico? Estrapolare materiale per poi reimmergerlo nel costante flusso di informazioni della rete? In realtà, la questione posta dall'artista riguarda le idee di autorato e di distribuzione dell'arte, due punti fondamentali nella tradizionale percezione dell'arte. D'altronde, se si vuol creare un'opera in collaborazione, dal punto di vista del mercato è naturale interrogarsi sulla paternità di ciò che si produce. Nella storia dell'arte occidentale, a suggellare l'appartenenza di un lavoro a un determinato artista è la firma. "La firma, che nell'economia artistica suggella i meccanismi di scambio della soggettività (forma esclusiva della sua diffusione, che la trasforma in merce), implica la perdita della *polifonia*", di quella forma brutta della soggettività che è la moltiplicazione di voci, a profitto di un frazionamento sterilizzante, reificante (Nicolas Borriaud, 1998)". Ed è proprio una rinnovata *polifonia* di voci che va cercando l'arte in questi tempi, ne risulta chiaro segno il progetto di Fritsch, in cui, quasi una coincidenza significativa, l'artista si mette in cerca proprio delle voci, delle

musiche che gli sono intorno. Siamo talmente ancorati all'idea di autore unico, dall'aura sacra, liturgica, chiuso nella sua torre d'avorio, da aver diffidenza addirittura nell'accettare l'idea di un autore polifonico. Basti pensare ai litri d'inchiostro consumati sulla celebre questione omerica, riguardo la paternità dell'Iliade e dell'Odissea, e all'esistenza stessa di Omero. Solo nel XVIII secolo si poté giungere a postulare l'ipotesi di una moltitudine di *rapsodi* responsabili della trasmissione orale del contenuto dei poemi, riuniti poi da un solo autore che assunse la funzione di *canalizzare e modellare* le ispirazioni nate a livello popolare. Non siamo dunque davanti all'unico caso di arte che nasce da un coro di voci, a volte indistinte, o senza nome.

In una famosa conferenza tenutasi a Houston nel 1954, Marcel Duchamp diceva: “l'osservatore è il co-creatore dell'opera, penetrando negli arcani della creazione grazie al '*coefficiente d'arte*'”, che sarebbe la “differenza tra quel che l'artista aveva progettato di realizzare e quel che ha realizzato (Nicolas Borriaud, 1998)”. Duchamp spiega questo fenomeno in termini che sfiorano la psicanalisi, si tratta di un vero e proprio *transfert* del quale “l'artista non è affatto cosciente” e la reazione dello spettatore davanti all'opera avviene in presenza di una “osmosi estetica che ha luogo attraverso la materia inerte (Nicolas Borriaud, 1998)”. Potremmo affermare che nell'opera d'arte di Matthias Frisch *Music from the Masses*, questo *coefficiente d'arte* di cui parla Duchamp prende il sopravvento, diventa esso stesso lo spirito vitale dell'opera. Questa distanza virtuale tra l'intuizione dell'artista e la realizzazione concreta dell'opera, nell'arte collaborativa passa attraverso diverse mani, tutte quelle di chi partecipa all'opera. E' questa indeterminatezza programmata il cuore della nuova arte, una ricerca volontaria di eterogeneità da parte dell'artista, la volontà di aprirsi all'altro, di vedere le cose attraverso nuovi occhi. Non c'è da sorprendersi se gran parte delle opere di arte collaborativa sono incomplete, come lo è lo stesso *Music from the Masses* oppure il già menzionato *File room*. In esse, il *coefficiente d'arte* è in continua espansione e si nutre delle esperienze nuove che ogni spettatore o utente può aggiungervi. Questi lavori distruggono la concezione tradizionale dell'*oggetto* artistico per divenire delle ricerche aperte, al pari delle ricerche nel settore scientifico. La didascalia al titolo *Music from the Masses*, infatti, è *open music video project*, “progetto di video musicali aperto”. L'incompletezza

diventa un paradigma: non si cerca più un'opera perfetta, compiuta, un universo in sé concluso, ma una struttura che canalizzi dei significati universali, aperta e modificabile da tutti.

3 Progetti di arte collaborativa digitale

E' doverosa una premessa linguistica prima dell'esposizione dei progetti realizzati per questo studio. Nella relazione a seguire si userà il termine *artista-ideatore*, o a volte anche solamente *artista*, per indicare il progettista dell'esperienza di arte collaborativa, mentre si useranno indistintamente i termini *partecipante*, *collaboratore* e *utente* per riferirsi a tutta la costellazione di persone che contribuiscono al progetto con un proprio lavoro. E' stata scelta questa semplice distinzione per evitare di usare i termini tradizionali di *artista* e *spettatore*, visto che non rappresentano affatto la situazione di collaborazione nella quale si trova chi partecipa al progetto. La questione sta nel fatto che in questo tipo di esperienze artistiche esiste un ruolo che è quello di progettista dell'opera, e un ruolo di fornitore dei contenuti che è quello dei tanti utenti che collaborano. Entrambi ugualmente importanti.

Verranno in questa sezione esposti alcuni progetti di arte collaborativa digitale. Senza la pretesa di imporsi come opera d'arte, e rimandando il giudizio alla copiosa produzione critica sull'argomento, i progetti si propongono come *modello* interpretativo della nuova situazione digitale della rappresentazione del mondo. E' innegabile che i nuovi media modifichino la nostra percezione della realtà, come già avvenuto nel Novecento con l'avvento della fotografia e dell'immagine cinematografica. Questi esperimenti condotti su Internet, che fungono da realizzazione pratica, empirica, del discorso condotto fino a questo punto, sono da considerare quali spunti per futuri esperimenti e studi sulla percezione e reazione degli utenti Internet nella partecipazione in un progetto condiviso con altri. L'ideatore dei progetti si pone come designer di esperienze conoscitive, e non come artista che esprime unicamente la propria soggettività. Come spiegato sopra⁶, la soggettività espressa da un'opera di arte collaborativa non viene annullata. Al contrario, essa si

6 Vedi pagina 15.

espande e si trasforma in una soggettività condivisa, espressione di un coro di voci. Una polifonia di utenti, nel nostro caso specifico.

3.1 Aspetti generali e ideazione

Nella ideazione dei progetti sono stati considerati aspetti estetici e tecnici insieme, selezionando i meccanismi più idonei per entrare in contatto con il flusso indistinto di utenti Internet. Il materiale su Internet è copiosissimo e variegato, il segreto per saper tirare fuori ciò che serve è inserirsi nel canale giusto e saper incanalare il flusso di informazioni secondo le proprie esigenze. Questo è stato il *modus operandi* che ha accompagnato la realizzazione dei diversi soggetti.

L'idea iniziale, quella che ha messo in moto tutta la ricerca dietro questo studio, è stata quella di cercare immagini provenienti dal mondo riunite sotto un unico messaggio. Raccogliere sotto forma di *database* diversi punti di vista sulla realtà *fisica* in cui vive l'uomo nella sua esperienza terrena e tramite la messa in forma *digitale* (nel nostro caso, il video) creare un unico *fil rouge* narrativo che unisca le differenze visive, geografiche, umane in un unico percorso.

“Tutte le vite che potrei vivere, tutte le persone che non conoscerò mai, che mai sarò, sono ovunque. Il mondo è tutto questo.”

(A. Hemon)

3.1.1 Motivazioni e finalità

La novità che ha portato l'avvento del Web 2.0 porta con sé una ventata fresca nel mondo dell'informazione, della comunicazione e dell'arte. Come abbiamo potuto vedere dal lavoro di alcuni artisti, la condivisione in rete di progetti comporta un ampliamento non indifferente delle possibilità espressive. Avendo un minore controllo sull'oggetto finale, l'artista cerca il fascino del punto di vista altrui. E'

proprio da questo presupposto che è nata la progettazione degli esperimenti qui esposti. Si voleva innanzitutto utilizzare le idee iniziali come trampolino di lancio per ispirare gli utenti a realizzare qualcosa di proprio da aggiungere al progetto. Quindi, dalla intuizione si è passati alla redazione di alcune semplici istruzioni da offrire ai partecipanti, facendo attenzione al renderle il più “aperte” possibili. Si tratta di un lavoro molto delicato, come emerso durante la fase di realizzazione, poiché se da un lato bisogna lasciare l'utente libero di esprimersi, dall'altro non bisogna abbandonarlo nell'incertezza del vuoto. Si tratta della differenza fra il dare ad un bambino un foglio bianco e un solo pennarello bianco, e il dare allo stesso bambino un foglio con un disegno in bianco e nero da riempire con infiniti pennelli colorati. E' un problema affine a quello sul quale si interrogava Umberto Eco, nel suo saggio *L'opera aperta*, in cui l'autore si proponeva di studiare la forme tramite cui lo spettatore può produrre il senso di un'opera d'arte arbitrariamente a partire da una struttura imposta dall'artista. Il limite, in quel caso, sta nell'evitare il *suono bianco*, ovvero la sovrabbondanza di voci che reagiscono all'opera, che non genera alcuna informazione. Eco spiega questo fenomeno tramite una metafora musicale: “(...) esasperiamo la compresenza di tutti i suoni, infittiamo la trama. Avremo il *suono bianco*, la somma indifferenziata di tutte le frequenze. Ora il suono bianco, che a fil di logica dovrebbe darci il massimo possibile di informazione, *non informa assolutamente più* il nostro orecchio, nonché trovarsi privo di qualsiasi indicazione, non è più capace neppure di 'scegliere'. Assiste passivo e impotente allo spettacolo del magma originario. C'è dunque una soglia oltre la quale la ricchezza di informazione si fa 'rumore' (Umberto Eco, *L'opera aperta*, 1962, p. 172)”.

Se un utente avesse potuto rispondere alle richieste del progetto con un qualsiasi segno, con quel che voleva in modo assolutamente arbitrario, non si sarebbe ottenuto alcun lavoro concluso, ma solo una parentesi, una finestra sul flusso indistinto di informazioni che è la struttura cellulare di Internet. Si è avuta l'accortezza, invece, di dirigere ad arte il partecipante, l'utente collaboratore nel progetto artistico. Attenzione: dare una direzione non significa avere già in mente quale sarà l'esito finale del progetto, ma cercare una risposta sincera e inaspettata nell'utente. Si tratterebbe di un futile gioco interattivo se la risposta dell'utente fosse già attesa, contemplata nella mente dall'ideatore. L'arte si realizza invece proprio

nella risposta creativa di chi partecipa. Le direzioni imposte dall'ideatore-artista sono atte a coinvolgere un insieme di menti creative intorno ad un unico movimento espressivo. Chi collabora si muove liberamente nel *coefficiente d'arte* che diventa uno spazio, un terreno di espressione personale e condivisione fra soggettività. Si tratta di uno spazio di libertà espressiva, ed è questo che attira le persone a partecipare.

Qui viene tracciata una dimensione estetica. Ancora più, si delinea una impresa più grande: la ricerca del Bello. La rappresentazione del mondo, una parte (per quanto infinitesima) di quella Verità che secondo John Keats corrisponde alla Bellezza, che a sua volta è Verità, può solo essere trovata nello sguardo altrui. La rappresentazione del mondo attraverso le forme dell'arte diventa così un percorso comune, condiviso. Per quanto l'uomo possa cercare, egli non troverà mai la verità soltanto nella propria esperienza. Deve aprirsi a quella altrui, cercarla, coltivarla, amarla. Bellezza e verità, come d'altronde anche amore, possono soltanto essere trovati negli occhi dell'altro. Non siamo atomi in questo universo, ma emanazioni di una unica realtà multiforme. La comprensione del mondo, attraverso le forme dell'arte, dunque, si configura come una ricerca di verità, bellezza, libertà e amore.

3.1.2 Lo strumento: il video

E' stato scelto come strumento principale per i progetti collaborativi il video, si chiedeva ai collaboratori di realizzare delle riprese digitali da pubblicare poi sul sito web del progetto. Un progetto di arte collaborativa può utilizzare qualsiasi mezzo espressivo digitale, in realtà. Tuttavia, trattandosi di progetti che si ponevano come scopo quello di aprire uno spiraglio sul mondo, creare una “visione collettiva”, si è ritenuto il video il mezzo più idoneo. A differenza dell'immagine cinematografica (si faccia bene attenzione a non confondere cinema e video), l'immagine video tende a “diminuire la differenza tra l'attore e il passante. Rispetto alla cinepresa, la videocamera è un'evoluzione come lo erano i tubetti di pittura per la generazione impressionista: è leggera e maneggevole, permette un'acquisizione *en plen air* e una certa disinvoltura, rispetto al materiale girato, che non era possibile con la pesante

attrezzatura cinematografica (Nicolas Borriaud, *Estetica relazionale*, 1998, p. 72)”. Le videocamere digitali, e oggi anche i telefonini e le fotocamere con funzionalità di ripresa video, ci offrono la possibilità di creare testimonianze in diretta della nostra vita. Non creano una barriera di *fiction* tra idea e realtà, come fa il cinema. Comportano un rapporto più intimo e diretto sia con la creazione di immagini sia con la loro fruizione. Se da un lato siamo disinvolti nel fare una ripresa video in mezzo alla giornata (ed è proprio questo che viene chiesto ai partecipanti), dall'altro possiamo vedere un video senza essere in una sala cinematografica, ma nell'intimità o nella solitudine della nostra casa. Il cinema, di fatti, prevede una “*convocazione*, l'ingaggio di uno o più attori chiamati per occupare la scena (Nicolas Borriaud, *Estetica relazionale*, 1998, p. 72). Sempre secondo Borriaud, la forma dominante della rappresentazione video è invece “il *sondaggio*, quell'incursione casuale nella folla che caratterizza l'era televisiva. La videocamera pone delle domande, registra dei passaggi, riprende dal basso”. L'opera dei collaboratori nel progetto artistico diventa quindi quella di realizzare dei sondaggi sulla realtà empirica, la *loro* realtà, ciò che conoscono e ciò che vivono. A progetto realizzato, vedranno i frammenti del loro percorso legarsi a quelli di altre persone sconosciute, ricostruiti tutti in un colorato mosaico di esperienze registrate. “Il video riveste lo stesso ruolo didattico che aveva lo *schizzo* nel XIX secolo (Borriaud, 1998)”, aveva già intuito Nicolas Borriaud prima ancora dell'imposizione del digitale nella società mondiale. Inoltre, il video “*funziona come una prova*. In arte, significa e prova la realtà, la concretezza di una pratica talvolta troppo dispersa ed eclatante per essere appresa direttamente (Borriaud, 1998)”. L'immagine video digitale funge da ponte fra soggettività (del punto di vista di chi effettua una ripresa) e concretezza reale. “L'utilizzo artistico dell'immagine video non succede a caso: l'estetica dell'arte concettuale è già un'estetica che *testimonia*, fattuale, ha a che fare con delle prove”, essa è, insomma, la nostra prova di realtà del mondo.

Altro argomento a favore dell'utilizzo di questo mezzo: le immagini video, come menziona uno studio di Cosma Ognissanti sull'uso corretto e creativo del video “attraversano i nostri occhi ed intrattengono un fitto dialogo con i nostri pensieri, usando lo stesso linguaggio del materiale dei sogni (Cosma Ognissanti, *Videocreatività e terapia*, 2009)”. Non si tratta soltanto di imitare la nostra vista,

l'immagine elettronica è sorprendentemente simile al nostro modo umano di rappresentazione interiore della realtà. È in questa ambivalenza tra rappresentazione veritiera e disegno interno, tra oggettivo e soggettivo, che sta la potenza dell'immagine video, che per molti tratti attende ancora di essere esplorata nelle sue possibilità. “L'uomo, senza volerlo, ha congiunto elementi che, reagendo tra loro, hanno smosso segreti più profondi e nuove possibilità di *interazione tecnologica con la nostra natura spirituale* (Cosma Ognissanti, 2009)”.

L'immagine video porta con sé una forte fascinazione, che non nasce da anni di esposizione dell'uomo all'influenza della televisione, né da un'estetica particolare associata all'immagine elettronica. La facoltà di affascinare che possiede il video nasce, come detto prima, dalla sua somiglianza impressionante con le immagini mentali dell'uomo. “Perché è così difficile, se non impossibile, concentrarsi quando il televisore è acceso? Perché la televisione ha un potere di fascinazione ipnotica: qualunque movimento sullo schermo attira la nostra attenzione, con lo stesso riflesso automatico di quando siamo toccati da qualcuno. I nostri occhi sono calamitati dal video come la limatura di ferro da una calamita (Derrick De Kerckhove, *Brainframes, mente, tecnologia, mercato*, 1993, p. 53)”. Il video mantiene questo potenziale ipnotico anche nel suo approdo sui media digitali. Come Cosma Ognissanti denunciava le *malattie mediali* legate all'impotenza davanti all'immagine coercitiva della televisione, allo stesso modo potremmo parlare di patologie legate all'uso sregolato di Internet. La rete ci offre la possibilità di scelta, di ridisegnare a piacimento i parametri della realtà e di muoverne le parti a piacimento. Tuttavia, se non si hanno gli strumenti per effettuare le scelte, ci sarà sempre chi sceglierà per noi, e sceglierà secondo meccanismi di guadagno di cui l'utente sprovvisto è succube. A differenza della televisione, però, con il computer abbiamo la possibilità immediata di controllo sull'immagine elettronica. Se sapremo educare gli individui a creare la propria immagine di mondo, come un pittore sulla tela, avremo finalmente una società di individui pensanti, razionali, capaci di scegliere cosa è meglio per loro e per il prossimo. Secondo questi presupposti si è mossa l'azione di richiamo alla collaborazione esposta in queste pagine. Creare video vuol dire creare la propria immagine mentale, condividerla, e costruire un nuovo mondo la cui concretezza è garantita dalla partecipazione di tutti.

3.1.3 La rappresentazione del mondo: *database* contro narrazione

“Nell'era dei computer, il database diventa il centro del processo creativo. Storicamente l'artista realizzava un'opera unica all'interno di un determinato mezzo. Perciò interfaccia e opera coincidevano; cioè, non esisteva il livello dell'interfaccia. Con i nuovi media, invece, il contenuto dell'opera e l'interfaccia diventano entità separate, perciò è possibile creare diverse interfacce che portano allo stesso contenuto.”

(Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, 2002)

Il computer 'pensa' i contenuti sotto forma di *database*, ovvero di raccolta di dati strutturata. Come succede nel mondo dell'arte, in cui (come nel caso di *The File Room* o di *Music for the Masses*) esistono diversi modi di rappresentare un'opera (installazione, videoproiezione, archivio), la cui essenza rimane comunque l'idea astratta, alla stessa maniera la “cultura del computer” di cui parla Manovich vede gli oggetti come materiale multimediale strutturato, al quale si può accedere tramite diverse interfacce. Questo *frameset* mentale, che Lev Manovich ritiene essere quello imperante nell'era del digitale che stiamo vivendo, viene definito *principio della variabilità* dallo stesso autore. Nella progettazione degli esperimenti di arte collaborativa, si è dovuto tenere conto del fatto che i video di risposta degli utenti partecipanti sarebbe stato immagazzinato secondo le regole del database nella piattaforma Web utilizzata. Una volta pubblicato il video da parte di un utente, infatti, esso sarebbe stato indicizzato secondo i parametri indicati dall'autore: titolo, data, autore, genere etc. Bisogna tenere conto della dimensione estetica del database, della lista strutturata, soprattutto se l'intenzione è quella di estrapolare alcuni (o tutti) i suoi contenuti per creare un lavoro che li unisca tutti e ne derivi un senso comune. Ma questa operazione prevede un'altra formalizzazione dei dati, creare un percorso di senso comune fra dati rientra infatti nella logica della *narrazione*. La differenza fra

questi due sistemi è fondamentale: “il database rappresenta il mondo come un elenco di voci non ordinate e che si rifiuta di ordinare. Invece la narrazione crea una traiettoria causa-effetto di voci (eventi) solo apparentemente disordinati”.

In epoche passate, erano i media narrativi a modellare la percezione del mondo. Il romanzo e il film adottano la narrazione come forma principale di rappresentazione dei dati. Oggi, grazie all'avvento del computer, ma soprattutto grazie a Internet “la forma-database ha conosciuto il massimo successo. La stessa pagine Web altro non è che un elenco sequenziale di elementi separati: blocchi di testo, immagini, videoclip digitali e link (Manovich, 2002).” Database e narrazione offrono due modelli diversi di ciò che è il mondo, pertanto non possono coesistere nella stessa visione. Siamo davanti a un *aut aut*. Se è vero che la natura “aperta” del Web è fondamentalmente *anti-narrativa*, poiché “implica che i siti non siano mai completi: crescono sempre”, e “il risultato è una collezione, non una narrazione (Manovich, 2002)”, tracciare una linea di senso fra elementi di un database crea una narrazione all'interno di un database? Sarebbe questo un paradosso? Oppure non si tratta di una narrazione, ma semplicemente di un'altra “cella” fra le altre nel grande alveare del database?

In effetti, in tutti i diversi progetti collaborativi, i video inviati dai collaboratori devono essere uniti tramite un lavoro di montaggio video, il quale debba essere il più “invisibile” possibile. Non deve, cioè, lasciare la traccia di una intenzionalità prepotente dell'artista-ideatore di imporre la propria soggettività su quella degli altri. In realtà, il montaggio si limita a porre in una sequenza lineare i video, la quale sequenza sarà comunque poi ricollocata nel database del sito, per poter essere vista dagli utenti. E' vero, dunque, che si ritaglia una delle tante narrazioni possibili, ma le possibilità si limitano alla sequenza nella quale appaiono i diversi videoclip, e a null'altro, dato che le riprese degli utenti sono lasciate intonse, non viene apportata loro alcuna modificazione. Quella che viene creata dall'artista è una narrativa aperta, che qualunque degli utenti può ricreare, smontare, ricomporre a piacimento come i giochi delle costruzioni che si fanno da bambini. Chiunque può infatti a sua volta scaricare i video e creare un altro filmato che li unisca.

3.1.4 La piattaforma: Vimeo

Fra le opzioni per la scelta del sito Web, da utilizzare come spazio per pubblicare i contenuti video degli utenti, figuravano sia Youtube (www.youtube.com), sia Veoh (www.veoh.com), sia Vimeo (www.vimeo.com). Valutando innanzitutto le possibilità tecniche offerte dai vari siti, è emerso che l'unico a offrire la possibilità di download dei video caricati da altri utenti è Vimeo. Questo sito di social network ha la come caratteristica principale (e unica, come appare dal confronto con gli altri siti) di permettere solamente la pubblicazione di video propri, cioè realmente girati o realizzati da chi li pubblica. E' vietato pubblicare qualsiasi video dal contenuto commerciale, pornografico o videogiochi. In tal modo Vimeo è diventato con il tempo (è nato nel 2004) un luogo di fervido scambio fra giovani filmmaker e artisti impegnati con il video. Il nome del sito rappresenta il progetto che ha ispirato gli artisti e gli esperti di comunicazione che l'hanno realizzato. Vimeo è infatti al tempo stesso l'anagramma della parola inglese *movie* (film) ed è anche una storpiatura della parola *video* con il pronome *me* inserito nel mezzo, a indicare il fatto che il sito realizza la pubblicazione di video fatti dagli utenti stessi del servizio. Progettato e realizzato da Zach Klein e Jakob Lodwick, è stato anche il primo sito ad ospitare video realizzati con tecnologia ad alta definizione HD.

Grazie alla possibilità di download, Vimeo si è configurata come una piattaforma di scambio di materiale video e di opinioni, grazie alla possibilità di commentare i video e di partecipare ai forum di discussione su tematiche di diverso genere. Esiste inoltre una sezione del forum dedicata ai progetti (*projects*) in cui gli utenti possono proporre o pubblicizzare i propri progetti, e sono quasi tutti di natura collaborativa, data la natura del sito. Avendo la possibilità sia di caricare del materiale da mostrare agli altri, sia quella di scaricare sul proprio computer il materiale altrui, la *community* di Vimeo si configura come un organismo all'interno del quale si muove una sostanza continuamente plasmabile, modificabile da tutti gli utenti che ne sono parte. Anche qui troviamo le tracce di quella "Youtube-Reality", in cui il materiale audiovisivo è in costante flusso, di cui ci parlava Matthias Fritsch.

3.2 Realizzazione

3.2.1 Progetto 1: “*Weltanschauung: an open documentary experiment*”

“Nella realtà, tutti quelli che hanno la stessa apertura visiva e vedono il mondo nello stesso modo, non hanno osservazioni diverse da comunicarsi.

Solo chi ha una apertura visiva diversa vede il mondo in un altro modo e può dare al prossimo una informazione tale da allargargli il suo campo visivo. Mescolate quindi i disegni, cambiate i colori degli occhi, abituiamoci a guardare il mondo con gli occhi degli altri”.

(Bruno Munari, *Fantasia*, 1977)

La prima idea di arte collaborativa realizzata è stata quella di un documentario collaborativo. La definizione di *open documentary* si rifà alla tradizione del cinema documentario, un filone dai margini aperti e mai formalmente definiti. Il cinema documentario si propone di documentare, appunto, la realtà senza filtri di finzione né uso di attori professionisti. Il primo passo è stata la creazione di un gruppo su Vimeo. Nei siti di social network, il termine “gruppo” indica una o più pagine web dedicate a un determinato argomento. Nel nostro caso, Vimeo offre la possibilità di creare gruppi su una determinata tematica o per un dato progetto, e di pubblicare i video legati a quell'argomento/progetto sulle pagine del gruppo. Il gruppo è stato chiamato *Weltanschauung*, ed è stato pubblicizzato come un progetto di documentario partecipativo (*open documentary*). Il termine deriva dalla filosofia tedesca ed è approssimativamente traducibile in italiano come “visione (*anschauung*) del mondo (*welt*)” ed indica un concetto che trascende il singolo e attinge nel collettivo condiviso. L'uso di questo termine nella forma originale tedesca ha il significato di estendere il concetto ad una dimensione sovraperonale di un determinato punto di vista. Sulla *home page* del gruppo si chiedeva agli utenti di fare

delle riprese nel proprio quotidiano, delle immagini semplici e dirette della propria esperienza. Ogni mese si proponeva una tematica per il documentario, ad esempio il tema manifestazione (*demonstration*) è stato proposto con buon riscontro. Le tematiche erano delle semplici parole, in realtà, e liberamente interpretabili dagli utenti. In questo modo veniva data una direzione ben precisa agli sforzi collaborativi, ma allo stesso tempo si lasciava una libertà espressiva totale riguardo al *cosa* si volesse rappresentare.

L'ideale di fondo del progetto è quello di creare un archivio, un *database* di momenti quotidiani, frammenti di vita delle persone comuni. Oltre gli schemi imposti dall'informazione televisiva e giornalistica, si dava conto ai visitatori del fatto che la propria testimonianza di questa vita è importante, non meno di un film o di un servizio del telegiornale.

Il video finale, risultante dall'unione dei diversi frammenti esperienziali provenienti dagli utenti, ha rispettato l'unitarietà e l'unicità dei filmati inviati. Non è stata apportata loro alcuna modifica in fase di montaggio. Il video risultante (uno dei molti possibili, e sicuramente non l'ultimo, dato che il progetto è ancora in corso) rispetta la sincronicità dei momenti raccontati. Essi avvengono tutti contemporaneamente sullo schermo, poiché occupano un luogo senza tempo nello spazio della informazione. Essi sono parte di un database della rappresentazione del mondo, e un filo narrativo ne avrebbe distrutto l'essenza. Come negli schermi che si vedono nelle redazioni dei telegiornali, i video sfilano contemporaneamente, a volte in *loop*, sulla superficie digitale. Sono immagini prive di tempo perché immerse in un flusso di dati strutturato, ma non lineare. Sono racconti muti, espressione di una presenza, più che di una interpretazione. Non c'è alcuna pretesa di spiegare la realtà, ma solo la forte volontà di vederla, di esserci. Tutti abbiamo l'istinto di riprendere una situazione, un oggetto, un evento che stiamo vivendo se lo troviamo importante. Non è nulla di differente dalle *silhouettes* di mani raffigurate sulle caverne del Neolitico: la necessità dell'uomo di lasciare un segno del proprio passaggio nel mondo.

Numerose sono state le risposte positive degli utenti a questo progetto, i quali hanno commentato sia sulla pagina del gruppo, sia soprattutto sulla discussione dedicata al progetto sul forum. Fra tutti gli interventi, uno ha veramente colpito nel segno, e merita con tutto rispetto di essere citato:

“A worthwhile project.⁷

Wish you much success with it.

Unfortunately not many people would take the time to record footage.

This is the kind of footage mankind should have made from day one from the cave-man days :)

Too bad they didn't have camcorders back then.

Imagine the footage from all segments of life; Columbus' crew about to mutiny because they're afraid to fall off the edge of the world. That would have made some great footage. Chris would just tell them it's just over the horizon a new world. Then all these actions perfectly recorded and the shooter drops the camera in the ocean accidentally. That's why we don't have footage for discovering America :)”

(Videographers, www.vimeo.com)

3.2.2 Progetto 2: “The Window project”

Vi sarà capitato di viaggiare, e durante il tragitto fissare fuori dal finestrino, che si tratti di un viaggio in treno, in aereo o in macchina, e osservare il paesaggio che cambia e si trasforma lentamente. E' una esperienza comune, specialmente nell'età delle comunicazioni rapide in cui viviamo. L'idea per questo secondo esperimento è stata proprio quella di unire tutte le riprese “fuori dal finestrino”

⁷ “Un progetto meritevole. Ti auguro che abbia un ottimo riscontro. Sfortunatamente non molte persone si prenderebbero del tempo per fare delle riprese. Quello che cerchi è il tipo di ripresa che il genere umano avrebbe dovuto cominciare a fare sin dal 'giorno uno' dell'età delle caverne. Peccato che non avessero videocamere al tempo. Immagina avere delle riprese di tutti i frammenti di vira; la ciurma di Colombo sta per ammutinarsi perché hanno paura di cascare nel vuoto alla fine del mondo. Quella sarebbe stata una gran ripresa. 'Chris' avrebbe semplicemente detto loro che oltre l'orizzonte c'è un nuovo mondo. E dopo tutte queste azioni perfettamente riprese, il videoamatore si lascia cadere la telecamera nell'oceano per sbaglio. Ecco perché non abbiamo documentazione audiovisiva della scoperta dell'America.

(*window*, in inglese) provenienti da tutto il mondo in un unico viaggio condiviso. Il database di Vimeo era già ben fornito di questo tipo di materiale audiovisivo, pertanto è stata fondamentale la fase di ricerca video fra quelli che gli utenti avevano già pubblicato in precedenza su Vimeo. Per collegare un video a un gruppo, infatti, non è necessario essere il possessore del video stesso. E' possibile collegare video di altri utenti a gruppi che si ritengono pertinenti al contenuto del video. In questo modo, è possibile una attività di ricerca attraverso parole chiave (in questo caso “*travel*”, “*car*”, “*plane*”, “*train*”, “*outside the window*”) all'interno del sito. Una volta aggiunti diversi video, avveniva una reazione a catena per cui moltissimi utenti aggiungevano i propri video al gruppo. Come avviene in tutti i siti di social network, più contatti si hanno, più si è visibili e, in questo caso, più video vengono “linkati” al gruppo.

Il lavoro finale è stato corredato da una mappa che traccia graficamente il tragitto del viaggio immaginario del video. Inoltre, molti filmati sono arrivati con una traccia musicale aggiunta dall'utente in fase di montaggio, secondo ciò che quel viaggio aveva provocato nelle sue emozioni. Il video si è quindi caricato di nuovo senso, diventando una raccolta di risposte emotive allo spostamento fisico e mentale, al viaggio. Un viaggio nelle sensazioni delle persone nell'atto di viaggiare, nel veder cambiare il paesaggio e l'ambiente intorno. E' stata realizzata, in ultima analisi, una riflessione sul senso del viaggio, della conoscenza fisica del mondo, quella in cui entra in gioco il corpo, piuttosto che la presenza virtuale offerta da Internet. Si tratta di un controsenso forse, ma lo stimolo che dovrebbe produrre questo tipo di esperienza, nello spettatore e partecipante, è quella di staccare la connessione alla rete, e di andare a vederlo con i propri occhi il luogo che, digitalmente, ha continuato il suo viaggio. E' nella misura in cui propone una continuazione della vita che l'arte ha senso.

3.2.3 Progetto 3: “HOME”

Ai partecipanti di questo progetto è stato chiesto di riprendere una stanza a scelta della propria casa. Quella in cui si sentono più a loro agio. Può essere la cucina, il bagno, anche lo sgabuzzino. Contrariamente a quel che pensiamo, non è

così spesso la camera da letto il luogo prediletto. Le immagini prodotte dagli utenti sono state montate con delle riprese fatte in un corridoio, in modo da dare l'impressione che le porte del corridoio diano accesso alle stanze degli utenti Internet. L'effetto è sicuramente straniante: un ambiente familiare viene improvvisamente proiettato in uno spazio surreale in cui le intimità domestiche finiscono per generare una collisione di spazi. Il video è stato presentato corredato da una mappa, una planimetria della casa virtuale venutasi a creare con il contributo degli utenti. Ogni stanza reca la propria tipologia e il paese di provenienza del video che la rappresenta.

Infine, il progetto si è configurato come una riflessione sul concetto di “abitazione” contrapposto a quello di “casa”, inteso come luogo degli affetti familiari. Le riprese illustrano luoghi abitati, fortemente connotati da chi vi dimora, secondo il modo in cui arreda, ordina, consuma il proprio spazio. Il termine inglese *home* è stato giustamente utilizzato proprio per la sua precisione semantica. Infatti, esso significa precisamente “casa” inteso come luogo emotivo, al quale un individuo è legato per via del sentimento di familiarità. *House* è invece un termine neutro che indica un luogo abitato, un domicilio. Nella lingua italiana questi due significati vengono sintetizzati nel termine ambivalente “casa”. Esiste un luogo degli affetti, un luogo in cui lasciamo una impronta di noi stessi? Esiste un luogo degli affetti condivisi? Come può avvenire una comunicazione dell'interiorità individuale. Sono tutti interrogativi, questi, che rimangono aperti nel progetto HOME, e al quale le risposte sono date dall'occhio disinvolto delle persone, nelle loro care.

4 Conclusioni

Alla luce del discorso portato avanti fino ad ora, la speranza è quella che sia evidente lo sforzo verso una condivisione dei saperi e delle informazioni nell'era di Internet. L'opera artistica si inserisce nell'ambito più generale della ricerca di nuove forme di interazione e relazione fra uomo e uomo. Arte e scienza, dal Novecento, hanno cominciato a porsi gli stessi interrogativi riguardo la conoscibilità del mondo circostante. Forse una la garanzia della conoscenza del mondo sta proprio nell'entrare

in comunicazione con il prossimo. Una comunicazione che deve essere vera, sincera, spinta dalla volontà reale di vedere il mondo dagli occhi altrui. O forse, piuttosto che abbracciare tutto il sapere del mondo, un traguardo in sé è già rappresentato dal percorso, quello di vedere il mondo attraverso mille diversi occhi.

5 Bibliografia

Lev Manovich. *Il linguaggio dei nuovi media*. Milano, Edizioni Olivares, 2001.

Marco Aime, Anna Cossetta. *Il dono al tempo di Internet*. Torino, Einaudi, 2010.

Nicolas Borriaud. *Estetica relazionale*. Milano, Postmedia, 2010.

Silvana Vassallo, Andreina Di Brino. *Arte tra azione e contemplazione*. Pisa, Edizioni ETS, 2003.

Cosma Ognissanti. *Educatodica. Videocreatività e terapia*. Firenze, Briciole, 2009.

Wikipedia, voce *Web 2.0*

(http://it.wikipedia.org/wiki/Web_2.0)

Wikiartpedia, voce *Arte collaborativa*

(http://www.wikiartpedia.org/index.php?title=Arte_collaborativa)

Wikiartpedia, voce *King's Cross phone-in*

(http://www.wikiartpedia.org/index.php?title=King%E2%80%99s_cross_phone-in)