



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

Dottorato di Ricerca in
Scienze Filosofiche. Indirizzo: Estetica e Teoria delle Arti
Dipartimento di Scienze Umanistiche
M-FIL/04

ARCHIVI INTERATTIVI E ARTE Per un'estetica della memoria collettiva nell'era della cultura partecipativa

IL DOTTORE
ANGELA MAIELLO

IL COORDINATORE
PROF. SALVATORE TEDESCO

IL TUTOR
PROF. GIUSEPPINA DE LUCA

IL CO-TUTOR
PROF. FRANCESCO VITALE

CICLO XXV
ANNO CONSEGUIMENTO TITOLO 2015

INDICE

Introduzione	p. 3
Capitolo 1 The Archive Turn	p. 18
Premesse di un dibattito contemporaneo	
1.1 Le pratiche contemporanee di archiviazione	p. 18
1.2 Tra archeologia ed archivologia	p. 26
1.3 L'impulso archivistico dell'arte contemporanea.....	p. 39
Capitolo 2 Web as Experience?	p. 43
Estetica, tecnica e medialità contemporanea.	
2.1 Premesse ad una teoria estetica della medialità	p. 43
2.2 Estetica e teoria dei media	p. 53
2.2.1 Benjamin e il saggio sull'opera d'arte	p. 54
2.2.2 Marshall McLuhan - Comprendere i media	p. 61
2.2.3 Il Web come impianto collettivo della sensibilità e dell'intelligenza. Lévy e De Kerckhove	p. 67
2.2.4 Estetica e politica	p. 72
Capitolo 3 The Archive in Motion	p. 75
Medialità digitale partecipata e nuove pratiche di archiviazione.	
3.1 Web 2.0: Medialità digitale partecipata	p. 75
3.2 Medialità	p. 79
3.3 Digitale	p. 97
3.4 Partecipazione	p. 117
3.5 Medialità digitale partecipata: la metafora di un archivio	p. 125
Capitolo 4 From Collective Memory to Interactive Memory	p. 129
Per un'estetica della memoria digitale.	
4.1 Il sublime digitale ovvero il fenomeno dei Big Data	p. 129
4.1.1 La partecipazione diventa filtro	p. 135
4.1.2 Il flusso temporale	p. 143
4.1.3 Info-estetica	p. 158

4.2 La memoria funzionale interattiva p. 176

Capitolo 5 The Archival Interactive Impulse of Contemporary Art

L'arte, la rete, la creatività. p. 192

5.1 Memoria e arte p. 192

5.2 Network art p. 193

5.3 La rinascita della network art ovvero l'arte interattiva..... p. 198

5.4 L'arte interattiva e l'archivio p. 211

5.4.1. La riflessione artistica sull'archivio interattivo p. 211

5.4.2. Remix e montaggio armonico p. 219

5.4.3 Ambienti ibridi e memoria..... p. 224.

BIBLIOGRAFIA p. 231

INTRODUZIONE

Di fronte a questi cambiamenti conviene escogitare novità inimmaginabili, fuori dai quadri desueti che formano ancora i nostri comportamenti, i nostri media, i nostri progetti annegati nella società dello spettacolo. Vedo le nostre istituzioni brillare di una luce simile a quella delle costellazioni che gli astronomi ci dicono morte da molto tempo. Perché queste novità non ci sono state? Credo di doverne accusare i filosofi, dei quali faccio parte, persone che hanno la vocazione di anticipare il sapere e le pratiche a venire e che credo abbiano fallito il loro compito. Impegnati nella politica del giorno per giorno, non si sono accorti che stava arrivando la contemporaneità (M. Serres, *Non è un mondo per vecchi. Perché i ragazzi rivoluzionano il sapere*, Bollati Boringhieri, Torino 2013).

L'oggetto di questo lavoro è lo studio e l'analisi delle forme contemporanee di archiviazione di dati ed informazioni che si sviluppano online nell'ambito di quella che comunemente viene chiamata cultura partecipativa. L'obiettivo della tesi è quello di offrire strumenti e concetti per la comprensione e la chiarificazione di pratiche che sempre più sono entrate a far parte della nostra esperienza comune e che, in virtù della loro innovatività ed elevato tasso di diffusione, producono dei cambiamenti significativi nella configurazione delle dinamiche memorative individuali e soprattutto collettive.

Sono senz'altro molteplici gli esempi che si potrebbero addurre per fornire dei contorni concreti allo stato delle cose sopra descritto; vorrei citare quello specifico, ragionando intorno al quale questo lavoro si è sviluppato. Il 14 dicembre del 2012 un giovane di vent'anni, affetto da una grave disturbo psichiatrico, fece irruzione in una scuola elementare, la *Sandy Hook Elementary School* di Newtown in Connecticut, dove in quel momento si trovavano oltre quattrocento alunni; il ragazzo aprì fuoco e

uccise ventisette persone, di cui venti bambini. I dibattiti e le polemiche che seguirono il terribile evento riguardarono principalmente il problema della sicurezza nelle scuole statunitensi e l'annosa questione del controllo delle armi. Tuttavia la drammaticità dell'accaduto offriva anche l'occasione per una riflessione sulle forme e i formati medialità che avrebbero contribuito all'elaborazione di un evento di tale tragicità. In che modo e con quali strumenti un piccolo testimone diretto di quella tragedia avrebbe potuto, in seguito, elaborare un ricordo di quella esperienza così traumatica? Quali documenti, quali *records*, avrà a disposizione uno studente della *Sandy Hook Elementary School* per conoscere e ricostruire quella tragedia di cui, con ogni probabilità, in forme diversificate, saranno ancora visibili le tracce?

Non è certamente compito di questo lavoro fare previsioni sull'evoluzione dei formati e dei protocolli medialità che i bambini e gli adulti di oggi avranno a disposizione domani. Tuttavia ciò che è certo – e ciò su cui possiamo provare a ragionare – è il fatto che la rete è oggi l'ambiente mediale privilegiato per la raccolta e accumulo di documenti e testimonianze. Se, ad esempio, proviamo a fare una ricerca tramite Google sul massacro nella scuola di Newtown, il motore di ricerca ci restituirà un numero enorme di risultati molto diversi, tra cui ricostruzioni dei fatti prodotti dai siti di giornali online e una dettagliata pagina Wikipedia tradotta in oltre 40 lingue; scopriremo che su YouTube sono presenti migliaia di video e almeno tre canali dedicati; che su Facebook vi è una pagina con oltre trecento mila iscritti e che tramite *Storify* è possibile visualizzare numerose storie e ricostruzioni. In sostanza, solo intorno a questo singolo drammatico evento si può constatare, da un lato la sovrapproduzione di documenti e materiali medialità di testimonianza, e dall'altro il tentativo partecipativo di ricostruzione ed elaborazione attraverso formati narrativi inediti.

La rete, dunque, si presenta oggi principalmente come un dispositivo di archiviazione ed elaborazione partecipate dei documenti accumulati. Tale disposizione della rete, con tutte le problematicità ed opportunità che essa dispiega – e sui cui tornerò tra un attimo – chiama in causa senza alcun dubbio l'estetica, a partire però dalla condivisione di alcune premesse teoriche che vado qui sinteticamente ad enunciare. La prima è che l'estetica non è una teoria dell'arte ma una riflessione critica sulle condizioni di senso dell'esperienza che ha avuto per lungo tempo

nell'arte un referente privilegiato. La seconda è che nella contemporaneità quella tendenza ad esteriorizzare in artefatti e dispositivi tecnici funzioni e prestazioni sensibili e cognitive – tendenza connaturata allo sviluppo dell'animale umano – sta vivendo un momento di radicale sviluppo e significativa accelerazione. Tale sviluppo dà vita ad oggetti, protocolli e ambienti (nel corso del lavoro si parlerà di ambienti ibridi) che in virtù del loro carattere tecno-estetico producono delle importanti modificazioni nelle modalità del sentire, nella sua accezione più ampia. Terza ed ultima premessa: tali modificazioni non investono soltanto la singolarità dell'individuo, ma anche la vita della polis, cioè della comunità e le sue stesse condizioni di possibilità. Sotto questo profilo l'estetica si trova in una posizione di grande vicinanza rispetto agli ambiti dell'etica e della politica. L'estetica, allora, a partire dall'istituzione di un dialogo fecondo con la teoria dei media può trasformarsi produttivamente in una tecno-estetica della medialità contemporanea.

Ora, l'esplicazione delle due funzioni sopra citate – cioè archiviazione e ed elaborazione – attraverso formati e protocolli mediali digitali e partecipativi comporta, da un lato, un cambiamento delle funzioni stesse rispetto a prassi consolidate e stabili e, dall'altro, l'emergere di problemi e criticità, ma anche di opportunità. Vorrei proporre in questa sede introduttiva una ricognizione dei vari temi e nodi concettuali che vengono presi in esame nel lavoro.

La rete come archivio si riduce oggi principalmente al mero processo di raccolta e indicizzazione: i dati e i documenti vengono accumulati ed organizzati tramite un codice binario e mediante l'utilizzo di semplici parole chiave vengono restituiti totalmente agli utenti. La prima grande differenza con la tradizionale istituzione dell'archivio consiste proprio nella completa accessibilità dei documenti e soprattutto nella completa disposizione di questi ad essere, non soltanto consultati, ma anche moltiplicati e modificati, attraverso facili meccanismi di download/upload. Come si avrà modo di approfondire nel corso del lavoro, sebbene l'impressione dell'utente sia che qualsiasi tipo di contenuto venga salvato indistintamente, in realtà, proprio come nel caso dell'archivio tradizionale i documenti mediali sono soggetti ad una selezione. Tale selezione, però, non si applica a ciò che viene conservato ma a ciò che viene restituito all'utente tramite il motore di ricerca. Si tratta di una procedura automatica e

automatizzata – che va sotto il nome di personalizzazione – che procede algoritmicamente alla raffinazione e ottimizzazione dei risultati in base ai profili degli utenti. La rete come archivio si costituisce a partire dall'utente e intorno all'utente, per cui, sfruttando le informazioni che questi condivide, riesce a restituire dei risultati che matematicamente vengono ritenuti più idonei a seconda dei singoli profili.

Personalizzazione e accessibilità sono due caratteristiche costitutive e distintive della rete come archivio a cui, però, ne va aggiunta una terza, ovvero l'ampliamento trasversale dello spettro di ciò che è archiviabile e può essere archiviato. Questo è il risultato di due momenti fondamentali della recente storia dell'evoluzione dei dispositivi tecnologici, ovvero l'implementazione e la diffusione dei dispositivi mobile e la messa a punto e profonda penetrazione delle pratiche e delle regole dei social network nelle forme più quotidiane dell'esperienza. Da un lato, gli smartphone si presentano essenzialmente come strumenti di produzione e riproduzione di immagini e di registrazioni, generatori di *records* in formato audiovisuale automaticamente trasferibili sulla rete, che vanno a costituire l'archivio di testimonianze del presente continuamente aggiornabile e sempre accessibile. Dall'altro la conseguenza più significativa prodotta dai social network è la datificazione dell'intangibile, ovvero la trasformazione in dati di quelle manifestazioni e momenti della vita dei singoli che afferiscono alla sfera dell'estetico e del politico: gusti, preferenze, opinioni. Attraverso il meccanismo dei social network procediamo alla condivisione libera e ludica di informazioni che definiscono più dettagliatamente il nostro profilo; tali informazioni vengono condivise sotto forma di dati, divenendo per questo immediatamente archiviabili e vanno a confluire nell'enorme riserva che va sotto il nome di Big Data. Ora, dalla sovrapposizione e convergenza di queste due tecnologie si produce la stabilizzazione di una realtà ibrida, che si trova esattamente sul confine dell'online e dell'offline e che è di per sé, già nell'atto stesso in cui si produce, materiale di archivio.

A fronte di questa sovrapproduzione di materiale d'archivio emergono due necessità considerevolmente problematiche ed entrambe fortemente connotate da un punto di vista etico, politico ed estetico. La prima consiste nel diritto all'oblio: la cronaca riporta moltissimi casi di persone che hanno visto compromessa la propria vita lavorativa e personale a causa delle tracce resistenti di un passato superato ma

indelebilmente presente in rete. Google ha dovuto ideare una sorta di tasto “delete”, ovvero una richiesta proceduralizzata di rimozione di dati online. Questa possibilità, rispondendo al ragionevole diritto, riconosciuto per altro anche dalla Corte di Giustizia Europea, di poter disporre come meglio si crede delle informazioni sulla propria vita ritenute false o sorpassate, evidentemente confligge con la tanto discussa libertà e trasparenza della rete, che in questo modo sembra mettersi nella condizione di poter essere soggiogata da poteri forti, venendo meno così all’ideale di libertà e libero scambio da cui prese le mosse. Non è un caso che Google abbia affidato la selezione delle richieste ad un personale *ad hoc* a cui spetta stabilire se la richiesta sia in linea con tale riconosciuto diritto all’oblio o se essa invece vada a ledere il diritto degli utenti alla libera informazione della rete.

Ma il problema del diritto all’oblio non è l’unica conseguenza della sovrapproduzione ed accumulo dei dati online. L’altra è quella, per parafrasare la stessa formula, del dovere della memoria, dove per memoria non si deve intendere la mera registrazione automatica e automatizzata della traccia, bensì la riorganizzazione e ricostruzione dei materiali mediali, una forma di elaborazione di essi capace di istituire un racconto comune, un orizzonte di senso condiviso la cui costituzione deve esteticamente e politicamente coinvolgere la comunità globalmente e territorialmente raccolta della rete. Si può parlare di dovere della memoria alla stregua dell’invocazione benjaminiana ad una politicizzazione dell’arte da opporre ad una estetizzazione della politica. La medialità contemporanea è, come abbiamo visto, intrinsecamente deputata alla registrazione e alla conservazione delle tracce del passato; i dispositivi ludici dei social network si costruiscono intorno alle regole di esposizione e narrazione proceduralizzata di tali tracce. E’ proprio, allora, tale disposizione tecnoestetica che impone un lavoro creativo e riflessivo di rielaborazione, capace di selezionare e raccontare, di creare comunità attraverso le pieghe della connessione diffusa offerta dalla rete internet. Se è vero, allora, che nell’epoca della medialità digitale partecipata e della connessione diffusa il diritto all’oblio è fortemente messo in discussione, è altrettanto vero che la possibilità di un’elaborazione memoriale si impone come un dovere ed una necessità.

È possibile già individuare delle forme di risposta, più o meno spontanee, che sono sorte intorno a questa necessità e a questo dovere di

memoria; se ne possono per il momento riconoscere tre tipi: quello algoritmico-proceduralizzato, quello partecipativo della rete e quello artistico esterno all'ambiente mediale del web.

Il primo tipo è quello che si produce in seno alle stesse procedure automatizzate di accumulo: sempre più spesso vengono elaborati nuovi formati narrativi memoriali frutto della mera disposizione algoritmica predisposta dai software e nello specifico dai social network. I casi più esemplari vengono offerti da Facebook, che in diverse occasioni, (ovvero l'anniversario dei dieci anni della nascita del sito e capodanno 2015), ha predisposto un *tool* per i propri utenti capace di produrre un video con i propri materiali mediali condivisi in quel determinato arco temporale (foto, status, video, ecc.). Se nel primo modello, quello per il decennale di Facebook, l'utente poteva semplicemente limitarsi a prendere visione della narrazione memorativa elaborata dall'algoritmo del social network, nel caso più recente era anche offerta l'opportunità di scegliere le foto che si voleva condividere. Benché, quindi, si possa registrare un cambio di direzione di tali dispositivi, per cui l'utente può arrivare ad interagire con il formato predisposto, resta il fatto che si tratta di formati massificati e standardizzati che producono elaborazioni di ricordi che sono sì personali e personalizzati ma sostanzialmente uguali su scala globale.

Affidandosi alla mera ricostruzione algoritmica può capitare allora che il racconto proceduralizzato offerto dai social network esponga una ricostruzione la cui tonalità emotiva contrasta completamente con l'effettiva, dovremmo dire reale, percezione da parte dell'utente dell'evoluzione dei fatti raccontati. Certo, si potrebbe obiettare che si tratta solo della ricostruzione della vita esposta attraverso il social network e tuttavia, come abbiamo già avuto modo di dire, la sovrapposizione sempre più profonda ed intricata della sfera online e di quella offline non ci permette di convalidare fino in fondo tale obiezione. È capitato proprio con l'ultimo *video-tool* lanciato in occasione di fine anno: un blogger ha pubblicato un post di protesta per il fatto che il social network lasciasse apparire nel news feed l'anteprima del video che aveva come immagine di copertina la foto della figlia, morta a soli sei anni. La frase di default "E' stato un anno meraviglioso, grazie di aver contribuito a renderlo tale" non si addiceva certo a quello specifico ricordo e il colosso americano è stato costretto a scusarsi e a promettere di porre rimedio a queste falle.

Il secondo tipo di rielaborazione dei materiali mediali accumulati in rete ha sempre nel web il suo luogo di origine e sviluppo. Si tratta per lo più di forme ibride in cui alla standardizzazione della procedura si affianca una maggiore capacità di intervento dell'utente. L'interattività gioca un ruolo decisivo in queste forme e probabilmente Wikipedia è ad oggi il modello più virtuoso e riuscito. Se ritorniamo all'esempio con cui si è aperta questa introduzione, la pagina wiki del massacro alla *Sandy Hook Elementary School* si presenta, nel modello di voce enciclopedica che tutti conosciamo, come il luogo in cui poter far convergere una rielaborazione, documentata e regolata dei fatti. Tale resoconti si alimentano, come è ben noto, attraverso i contributi degli utenti i quali, hanno sì, da un lato, la libertà di intervenire per editare la pagina, ma sono dall'altro soggetti a forme di regole e controllo che la piattaforma partecipativa impone.

Un altro esempio può essere quello di *Storify*, il software online che permette la creazione di storie attraverso il montaggio di materiali mediali già presenti sui social network come status, link, immagini e video di Facebook e Twitter. In quel caso però ciò che si produce sono dei singoli interventi, delle singole ricostruzioni, che confluiscono a loro volta nei database del sito e che offrono di volta in volta sguardi narrativi diversificati su singoli eventi, ma che non permettono l'interazione e l'intervento da parte degli altri utenti, se non nella modalità di commenti e appropriazione e riattivazione dei singoli materiali mediali (cioè del singolo post, link, video, foto o altro). L'ultimo esempio di questo secondo tipo di rielaborazione narrativa online è quello della *Timeline* di Facebook: in questo caso il livello di interattività è, da un lato, fortemente limitato, ancora una volta, dal protocollo già stabilito dal social network, e tuttavia tale formato mediale si sviluppa essenzialmente e automaticamente attraverso la partecipazione e l'interazione degli altri utenti sulla pagina. Il mio profilo, la mia storia, o la pagina dedicata ad un qualsiasi evento, prende una fisionomia a partire dai contributi di tutti gli utenti, sebbene in questo caso risulti fortemente problematica l'opera di selezione connaturata a qualsiasi forma di elaborazione memorativa.

Veniamo all'ultima modalità di rielaborazione dei documenti accumulati in rete. In questo caso si tratta di esperimenti esterni all'ambiente mediale della rete e che tuttavia ad esso si rifanno, ovvero di forme artistiche in cui viene esplicitamente preso in carico il compito di

mettere in campo una riflessività creativa intorno al problema delle modalità di accumulo ed elaborazione dei contenuti medialità per lo più audiovisivi. In tali occasioni quelle procedure standardizzate previste dalla rete vengono riqualficate a partire da una maggiore libertà e flessibilità, garantendo – talvolta, non sempre – un più alto grado di interattività per l'utente ed una più libera possibilità di partecipazione mediante soluzioni non completamente previste o interamente guidate. Nell'ultimo capitolo di questo lavoro vengono discussi ampiamente alcuni casi in cui tale livello di interattività viene variamente declinato; vorrei limitarmi in questa sede semplicemente a sottolineare il fatto che dall'incontro e il reciproco scambio tra la riflessività artistica e le possibilità creative dispiagate dalle nuove tecnologie si vengono a determinare non solo delle nuove modalità memorative, ma anche delle occasioni per ripensare e ridefinire la funzione dell'arte e il ruolo degli artisti.

Vorrei sintetizzare brevemente il modo in cui procederà il lavoro.

Il primo capitolo (*The Archive Turn*) è dedicato ad un'introduzione teorica del problema della rete come archivio, articolata in tre paragrafi. Nel primo paragrafo procedo alla descrizione di alcune forme inedite di archiviazione che hanno luogo in rete: nello specifico prendo in esame il caso di *Noi, L'aquila*, sito partecipato dedicato alla collezioni di ricordi e testimonianze sulla città distrutta dal terremoto del 2009; *The Big Art Mob*, il sito che ospita una mappatura globale dell'arte pubblica; *The Google Cultural Institute*, sito ufficiale del colosso americano che raccoglie collezioni e documenti audiovisivi di importanti istituzioni mondiali. Tutti e tre i casi offrono degli spunti interessanti sulla reciprocità di partecipazione e archiviazione. Nel secondo paragrafo propongo una ricostruzione delle due riflessioni più importanti che sono state prodotte nel XX secolo sul concetto di archivio: quella di M. Foucault in *L'Archeologia del sapere* e quella che J. Derrida espone in *Mal d'archivio*. Sebbene le prospettive da cui muovono i due autori siano molto diverse, entrambe restituiscono uno sforzo riflessivo importante intorno all'argomento evidenziando la centralità che questo ha avuto nel corso del secolo scorso. Laddove in Foucault il problema è quello del rapporto tra l'archivio, il principio di archiviazione e la formazione di discorsi positivi specifici, per Derrida il problema dell'archivio si gioca essenzialmente attraverso la dinamica tra conservazione, selezione e oblio e il processo di

esteriorizzazione della traccia. Come si vedrà nel corso del lavoro entrambe queste posizioni verranno richiamate più volte. Tuttavia non solo la filosofia si è occupata della questione dell'archivio; anche l'arte, dalle avanguardie in poi, infatti, con intenti e soluzioni differenti ha affrontato e talvolta tematizzato tale questione. Di ciò si occupa il terzo paragrafo, che si conclude con un'analisi nel noto saggio di Hal Foster, "An Archival Impulse", rispetto al quale la tesi assume una posizione critica che verrà poi approfondita nel capitolo quinto. Laddove Foster esclude qualsiasi rapporto tra gli sviluppi della ricerca artistica contemporanea e l'emergenza di nuove pratiche archivistiche dovute all'innovazione tecnologica, questo lavoro si preoccupa di portare in evidenza ed indagare esattamente questa relazione.

Nel capitolo 2 (*Web as Experience*) propongo di collocare il mio lavoro di ricerca nell'ambito di una cornice teorica dichiaratamente estetologica. Il capitolo si articola in due paragrafi. Nel primo pongo i presupposti teorici fondamentali della mia ricerca, che in parte ho qui già richiamato. Intendendo l'estetica come una disciplina che si occupa delle condizioni di possibilità dell'esperienza in generale (E. Garroni, *Senso e Paradosso*, Laterza, Roma - Bari 1986) e posto che l'esperienza è oggi – più che in passato – fortemente determinata da operazioni di delega tecnica (P. Montani, *Bioestetica*, Carocci, Roma 2007), che portano all'instaurazione di nuove forme di mondi, di ambienti associati (G. Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Paris 1958) e reti convergenti, un compito dell'estetica oggi può essere quello di comprendere il funzionamento dei nuovi dispositivi tecnologici in relazione all'impatto che essi hanno sul sentire comune (R. Diodato, "Intruduzione" in *Estetica dei media e della comunicazione*, a cura di R. Diodato, A. Somaini, il Mulino, Bologna 2011). L'oggetto tecnico per eccellenza è oggi il web e i suoi derivati (smartphone, tablet, ecc.) a cui deleghiamo in maniera sempre più massiccia gran parte della nostra esperienza sensibile. Da qui il titolo del capitolo, che ovviamente richiama il famoso titolo del testo di Dewey, *Art as Experience*. Esso però intende porre anche un interrogativo: in questa sempre più capillare e pervasiva operazione di delega tecnica, che avviene attraverso la medialità dispiegata del web, siamo ancora effettivamente in grado di fare esperienza? Ciò che si produce è una forma di

anestetizzazione o piuttosto una nuova e non per questo deteriorata riconfigurazione della nostra esperienza sensibile?

Il paragrafo successivo pone le basi per un confronto produttivo tra l'estetica e la teoria dei media, a partire dall'individuazione di specifici luoghi testuali. Il paragrafo è suddiviso in 3 sottoparagrafi. Il primo è dedicato a Walter Benjamin e al saggio sull'opera d'arte; il secondo alla teoria dei media di Marshall McLuhan, il terzo alle prime teorie del web e ai concetti di intelligenza collettiva e intelligenza connessa (Lévy, De Kerckove).

Con il terzo capitolo (*The Archive in Motion*) entriamo nella fase più esplicitamente rivolta all'analisi delle strutture e dei fenomeni della rete. Il primo paragrafo funge da introduzione: la cosiddetta *storage mania* risulta essere un momento fondamentale nella progettazione della nostra esperienza sensibile operata mediante delega tecnologica: la produzione e la conservazione di dati impegna *in primis* la nostra sensibilità, contribuendo in modo determinante alla progettazione tecnica del nostro sentire ed esperire, come singoli, ma soprattutto come collettività.

Il secondo paragrafo mira a fare una ricognizione delle tesi più importanti sui nuovi media. Il primo autore preso in considerazione è Lev Manovich (*Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Milano, 2002). In questo testo Manovich sostiene che i nuovi media sono rinnovate forme della rappresentazione, costituite da elementi appartenenti principalmente ad altre forme culturali ed estetiche ed in particolar modo al cinema. La digitalizzazione, cioè la traduzione della rappresentazione in sistemi matematici, ha come conseguenze la modularità e la programmabilità. Ciò determina quella che Jenkins (*Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007) definisce cultura convergente e il definitivo venire meno della distinzione tra produttore e consumatore (per altro già intravista da Benjamin): la convergenza diventa una pratica estetica partecipata. All'interno di questa pratica vige la doppia logica della rimediazione (J.D. Bolter R. Grusin, *Remediation*, Guerini, Milano, 2003): la più efficace forma di immediatezza è possibile solo grazie ad un alto tasso di ipermedialità. A parte gli esempi adottati dagli autori del noto testo, ne propongo degli altri: uno che rientra perfettamente nella parabola dell'evoluzione della rappresentazione, ossia il cinema 3D; l'altro appartenente all'ambito mediale più propriamente preso in esame dal lavoro, ossia *Instagram*. Quest'ultimo esempio mette

particolarmente bene in evidenza il rapporto circuitale imprevedibile tra immediatezza ed ipermedialità, alla luce di altri due concetti, ossia quello di ipomedialità ed intermedialità. A partire questa ricognizione, pongo il problema se l'espressione "nuovi media" sia ancora funzionale. Si può sostenere, come fa Manovich, che i nuovi media siano in realtà sempre nuovi (*Software Takes Command*, Bloomsbury, New York, 2013) a causa della loro permanente estendibilità; tuttavia faccio mia la posizione di Grusin (*Premediation. Affect and Mediality After 9/11*, London-New York, Palgrave, 2010) sostenendo che l'espressione "nuovi media" deve essere sostituita con il termine medialità, con il quale intendere un flusso mediale originato dall'intersezione di diversi dispositivi o software, messi insieme e riorganizzati attraverso una partecipazione digitale e interattiva.

Il terzo paragrafo mira ad indagare il concetto di digitale, attuando un cambio di prospettiva di carattere metodologico. Se tradizionalmente i nuovi media vengono collocati nell'ambito dello sviluppo della rappresentazione visiva, questo paragrafo propone di collocare il discorso sulla medialità nell'ambito di un altro paradigma estetico ed artistico, ossia quello musicale. Attraverso l'analisi del formato MP3 (J. Sterne, *Mp3: The Meaning of a Format*, Duke University Press, Durham - London 2012), giungo a raccogliere in tre concetti le conseguenze estetiche e culturali di questo cambiamento tecnologico: quello di ibridazione, quello di remix (V. Campanelli, *Remix It Yourself*, CLUEB, Milano, 2011; E. Navas, *Remix Theory. The Aesthetics of sampling*, Springer, Vienna, 2012) e quello di tattilità, quest'ultimo teorizzato già all'inizio degli sviluppi del web da De Kerckove (*The Skin of culture*, Kogan Page, London, 1995).

Il quarto paragrafo fornisce una descrizione della partecipazione online, a partire dall'approfondimento dei concetti di ludicità e condivisione. Il gioco che si gioca in rete (P. Ortoleva. *Dal sesso al gioco*, Espress Edizioni, Torino, 2012), cioè attraverso i social network, è quello della condivisione (C. Shirky, *Surplus Cognitivo*, Codice Edizioni, Torino, 2012), attivata dalla produzione di *recorded material* (N. Bourriaud, *Post-production*, Postmediabook, Milano, 2004) il quale funziona come un virus: non potendo riprodursi autonomamente, necessita del contatto per potersi moltiplicare e diffondere. Nell'ultimo paragrafo si propone una problematizzazione del concetto di archivio applicato alla rete, a partire

dalle teorie di W. Ernst (*Digital Memory and the Archive*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London, 2013).

Se il terzo capitolo è dedicato principalmente all'analisi delle forme di partecipazione e modificazione dei materiali mediali prodotti e condivisi online, il quarto (*From Collective Memory to Interactive Memory*) prende in esame le forme di accumulo e nello specifico il fenomeno dei Big Data, di cui nel primo paragrafo si fornisce un'introduzione. A partire dai testi di Barabasi (*Link. La scienza delle reti*, Einaudi, Torino 2004), Cukier e Mayer-Shoenberger (*Big data. Una rivoluzione che trasformerà il nostro modo di vivere e già minaccia la nostra libertà*, Garzanti, Milano 2013) e Antinucci (*L'algoritmo al potere*. Laterza, Roma 2009) ho approfondito il concetto di datificazione, applicato ai diversi contenuti mediali (testo, immagini, video).

Nel secondo paragrafo ho esaminato una prima conseguenza derivante dalla formazione ed utilizzo dei Big Data: l'enorme quantità di dati ed informazioni prodotta dalla nostra partecipazione in rete necessita di un criterio di organizzazione ed elaborazione. L'attuale disposizione tecnica della rete fa sì che questo criterio derivi dalla partecipazione stessa. Muovendo dal concetto di filtro proposto da Pariser (*Il filtro*, Il Saggiatore, Milano, 2012) e dall'idea che si va sempre più progressivamente nella direzione della creazione di un nuovo pervasivo spazio ibrido, derivante dall'incontro della sfera online e di quella offline, ho discusso la tesi che si va delineando un nuovo modello dell'esperienza estetica, in cui l'incontro della contingenza, intesa come pluralità e diversità, e i conseguenti procedimenti di sintesi ed elaborazione, sono pericolosamente compromessi.

A partire da una rapida analisi delle conseguenze etiche e biopolitiche che l'uso predittivo dei Big Data determinano (A. Galloway, E. Thacker, *The Exploit. A Theory of Networks*, University of Minnesota Press, 2007) sul fronte della sicurizzazione, tipica della società di controllo teorizzata da Deleuze, ho esaminato, nel terzo paragrafo, le caratteristiche del flusso temporale così come disposto dalla partecipazione ed interazione online. La tesi esposta è che le evidenti forme di predizione e premediazione (Grusin, *Premediation: Affect and Mediality After 9/11*, Palgrave Macmillan, 2010) devono essere inquadrare nell'ambito di quel paradigma archivistico già esposto nel primo capitolo. Ho proposto di adottare la definizione di "tempo reale del passato", dove per passato

bisogna intendere tutto ciò che è trasformabile in un record, in qualcosa di registrato (e ciò comprende tanto il passato propriamente detto, quanto le elaborazioni medialità del futuro).

Nel terzo paragrafo viene preso in esame il concetto di Info-estetica (Manovich, *Introduction to Info-Aesthetics*, online) con cui si può intendere in generale lo studio delle nuove pratiche tecno-estetiche che coinvolgono la messa in forma delle informazioni raccolte in rete. A partire da ciò ho discusso la tesi che si vanno configurando nuovi sistemi di apprendimento e forme di orientamento (Antinucci, *Parola e immagine. Storia di due tecnologie*, Laterza, Roma-Bari 2011) che rimettono potentemente in gioco il ruolo dell'estetica e dell'arte.

Infine, nell'ultimo paragrafo si propone un confronto tra le forme di archiviazione della rete descritte e le teorie culturali sulla memoria. Prendendo in considerazione innanzitutto i motivi che hanno portato all'intensificazione del discorso sulla memoria, il paragrafo mira ad esplicitare le specificità contemporanee del rapporto tra medialità e memoria. Muovendo dalle riflessioni di Leroi-Gourhan (*Il gesto e la parola*, vol. I-II, Einaudi, Torino 1977) e Stiegler (*De la misère symbolique*, Flammarion, Paris, 2013), propongo di vedere nella riconfigurazione di quella che Aleida Assmann (*Ricordare. Forme e mutamenti della memoria culturale*, Il Mulino, Bologna, 2002) definisce memoria funzionale una peculiarità del nostro tempo.

Il quarto capitolo si conclude con le tesi di Assmann secondo cui il necessario dialogo tra memoria archivio e memoria funzionale è possibile a partire da un atto creativo capace di senso. Il capitolo 5 ha come obiettivo quello di rispondere alla seguente domanda: in che modo l'arte, luogo che, dalla modernità in poi, è stato tradizionalmente deputato alla messa in opera della creatività, risponde alle esigenze creative del nostro tempo? Detto altrimenti l'obiettivo del capitolo conclusivo è quello di verificare in che modo il paradigma dell'archivio, che ha attraversato l'arte del XX secolo, si rinnovi oggi nell'era degli archivi interattivi. Esso si sviluppa attraverso quattro paragrafi, di cui l'ultimo è a sua volta suddiviso in tre sottoparagrafi

Dopo un primo paragrafo introduttivo nel secondo viene ripercorsa

la breve storia della Network Art (T. Corby, *Network Art. Practices and Positions* (ed.), Routledge, London-New York 2006), mettendo in luce il suo debito con l'arte concettuale dei primi anni '60 e le innovazioni tecnologiche che hanno segnato la seconda parte del secolo. Tuttavia la fase più interessante della network art è quella del suo declino, che coincide con i primi sviluppi della allora nascente cultura partecipativa.

Seguendo le tesi di Bookchin, sostengo, nel terzo paragrafo, che una seconda vita per la network art è possibile e che questa dipende strettamente dallo sviluppo e dall'implementazione dei protocolli interattivi. I tratti peculiari e qualificanti di questa rinnovata versione della Network Art sono due: il primo è la trasformazione del fruitore in utente; il secondo è il venir meno del concetto di opera-oggetto e la creazione di un ambiente ibrido. Sviluppando questi due concetti ho evidenziato gli aspetti, a mio avviso, più importanti dell'arte che a questo punto possiamo definire interattiva: il coinvolgimento sensoriale, la sollecitazione di sensi tradizionalmente esclusi dall'esperienza estetica, come il tatto (R. Bodei, "Riflessioni su alcune premesse dall'arte interattiva", in *Arte tra azione e contemplazione*), la decorporeizzazione a cui corrisponde una forma di ipersensibilizzazione dell'utente (Diodato, *Estetica del virtuale*, Mondadori, Milano 2005).

Il paragrafo conclusivo è dedicato alla descrizione ed analisi di alcuni casi studio, che vengono organizzati e presentati a partire dalle tre tendenze principali dell'arte interattiva, vale a dire: *la riflessione sull'archivio interattivo, remix e montaggio armonico, ambienti ibridi e memoria* (a cui corrispondono i tre sottoparagrafi). I casi discussi sono i seguenti: Goshka Macuga, *The Nature of the Beast*; progetti di Data Art di Baily, Corby & Mackenzie, Lisa Jevbratt, e altri progetti collettivi; Eva Frappicini: *Dreams Time Capsule; Time machine e Six Years of Mondays* di Thomson and Craighead; *Long Story Short, Now he's out in the public and everyone, Testament* di Natalie Bookchin; *Fare gli italiani* di Studio Azzurro.

Ringraziamenti

Vorrei ringraziare innanzitutto il mio maestro, Pietro Montani, per le continue sollecitazioni ed occasioni di riflessione che sono, direttamente o

indirettamente, confluite nella tesi, ma anche per la costante e instancabile attenzione nei confronti del mio lavoro. Ringrazio la prof.ssa Pina De Luca e il prof. Francesco Vitale per aver creduto nella mia ricerca e per il loro lavoro di supervisione. Ringrazio il prof. Wolfgang Ernst per avermi ospitato presso *l'Institut für Musikwissenschaft und Medienwissenschaft* della *Humboldt Universität* di Berlino ed il prof. Richard Grusin per il dialogo intrapreso e per la calorosa accoglienza presso il *Center for 21st Century Studies* di Milwaukee. Infine vorrei ringraziare i miei colleghi, per la condivisione umana e intellettuale che ha arricchito questi anni di ricerca e la redazione di *il lavoro culturale* che mi ha dato l'occasione di elaborare in una forma non accademica e tuttavia produttiva gli argomenti su cui ho lavorato.

CAPITOLO 1

THE ARCHIVE TURN

Le premesse di un dibattito contemporaneo

1.1. Le pratiche contemporanee di archiviazione

Un fenomeno massiccio investe oggi trasversalmente il comune vivere quotidiano sempre più tecnologicamente disposto: questo fenomeno consiste nell'accumulo e nella conservazione di dati. Lo sviluppo delle tecnologie digitali e la crescita del *World Wide Web* hanno costituito le condizioni di possibilità per quella a cui per il momento darò la generica definizione di *storage mania*. Un dibattito contemporaneo interdisciplinare va sviluppandosi in merito¹, raccogliendo intorno a sé diversi ambiti del sapere: dalla teoria dei media e delle comunicazioni all'informatica, dalla filosofia e l'estetica alle pratiche artistiche. Sarà compito di questo lavoro di ricerca indicare i contributi più significativi di tale dibattito, utilizzandone gli apporti più significativi in vista di una descrizione e discussione critica delle pratiche contemporanee di archiviazione.

L'obiettivo di questo primo capitolo è quello di individuare, da un lato, le premesse di questo dibattito, il contesto entro cui si colloca, vale a dire le sue origini nella recente storia del pensiero filosofico e la sua evoluzione attraverso differenti esperienze artistiche che hanno costellato il XX secolo (vedi rispettivamente paragrafi 1.2 e 1.3); dall'altro lato il capitolo si propone di presentare alcuni casi esemplificativi delle nuove forme di archiviazione, ancora in continua evoluzione, che impongono una riflessione sempre aggiornata.

¹ Uno dei più recenti e significativi testi pubblicati in merito è la raccolta di contributi dal titolo *The Archive in Motion. New Conceptions of the Archive in Contemporary Thought and New Media Practices*, (ed) Eivind Rossak, Novus, Oslo 2010; cfr. anche K. Ebeling, S. Günzel (hg.), *Archivologie. Theorien des Archives in Philosophie, Medien und Künsten*, Kadmos, Berlin 2009. W. Ernst, *Digital Memory and the Archive*, Minnesota Univ. Press, Minneapolis 2012; *The Archives Issue in "The Journal of Visual Studies"*, vol. 12, n. 3, (2013); G. Borggreen, R. Gade (eds.), *Performing Archives. Archives of Performace*, Museum Tusculanum Press, Copenhagen 2013; AA.VV., *Archivio animano*, a cura di F. Irace e G. L. Ciagà, Electa, Milano 2013.

In questo paragrafo iniziale partirò da quest'ultimo punto, illustrando alcuni esempi che la rete ci offre; l'intento è di mostrare, fin da subito, come la contemporaneità esponga, in maniera chiara e inequivocabile, la necessità di una riflessione teorica in grado di fare chiarezza nei cambiamenti epocali, tecnologicamente prodotti, che ci stanno investendo con sempre più rapidità e pervasività.

Noi, L'Aquila

Il 6 aprile 2009 la città dell'Aquila fu colpita da un violentissimo terremoto che ha causò oltre trecento vittime e la distruzione di parte della città, in particolare del suo centro storico. A due anni dal violento sisma Google ha offerto la propria collaborazione alla comunità aquilana e alle sue associazioni territoriali per la realizzazione di un sito web, intorno a cui prende vita il progetto *Noi, L'Aquila*². Il sito si muove intorno a due funzioni a cui corrispondono due diverse parti della sua struttura. *Ispira il futuro* è la sezione che ospita le proposte di ricostruzione 3D della città che gli utenti possono pubblicare e condividere, con l'aspirazione di contribuire all'eventuale ricostruzione fisica della città. Il progetto è coordinato dall'architetto inglese Barnaby Gunning e annovera tra i suoi partecipanti docenti di architettura di tutto il mondo; Google ha messo a disposizione i propri programmi *SketchUp* e *Building Maker*³, cioè i modellatori tridimensionali previsti dal suo software *Google Earth*. Questa parte del sito è in continuo cambiamento e raccoglie ancora oggi moltissimi contributi.

Ma non è solo il futuro a passare per la partecipazione interattiva collettiva tecnologicamente disposta. L'altra sezione del sito si chiama *Esplora e ricorda* e costituisce un contenitore online interattivo multimediale⁴ che raccoglie le testimonianze, i ricordi, le voci, le immagini degli utenti. Il sistema è molto semplice. L'*esplorazione* è resa possibile da una cartina della città de L'Aquila fornita da Google, come quelle, ormai tradizionali, di Google Maps, percorribile sia graficamente (cioè spostando il cursore in

² <http://www.noilaquila.com/>

³ http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=Rd4WHxk5nEw (video tutorial presente su Youtube)

⁴ Sulla possibilità o meno di utilizzare in questo caso il termine archivio si tornerà diffusamente nel capitolo 3.

tutte le direzioni), sia con un browser attraverso cui ricercare indirizzi specifici. Proprio come accade con Google Maps è possibile individuare dei siti precisi sulla mappa: in questo caso, però, non si troveranno segnalazioni preventivamente elaborate da Google circa esercizi commerciali o luoghi ritenuti di interesse comune, ma annotazioni e commenti che gli utenti hanno lasciato in associazione a luoghi precisi. In altre parole un qualsiasi utente della rete, aquilano o non, può scegliere un punto a caso della città, segnalarlo sulla mappa ed inserire un ricordo.

Che forma ha questo ricordo? Quello dell'ipertestualità interattiva multimediale: si possono caricare foto, video o commenti scritti a cui si aggiungeranno quelli di eventuali altri visitatori. Il risultato è un *mappa di ricordi*, spesso di natura esclusivamente privata, il cui unico scopo è quello di contribuire a mantenere viva la memoria collettiva della città prima del sisma.

Esploriamo più da vicino la mappa, simulando l'esperienza di un visitatore del sito, per riportare alcuni esempi e comprendere meglio il funzionamento di questo dispositivo memoriale.

Attraverso il browser cerco Piazza del Duomo: la piazza più importante in pieno centro storico, punto nevralgico della vita sociale della città e sede dello storico mercato cittadino. Non è un caso che questo luogo raccoglie molti contributi, per lo più istantanee privatissime: foto d'epoca, il racconto di chi da bambino passava di lì prima di andare alle lezioni di nuoto per comprare un gelato o di chi sulla piazza giocava a rugby con il proprio papà; immagini di un anniversario con la neve o della piazza oggi abbandonata⁵. Ci sono due contributi video; uno, gestito direttamente dallo staff di *Noi, L'Aquila*, è la testimonianza di un informatico che si occupa del progetto e che racconta la vita della piazza prima del sisma; l'altro è un tipico video-montaggio (*mash-up*) presente su YouTube, elaborato a partire da una musica originale, un testo in dialetto abruzzese e le foto della città dopo il terremoto.

Ritorniamo sulla mappa, restando nella stessa area per cercare però stavolta la Chiesa delle Anime Sante, la cui cupola sventrata è stato il simbolo mediatico del terremoto. Anche in questo caso ci sono diverse foto

⁵ Le foto sono divise in due sezioni, prima e dopo il sisma.

e qualche testimonianza⁶, la più singolare è quella di Giuseppe De Giorgi⁷, il quale scrive per avere notizie della famiglia che lo ospitava durante gli anni dell'università. Ci dirigiamo, poi, verso via XX Settembre, per individuare il sito in cui sorgeva la Casa dello studente, emblema delle responsabilità politiche di un tragico evento naturale, ma, con una certa sorpresa, non sono presenti molte testimonianze, se non qualche foto di repertorio delle macerie. Cerco allora l'Università e anche qui si trova solo qualche testimonianza accompagnata da alcune foto.

La mappa permette ovviamente di individuare i siti con maggiori contributi e scelgo allora la Chiesa di San Pietro di Coppito, dove ci sono molte foto, racconti di infanzia trascorsa nel quartiere a ridosso della chiesa ed un video realizzato anche in questo caso da uno dei volontari dello staff di *Noi, L'Aquila* che racconta della vita di quel quartiere e di quella piazza passeggiando con l'elmetto di sicurezza attraverso quello che ne resta. L'esplorazione potrebbe continuare a lungo, proprio come prevede un ipertesto e chi conoscesse *L'Aquila* potrebbe contribuire alla sua mappa di ricordi con una personale istantanea.

Questo è il funzionamento essenziale, dunque, del progetto: la raccolta di materiale testuale e audiovisivo, ottenuto tramite un certo grado di interattività (comunque tuttavia limitata) e una libera e aperta partecipazione, sia in termini di genericità dell'utenza, sia in termini di non specificità dei contributi: nei limiti del legale e del non offensivo chiunque può partecipare con un proprio intervento⁸.

The Big Art Mob

Un altro esempio molto recente di archiviazione partecipata che la rete ci offre è quello di *The Big Art Mob*⁹ (d'ora in avanti BAM), un sito per la mappatura globale dell'arte pubblica. Cos'è l'arte pubblica? ÈÈ quella

⁶ Con testimonianza il sito indica i soli commenti testuali.

⁷ Il post, datato 15 giugno 2011: "Mi sono laureato a L'Aquila nel lontano 1970, nelle sale di Palazzo Rivera. Abitavo in Strada 24, n.7 presso la famiglia Carducci. Vorrei avere notizie sui signori Carducci e sul nuovo indirizzo della vecchia strada 24. Grazie"

⁸ Questi limiti non sono particolarmente chiari, anzi in una certa misura, essi sono controversi. La regolamentazione in materia è assai dibattuta; il sito comunque ha una pagina dedicata ai termini di servizio.

⁹ <http://bigartmob.com/>

situata al di fuori dei luoghi che afferiscono tradizionalmente al mondo dell'arte (musei, gallerie, fondazioni), per collocarsi piuttosto in spazi pubblici come piazze, parchi, edifici. L'esempio più efficace di arte pubblica è quello della street art o dei graffiti di strada. Sfuggendo ai protocolli e alle norme più o meno implicite del mercato dell'arte, queste opere d'arte si sottraggono, tendenzialmente, alla catalogazione e all'archiviazione. Lo scopo del sito¹⁰, tuttavia, non è unicamente quello di catalogare le opere che fino ad ora non era possibile catalogare, ma quello di farlo collocandole nell'ambiente in cui vengono fruite, cioè a dire nel loro indissociabile spazio pubblico. L'obiettivo del sito, in altre parole, non è solo quello di creare un database online di tutte le opere di Banksy, ad esempio, ma di mostrarle, di farle vedere, così come appaiono, cioè lì dove sono.

Anche in questo caso è l'interattività partecipata a determinare la vita del sito. La struttura e il funzionamento di base previsti sono analoghi a quanto già si è descritto nel caso di *Noi, L'Aquila*. Una *Google map*, su scala globale in questo caso, permette di individuare un luogo preciso, che sia una strada, una piazza o un edificio, e segnalare la presenza di un'opera d'arte pubblica attraverso una foto che l'utente stesso avrà prodotto. Alla foto verranno aggiunti dei *tag*¹¹, che ne garantiranno la rintracciabilità attraverso il browser; nel caso l'utente lo desideri si potrà aggiungere un commento o una descrizione dell'opera. Per partecipare è necessario effettuare una registrazione sul sito stesso, che è raggiungibile non solo da computer o laptop, ma anche tramite applicazioni specifiche per smartphone e tablet.

È facile comprendere l'idea alla base del progetto: il visitatore tecnologicamente equipaggiato, che passeggi per le vie di una qualsiasi città, può, in ordine, vedere l'opera d'arte pubblica, fotografarla, e infine postarne la foto direttamente tramite il proprio dispositivo mobile sul sito di BAM, contribuendo così al continuo aggiornamento della mappa di arte pubblica globale. Ovviamente il sito permette anche una fruizione più essenzialmente passiva, quella cioè di semplice esplorazione della mappa attraverso il proprio sito, che consiste nella possibilità di recarsi virtualmente in una città e visitarla orientandosi con le categorie già

¹⁰ <http://bigartmob.com/#!/help/>

¹¹ L'attività di *tagging* (etichettare), diffusa dai social network, consiste nell'assegnare una o più parole chiave ad un contenuto pubblicato.

presenti sul sito stesso, come *Whats's New* e *Highlists*, oppure attraverso i tag, scoprendo così opere sconosciute e, magari, organizzando percorsi per una visita dal vivo, *reale*, della città suddetta. BAM, infine, è anche un blog, una pagina dedicata agli aspetti più teorici e controversi del progetto, attraverso cui gli sviluppatori del sito, gli artisti, e i semplici utenti possono dialogare ed interagire.

Google Cultural Institute

L'ultimo esempio che per il momento discuteremo è quello di *Google Culturale Institute*¹². Il più importante colosso del web ha infatti istituito delle collaborazioni con fondazioni ed archivi con lo scopo dichiarato di preservare e promuovere la cultura online, sviluppando nuovi strumenti che consentano di raccontare il passato, attraverso un'esperienza visiva nuova e interattiva, utilizzando materiali multimediali e non solo. *Google Cultural Institute* si presenta come un sito web in piena regola, sebbene sia il risultato della combinazione di diversi format e formati mediali, tutti riconoscibili: archivio online e museo virtuale, mediateca e formato televisivo, database e istituto di cultura.

Come funziona? Anche qui in Homepage si trova la sezione *Esplora*, che permette di visualizzare attraverso una ripartizione su tre colonne le collaborazioni al momento attive, i decenni di riferimento e i progetti specifici. Tra i diciotto partner che si contano ad oggi ci sono tra gli altri *Anne Frank Haus*, *Auschwitz-Birkenau State Museum*, *Getty Images*, *Nelson Mandela Centre of Memory*, *Life Photo Project*, *Istituto Luce Cinecittà*, *Art Project Museum*¹³. L'esplorazione in questi casi può avvenire in tre modi: si può scegliere una istituzione, un progetto specifico, oppure un'annata e visualizzare tutti i contenuti per quell'annata messi a disposizione dai diversi partner del *Google Cultural Institute*.

¹² <http://www.google.com/intl/it/culturalinstitute/about/>

¹³ Un discorso a sé andrebbe fatto per il *Google Art Project Museum* (www.googleartproject.com) un sito che raccoglie oltre 180 istituzioni museali. Il sito permette la visita virtuale dei singoli musei attraverso la visualizzazione *Street View*, l'esplorazione delle collezioni e l'osservazione accurata delle singole opere oltre che la creazione di gallerie personali e la loro condivisione attraverso i social network. A tutto ciò si aggiungono video-commenti di esperti, guide audio, mappe e altri materiali a disposizione degli utenti, che fino ad ora sono stati circa 15 milioni.

Proviamo con un esempio e scegliamo il 1950. Sulla parte sinistra della pagina abbiamo una barra di ricerca per inserire un nome, se sappiamo già con precisione quello che stiamo cercando; se invece non abbiamo un'idea così precisa, più in basso ci sono quattro filtri attraverso cui possiamo affinare la nostra ricerca: fonte, luogo, persona, evento. Scopriamo così che per quel decennio, nel nostro caso il 1950, ci sono 1,166,862 documenti messi a disposizione da *LIFE Photo Collection* e 46 dall'*Istituto Luce Cinencittà*, oppure che 22,844 dei documenti totali riguardano Eisenhower e 52 Dean Martin e che l'evento con più materiali in assoluto per quell'annata è quello che va sotto il tag di "Guerra Fredda". Questi stessi risultati possono poi essere ulteriormente affinati se si sceglie di ordinarli per pertinenza o data oppure se si esclude qualche media, optando ad esempio per solo video o solo foto.

In alto, in una barra, compaiono poi quelli che *Google Cultural Insitut* ha denominato *Exibits*, esposizioni, mostre, potremmo dire dei percorsi tematici, all'interno di quel decennio, che isolano, descrivono e documentano un evento specifico. Per il 1950 ce ne sono al momento quattro: "La marcia delle donne contro i lasciapassare" e "Percorso per tradimento", allestite da *Africa Media Online*, grazie alle fonti originarie del *Baileys African History Archive*; "Years of Dolce Vita" di *Istituto Luce Cinencittà* e "The Coronation of Queen Elizabeth" a cura di Toby Groom in associazione con *Historvius.com* e, per le immagini, con *Life Photo Collection*. Queste esposizioni sono esplorabili attraverso una *timeline* che come una pellicola cinematografica è divisa per sequenze, le quali corrispondono ad un preciso arco temporale, ognuna delle quali contiene immagini, descrizioni, citazioni, video. Nel caso, ad esempio, di quella sugli anni della "dolce vita" in Italia, che coincidono con il periodo del boom economico, troviamo, tra le altre cose, degli estratti di un documentario sulla scuola o sulla nota trasmissione televisiva di Mike Buongiorno *Lascia o Raddoppia*¹⁴, fotografie che ritraggono Fellini proprio mentre sul set de *La Dolce Vita* e altre immagini. Ma non ci sono solo foto o video: se, per esempio, si sceglie di esplorare il *May Events Archive* è

¹⁴ Spesso, come nel caso dei video dell'Istituto Luce, si tratta di fonti video già ampiamente presenti in rete ed in particolare su YouTube. Già da tempo infatti è attivo il canale YouTube dell'IstitutoLuce Cinencittà (www.youtube.com/user/CinenciaLuce)

possibile consultare le immagini, vale a dire la scansione, degli articoli dei giornali pubblicati durante il maggio francese, la cui qualità di risoluzione è tale da permettere una visualizzazione navigabile, ovvero una vera e propria lettura dei testi.

Gli esempi che ho qui presentato condividono principalmente due caratteristiche, che sono l'intermedialità e l'interattività; la combinazione di queste due predisposizioni tecniche determina la specificità delle forme contemporanee di archiviazione. In tal modo, però, si va configurando una pratica mnemotecnica completamente nuova, intorno alla quale emergono criticità pratiche e teoriche. Qui voglio esporne brevemente due, che sono quelle intorno a cui questo lavoro di ricerca è stato elaborato.

Il primo problema è quello forse più evidente, oltre che il più discusso nell'ambito della letteratura specialistica, e riguarda lo statuto ontologico ed epistemologico delle nuove modalità archiviazione. Le forme interattive di accumulo, conservazione ed esposizione mostrano delle importanti novità (se non contraddittorietà) rispetto al tradizionale concetto di archivio, assunto qui nel suo significato più generico. Innanzitutto sono frutto di una interattività globale che si traduce nella possibilità, non solo di un libero accesso alle fonti, ma soprattutto di un loro continuo rinnovo e rimaneggiamento; inoltre dato appunto il carattere fortemente partecipativo della rete, i dati conservati risultano esposti alla contaminazione con l'assoluta privatezza e arbitrarietà che caratterizza la partecipazione dei singoli utenti. Bisognerà, dunque, chiedersi se effettivamente le pratiche online discusse, e le tante che continuamente emergono in rete, possono essere assunte e ricondotte nell'ambito di una pur rinnovata pratica archivistica o se invece non sarà il caso di mettere in discussione l'applicabilità stessa del concetto di archivio alla rete, nel suo costituirsi interattivamente e nella sua prossimità e con altri concetti come quello di biblioteca, mediateca, libreria¹⁵. Quello che la presente ricerca intende fare è di lavorare all'interno stesso del tradizionale concetto di archivio, inteso come spazio, fisico (o apparentemente immateriale) in cui si depositano le tracce dell'attività dell'uomo; sarà necessario, tuttavia, ripensare alcune categorie (come quella di produzione, conservazione e fruizione dei dati d'archivio) in virtù della nuova configurazione che esso oggi assume: da un lato dinamica, leggera, essenzialmente partecipativa ed

¹⁵ È questa la posizione di Wolfgang Ernst, cfr. *The Archive in Motion*, cit., p. 58.

eminentemente comunitaria (*infra* Cap. 3); dall'altro rigida, inaggirabile e massimamente potenziata (*infra* Cap. 4).

Il problema dell'intrinseca ambivalenza che caratterizza le pratiche d'archiviazione messe a disposizione dalle nuove tecnologie conduce alla domanda che fa da cornice a questo lavoro, ovvero: quale memoria, quale racconto condiviso e collettivamente condivisibile è possibile a partire da materiali non solo sempre rinnovabili ma anche assolutamente privati, parziali e spesso idiosincratici? I documenti che ogni giorno si producono, che come abbiamo visto possono riguardare tanto la comunità globalmente intesa quanto quella territorialmente circoscritta, viaggiano in rete attraverso l'interazione degli utenti e costituiscono un racconto parziale, interrotto, ora lacunoso ora molto accurato, talvolta ottuso, talvolta segretamente lungimirante, che attraverso l'infrastruttura del web consegniamo alla futura memoria. Ma sarà possibile realmente una memoria condivisa a partire da questi elementi? Sarà essa inevitabilmente collegata al rigoroso e regolamentato sistema del motore di ricerca? O forse sarà necessario ipotizzare che un elemento esterno, una spinta produttiva lavori per una *creativa operazione di sintesi*? Non sarà forse questa operazione di sintesi ed anticipazione un nuovo campo per le arti? Affronteremo tutte queste questioni nell'ultima parte del presente lavoro.

1.2. Tra archeologia ed archivologia

Il dibattito contemporaneo sul concetto di archivio non ha le sue premesse unicamente nella rivoluzione digitale, nello sviluppo dell'utilizzo del Web e nella diffusione della cosiddetta *storage mania*, sebbene questi cambiamenti tecnologici ne abbiano imposto l'urgenza. Il discorso sull'archivio, infatti, si è ripresentato più volte nel corso del XX secolo, occasionato da importanti eventi e mutamenti storici¹⁶, sedimentandosi in modo specifico in alcune riflessioni di Michel Foucault e Jacques Derrida.

È questa, dunque, la seconda premessa, di natura stavolta più propriamente teorica, di cui qui ci occuperemo, a partire da due avvertenze. La prima è che la ricognizione che proporrò non ha in nessun modo alcuna pretesa esaustiva rispetto alla complessità del pensiero dei due autori, anche soltanto in riferimento all'argomento che qui si sta trattando. Analizzerò due momenti specifici della produzione di Foucault e

¹⁶ *Infra* cap. 4.

Derrida, senza soffermarmi su una più articolata contestualizzazione delle due occasioni testuali prese in considerazione. Questo perché, e veniamo alla seconda avvertenza, l'utilizzo che farò qui dei due testi è strettamente strumentale a delle riflessioni che avrò modo di sviluppare nel prosieguo del presente lavoro. Si cercherà, dunque, di coniugare e tenere insieme due paradigmi molto diversi, quello dell'archeologia di Foucault e quello dell'archivologia¹⁷ di Derrida, perché costituiranno all'occorrenza l'attrezzatura concettuale necessaria alla comprensione di aspetti diversi ma complementari dell'archivio interattivo¹⁸.

L'archeologia.

Il discorso sul concetto di archivio è legato a doppio filo al nome di Michel Foucault, che se ne è occupato in diverse parti della sua vasta produzione. È possibile individuare tre principali modalità¹⁹ attraverso cui il filosofo francese ha pensato il concetto di archivio: a) archivio come principio ordinatore, come a priori kantiano b) archivio come istituzione e dispositivo di potere storicamente determinata c) archivio come luogo di lavoro, in cui spazio e tempo si organizzano diversamente e vengono esperiti esteticamente, nel senso più letterale del termine²⁰. Ci occuperemo qui principalmente della prima declinazione del concetto di archivio, sebbene anche le altre due potrebbero risultare funzionali ad una descrizione critica delle contemporanee pratiche d'archiviazione.

*L'archeologia del sapere*²¹ è il primo testo in cui Foucault si occupa direttamente del concetto di archivio dedicandogli alcune pagine significative all'interno della strategia argomentativa complessiva

¹⁷ Con il termine "archivologia" si intende la riflessione interdisciplinare sull'archivio che ha origine dalle riflessioni post-strutturaliste e più nello specifico dalle tesi di Jacques Derrida. Cfr., J. Fertig, "Die Archivfalle", in *Kusttexte.de*, 1, 2011, <http://www.kunsttexte.de/index.php?id=711&idartikel=37757&ausgabe=37742&zu=121&L=0>

¹⁸ In particolar modo del fenomeno dei Big Data e della relazione triadica tra archivio, tecnica e biopotere. *Infra* Cap. 4.

¹⁹ Cfr. K. O. Eliassen, "The Archives of Michel Foucault", in *The Archive in Motion*, cit., pp. 29-51.

²⁰ Ivi, pp. 33.

²¹ M. Foucault, *L'Archéologie du savoir*, Gallimard, Paris 1969; tr. it. *L'archeologia del sapere*, BUR, 1980.

dell'opera. L'operazione filosofica che in quella sede Foucault sta cercando di compiere, a cui qui accenneremo brevemente, è certamente nota:

E il grande problema che si porrà - che si pone - a questo tipo di analisi storiche non consiste più tanto nel sapere per quali strade abbiano potuto determinarsi le continuità, in che modo un unico disegno abbia potuto conservarsi e costituire, per tanti spiriti diversi e successivi, un orizzonte unico, quale modo di agire e quale supporto implichi il meccanismo delle trasmissioni, delle riprese, degli abbandoni e delle ripetizioni (...) il problema non è più quello della tradizione e della traccia, ma quello della frattura e del limite, non più quello del fondamento che si perpetua, ma quello delle trasformazioni che valgono come fondazione e rinnovamento delle fondazioni²².

Il filosofo francese sta ponendo le basi di un diverso *metodo* per la storia, che, muovendo dall'analisi della storia del pensiero e delle idee, cioè dalle scienze umane, vada a scardinare quella pratica consolidata, "rifugio privilegiato per la sovranità della coscienza"²³, di analizzare i fenomeni sullo sfondo di una storia globale, lineare, necessariamente interconnessa, invece di lavorare ad una concezione della storia che vada ad individuare dei nuclei isolati, registrandone la loro insorgenza ed il loro funzionamento. Per fare questo sarà necessario liberarsi di alcuni concetti portanti, come quello di *tradizione, influenza, sviluppo, spirito*, ma anche *opera e libro*, dispositivi di linearità e continuità, che pur non avendo dei contorni teorici e strutturali eccessivamente rigorosi riescono a svolgere bene la loro funzione inter-connettiva. Sarà necessario, dice Foucault, rivolgersi essenzialmente agli enunciati effettivi, "nella loro dispersione di avvenimenti e nell'istanza propria a ciascuno di loro", per una "*descrizione pura degli avvenimenti discorsivi*"²⁴; ciò non significa, precisa Foucault,

²² Ivi, p. 8.

²³ Ivi p.18. "Se la storia del pensiero potesse rimanere il luogo delle continuità ininterrotte, se in continuazione allacciasse delle concatenazioni che nessuna analisi potesse sciogliere senza astrazioni (...) allora essa costituirebbe un rifugio privilegiato per la sovranità della coscienza. La storia continua è l'indispensabile correlato della funzione fondatrice del soggetto".

²⁴ Ivi p. 37.

proporre una ripetizione di quanto già fa la linguistica, cioè di stabilire delle regole fisse che sono alle base di tutte i potenziali infiniti enunciati, ma di limitarsi alle sole sequenze già formulate, che pur se innumerevoli, sono tuttavia di numero finito. Qual è lo scopo di questo metodo? Su questo Foucault è abbastanza chiaro:

In pratica la sistematica abolizione delle unità già date permette innanzitutto di restituire all'enunciato la sua *singularità di evento* (...) lo si fa sorgere nella sua irruzione storica e ci si preoccupa di far risaltare solo l'incisione che esso produce, la sua irriducibile e molto spesso minuscola emergenza. Un enunciato (...) resta sempre un evento che non può essere esaurito né dalla lingua né dal tempo²⁵.

Una nuova metodologia della storia del pensiero (che come vedremo più avanti si chiamerà per l'appunto *archeologia*) permetterà di cogliere l'unicità e le caratteristiche più proprie dei discorsi che afferiscono alle scienze umane (questo abbiamo detto è l'ambito su cui Foucault sta *sperimentando* il suo metodo) che non sono riducibili al contesto, alla tradizione, allo sviluppo del pensiero entro cui comunemente vengono collocati.

Tuttavia è proprio la possibile inter-sinergia tra gli enunciati, che necessita di essere indagata sotto una nuova luce. Per fare ciò il filosofo francese procede prima ad un'analisi serrata delle diverse possibilità di formazione delle unità discorsive e più avanti al tentativo di definizione dell'enunciato. Questa sarà possibile a partire dal concetto di funzione enunciativa²⁶. La funzione enunciativa non è l'associazione dell'enunciato ad un correlato esterno, come quella che può sussistere tra un nome e un oggetto, o tra una proposizione e un referente, ma piuttosto l'aprirsi, a partire dall'enunciato stesso, di un peculiare tipo di referenzialità che non è costituita da cose, fatti o oggetti, ma da "leggi di possibilità, da regole di esistenza per gli oggetti, che vi si trovano nominati, descritti o designati,

²⁵ Ivi, p. 39, corsivo mio.

²⁶ "Non ci si deve dunque meravigliare se per l'enunciato non si sono saputi trovare dei criteri strutturali di unità, ma una funzione che incontra un campo di strutture e di unità e che le fa apparire nel tempo e nello spazio con dei contenuti concreti", Ivi, p. 116.

per le relazioni che vi si trovano affermate o negate”²⁷. Questo significa, continua Foucault, che non bisogna più andare alla ricerca dell’origine o del principio assolutamente unificante degli enunciati nella loro presunta totalità, nella loro latenza e ritorno, ma di seguirli “nello spessore di tempo in cui sussistono, in cui sono conservati, in cui vengono riattivati e utilizzati, in cui vengono anche, ma non per una destinazione originaria, dimenticati ed eventualmente anche distrutti”²⁸.

È questo quello che potremmo definire un *modus operandi*, un atteggiamento, un metodo volto all’individuazione di una *positività*, cioè a dire all’individuazione non di macrosistemi chiusi e completi, ma di singoli eventi che pur nella loro specificità non richiedono la rinuncia ad una descrizione d’insieme, vista nei suoi intrinseci aspetti lacunosi e frammentari, che vanno ricondotti alla dispersività di un’esteriorità²⁹ e non all’intenzionalità interna di un soggetto, l’uomo o lo spirito

Qual è il nesso, allora, tra il concetto di archivio e questa riorganizzazione del metodo della storia della conoscenza? La positività di un discorso³⁰ (l’economia politica, per citare un esempio), abbiamo detto, è l’ambito entro cui si possono rintracciare delle affinità tematiche o contiguità formali, rimandi e contrapposizioni. Questo, dice Foucault, può essere definito un *a priori storico*³¹: la positività di un discorso, in quanto *a priori storico*, non è condizione di validità per tutti i giudizi possibili (eventualmente nell’ambito di quello stesso discorso), ma “*condizione di realtà per degli enunciati*”³².

Nell’accostare due termini apparentemente contraddittori (cioè *a priori* e storico) Foucault fa una doppia operazione: da un lato vuole indicare un principio, che non abbia valore per la veridicità degli enunciati, ma per le loro insorgenze, che sia, cioè, condizione di possibilità proprio di quella forma frammentaria, dispersa, talvolta incoerente, talvolta coincidente, in cui gli enunciati vengono a sussistere. Dall’altro lato, però,

²⁷ Ivi, p. 122.

²⁸ Ivi, p. 166.

²⁹ Ivi, p. 168.

³⁰ Il termine discorso indica “l’insieme degli enunciati che appartengono a uno stesso sistema di formazione”, Ivi, p. 144.

³¹ Ivi, p.170.

³² *Ibid.*, corsivo mio.

questo non può essere un principio sovrastorico, un *a priori* formale, posto al di sopra degli avvenimenti stessi, che stabilisca delle regole sempre valide applicabili dall'esterno, ma è esso stesso soggetto a cambiamento e a trasformazione³³. Scrive Foucault:

Di fronte agli apriori formali la cui giurisdizione si estende senza contingenza, esso è una figura puramente empirica; ma d'altra parte poiché permette di cogliere i discorsi nel loro effettivo divenire, deve poter spiegare il fatto che quel certo discorso, in un dato momento, possa accogliere ed impiegare, oppure escludere, dimenticare o misconoscere questa o quella struttura formale. (...) Permette di spiegare in che modo gli apriori formali possano avere nella storia dei punti di appiglio, dei luoghi di inserzione (...) o delle occasioni di impiego e di capire in che modo questa storia possa essere non contingenza estrinseca, non necessità della forma che dispiega la sua particolare dialettica, ma *regolarità specifica*³⁴.

In questo modo Foucault ha individuato una sistematicità all'interno della positività dei discorsi che non è puro frutto della mera contingenza sottratta ad ogni regola, né della necessità formale pre data, ma che dà conto proprio delle condizioni e delle apparizioni, lacunose, improvvisate, connesse, di cose ed eventi. A questa regolarità dei sistemi che instaurano gli enunciati Foucault dà il nome di *l'archive*.

La dizione usata mostra fin da subito il peculiare utilizzo del termine del tutto finalizzato allo sviluppo dell'impianto argomentativo generale³⁵: Foucault infatti utilizza il termine *l'archive*, al singolare, mentre

³³ Ivi, pp. 170-171.

³⁴ Ivi, pp. 171-172, corsivo mio.

³⁵ Scrive K. O. Eliassen: "La parola *archive* nella forma singolare è altamente insolita in francese e la scelta del termine è, dunque, di per sé indicazione dello statuto concettuale del termine. Sotto molti aspetti può essere considerata come un contro-concetto, un termine strategico, dato che una delle sue funzioni-chiave è quella di supportare l'operazione critica di Foucault rispetto ad altri concetti, pure astratti ma più consolidati, che sottolineano la continuità storica e l'evoluzione del significato storico", *The Archive in Motion*, cit., p. 34, trad. mia ("L'*archive* in the singular form is highly unusual in French and the choice of word is thus in itself signals the word's conceptual status. It can in many ways be regarded as a counter-concept, a strategic term, as one of its key functions is to serve as a stage prop in Foucault's criticism of other - just as abstract but more established - concepts that stress historical continuity and the transfer of historical meaning").

in francese si parla solitamente di *les archives*, sempre al plurale, per indicare comunemente la raccolta di documenti o la sede che la ospita. Il filosofo francese fa subito chiarezza e prende immediatamente le distanze dall'uso corrente del termine: non si vuole indicare né il complesso di testi e documenti relativi al passato di una determinata cultura, né l'istituzione che presiede tale raccolta. *L'archive* è un principio, una regola, la legge, dice Foucault, "di ciò che può essere detto, il sistema che governa l'apparizione degli enunciati come avvenimenti singoli"³⁶. *L'archive*, dunque, è un vero e proprio principio ordinatore³⁷, che, come abbiamo visto, sottrae gli eventi, le cose fatte e dette dagli uomini, dice Foucault, sia all'intenzione e alla volontà del soggetto che all'irregolarità della casualità. Non si deve cercare la ragione delle cose dette o fatte nelle cose stesse o nel pensiero degli uomini che le hanno prodotte, ma bisogna rivolgersi "al sistema delle discorsività, alle possibilità e all'impossibilità enunciative che esse predispone"³⁸. Questo sistema non si traduce - e ormai ciò dovrebbe essere chiaro - in una linearità omogenea ed onnicomprensiva, in una continuità senza interruzioni, in ciò che in maniera amorfa viene salvato e indistintamente consegnato ad una polverosa memoria futura.

L'archive è un sistema di funzionamento degli enunciati e soprattutto è una pratica che determina una certa regolarità degli enunciati, che così si "offrono al trattamento e alla manipolazione"³⁹. Secondo questa definizione noi siamo già sempre dentro un archivio e non possiamo chiamarcene fuori: se *l'archive* è il principio che determina le regole attraverso cui una certa cultura si esplicita e si rende riconoscibile, fornendo "i suoi modi d'apparizione, le sue forme di esistenza e di coesistenza, il suo sistema di cumulo, di storicità e di sparizione"⁴⁰ non è possibile fornirne una descrizione oggettivante e totalizzante.

³⁶ M. Foucault, *L'archeologia del sapere*, cit., p. 173.

³⁷ Cfr. Knut Ove Eliassen, *The Archive in Motion*, cit., p. 39.

³⁸ M. Foucault, *L'archeologia del sapere*, cit., p. 173.

³⁹ Cfr. *ivi*, p. 174. Questa definizione ci tornerà utile nel capitolo 3 quando affronteremo in maniera specifica il problema degli archivi interattivi della rete.

⁴⁰ *Ivi*, p. 174.

Qual è allora il compito del filosofo e di *un'archeologia del sapere*⁴¹? Quello de "*l'aggiornamento* mai concluso, mai integralmente acquisito dell'archivio"⁴²: questo sarà possibile solo a condizione che si riesca a giocare con le distanze, individuando una "regione" che sia abbastanza vicina a noi e tuttavia diversa dalla mera attualità, che circonda e sovrasta il tempo che viviamo, il presente, mostrandone le differenze e le peculiarità⁴³.

Seguendo, così, l'itinerario del pensiero foucaultiano sino alla definizione di archivio e all'indicazione del compito per una archeologia del sapere, abbiamo posto le basi per una appropriazione e riutilizzazione di questi strumenti concettuali, in vista di una descrizione critica delle nuove pratiche d'archivio interattive della rete. Sarà infatti nostro compito mostrare più avanti cosa vuol dire e come è possibile un'archeologia dei nuovi media e qual apporto metodico essa può dare all'analisi delle pratiche che stiamo esaminando.

L'archivologia.

Anche Jaques Derrida, nella sua vastissima produzione, si è occupato del concetto di archivio. Nel 1994 Derrida viene invitato a partecipare ad una conferenza il cui titolo era *Memory: The Question of Archives* e in quell'occasione presentò il suo scritto *Le concept d'archive. Une impression freudienne*, titolo che verrà poi modificato in *Mal D'Archive. Une impression freudienne*⁴⁴. È bene precisare fin da subito che in questo testo convergono molte linee di pensiero, variamente intrecciate, su cui il filosofo francese ha ampiamente riflettuto in altre sedi o che in maniera latente e non esplicita hanno caratterizzato la sua produzione: su tutti il problema dell'identità ebraica e del rapporto con il pensiero di Freud e con la psicoanalisi. Sebbene non sia possibile dunque svincolare la riflessione sull'archivio da questo quadro più generale, tenterò di enucleare un

⁴¹ "Questo termine non spinge alla ricerca di nessuno inizio; non imparenta l'analisi con nessuno scavo o sondaggio geologico. Esso designa il tema generale di una descrizione che interroga il già detto al livello della sua esistenza (...) L'archeologia descrive i discorsi come delle pratiche specifiche nell'elemento dell'archivio", Ivi, p. 176.

⁴² Ivi, p. 176, corsivo mio.

⁴³ Cfr. ivi, p. 175.

⁴⁴ *Mal D'Archive. Une impression freudienne*, Galilée Paris 1995; tr. it. *Mal d'archivio. Un'impressione freudiana*, Filema Edizioni, Napoli 1996.

percorso all'interno del testo che ci fornisca una definizione articolata ma dai contorni definiti del concetto di archivio. Come è stato per l'analisi in Foucault, miriamo anche qui ad avere uno strumento critico e d'analisi per una riflessione orientata sul presente.

La parola archivio ha origine dal greco *arché* che "ricordiamocelo, indica il *cominciamento* e il *comando*"⁴⁵. Derrida dunque prende la mosse dalla più remota origine etimologica del termine, da quello che lui definisce l'archivio della parola archivio. Tale etimologia è in se stessa duplice: l'*arché* è sia il *luogo* da cui qualcosa ha inizio, sia il principio in quanto ordine del cominciamento, per cui tiene insieme tanto un valore sequenziale che uno iussivo⁴⁶. L'*arkeion* nella classicità era la residenza degli arconti, ovvero di coloro che detenevano il potere ed il comando; ed è proprio presso questa loro dimora che venivano depositati e conservati i documenti ufficiali: a loro, dice Derrida, non si affida solo il compito della conservazione e della sicurezza fisica dei documenti, ma anche "il diritto e la competenza ermenutica", la possibilità, cioè, "di *interpretare* gli archivi"⁴⁷. L'identificazione di una dimora degli archivi permette anche che questi acquistino un carattere istituzionale pubblico, che non vuol dire, però, necessariamente aperto e accessibile. Scrive Derrida:

All'incrocio del topologico e del nomologico, del luogo e della legge, del supporto e dell'autorità, una scena di domiciliazione diventa assieme visibile ed invisibile. (...) Questa funzione arcontica non è soltanto topo-nomologica. (...) Il principio arcontico dell'archivio è anche un principio di consegna, cioè di riunione⁴⁸.

L'archivio, allora, vuol dire allo stesso tempo luogo e legge ed è questa duplicità a determinare un'altra sua funzione, ovvero quello della riunione, cioè il tenere insieme, secondo delle regole istituzionalizzate inaggirabili, l'eterogeneità, che non deve mai prendere il sopravvento o confondersi con

⁴⁵ Ivi, p. 11.

⁴⁶ Ivi, p.11.

⁴⁷ Ivi, p. 12.

⁴⁸ Ivi, p. 13.

la segretezza, pena la sopravvivenza stessa dell'archivio⁴⁹. Ci sono dei limiti e la loro imposizione, (è questa una questione solo accennata in nota), rappresenta il problema di quella che potremmo chiamare una *politica dell'archivio*. Scrive Derrida:

Questa questione non sarà mai determinabile come una questione politica tra le altre. Essa attraversa infatti la totalità del campo e in verità determina interamente il politico come *res publica*. Nessun potere politico senza controllo dell'archivio, se non della memoria. La democratizzazione effettiva si misura sempre con questo criterio essenziale: la partecipazione e l'accesso all'archivio, alla sua costituzione e alla sua interpretazione⁵⁰.

Non affronteremo ora il problema del rapporto eminentemente politico che sussiste tra archivio, partecipazione e memoria⁵¹, ma, continuando a seguire lo svolgersi dell'argomentazione proveremo a capire in che modo tali premesse sull'archivio abbiano a che fare con Freud e la psicoanalisi.

A partire dal testo del 1920 *Al di là del principio di piacere*, Freud introduce nella sua teoria psiconalitica il concetto di *pulsione di morte*; il

⁴⁹ Derrida esemplifica bene questo concetto, facendo riferimento proprio all'archivio di Freud: "Questa decostruzione in corso riguarda, come sempre, l'istituzione di limiti dichiarati insuperabili, che si tratta del diritto delle famiglie o dello Stato, dei rapporti tra il segreto il nonsegreto o, che è un'altra cosa, tra il privato e il pubblico, che si tratti dei diritti di proprietà o di accesso, di pubblicazione o di riproduzione, di classificazione e di messa in ordine: cosa rientra nella teoria o nella corrispondenza privata ad esempio? Cosa rientra nel sistema? Nella biografia o nell'autobiografia? Nell'anamnesi personale o intellettuale?", *ivi*, pp. 14- 15.

⁵⁰ *Ivi*, p. 14

⁵¹ Su questo tema Derrida ritorna diffusamente nella sua conversazione con Stiegler, *Échographies de la télévision*, Galilée, Paris, 1996; tr. it., *Ecografie della televisione*, Cortina, Milano 1997. Scrive Derrida: "Da un lato si può essere tentati, in modo molto spontaneo, di dire: ci vuole una politica della memoria, bisogna costruire degli archivi, bisogna accordare a tutti o al maggior numero di individui l'accesso all'archivio per sapere, per lavorare, per ricercare (...) Ma poiché non si può conservare tutto si impongono delle scelte, dunque delle interpretazioni, delle strutturazioni (...) Ci vuole una politica della memoria, forse, probabilmente, ma bisogna anche, proprio in nome di questa politica della memoria, formare...non oso più dire dei cittadini...non oso nemmeno più dire dei soggetti per la stessa ragione...bisogna anche formare o risvegliare "chiunque" alla vigilanza rispetto alla politica della memoria", *Ivi*, pp. 68 - 69.

carattere precipuo di questa pulsione, dice Derrida, è la distruzione di ogni traccia di sé, l'agire silenzioso e sotterraneo per eliminare ogni possibile archivio della vita psichica, finanche quello che riguarda le sue proprie tracce, la cancellazione del suo proprio archivio prima ancora che esso si sia prodotto. A questo meccanismo *archivolitico* fa eccezione solo la pulsione sessuale: la pulsione di morte non lascia tracce dietro di sé, "non lascia alcun monumento, non trasmette alcun documento che le sia proprio. Lascia in eredità solo il suo simulacro erotico"⁵². Tuttavia, continua il filosofo francese, è necessario insistere sulla potenza archivolitica della pulsione di morte:

Essa spinge non solo all'oblio, all'amnesia, all'annichilimento della memoria, come mnémè o anamnésis, impone anche la cancellazione radicale di ciò che non si riduce mai alla mnémè o all'anamnésis, *ovvero l'archivio*, la consegna, il dispositivo documentario o monumentale come hypomnèma, supplemento o rappresentante mnemotecnico, ausiliare o promemoria. Infatti l'archivio, se questa parola o questa figura si stabilizzano in qualche significazione non sarà mai né la memoria, né l'anamnesi nella loro esperienza spontanea e vivente e interiore. Al contrario l'archivio ha luogo nel luogo di debolezza originaria e strutturale della suddetta memoria. *Niente archivio senza luogo di consegna, senza una tecnica di ripetizione e senza una certa exteriorità. Niente archivio senza fuori*⁵³.

Questa lunga citazione ci permette di dare dei contorni precisi al concetto di archivio a cui Derrida sta pensando in relazione alla vita psichica. Innanzitutto l'archivio non è mai riducibile alla memoria, ma è un dispositivo che funge da supplemento; in virtù di ciò non sarà mai qualcosa di spontaneo che alberga nell'interiorità, ma avrà sempre una tecnica e un fuori. Infine l'archivio ha luogo proprio laddove e nel momento in cui è la memoria a venire meno, cioè in virtù della sua originaria e strutturale debolezza. La questione dell'archivio dirà Derrida poco più avanti, non riguarda il passato, non è un concetto funzionale ad una ricostruzione del passato, ma concerne la nostra responsabilità per il futuro e sarà solo nel

⁵² J. Derrida, *Mal d'archivio*, cit., p. 21.

⁵³ Ivi, primo corsivo mio.

tempo a venire che sapremo cosa avrà voluto dire⁵⁴. Questo concetto di archivio necessita una teoria, un'archivologia generale, termine che non esiste, ma che "potrebbe designare una scienza generale e interdisciplinare dell'archivio"⁵⁵.

Riprendiamo allora le fila: Freud introduce il concetto di pulsione di morte che è un principio distruttivo che investe anche se stesso nell'eliminazione di ogni traccia di sé all'interno della vita psichica; tuttavia è necessario sempre distinguere tra *mnémè* o *anamnéésis* e *hypomnèma*: l'archivio è un dispositivo ipomnestico, cioè esterno, artificiale, una protesi tecnica, potremmo dire oggi. La possibilità alla ripetizione compulsiva è determinata da questa exteriorità che riunisce e registra, assicurando la memorizzazione e la riproduzione e che a sua volta, come abbiamo visto prima, sorge proprio in virtù della massima esposizione alla distruzione che deriva dalla pulsione di morte, da cui necessariamente dipende⁵⁶. Nella teoria di Freud questo sistema mnestico e ipomnestico è esplicitato tramite la descrizione del "notes magico".

A questo punto, però, è necessario porsi due domande, sostiene Derrida, e cioè se questo apparato descritto da Freud, resista agli sviluppi tecno-scientifici che hanno investito l'archivio o se non sia forse possibile che tale sistema psichico descritto non potrebbe essere meglio rappresentato "dai tanti dispositivi tecnici di archiviazione e di riproduzione, di protesi della cosiddetta memoria viva, di simulacri del vivente che già sono e saranno in avvenire tanto più raffinati, complicati, potenti del notes magico (micro-informatizzazione, elettrocizzazione, computerizzazione?)"⁵⁷. Questo non significherebbe compiere un semplice processo di adattamento della rappresentazione alle contingenze storiche, ma determinerebbe l'instaurarsi di una modalità di exteriorizzazione completamente diversa. Non è possibile stabilire quale sarebbe stato il

⁵⁴ "La questione dell'archivio non è, ripetiamolo, una questione del passato. Non è la questione di un concetto di cui disporremo o non disporremo già a proposito del passato, un concetto archiviabile dell'archivio. È una questione di avvenire, la domanda dell'avvenire stesso, la domanda di una risposta, di una promessa e di una *responsabilità per il domani* (corsivo nostro). L'archivio se vogliamo sapere quello che avrà voluto dire, lo sapremo soltanto nel tempo a venire". Ivi, p. 48.

⁵⁵ Ivi, p. 46.

⁵⁶ Ivi, cit., p. 22.

⁵⁷ Ivi, cit., p. 26.

corso della psiconalisi in un diverso contesto di archiviabilità e riproducibilità, se cioè Freud, i suoi collaboratori e i suoi pazienti avessero lavorato tramite dispositivi di registrazione e riproduzione digitali o si fossero scambiati email. Il principio che qui Derrida sta cercando di rendere evidente, con quello che lui stesso trova un tentativo di fantascienza retrospettiva, appassionante eppure impraticabile, è che un diverso sistema archiviale non avrebbe inciso solo sulla registrazione degli eventi, ma sulla struttura stessa di questi. Scrive Derrida:

L'archivio come stampa, scrittura, protesi o tecnica ipomnestica in generale non è solo il luogo di stoccaggio e di conservazione di un contenuto *archiviabile passato* che esisterebbe ad ogni modo, così come, senza archivio, si crede ancora ch fu o che sarebbe stato. No, la struttura tecnica dell'archivio *archiviante* determina anche la struttura del contenuto *archiviabile* nel suo stesso sorgere e nel suo rapporto con l'avvenire. L'archiviazione produce dal momento che registra l'evento. È la nostra esperienza politica dei media cosiddetti d'informazione⁵⁸.

La psicoanalisi dunque non sarebbe stata la stessa se fosse nata nel contesto tecnico, cioè digitalmente, disposto in cui viviamo oggi e l'accento al cambiamento epocale arrivato con l'utilizzo della posta elettronica indica il primo passo di una rivoluzione digitale che Derrida evidentemente riesce a cogliere in tutta la sua portata, innanzitutto politica, in quanto processo di trasformazione dello spazio pubblico e privato. Ciò vuol dire, ma di questo il filosofo francese non si fa carico direttamente, che non solo la teoria della vita psichica, in quanto dispositivo mnestico e ipomnestico, non avrebbe avuto lo stesso percorso, ma che la vita psichica stessa, la nostra vita, subisce dei profondi e radicali cambiamenti da queste trasformazioni nell'ambito delle pratiche e delle tecniche di archiviazione.

Derrida non si inoltra in questa analisi e riprende il corso del sua riflessione su Freud, a partire dal concetto di impressione, in un dialogo serrato e assai articolato con Yosef Hayim Yerushalmi, sull'*archiviato* originario che non lascia tracce di sé della cultura ebraica⁵⁹. Tuttavia alla fine delle conferenze egli ritorna su questioni più generali, arrivando finalmente a spiegare il titolo del suo contributo: viviamo in un *mal*

⁵⁸ Ivi, p. 28.

⁵⁹ Cfr. ivi, pp. 80 e seguenti.

d'archivio, niente oggi è meno certo e più torbido del concetto di archivio e questo non solo per la duplicità insita nell'archivio del suo concetto, ossia nella sua origine etimologica di *arché*, ma perché esso si trova in bilico tra singolarità e ripetizione, offrendosi e sottraendosi continuamente "all'iterazione e alla riproducibilità tecnica"⁶⁰.

Mal d'archivio significa bruciare di una passione, è l'atteggiamento compulsivo alla ripetizione e all'inseguimento dell'archiviazione di tutto ciò che si presenta come archiviabile. Come quando sempre immersi in quell'atteggiamento compulsivo alla riproduzione di suoni o immagini ci rendiamo partecipi di un evento: che si tratti di un concerto, di una protesta o di un funerale la partecipazione ad essi si traduce oggi, grazie al funzionale e mai così *user-friendly* equipaggiamento tecnico, nella registrazione, spesso approssimativa, dell'evento e nella sua archiviazione in rete.

1.3 L'impulso archivistico dell'arte contemporanea

La questione dell'archivio, oltre ad aver occupato con una propria specificità alcune tra le più significative riflessioni del secolo appena trascorso, è rintracciabile anche nella storia delle pratiche artistiche che si sono sviluppate nel corso del '900 fino all'inizio del nuovo millennio.

È possibile individuare principalmente due paradigmi che hanno attraversato la storia dell'arte dalle avanguardie in poi⁶¹. Da un lato, dai Fauves al Cubismo, dal Neoplasticismo al Costruttivismo, l'arte ha portato avanti una ricerca sui concetti di rappresentazione e forma, mettendone fortemente in questione lo statuto e indagando il singolare effetto di disorientamento che la dissoluzione o rottura della forma produce nello spettatore. L'altro paradigma è quello della molteplicità e reversibilità dell'oggetto artistico, nelle forme del montaggio e del collage, in quanto risultato di una discontinuità tra lo spazio e il medium (come accade con Dadaismo e Surrealismo)⁶². Accanto a queste due tendenze dell'arte

⁶⁰ Ivi, p. 110.

⁶¹ Facciamo qui riferimento alle tesi di Anna Maria Guasch, *Arte y Archivo. 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*, Akal, Madrid 2011.

⁶² Cfr. ivi, p. 9.

contemporanea, che pur non essendo esaustive, riescono tuttavia a render conto di molta produzione artistica dell'ultimo secolo, è possibile rintracciare una terza traccia che in maniera trasversale percorre la storia dell'arte novecentesca: *il paradigma dell'archivio*, con cui ci si riferisce a quella produzione artistica basata per lo più sulla sequenza meccanica, sulla litania della riproduzione che si risolve in una "estetica dell'organizzazione amministrativa e legale"⁶³.

Nel corso del '900 il ruolo dell'archivio è cambiato significativamente, grazie soprattutto - come abbiamo già avuto modo di dire - alle innovazioni tecnologiche che hanno ampliato notevolmente lo spettro dell'*archiviabile*, ovvero di ciò che può essere archiviato. L'archivio, dall'essere una raccolta di documenti legali, si è trasformato nello spazio di accumulo per le tracce del passato, il luogo dove cercare fonti necessarie per la costruzione di storie e racconti⁶⁴. L'arte ha fatto dell'archivio e di tali cambiamenti che lo hanno investito uno dei suoi oggetti privilegiati, attraverso un'indagine critica, svolta a vari livelli e con diversi mezzi ed intenzioni, lo statuto epistemologico dell'archivio, dando vita ad una collezione molto ricca che dal montaggio dadaista arriva fino ad *Atlas*, l'opera monumentale di Gerard Richter.

Questo interesse dell'arte nei confronti del dispositivo archivio si manifesta con molta evidenza ancora oggi. Scrive Hal Foster:

"Un impulso archivistico opera a livello internazionale nell'arte contemporanea. Tale impulso, nei suoi caratteri generali, non è certamente nuovo. Esso assunse diverse forme nel periodo prima della guerra quando il repertorio delle fonti si estese sia politicamente che tecnologicamente (...) e fu ancor più variamente attivo nel dopoguerra, in particolar modo nel momento in cui l'appropriazione delle immagini e i formati seriali divennero idiomi comuni (...) *Tuttavia un impulso archivistico con un proprio carattere distintivo è di nuovo*

⁶³ *Ibid.*, traduzione mia.

⁶⁴ Cfr. S. Spieker, *The Big Archive. Art from Bureaucracy*, MIT Press, Cambridge (Mass) 2008.

*pervasivamente all'opera, a tal punto da essere considerato una tendenza a sé, e ciò è quanto basta a renderlo ben accetto*⁶⁵.

Nel suo testo fondamentale per la questione che stiamo qui trattando il critico e storico dell'arte americano indica le caratteristiche precipue di quella che può essere considerata una vera e propria tendenza che oggi, molto più che in passato, è possibile individuare con evidenza nella produzione artistica. Il lavoro dei cosiddetti "archival artists" mira a rendere fisicamente presente informazioni solitamente disperse: alcuni attingono a risorse della cultura di massa per operare una sorta di *detournement*; altri invece rielaborano materiali già prodotti sottoponendoli ad un processo creativo che ha come obiettivo l'elaborazione di una conoscenza alternativa, di una sorta di *contro-memoria*⁶⁶.

Tuttavia, Foster è critico sulla possibilità di ricondurre questa tendenza dell'arte alle pratiche più attuali che si sono sviluppate e soprattutto affermate a partire dalla digitalizzazione. Questo *modus operandi* artistico, sostiene Foster - e ha qui in mente i lavori degli artisti che prende in considerazione, vale a dire Thomas Hirschorn, Sam Durant e Tacita Dean - ha poco a che vedere con le operazioni post-produttive teorizzate ad esempio da Bourriaud⁶⁷ o con la virtualità della rete: i materiali utilizzati sono tattili, "face to face", e non quelli di un'interfaccia web; essi riguardano tracce oscure riportate a nuova vita, per cui oltre che parlare di operazioni di post produzione sarebbe opportuno fare riferimento anche alla pre-produzione. Scrive Foster:

⁶⁵ Hal Foster, "An Archival Impulse", *October 110*, 2004, p. 3, corsivo mio, trad. mia (An archival impulse [is] at work internationally in contemporary art. This general impulse is hardly new: it was variously active in the prewar period when the repertoire of sources was extended both politically and technologically (...) and it was even more variously active on the postwar period, especially as appropriated image and serial formats became common idioms (...). Yet an archival impulse with distinctive character of its own is again pervasive - enough so to be considered a tendency in its own right, and that much alone is welcome).

⁶⁶ Ivi, p. 4.

⁶⁷ Cfr. N. Bourriaud, *Postproduction. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Les presses du réel, Dijon 2002; tr. it. *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Postmedia Books, Milano 2004.

Tuttavia nella maggior parte dell'arte d'archivio, i mezzi effettivamente utilizzati per fini "relazionali" sono molto più tattili e *faccia a faccia* di qualsiasi interfaccia web. Gli archivi in questione non sono semplici database; essi si contraddistinguono per la loro materialità recalcitrante, sono frammentari piuttosto che sostituibili, e in quanto tali richiedono l'interpretazione umana e non una rielaborazione meccanica (...) In questa prospettiva l'arte d'archivio è tanto pre-produzione quanto post-produzione. Gli artisti, interessati non tanto alle origini assolute quanto alle tracce oscure (forse è più appropriata l'espressione "impulso anarchivistico"), vengono spesso attratti da inizi irrealizzati e progetti incompleti - nell'arte come nella storia - capaci tuttavia di offrire nuovi punti di partenza⁶⁸.

L'obiettivo di questo lavoro, nella sua parte finale, sarà quello di confrontarsi con questa posizione nell'intento di sostenere la tesi contraria: l'interesse oggi dell'arte nei confronti del dispositivo archivio si articola proprio a partire da una ricerca sulle nuove pratiche di archiviazione, che hanno luogo online, e sulla riconfigurazione del concetto di archivio che tali pratiche contribuiscono a definire. Come vedremo, dalla discussione di alcuni esempi, l'arte contemporanea, eleggendo a proprio oggetto di indagine ciò che eccede la mera processualità del database si fa carico di tali cambiamenti, elaborando forme di esperienze che sollecitano diversamente il nostro apparato sensibile, a partire proprio dal tatto, contribuendo così alla definizione di nuove pratiche di partecipazione, interazione ed elaborazione.

⁶⁸ H. Foster, "The Archival Impulse of Contemporary Art", cit., pp. 4 - 5, trad. mia (But in most archival art the actual means applied to these "relational" ends are far more tactile and face-to-face than any Web interface. The archives at issue here are not databases in this sense; they are recalcitrantly material, fragmentary rather than fungible, and as such they call out for human interpretation, not mechanic reprocessing. (...) In this regard archival art is much preproduction as it is post-production: concerned less with absolute origins than with obscure traces (perhaps "anarchival impulse" is the more appropriate phrase), these artists are often drawn to unfulfilled beginnings or incomplete projects - in art and history alike - that might offer points of departure again).

CAPITOLO 2

WEB AS EXPERIENCE?

Estetica, tecnica e medialità contemporanea

2.1 Premesse ad una teoria estetica della medialità

Nel capitolo precedente sono stati esaminati i contributi principali a quella che con una certa enfasi ho chiamato *the archive turn*: la cultura, ma più in generale il vivere contemporaneo sembrano sempre di più orientati e regolati da pratiche di accumulo e conservazione di dati che sono evidentemente esposti ad un'ampissima diffusione. Questo fenomeno risulta nuovo e non ancora propriamente compreso, sebbene in parte sia stato anticipato dalla riflessione filosofica di fine secolo scorso (cfr. 1.2) e preso in carico anche dalla ricerca artistica novecentesca con esiti e progettualità diverse (cfr. 1.3). Il compito di questo capitolo, invece, è quello di chiarire perché la comprensione di tale aspetto della nostra esperienza quotidiana richieda innanzitutto una riflessione di matrice estetologica e in che modo questa si possa articolare.

L'esplosione del concetto e soprattutto delle pratiche di accumulo e rigenerazione di materiali mediali coincide con una sempre maggiore diffusione e capillarità delle nuove tecnologie nell'ambito della medialità diffusa. Sarà compito di questo capitolo mostrare in che modo l'estetica può farsi carico dell'analisi di questo rapporto tra tecnologie e medialità e perché ciò è necessario. Procederò allora ad indicare, in questo capitolo, dei fondamenti teorici necessari ad una estetica della medialità contemporanea, muovendo dalla riflessione di autori che in momenti diversi della storia dei media e con modalità e approcci differenti hanno contribuito a chiarire il rapporto tra estetica, tecnica e medialità.

Alcune messe a punto teoriche preliminari sono, però, necessarie per capire l'orizzonte entro cui si muove questo lavoro nel suo complesso.

Prima premessa. Con estetica si intende qui una *disciplina non speciale*. Questa è la definizione avanzata da Emilio Garroni in *Senso e Paradosso*⁶⁹,

⁶⁹ E. Garroni, *Senso e Paradosso. L'estetica filosofia non speciale*, Laterza, Roma-Bari, 1986.

una delle sue opere più importanti. Con essa il filosofo italiano intendeva sottrarre l'estetica alla sua diffusa funzione di dottrina del gusto e dell'arte. L'estetica non è, secondo Garroni, una delle tante specializzazioni in cui la filosofia si articola, il cui campo di applicazione è rappresentato dalle diverse forme artistiche, dalle opere e dai generi. Garroni, muovendo da un'attenta ed inedita rilettura della *Critica della Facoltà di Giudizio* di Kant, concepisce l'estetica come una riflessione critica sul senso e sulle condizioni di possibilità dell'esperienza in generale a partire da occasioni particolarmente esemplari, cioè dalle opere d'arte⁷⁰. È nell'ampia cornice di questa riflessione, cioè nell'ambito di una estetica che non è una teoria dell'arte, ma una riflessione sull'esperienza in generale, che va inquadrato questo lavoro e il titolo che si è scelto di dare a questo capitolo – su cui tornerò a breve.

Seconda premessa. Se accettiamo questa definizione di estetica, vale a dire di una riflessione sulla nostra sensibilità, sulla nostra capacità di sentire, in quanto momento fondamentale dell'esperienza in genere, in quanto momento originario del nostro essere nel mondo, della nostra capacità di giudicare, di fare senso e di comprendere, allora il passo successivo sarà quello di registrare che oggi, come mai prima, la nostra sensibilità è tecnicamente disposta e orientata. È questa la tesi che Pietro Montani sviluppa nel suo testo *Bioestetica*⁷¹, di cui vorrei esaminare brevemente in questa sede alcuni punti teorici fondamentali per il prosieguo del mio discorso.

La riflessione di Montani in *Bioestetica* muove dall'incrocio di varie linee teoriche. L'analisi dell'impatto che le nuove tecnologie hanno sulla configurazione della nostra sensibilità porta innanzitutto l'autore a sostenere che la principale conseguenza di questo sodalizio sempre più

⁷⁰ Ivi, pp. 186-187 "Insomma: anche questa volta può parere la stessa cosa, e in qualche modo è pure la stessa cosa, che si costruisca un'estetica rispetto a certi oggetti, ad esempio le "opere d'arte", o che si rifletta attraverso di essi sull'esperienza, per tentare di comprenderne una condizione che proprio in quegli oggetti ha i suoi esempi tipici. (...) Ma non è affatto la stessa cosa, se guardiamo, nei due casi, al rispettivo orientamento dell'operazione: se esso si volge al conoscere, al sapere, in particolare al definire-classificare, oppure alla comprensione di ciò che li rende possibili, all'orizzonte che essi sempre presuppongono al di là di ogni determinata esplicitezza".

⁷¹ P. Montani, *Bioestetica. Senso comune, tecnica e arte nell'età globalizzata*, Carocci, Roma, 2007.

forte tra tecnica e sensibilità è quella di un sostanziale livellamento e abbassamento delle nostre capacità estetiche, cioè di una vera e propria forma di anestetizzazione⁷². Questa riflessione su tecnica e sensibilità è fortemente legata – e veniamo alla seconda linea teorica – ad una ricognizione sullo statuto contemporaneo dell'immagine. L'antico problema della veridicità delle immagini, del loro carattere di testimonianza, è oggi più che mai di rinnovata attualità. L'oggi si caratterizza, nella prospettiva di Montani, sia come una società che ha dovuto fare i conti con il problema dell'irrepresentabilità a partire dall'evento biopolitico dei campi di sterminio⁷³, sia come una società fortemente condizionata dalla sempre più massiccia produzione tecnologica di immagini. Ora questa relazione tra tecnica, sensibilità ed immagine potrebbe forse configurare lo spazio – e arriviamo alla terza linea teorica del testo – di un nuovo compito dell'arte; rifacendosi al noto invito benjaminiano ad opporre all'estetizzazione della politica la politicizzazione dell'arte, Montani coglie nella possibilità di un'etica della forma lo strumento privilegiato di una "riabilitazione del sentire". La posta in gioco etica e politica, ma quindi anche artistica, del nostro vivere sensibile e comune passa in primo luogo per una chiara ed esplicita presa in carico del problema del sentire; questo può essere, forse, oggi un compito dell'arte e gli esempi in questa direzione che Montani analizzerà, anche in lavori successivi, saranno quelli tratti dal cinema.

Non si seguirà qui l'intrecciarsi di questi diversi orizzonti teorici, dal problema dell'inelaborato a quello del ruolo dell'arte come strumento di riattivazione del sensibile, sebbene come si vedrà forse ritorneranno diversamente declinati nell'ambito di questo lavoro. Ciò che mi preme invece evidenziare in questa sede è la specifica analisi che Montani compie di questo reciproco rapporto ed adattamento che si viene a creare tra uomo e tecnica. Per spiegare ciò l'autore, fatta sua l'impostazione heideggeriana di una riflessione sulla tecnica che non sia una riflessione sul mero mezzo, propone una ricognizione delle tesi di André Leroi-Gourhan e Gilbert Simondon.

Il primo passo – che coincide con la prima tesi – è quello di capire la natura di questo rapporto e adattamento. Scrive Montani:

⁷² Ivi, p. 9.

⁷³ Ivi, p. 12.

“La forma di vita umana è tecnica fin dall’origine, nel senso che essa si esteriorizza in modo costitutivo in un prolungamento inorganico che incide in modo più o meno profondo – ma comunque decisivo – sull’organizzazione della sua sensibilità e, coesenzialmente, sul mondo delle cose che questa sensibilità incontra ed elabora”⁷⁴

Montani sta qui rielaborando la nota frase di Leroi-Gourhan, secondo cui La mano umana è umana per quanto se ne distacca⁷⁵: vi è una essenziale corrispondenza tra lo sviluppo umano e lo sviluppo tecnico, tra antropogenesi e tecnogenesi, che coincide con una sempre maggiore disposizione a quella che Montani definisce delega tecnica. L’uomo esteriorizza se stesso attraverso delle protesi tecniche. Questa esteriorizzazione ha un duplice aspetto. Da un lato infatti la delega tecnica che l’uomo compie produce delle forme di secrezioni che sono ancora interne all’organo umano stesso; potremmo dire che fino ad un certo punto la delega e l’esteriorizzazione tecnica coincidono con un’amplificazione e perfezionamento della funzione umana stessa⁷⁶. Dall’altro lato però questa delega produce, dice Montani, delle modificazioni che sono qualitativamente diverse dalla sua mera forma di dislocazione, e quindi dalla sua matrice di origine. L’incontro con il mondo è determinato da questa dislocazione tecnica, a partire dalla quale esso, il mondo, si espande e si articola; tuttavia, sostiene Montani, il risultato di questo incontro tra uomo-tecnica e ambiente può essere anche quella di una sorta di riduzione del mondo stesso e quindi della sua canalizzazione.

Per comprendere meglio tale relazione, cioè quella del rapporto essenzialmente protesico tra uomo, tecnica e ambiente, Montani procede ad un’analisi delle tesi di Simondon. Nel suo *Du mode d’existence des objets techniques*⁷⁷ Simondon, infatti, propone un’ampia riflessione intorno al concetto di oggetto tecnico e di tecnicità, a partire da due concetti fondamentali che risultano particolarmente utili per questo lavoro: quello

⁷⁴ Ivi, p. 78

⁷⁵ Cfr. L. Gourhan, *Le geste et la parole*, vol. 1-2, Ed. Albin-Michle, Paris; tr. it *Il gesto e la parola*, vol. I-II, Einaudi, Torino 1977.

⁷⁶ Cfr. P. Montani, *Bioestetica*, cit. p. 71.

⁷⁷ G. Simondon, *Du mode d’existence des objets techniques*, Aubier, Paris 1958.

di concretizzazione e quello di *milieu associé*. Partiamo dal concetto di concretizzazione. La cultura dominante, dice Simondon, esamina gli oggetti tecnologici presupponendo una loro unità ed autonomia assoluta, sostanziale e materiale e, dunque, una loro perfezione, in quanto completa e funzionante autoreferenzialità. Il più alto grado di tecnicità di un oggetto, tuttavia, dice Simondon, non coincide con la chiusura in se stesso dell'oggetto, con il perfetto automatismo. La vera perfezione è tale, invece, solo quando l'oggetto si presenta dotato di un certo margine di indeterminatezza. Una macchina infatti completamente chiusa nel proprio funzionamento predeterminato non potrà evolvere, laddove una macchina dotata di un'alta tecnicità si presenta, invece, come aperta all'interazione con altre, interazione che necessita della presenza dell'uomo come organizzatore e interprete di questi rapporti⁷⁸.

L'oggetto tecnico va dunque preso in considerazione nella sua *genesi* ed evoluzione, che procede da uno stadio astratto ad uno concreto: la tecnicità di un oggetto è determinata non dalla sua qualità d'uso ma dal suo grado di concretizzazione⁷⁹. Il processo di concretizzazione è possibile solo alla luce del carattere non ancora completamente determinato dell'oggetto tecnico: potenzialità non del tutto dispiegate offrono la possibilità di un processo evolutivo verso uno stadio concreto, che non coincide con una forma di saturazione completa o con l'assoluto automatismo, ma piuttosto con la creazione di quella che potremmo definire *una rete* di sinergie e convergenze⁸⁰ che va a potenziare quel residuo inespresso di tecnicità che costituisce la fecondità intrinseca dell'oggetto tecnico e che gli conferisce la possibilità di una posterità⁸¹. L'essenza tecnica, prosegue Simondon, si caratterizza per il fatto che essa resta sì stabile all'interno del processo evolutivo, ma ancora produttrice di

⁷⁸ Cfr. *ivi*, p. 11.

⁷⁹ Cfr. *ivi*, p. 72.

⁸⁰ Cfr. Montani, *Bioestetica*, cit., p. 75.

⁸¹ "L'oggetto tecnico non esiste soltanto come risultato del suo funzionamento nei dispositivi esteriori, ma attraverso fenomeni di cui esso in se stesso è sede: è attraverso ciò che esso possiede una fecondità, una non-saturazione che gli assicura una posterità", G. Simondon, *ivi*, p. 43, trad. mia ("L'objet technique n'existe pas seulement par le résultat de son fonctionnement dans les dispositifs extérieurs, mais par les phénomènes dont il est le siège en lui-même: c'est par là qu'il possède un fécondité, une non-saturation qui lui donne une postérité")

strutture e funzioni che provengono da uno sviluppo interno e da una saturazione progressiva⁸². Il progresso tecnico, dunque, è quello dato dalla libertà del processo di concretizzazione che investe l'oggetto, per cui attraverso l'interazione di diversi elementi si può raggiungere un grado di nuovo perfezionamento che dà vita a sua volta a nuovi individui tecnici⁸³. La concretizzazione dunque non è un analogo del processo di sviluppo di un organismo biologico, ma ha a che fare piuttosto con un processo relativamente libero di individuazione. E questo, sostiene Montani, dice molto sul ruolo giocato dall'uomo in tale processo. Scrive Montani:

“Si tratta di un concetto che ci dice già molto sulla parte dell'uomo nella concretizzazione tecnica, che si presenta bensì come indispensabile ma anche come integrata nel modo d'esistenza dell'oggetto stesso, in qualche misura anticipata e istruita da questa esistenza intesa come apertura di un sistema non saturato di compatibilità. È evidente qui che è solo il *couplage* uomo-macchina a garantire il futuro dell'oggetto tecnico”⁸⁴.

È dunque l'essenziale e mai pre-determinato rapporto uomo macchina a permettere all'oggetto la sua piena realizzazione, così come l'abbiamo descritta in termini di concretizzazione. Tuttavia la libertà e la progettualità dell'oggetto tecnico non derivano soltanto, dice Montani, dal *couplage* uomo-macchina, ma anche dal rapporto tra oggetto e ambiente, dall'instaurarsi di quello che Simondon definisce appunto *milieu associé*, che è allo stesso tempo tecnico e geografico, cioè a dire tecnico e naturale. Scrive Simondon:

Si potrebbe dire che l'invenzione concretizzante realizza un ambiente (*milieu*) tecno-geografico, che è una condizione di possibilità del funzionamento dell'oggetto tecnico. L'oggetto tecnico è dunque condizione di se stesso in quanto condizione

⁸² Cfr. *ivi*, p. 43.

⁸³ Cfr. *ivi*, p. 71.

⁸⁴ P. Montani, *Bioestetica*, cit., p. 75.

d'esistenza di tale ambiente misto, tecnico e geografico allo stesso tempo⁸⁵.

Questo ambiente, allo stesso tempo tecnico e naturale, può essere definito ambiente associato (*milieu associé*). Esso è ciò attraverso cui l'essere tecnico stesso si condiziona nel suo funzionamento. Questo ambiente non è costruito, o fabbricato nella sua totalità; esso consiste in un certo sistema di elementi naturali che circonda l'essere tecnico, collegato ad un certo sistema di elementi che costituisce l'essere tecnico. L'ambiente associato è un mediatore della relazione tra gli elementi tecnici fabbricati e gli elementi naturali all'interno dei quali funziona l'essere tecnico⁸⁶.

L'ambiente associato non è *ciò in vista di cui* l'oggetto tecnico procede, all'interno del suo movimento di concretizzazione e individuazione, ma piuttosto è proprio ciò che s'instaura a partire dall'oggetto e che costituisce, però, allo stesso tempo la condizione per lo sviluppo e per l'esistenza stessa dell'oggetto. Questo circolo di possibilità e necessità che si viene a creare tra l'ambiente e l'oggetto tecnico è ascrivibile, dunque, alla stessa necessità che si instaura tra l'oggetto tecnico e l'azione dell'uomo. Al quale – dice Montani – è richiesta quella che Simondon definisce *immaginazione creativa*⁸⁷, cioè una specifica immaginazione tecnica, che non consiste solo nella spinta creativa dell'ideazione di un progetto tecnico, quanto piuttosto nelle aperte possibilità di *interazione* con esso.

Ora nella prospettiva e nel prosieguo delle tesi di Montani questa interattività creativa viene ipotizzata come alla base di una riattivazione

⁸⁵ Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, cit. p. 55, trad. mia (“On pourrait dire que l'invention concrétisante réalise un milieu techno-geographique, qui est une condition de possibilité du fonctionnement de l'objet technique. L'objet technique est donc la condition de lui même comme condition d'existence de ce milieu mixte, technique et géographique à la fois”).

⁸⁶ Ivi, p. 57, trad. mia (“Ce milieu à la fois technique et naturel peut être nommé milieu associé. Il est ce par quoi l'être technique se conditionne lui-même dans son fonctionnement. Ce milieu n'est pas fabriqué, ou tout au moins pas fabriqué en totalité; il est un certain régime des éléments naturels entourant l'être technique, lié à un certain régime des éléments constituant l'être technique. Le milieu associé est médiateur de la relation entre les éléments techniques fabriqués et les éléments naturels au sein desquels fonctionne l'être technique”).

⁸⁷ Cfr. ivi, p. 58.

dell'efficacia delle immagini tecnologicamente prodotte. Non seguirò Montani su questa strada che è stata ulteriormente approfondita nel suo testo *L'immaginazione intermediale*⁸⁸. Questa lunga ricognizione tra Leroi-Gouhran e Simondon attraverso la lente di ingrandimento dell'interpretazione di Montani, voleva essere solo una più ampia argomentazione alla tesi base di questa premessa. Ricapitoliamola alla luce del percorso compiuto. La possibilità di fare esperienza è costitutivamente tecnica, vale a dire all'origine del nostro essere umani vi è un processo di delega ed esteriorizzazione delle nostre stesse funzioni organiche e intellettive. Gli oggetti tecnici attraverso cui operiamo tale delega non sono dei meri strumenti, che talvolta gestiamo e altre volte subiamo. Gli oggetti tecnici instaurano nuovi mondi, ambienti associati, integrati e *convergenti*, *reti* di interazione, in cui l'uomo è chiamato ad una partecipazione, ad una *interazione* creativa, che diventa condizione di vita e di evoluzione dell'oggetto stesso e del mondo che esso instaura. Questo sostanziale ed essenziale rapporto tra uomo e tecnica è oggi più che in altri momenti della nostra storia particolarmente attivo, sempre più pervasivamente realizzato, con esiti diversi ed imprevedibili⁸⁹. Questo lavoro nella sua interezza mira a chiarirne alcuni.

Terza premessa. La parafrasi del celebre titolo del testo di Dewey⁹⁰ – *Web as experience?* – va compresa secondo due diverse accezioni, ovviamente collegate tra loro. La prima muove da una constatazione banale e che, tuttavia necessita ancora di essere compresa fino in fondo: una buona parte delle nostre esperienze si è trasferita oggi sul web, vale a dire che essa viene delegata – se vogliamo utilizzare un termine introdotto fin qui – al web, attraverso una gamma sempre più ampia di dispositivi tecnici ad esso correlati: computer, tablet, smartphone. Proporre una riflessione

⁸⁸ P. Montani, *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rfigurare, testimoniare il mondo visibile*, Laterza, Roma-Bari, 2010.

⁸⁹ La tesi sostenuta da Montani in *Bioestetica*, che abbiamo richiamato anche all'inizio facendo riferimento all'anestetizzazione, è che questo rapporto si risolva nel "progetto di una crescente dissociazione dell'uomo dalle protesi, come se queste non facessero più parte del suo essere più proprio ma semplici prodotti sempre più massicciamente delegabili a svolgere processi elaborativi e a rendersi sempre più idonei ad effettuarli", *Bioestetica*, cit., p. 79.

⁹⁰ J. Dewey, *Art as Experience*, Putnam, New York; tr. it *Arte come esperienza*, a cura di G. Matteucci, Aesthetica Edizioni, Palermo 2007

sull'esperienza contemporanea a partire da una sua specifica forma, certamente dominante e diffusa, e tuttavia limitata, è senza dubbio una scelta di campo molto netta. Questa scelta però muove dalla convinzione che in questa specifica delega tecnica non ne va soltanto delle nostre individuali capacità sensibili, ma ne va della nostra *aisthesis* in quanto comunità, ne va del nostro sentire (in) comune. L'obiettivo di questo lavoro è, quindi, quello di far emergere e analizzare alcune delle conseguenze che questa specifica delega comporta, quelle cioè che riguardano le nuove modalità di conservazione di dati e l'instaurarsi di nuove pratiche e dinamiche memoriali, intese come l'aprirsi di nuove possibilità di produzione e raccolta di documentazione basate su prassi – anche non intenzionalmente memorative – ma ormai socialmente condivise e diffuse.

Nel registrare questa massiccia ed inedita, sebbene coesistente alla nostra stessa natura, opera di delega tecnica, è necessario dunque registrare anche l'urgenza di comprendere che tipo di mondi si instaurino, che tipo di contesti integrati, associati e interattivi si aprano a partire dalla peculiare forma di esteriorizzazione tecnica che oggi nella nostra medialità contemporanea operiamo. Non è un caso che ho richiamato qui i termini già in precedenza corsivati nell'analisi del pensiero di Simondon. Il web, nello specifico il web 2.0, si può senz'altro considerare come un oggetto tecnico secondo l'accezione che qui ne abbiamo dato. Ciò, ormai sarà chiaro, non tanto perché esso è il frutto di un'operatività tecnicamente organizzata, ma piuttosto perché si tratta proprio di un'*individualità tecnica* che attraverso delle libere e progettuali sinergie, che hanno nella tecnicità stessa la loro ragion d'essere (applicazioni, configurazioni, sviluppo dei network), tende ad una sempre più compiuta perfezione che dà vita a sempre nuove realtà tecniche. Questo processo che abbiamo detto di concretizzazione, che conserva al fondo un residuo di indeterminatezza e progettualità sinergetica, è alla base del carattere mai compiuto del web e dei suoi contenuti.

Quei materiali e documenti potenzialmente memorativi (pagine fb, video, foto blog), la cui natura questo lavoro intende indagare, in quanto forme di artefatti tecnici espongono proprio questo processo infinito di individuazione che investe il web; essi infatti, si situano nel mezzo di tale processo, generando attraverso la propria puntualità, ma non saturazione, ulteriore tecnicità, intesa cioè come l'apertura imprevedibile, progettuale e

creativa di nuove *forme* intermediali, interattive, nuove *forme estetiche*. L'ambiente, infatti, che determina ed è a sua volta determinato da questo processo, è effettivamente un ambiente associato, diremo un *ambiente tecno-estetico*⁹¹: la progettualità tecnica incontra, proprio attraverso l'interattività e l'inter-creatività degli utenti, l'orizzonte di un sentire comune, di un'*asithesis* condivisa, che viene così continuamente ripensata e rimessa in gioco. Se dunque l'analisi delle tesi di Simondon attraverso l'interpretazione di Montani è parsa convincente, dovremo cercare di capire, a partire dall'analisi dell'ambiente associato che il web produce, a quali modificazioni sta andando incontro il nostro sentire, nel senso ampio che abbiamo già indicato, la nostra possibilità cioè di fare esperienza, di incontrare il mondo ed elaborarlo.

La parafrasi del titolo dell'opera di Dewey – questa è la seconda accezione – accenna anche alle problematicità insite in questa forma di riconfigurazione tecnica dell'esperienza, che per altro è già emersa nelle pagine di questo capitolo nella discussione delle tesi di Montani. E cioè: in questa sempre più capillare e pervasiva operazione di delega tecnica, che avviene attraverso la medialità dispiegata del web, siamo ancora effettivamente in grado di fare esperienza? Nel celebre testo di Dewey l'arte è considerata – e in questo il filosofo americano è molto vicino alle tesi di Garroni – come ciò che ci fa accorgere del fatto stesso che facciamo esperienza. Da qui *l'arte come esperienza*. Dewey infatti vede nell'arte un'amplificazione riflessiva e sensibile allo stesso tempo dell'esperienza in generale⁹². “Noi siamo per così dire introdotti – scrive Dewey – in un mondo al di là di questo mondo che è tuttavia la realtà più profonda del mondo in cui viviamo nelle nostre esperienze comuni. Siamo trasportati al

⁹¹ Vale a dire ambienti predisposti tecnicamente che vanno a sollecitare e riorganizzare la nostra *aisthesis*; si tratta di un termine introdotto in maniera specifica da Simondon, che scrive: “Forse non è vero che tutti gli oggetti estetici hanno un valore tecnico, ma ogni oggetto tecnico, sotto un certo aspetto, ha un tenore estetico”, “Sur la tecno-esthétique”, in *Les Papiers du Collège International de Philosophie*, n. 12, 1992; tr. it., *Sulla tecno-estetica*, a cura di E. Binda, Mimesis, Milano 2014, p. 36. E poi ancora: “Il sentimento tecno-estetico sembra essere più originario rispetto al solo sentimento estetico, o all'aspetto tecnico considerato semplicemente sotto l'angolazione della sua funzionalità, che è penalizzante”, *ivi*, p. 46.

⁹² Cfr. R. Diodato, *Intruduzione in Estetica dei media e della comunicazione*, a cura di R. Diodato, A. Somaini, il Mulino, Bologna 2011, p. 22.

di là di noi stessi per trovare noi stessi”⁹³. Non voglio proporre un’analogia forzata tra l’arte e il web, sebbene non ci sia bisogno di ricordare che nell’originaria formulazione greca non vi era alcuna distinzione tra tecnica e arte e che si tratta anche in questo caso di un sodalizio imprescindibile. Piuttosto il problema è chiedersi, per ritornare alla frase citata, se anche il web provvede in qualche modo a trasportarci in un mondo al di là di questo per permetterci di rincontrarlo o piuttosto per staccarcene completamente, per alienarci da esso perdendo quindi anche noi stessi. Ciò che si produce è quella che con Montani abbiamo definito anestizzazione o piuttosto una nuova e non per questo deteriorata riconfigurazione della nostra esperienza sensibile? Forse si sta sul confine netto eppur tuttavia talvolta invisibile di queste due diversi esiti. In ogni caso, e ritorniamo così al tema originario di questo paragrafo, per le motivazioni che ho qui addotto e che spero siano risultate convincenti, spetta all’estetica farsi carico di tale problema, fosse anche solo nella forma di un continuo vigilare, registrare, intercettare.

2.2 Estetica e teoria dei media

Nel paragrafo precedente a partire da una radicale ricomprensione dell’estetica⁹⁴, come pensiero sull’esperienza e sulle sue condizioni di possibilità – possibilità oggi più che mai tecnicamente disposte – abbiamo proposto una riflessione intorno agli oggetti tecnici, segnalando l’emergere di nuove configurazioni del sensibile, di nuovi ambienti. In questo paragrafo, invece, si darà spazio alle teorie legate all’analisi di specifici oggetti tecnici, i cosiddetti media. Verrà proposto un percorso attraverso le riflessioni più importanti del secolo scorso come ricognizione preliminare e necessaria ad un’analisi della medialità contemporanea che invece verrà svolta nel prossimo capitolo. Come si noterà non sempre si vedrà

⁹³ Cfr. J. Dewey, *Arte come esperienza*, cit., p. 198.

⁹⁴ Tale caratterizzazione la definisco radicale perché frutto di una precisa e pertanto netta linea teorica, che parte dalle riflessioni sulla terza critica di Kant di Garroni. Tuttavia è bene sottolineare la non totale convergenza, come è ovvio che sia, su tale interpretazione. Per una panoramica sullo statuto dell’estetica come disciplina rimando a W. Tatarkiewicz, *Storia di sei idee*, Aesthetica, Palermo, 2011 e P. D’Angelo, *Estetica*, Laterza, Roma-Bari, 2011.

esplicitamente tematizzato il rapporto con l'estetica o con il carattere tecnico dello sviluppo mediale del XX secolo; sarà tuttavia mia premura cercare di richiamare, quando necessario il paradigma da cui ci muoviamo.

2.2.1 *Walter Benjamin e il saggio sull'opera d'arte.*

La riflessione mediologica che ha avuto sviluppo nel secolo scorso ha in Walter Benjamin e nel suo noto saggio *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*⁹⁵ un' importante e decisiva origine teorica. La riflessione benjaminiana, ponendosi come un'analisi sullo statuto dell'opera d'arte contemporanea, tocca con estrema lungimiranza temi decisivi per una futura riflessione mediologica⁹⁶ e anche per le sorti dell'estetica come disciplina. Cerchiamo di ripercorrere gli argomenti principali evidenziando quegli aspetti della complessa riflessione benjaminiana che trovano particolare aderenza con una possibile analisi della medialità contemporanea.

Le tesi benjaminiane si articolano intorno a due nuclei teorici fondamentali, correlati ed intrecciati tra di loro: da un lato vi è l'analisi delle modificazioni che le trasformazioni e le evoluzioni tecnico-tecnologiche producono sullo statuto e sulla pratica delle opere d'arte; dall'altro vi è una riflessione sulle conseguenze che queste trasformazioni tecno-estetiche hanno sull'organizzazione e disposizione della vita delle masse. Ritengo necessario, per ragioni che appariranno più evidenti in seguito, soffermarsi innanzitutto sul primo nucleo teorico e muovere quindi dal concetto di riproducibilità e dalle sue conseguenze⁹⁷.

⁹⁵ W. Benjamin, "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner Reproduzierbarkeit" in *Gesammelte Schriften*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1989 [1936]; tr. it. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Tre versioni*, a cura di Fabrizio Desideri, Donzelli, Roma, 2012.

⁹⁶ Cfr. anche W. Benjamin, *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, a cura di A. Pinotti e A. Somaini, Einaudi, Torino 2012.

⁹⁷ Su questo argomento la seconda versione del saggio fornisce degli spunti di riflessioni molto importanti per le argomentazioni che qui si stanno svolgendo. Cfr. W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, cit., pp. 45-91.

Benjamin individua nella riproduzione meccanizzata un momento di cesura nella storia della produzione dell'opera d'arte. L'opera d'arte, infatti, è stata in via di principio sempre riproducibile e tuttavia la sua riproduzione tecnica è "qualcosa di nuovo che si afferma nella storia in modo intermittente, con immissioni assai distanti l'una dall'altra, ma con crescente intensità"⁹⁸. Benjamin propone una rapida ricognizione delle fasi di questa intermittente ma sempre più intensa storia della riproducibilità. Se la stampa rappresenta un momento particolarmente importante di questa storia, è la litografia ad aver permesso per la prima volta, dice Benjamin, la diffusione su larga scala di immagine riprodotte.

Tuttavia una nuova e decisiva cesura si è venuta a verificare in questa storia ed è rappresentata dalla nascita della fotografia. Due sono le epocali conseguenze che questa arriva a determinare. Innanzitutto per la prima volta *il fare artistico non è più principalmente affidato alla mano, ma all'occhio*, capace di afferrare più rapidamente di quanto la mano non possa fare; seconda conseguenza, poi, è che con la fotografia verranno poste le basi per nuova e sempre più raffinata opera di riproduzione di immagini che darà vita alla sfera dell'audiovisuale. Scrive Benjamin:

Come nella litografia era virtualmente nascosto il giornale illustrato, così nella fotografia era nascosto il film sonoro. Alla riproduzione tecnica del suono si pose mano alla fine del secolo scorso. *Intorno al 1900 la riproduzione tecnica aveva raggiunto uno standard grazie al quale essa non solo iniziò ad assumere come oggetto la totalità delle opere d'arte tramandate e a sottoporre il loro effetto alle più profonde trasformazioni, ma si conquistò anche un proprio posto tra i procedimenti artistici*⁹⁹.

A partire dalla fotografia e dal film sonoro si impone non soltanto un nuovo modo di *riproduzione* delle immagini, ma ben presto anche un nuovo modo di *produzione* delle immagini e delle opere d'arte stesse. È dunque un'innovazione tecnica – cioè una rinnovata forma di delega, quella che procede dalla mano all'occhio e che conduce alla riproduzione meccanizzata e massificata delle immagini (e poco più tardi del suono)¹⁰⁰ –

⁹⁸ Ivi, p. 47.

⁹⁹ Ivi, p. 48.

¹⁰⁰ Insisto sull'aspetto di riproducibilità del suono perché la sua evoluzione sarà un elemento fondamentale per la storia della medialità contemporanea, *infra* cap. 3.

all'origine di un nuovo modo di produzione e riproduzione dell'opera d'arte, che come si vedrà avrà importanti conseguenze.

La prima conseguenza va sotto la nota formulazione di *perdita dell'aura*: le opere vedono venir meno il Qui e Ora che prima le caratterizzava. Esse, infatti, storicamente e tradizionalmente godono di una certa unicità ed autenticità, preservate innanzitutto dalla materialità dalle forme tecniche attraverso cui vengono prodotte. Nel regime di pre-riproducibilità tecnica l'autenticità dell'opera è ciò che si sottrae, ciò che resta non solo intatto, ma intangibile da qualsiasi altra riproduzione, la quale d'altra parte resta certamente in linea di principio possibile, ma in sé falsa¹⁰¹. La tecnicizzazione e meccanizzazione della riproduzione delle opere – e quindi il venir meno in via di principio della loro autenticità – ha un impatto decisivo non soltanto sulla modalità dell'esperienza estetica ma anche sul rapporto che l'opera instaura con la tradizione e con il concetto stesso di tradizione in generale. Scrive Benjamin:

L'autenticità di una cosa è il complesso di tutto ciò che, fin dalla sua origine è in essa *tramandabile* (corsivo mio), dalla sua durata materiale al suo carattere di testimonianza storica. Poiché quest'ultima è fondata sulla prima, nella riproduzione, in cui la prima è sottratta all'uomo, comincia a vacillare anche quest'ultima: *il carattere di testimonianza storica della cosa* (corsivo mio). Soltanto questa certo; ma così inizia a vacillare l'autorità della cosa, «il suo peso tradizionale».¹⁰²

Il problema del valore testimoniale dell'immagine a seguito della sua riproducibilità è un tema assolutamente dibattuto e oggi particolarmente vivo. Quello che mi preme qui sottolineare, tuttavia, è che Benjamin vede con estrema chiarezza come tale rivoluzione tecno-estetica sia fortemente legata al problema della *tramandabilità*. Questo legame si rende visibile in

¹⁰¹ “Il Qui e Ora dell'originale costituisce il concetto della sua autenticità «e sul fondamento di quest'ultima poggia a sua volta la rappresentazione di una tradizione che, fino al giorno d'oggi, ha trasmesso quest'oggetto come qualcosa di medesimo ed identico». *L'intero ambito dell'autenticità si sottrae alla riproducibilità tecnica - e naturalmente non solo a quella tecnica*. Mentre l'autentico conserva, però, la sua piena autorità rispetto alla riproduzione manuale, che di regola è stata da esso bollata come falsificazione, non è questo il caso rispetto alla riproduzione tecnica”, W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, cit., p. 49.

¹⁰² Ivi, p. 50.

prima battuta nell'arte e in quello che oggi potremmo definire mondo dell'arte, ma, in realtà, va ben oltre questi confini.

A partire da uno specifico oggetto che faticava già allora ad essere riconosciuto come artistico, cioè il film, il filosofo tedesco porta avanti l'analisi di una nuova modalità di produzione di *artefatti* che – come abbiamo visto fino ad ora – si caratterizzano per il loro intrinseco carattere tecnico, per la loro costituiva perdita di singolarità e dunque per la connaturata possibilità di una massiccia diffusione¹⁰³. Il fatto che per la prima volta con il cinema si ha una *forma* – così la chiama Benjamin – “il cui carattere artistico viene interamente determinato dalla propria riproducibilità”¹⁰⁴ fa sì che per la prima volta essa venga ad assumere una caratteristica tradizionalmente marginale se non assente fino a quel momento, ossia quella della capacità di *miglioramento*¹⁰⁵. Le opere che si producevano nell'antichità, dice Benjamin, salvo casi particolari, come il conio e la fusione, erano uniche e non tecnicamente riproducibili e miravano perciò a produrre “valori di eternità dal livello della loro tecnica”¹⁰⁶. Oggi, visto l'alto sviluppo raggiunto dalle possibilità tecniche di riproduzione, l'opera, la forma, l'artefatto filmico – ma potremmo dire più avanti l'artefatto audiovisivo o intermediale – non mira più a tale eternità e il montaggio è l'emblema di questo avvenuto cambiamento di valori. Scrive Benjamin:

Il film è dunque l'opera d'arte più capace di miglioramento. E questa sua capacità di miglioramento è un connessione con la sua radicale rinuncia al valore di eternità. Questo risulta dalla controprova: per i Greci la cui arte aveva bisogno della produzione di valori per l'eternità, alla sommità delle arti stava la meno suscettibile di miglioramento, ovvero la scultura, le cui creazioni sono

¹⁰³ “Nelle opere cinematografiche la riproducibilità tecnica del prodotto non è, come ad esempio nelle opere letterarie o pittoriche, una condizione esterna della loro diffusione di massa. *La riproducibilità tecnica delle opere cinematografiche è immediatamente fondata nella tecnica della loro produzione. Questa non solo permette, nel modo più immediato, la diffusione di massa delle opere cinematografiche, ma addirittura l'impone*”, *ivi*, pp. 54-55.

¹⁰⁴ *Ivi*, p. 61

¹⁰⁵ Cfr. *ivi*, pp. 61-62.

¹⁰⁶ *Ibid.*

letteralmente tutte d'un pezzo. La decadenza della scultura nell'epoca dell'opera d'arte montabile (corsivo mio) è ineluttabile¹⁰⁷.

Viviamo dunque nell'epoca dell'opera d'arte montabile, che non può più assicurare la tramandabilità di valori eterni o essere testimonianza affidabile e duratura, ma che introduce un altro valore, quello del miglioramento.

Tale cambiamento connaturato alla riproducibilità – e che investe la produzione delle opere, ma come abbiamo visto anche e soprattutto la loro *post-produzione* – è reso possibile dal fatto che la pratica dell'opera d'arte non si instaura più su una forma di culto ma su una forma di esposizione. Veniamo così ad un altro nucleo teorico assai noto del saggio di Benjamin. I due poli entro cui si articola la storia dell'opera d'arte sono quelli del suo valore culturale e del suo valore espositivo. Qui Benjamin ripropone una vera e propria sorta di breve storia della pratica artistica. Dall'uomo della pietra, all'arte sacra fino ad arrivare al moderno mito della bellezza, l'arte si fonda su una pratica culturale, quella per l'appunto dell'autenticità e dell'auralità, dell'esperienza dell'apparizione della distanza per quanto essa possa essere vicina¹⁰⁸. Con la riproducibilità tecnica, però, questa esperienza cambia e si capovolge nel suo polo opposto, cioè nell'estrema possibilità di esposizione, nella piena affermazione dei valori espositivi. Per capire la portata di tale rovesciamento di valori Benjamin prova a mettere in relazione la funzione dell'arte nella preistoria con quella attuale. È opportuno riportare il passo per intero:

Con i diversi metodi di riproduzione tecnica dell'opera d'arte, la sua esponibilità è cresciuta in una misura così poderosa che lo spostamento quantitativo tra di suoi due poli si capovolge, similmente a quanto avvenuto in età preistorica in una trasformazione qualitativa della sua natura. Infatti come in età preistorica l'opera d'arte, in forza del peso assoluto riposto nel suo valore culturale, divenne in primo luogo uno strumento della magia che solo più tardi fu riconosciuto, in certo qual modo come opera d'arte, così oggi l'opera d'arte, in forza del suo peso assoluto riposto nel suo valore espositivo, diviene una creazione con funzioni del tutto nuove, dalle quali quella di cui siamo consapevoli, l'artistica, spicca come quella che in futuro

¹⁰⁷ *Ibid.*

¹⁰⁸ *Ivi*, p. 52.

potrà essere riconosciuta come funzione accessoria.¹⁰⁹

Il passaggio dal primato del valore culturale a quello espositivo dell'opera si fonda, come abbiamo visto su una innovazione tecnica, che determina delle nuove funzioni dell'opera, che potrebbero avere un rapporto del tutto marginale con la tradizionale operatività artistica.

Non intendo approfondire in questa sede le tesi di Benjamin sul destino dell'arte e della sua funzione; piuttosto vorrei evidenziare che questa trasformazione tecnica – cioè quella della riproducibilità meccanizzata – arriva in realtà, a modificare il rapporto stesso che si instaura tra uomo e tecnica. Per mostrare ciò Benjamin utilizza proprio di nuovo come termine di paragone la tecnica preistorica. Laddove essa prevedeva un sempre maggiore coinvolgimento dell'uomo nella tecnica¹¹⁰, quella del nostro tempo invece tende ad impiegarlo sempre meno, collocandosi “sulla linea degli aerei telecomandabili che non richiedono alcun equipaggio”¹¹¹. Quello che si profila dunque è in realtà un nuovo tipo di *interazione*, che, come abbiamo visto, non si fonda più sul culto ma sul gioco, su un gioco armonico, dice Benjamin, che si viene a creare tra umanità e natura. Scrive Benjamin:

La funzione socialmente decisiva dell'arte attuale sta nell'esercitarsi in questo gioco armonico. Ciò vale in particolare modo per il cinema. *Il cinema serve a esercitare l'uomo in quelle appercezioni e reazioni determinate dal rapporto con un'apparecchiatura il cui ruolo nella sua vita aumenta quasi quotidianamente.*

L'opera, dunque, svolge oggi una funzione che può essere marginale dal punto di vista artistico, ma che risulta decisiva da un punto di vista sociale, proprio in virtù del rapporto che essa crea tra uomo e apparato tecnico. Ed è proprio questo rapporto tra uomo e apparato tecnico che dobbiamo ancora approfondire, toccando così un altro nucleo teorico particolarmente denso delle analisi benjaminiane.

¹⁰⁹ Ivi, p. 57.

¹¹⁰ Ivi., p. 58.

¹¹¹ *Ibid.*

Se con il venir meno del valore culturale dell'opera essa si trova completamente sbilanciata sul versante della piena esponibilità, bisogna registrare che è proprio intorno a questo carattere esponibile, montabile, post-producibile dell'opera, che si crea un nesso decisivo tra estetica e politica. Cosa vuol dire che il ruolo che l'apparecchiatura o l'apparato tecnico svolge va aumentando sempre più nella vita dell'uomo? Vuol dire innanzitutto che cambia il rapporto tra la massa e l'opera, che questa in virtù di quel carattere esponibile, diventa in un certo senso *partecipata*, per cui comincia a ribaltarsi il rapporto tra *autore e pubblico* – e l'esempio a cui Benjamin pensa è quello della spazio dedicato alle lettere nella stampa quotidiana. Ma l'esponibilità ha un impatto decisivo, non solo sul rapporto, come abbiamo visto, del pubblico con l'opera, ma anche del pubblico con il concetto stesso di immagine pubblica. È a questo livello che si gioca l'intricato rapporto tra riproducibilità, estetizzazione e politica. Scrive Benjamin:

La qui constatabile trasformazione delle modalità espositiva, dovuta alla tecnica di riproduzione, si fa notare anche in politica. *Si può comprendere la crisi delle democrazie come una crisi delle condizioni di esposizione dell'uomo politico.* Le democrazie espongono l'uomo politico un modo immediato, nella sua persona e precisamente lo espongono ai rappresentati. Con le innovazioni dell'apparecchiatura di registrazione, che permette all'oratore durante il discorso di rendersi udibile a un'illimitata moltitudine e, poco dopo, di rendersi visibile a un'illimitata moltitudine, l'esposizione dell'uomo pubblico di fronte a questa apparecchiatura di registrazione passa in primo piano. Ciò svuota i parlamenti nello stesso tempo in cui svuota i teatri.¹¹²

Questa forma di estetizzazione della politica è ciò che richiede ed impone, secondo la nota formulazione, una politicizzazione dell'arte. Benjamin vede qui chiaramente l'impatto epocale che le nuove tecnologie di riproduzione hanno sullo sviluppo delle democrazie e della storia dei popoli. E in quel monito finale alla politicizzazione dell'arte sembra indicare il ruolo di un'opera che non sia necessariamente artistica, ma che si costituisca – scrive Desideri – “come potente agency di processi di mediazione simbolica

¹¹² Ivi, p. 72.

in relazione alla sua intrinseca destinazione di massa”¹¹³. E aggiungo io in relazione alla sua intrinseca produzione e post-produzione di massa.

Cosa ne è allora in tutto ciò dell'estetica? L'estetica deve rinunciare ai suoi valori tradizionali, come quelli di creatività e genio, che vedono al momento, dice Benjamin, un'incontrollabile elaborazione fascista¹¹⁴. L'estetica deve piuttosto farsi carico di questa nuova modalità di produzione, del *diritto di ogni uomo a essere filmato* e quindi delle modificazioni che la tecnicità impone alla comune capacità di sentire ed elaborare. Rispetto a questo Benjamin sembra indicare con estrema chiarezza la sfida che l'estetica non può non cogliere: il superamento delle tradizionali categorie può condurre all'instaurazione di un ruolo decisivo per l'estetica, quello cioè – scrive Desideri – di “analisi della percezione e della dinamica storica delle sue trasformazioni”¹¹⁵, cioè di riflessione critica sul rapporto tra storicità e determinatezza dei dispositivi tecnici e storicità delle modalità di configurazione e organizzazione del sensibile. Scrive Benjamin:

Nel corso di lunghi periodi storici insieme al modo di esistere complessivo della collettività si trasforma anche la modalità della loro percezione. La modalità in cui si organizza - il medium in cui essa si realizza - non è condizionata solo in senso naturale, ma anche in senso storico.

La trasformazione tecnica-tecnologica data dalla determinatezza della contingenza storica può modificare profondamente le pratiche di esistenza di una collettività, fino alle modalità sensoriali attraverso cui essa, proprio in quanto collettività, opera l'organizzazione del molteplice, cioè costruisce esperienza. Le facoltà dei singoli devono dunque confrontarsi con la determinatezza storica del medium, in quanto realizzazione delle modalità di organizzazione del sensibile. Sarà proprio sull'analisi di specifici *media* che ci soffermeremo nel prosieguo di questo lavoro.

2.2.2. Marshall McLuhan - Capire i media

Comunemente legate alla teoria della comunicazione, le tesi di Marshall McLuhan rappresentano un momento decisivo di questo dialogo

¹¹³ F. Desideri, “I Modern Times di Benjamin”, *ivi*, p. XXXV.

¹¹⁴ Cfr, *ivi*, p. 46.

¹¹⁵ *Ivi*, p. XXXI.

tra estetica e teoria dei media. Nella rapida ricognizione delle testo benjaminiano, abbiamo visto che solo una volta è comparso il termine *medium*, indicando essenzialmente l'apparato, il dispositivo tecnologico, in quanto precipitato puntuale della modalità di organizzazione, naturale e storica, di una società. Potremmo dire che McLuhan allarga lo spettro delle conseguenze delle tesi benjaminiane, proponendo una riflessione che, a partire da diversi e specifici mezzi tecnici, analizzi i diversi e specifici mondi che questi aprono. In questa analisi, tuttavia, resta sempre ben saldo un orizzonte teorico molto preciso, legato a concetti fin qui già incontrati, come quello di delega, di estensione e di reciprocità tra natura e storia. È per questo dunque che è necessario ancora oggi rivolgersi alle tesi di McLuhan – ancora oggi che molte di esse, come quella sul villaggio globale, possono sembrare superate o ampiamente metabolizzate. Ciò che risulta interessante per il discorso che qui stiamo facendo, non è la lungimiranza del teorico – sebbene in alcuni casi verrà anche richiamata – ma il fatto che le sue tesi mostrano con particolare evidenza l'imprescindibile nesso che si instaura – pur nell'orizzonte di un'indagine sociologica – tra una possibile riflessione sui media e l'estetica così come fin qui è stata descritta.

Veniamo dunque alle note tesi del sociologo canadese e individuiamo i passi in cui si delinea il concetto di *medium*, partendo dalla fin troppo nota definizione:

“In una cultura come la nostra, abituata da tempo a frazionare e dividere ogni cosa al fine di controllarla è forse sconcertante sentirsi ricordare che, per quanto riguarda le sue conseguenze pratiche, il medium è il messaggio. Che in altre parole le conseguenze individuali e sociali di ogni medium, cioè di ogni estensione di noi stessi, derivano dalle nuove proporzioni introdotte nelle nostre questioni personali da ognuna di tali estensioni o da ogni nuova tecnologia.”¹¹⁶

“Ogni invenzione o tecnologia è un'estensione o un'autoamputazione del nostro corpo, che impone nuovi rapporti o nuovi equilibri tra gli altri organi e le altre estensioni del corpo.”¹¹⁷

¹¹⁶ M. McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, Gingko Press, Berkeley 1964; tr. it. *Capire i media. Gli strumenti del comunicare*, IlSaggiatore, Milano, 2011, p. 29.

¹¹⁷ Ivi, p. 61.

Il medium è un'estensione di noi stessi che produce delle modificazioni, delle nuove proporzioni nelle relazioni dell'uomo rispetto a se stesso e ai propri sensi, agli altri e all'ambiente che lo circonda. Ciò che veicola il mezzo non è un messaggio determinato, ma delle modificazioni generali che investono l'uomo in maniera inevitabile e definitiva. I media – dice McLuhan – sono *metafore attive*¹¹⁸, sono cioè, dispositivi di traduzione ed elaborazione continua dell'esperienza in quanto tale¹¹⁹ in nuove forme di esperienza determinata. Essi non sono dispositivi esterni all'uomo, bensì sono sue emanazioni, come la parola parlata, prima forma di tecnologia secondo McLuhan, in quanto sistema simbolico di traduzione dell'esperienza per i nostri sensi. Come la parola, così le ferrovie o la stampa, sono essenzialmente estensioni dell'uomo che alterano “gli schemi di interdipendenza tra le persone, come i rapporti tra i sensi”¹²⁰.

Questa operazione di esternalizzazione, di delega – per usare un termine ampiamente utilizzato in questo capitolo – genera innanzitutto un rapporto ambivalente dell'uomo con le sue stesse protesi, producendo una forma di vero e proprio *narcisismo*. Il senso del mito di Narciso, sostiene McLuhan, è che l'uomo subisce fortemente il fascino delle sue stesse emanazioni che non riconosce ovviamente come tali¹²¹. Se Narciso fosse stato consapevole che l'immagine riflessa era in realtà la propria, in quanto estensione o riproduzione, avrebbe reagito diversamente. È molto indicativo, dice McLuhan, l'importanza che la nostra cultura ha attribuito a tale mito. L'attuale forma di narcisismo sta nell'idea dominante per cui il valore e l'impatto di una innovazione tecnica, di una protesi tecnologica, dipenda dal modo in cui essa viene utilizzata. È questa, dice McLuhan, una forma di narcosi, cioè di ipnotizzazione e *anestetizzazione* dell'uomo, che si trova costitutivamente amputato ed esteso in una forma tecnica¹²². Da ciò scaturisce la reazione convenzionale ad ogni tipo di media che è quella “dell'opaca posizione dell'idiota tecnologico”¹²³: insensibile alle profonde

¹¹⁸ Cfr. *ivi*, p. 71

¹¹⁹ Cfr. P. Ortoleva, *Prefazione*, *ivi*, p. 9.

¹²⁰ *Ivi*, p. 97.

¹²¹ Cfr. *ivi*, p. 58.

¹²² *Ivi*, p. 33.

¹²³ *Ivi*, p. 38.

modificazioni e riconfigurazioni provocate dai media, concentra la propria attenzione sull'eventuale contenuto veicolato; ma l'effetto del medium, non ha nulla a che fare con il suo messaggio, *il medium è il messaggio*.

Proprio per questa forma di dimenticanza della verità della tecnica, si potrebbe dire con echi heideggeriani, è necessario essere consapevoli dell'esatta portata delle estensioni dell'uomo. Le analisi di McLuhan passano in rassegna tantissimi dispositivi tecnici, afferenti alla sfera della comunicazione in senso lato, dalla parola all'abbigliamento, dal denaro al fumetto, fornendo spesso una ricostruzione storica oltre che teorica. Tuttavia è l'estensione della *rete elettrica* il tema ricorrente, il filo conduttore della riflessione sulle contemporanee forme di protesi e del loro impatto. La caratteristica principale dell'allora contingenza storica stava nella possibilità – per la prima volta esperita – di una simultaneità e reciprocità della comunicazione elettrica. Tale simultaneità non significa, però, l'unificazione dell'informazione ora trasmessa, quanto piuttosto la sua diversificazione. Se la rete ferroviaria faceva da vaso comunicatore tra conglomerati urbani, la rete elettrica invece unisce punti che possono rimanere tra di loro isolati o diversificati¹²⁴.

La rete elettrica funziona sul modello di esternalizzazione del sistema nervoso, permettendo l'estensione “del nostro stesso sistema nervoso centrale in un abbraccio globale, *che abolisce (...) tanto il tempo quanto lo spazio (corsivo mio)*”¹²⁵. Sono diverse le conseguenze che McLuhan rintraccia nell'affermarsi della rete elettrica: dallo stravolgimento della cultura tipografica – e il conseguente venir meno della possibilità di una “visione nazionale uniforme”¹²⁶ per mezzo dell'introduzione del telegrafo – alla rivoluzione che investe i giornali e i quotidiani (e non a caso è questo uno degli esempi che fa anche Benjamin); essi, infatti, non solo producono “uno svergognato coinvolgimento nelle profondità

¹²⁴ Ivi, p. 53.

¹²⁵ Ivi, p. 23. “L'elettricità ha ridotto il globo a poco più che un villaggio e, riunendo con repentina implosione tutte le informazioni sociali e politiche, ha intensificato in misura straordinaria la consapevolezza della responsabilità umana. È questa componente centripeta che modifica la posizione dei negri, degli adolescenti e via dicendo. Non è più possibile contenere politicamente questi gruppi sociali entro limiti determinati; essi sono ora, grazie ai media elettrici, coinvolti nella nostra vita, come noi nella loro”, ivi, p. 24

¹²⁶ Ivi, p. 233. Più avanti parleremo di *narrazione condivisa*.

dell'interesse e del sentimento umano"¹²⁷ – di contro ad una cultura autoriale personale ma distaccata – ma mettono in crisi anche le fondamenta di sistemi politici consolidati, per l'appunto quello democratico. Scrive McLuhan:

Man mano che la velocità elettrica aumenta, la politica tende ad allontanarsi dalla rappresentanza e dalla delegazione degli elettori per un coinvolgimento immediato dell'intera comunità nelle decisioni fondamentali.¹²⁸

È questo un caso evidente dello sguardo lungimirante di McLuhan, soprattutto rispetto agli argomenti che più da vicino ci riguardano, e convergente con alcune delle tesi benjaminiane.

Tuttavia ancora una distinzione deve essere fatta a partire dalla diffusione su larga scala della rete elettrica ed è quella tra media caldi e media fresi. Se con la rete elettrica, infatti, l'attenzione si sposta sensibilmente sull'effetto che il medium produce piuttosto che sul suo contenuto o significato¹²⁹, bisogna rilevare che tale effetto varia a seconda che si tratti di un *medium caldo* o di un *medium freddo*. Per medium caldo McLuhan intende un medium che "estende un unico senso fino ad un' «alta definizione»: fino allo stato cioè in cui si è abbondantemente colmi di dati"¹³⁰. La differenza principale tra i due tipi di media sta nella modalità in cui avviene l'interazione medium - uomo. I media caldi, infatti, proprio per la loro sovrabbondanza di dati ed informazioni comportano una partecipazione limitata da parte dell'uomo o in molti casi passiva; i media freddi, viceversa, implicano un'altra partecipazione o *interazione*. Tale distinzione suona oggi fortemente datata, se non in alcuni casi poco aderente alla realtà: a partire infatti da questa distinzione paradossalmente McLuhan individua nella televisione un medium freddo, vedendo quindi nel suo utilizzo un alto grado di partecipazione da parte dello spettatore¹³¹.

¹²⁷ Ivi, p. 198.

¹²⁸ Ivi, p. 190.

¹²⁹ Ivi, p. 45.

¹³⁰ Ivi, p. 42.

¹³¹ Nella fattispecie McLuhan si riferisce all'immagine televisiva, che nella sua frammentarietà comporta una sorta di azione di sintesi da parte dello spettatore. Cfr. ivi, p. 158.

Tuttavia essa sembra anticipare un tema che ritornerà con ogni evidenza negli argomenti che tratteremo più avanti circa l'interattività e il venire meno oggi della possibilità stessa di operare una simile distinzione tra medium caldo e medium freddo.

Ancora un'ultima osservazione, prima di lasciare il testo di McLuhan. In questo contesto di narcisismo e anestetizzazione dovuto al radicale movimento di estensione di nuove protesi tecniche e tecnologiche, diviene cruciale il ruolo dell'arte e dell'artista. Scrive McLuhan:

“Nell'era elettrica non ha più senso dire che gli artisti sono in anticipo sui tempi. Lo è anche la tecnologia se siamo in grado di riconoscerla per ciò che è. Per evitare un'eccessiva catastrofe l'artista tende ora a spostarsi dalla torre d'avorio a quella di controllo. Nella nostra epoca, come l'istruzione non è più un ornamento superfluo (...), così l'artista è indispensabile per formare, analizzare e comprendere le forme e le strutture create dalla tecnologia elettrica. (...) È l'uomo della consapevolezza integrale. Egli può correggere i rapporti tra i sensi prima che i colpi di una nuova tecnologia abbiano intorpidito i procedimenti coscienti.”¹³²

Per McLuhan il problema non è stabilire cosa è dell'arte a partire dalle modificazioni tecniche e tecnologiche che si verificano, ma registrare che proprio in ragione di esse il suo ruolo cambia, risultando decisivo per un processo di consapevolezza dell'uomo rispetto alle sue estensioni tecniche. L'arte non ha il merito di arrivare prima, su questo McLuhan è chiarissimo e il problema non è quello. L'arte ha il compito, invece, di sottrarsi alla ludicità del passatempo, del lusso o dell'intellettualismo e intervenire nella regolazione delle proporzioni che le nuove tecnologie instaurano tra i sensi, tra gli uomini e tra gli ambienti. Implicitamente dunque anche McLuhan vede la necessità di abbandonare determinate categorie integrate nel tradizionale concetto di arte, in vista di una un'idea direi più pratica, più impegnata, più *politicizzata* – e veniamo di nuovo a Benjamin – nel senso che riguarda la *polis* e i suoi abitanti.

¹³² Ivi, p. 78.

2.2.3 *Il Web come impianto collettivo della sensibilità e dell'intelligenza. Lévy e De Kerckhove.*

L'obiettivo dei paragrafi precedenti era quello di mostrare la relazione strettissima e necessaria che si instaura tra l'introduzione e l'implementazione di nuove forme tecniche, cioè di nuove protesi ed estensioni, e la riconfigurazione dell'orizzonte del sensibile e della sua elaborazione da parte dell'uomo. In questo paragrafo invece si vuole analizzare tale relazione a partire da un punto di vista molto preciso, che è quello che consegue alla nascita e poi all'enorme diffusione del *World Wide Web*.

Se con le precedenti riflessioni si sono posti e chiariti i termini generali di una possibile intersezione tra estetica e teoria dei media, si vuole invece qui porre le basi per una specifica analisi estetica della realtà mediale contemporanea. Gli autori che verranno trattati hanno colto tale movimento tecno-estetico alla sua origine. Da ciò consegue che, da un lato, alcune delle loro previsioni appaiono oggi assolutamente lungimiranti, e ciò mostra anche – ma forse questo è più che opinabile – che dalla nascita del web ad oggi la teoria dei media non ha fatto grandi passi in avanti. Dall'altro lato alcune analisi specifiche condotte sul funzionamento del web possono risultare ad oggi ampiamente superate o comunque acquisite. Non occuperò qui di tali analisi, a cui sarà dedicato il prossimo capitolo, in cui alcune delle tesi centrali dagli autori citati saranno riprese. In questa sede mi limiterò invece ad individuare e a segnalare il carattere specifico del rapporto tra organizzazione del sensibile e nuova realtà mediale, condizionata essenzialmente dalla nascita del web. Infine un ultimo avvertimento: proprio perché i testi a cui faremo riferimento hanno avuto origine nel momento in cui il web stava nascendo, vedremo che molto spesso alcuni termini e questioni si intrecciano in maniera non del tutto chiara: *internet*, *web*, *virtuale*, *cyberspazio* possono apparire come sinonimi, o come l'uno la spiegazione dell'altro, sebbene indichino talvolta dispositivi diversi. Fermo restando che il nostro oggetto resta il web, si farà talvolta riferimento anche agli altri termini sopra citati.

Gli autori di cui ci occupiamo in questo paragrafo sono Pierre Lévy e Derrick De Kerckhove. Quest'ultimo, allievo di McLuhan, ha portato avanti sostanzialmente le tesi del sociologo canadese, confrontandole con la

la nuova configurazione mediatica; il primo invece ha un'impostazione più filosofico-politica ed è nell'ambito di questo orizzonte che si è occupato di Internet e del web. A distanza di alcuni anni¹³³, prima Lévy e poi De Kerckhove hanno introdotto rispettivamente i concetti di *intelligenza collettiva*¹³⁴ e *intelligenza connessa*¹³⁵ in riferimento al funzionamento del web. È dall'analisi di questi due concetti – di cui vorrei proporre una rapida ricognizione – che credo si possa cogliere la portata dell'impatto che questa nuova forma mediale ha sulla generale organizzazione contemporanea dell'esperienza.

Entrambi gli autori sono concordi nel rintracciare un carattere epocale nell'avvento del web, pari all'invenzione della stampa o della parola scritta. Sebbene essi risentano ancora di una certa euforia che ha accompagnato la nascita del web, credo sia ancora ragionevole individuare in essa quello che De Kerckhove chiama uno spartiacque, non tanto o non solo psicologico, come riferisce lo studioso canadese¹³⁶, quanto, per l'appunto tecno-estetico. Scrive a tal proposito Lévy:

Un movimento generale di virtualizzazione investe oggi non solo l'ambito dell'informazione e della comunicazione, ma anche il corpo, il sistema economico, i parametri collettivi della sensibilità e l'esercizio dell'intelligenza. La virtualizzazione si estende persino alle modalità della convivenza, del "noi"¹³⁷.

¹³³ Cioè qualche anno dopo rispetto al 30 aprile 1993, data in cui il CERN rese pubblico e disponibile a chiunque il web. Cfr. Wikipedia, http://it.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web#La_nascita

¹³⁴ P. Lévy, *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, La Découverte, Paris, 1994, tr. it. *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano 1996.

¹³⁵ D. De Kerckhove, *Connected Intelligence. The arrival of the web society*, Somerville House, London, 1997.

¹³⁶ Cfr. D. De Kerckhove, cit., p. 141, "Oggi, in virtù del cambiamento tecnologico, dobbiamo confrontarci con il potenziale di un profondo spartiacque psicologico. Le condizioni sociali e psicologiche dell'umanità sono da sempre intimamente associate alla tecnologia, e ciò è ancor più vero oggi" (trad. mia, "Today, thanks to the technological change, we are faced with the potential for a major psychological watershed. The social and psychological conditions of humanity have always been closely related to technological and this is true more than ever today").

¹³⁷ P. Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel?* Editions La Découverte, Paris 1995; tr. it *Il virtuale*, Cortina, Milano 1997.

L'evoluzione in corso converge verso la costituzione di un nuovo ambito di comunicazione, di pensiero e di lavoro per le società umane¹³⁸.

Se si trattasse solo di passare da una cultura a un'altra, avremmo ancora degli esempi, dei riferimenti storici. Ma passiamo da un tipo di umanità a un altro che non solo resta oscuro, indeterminato, ma che ci rifiutiamo persino di interrogare, che non accettiamo ancora di prendere in esame¹³⁹.

Lévy parla di un generale movimento di virtualizzazione che sta investendo e coinvolgendo l'umanità, a partire dalle sue facoltà più essenziali, quelle cioè del sentire e del pensare. Non volendomi soffermare particolarmente sulla teoria del virtuale di Lévy, che muove dal concetto di possibilità e attualizzazione fin dalla scolastica, basti dire, in questa sede, che il processo di virtualizzazione innanzitutto non è qualcosa che si oppone al reale. Il virtuale sta ad indicare un momento di sviluppo ontologico degli oggetti, considerati in senso ampio, per cui questi, che si tratti di eventi, entità o situazioni, non si trovano in una condizione stabile, statica o già definita, ma in un complesso problematico, in cui si incrociano diverse forze e tendenze¹⁴⁰. Il virtuale, dice Lévy, è un momento fondamentale per la creazione di realtà.

Questo generale movimento di virtualizzazione – che ha ovviamente in uno specifico cambiamento tecnico e tecnologico la sua condizione di possibilità e nella fattispecie nel passaggio al sistema computazionale, cioè al digitale in quanto assolutizzazione del concetto di montaggio¹⁴¹ – provoca delle modificazioni decisive nell'ambito del

¹³⁸ P. Lévy, *L'intelligenza collettiva*, cit., p. 14.

¹³⁹ Ivi, p. 17.

¹⁴⁰ P. Lévy, *Il virtuale*, cit., pp. 7-8, "Ma che cos'è la virtualizzazione? Non più il virtuale come modo d'essere ma la virtualizzazione come dinamica. *La virtualizzazione può essere definita come il movimento contrario all'attualizzazione*. Essa consiste nel passaggio dall'attuale al virtuale, "nell'elevare a potenza" l'entità considerata. La virtualizzazione non è una derealizzazione (la trasformazione di una realtà in un insieme di possibili) ma un cambiamento di identità, uno spostamento del centro di gravità ontologico dell'oggetto in questione: anziché definirsi fundamentalmente attraverso la sua attualità (una "soluzione"), l'entità trova ora la propria consistenza essenziale in un campo problematico".

¹⁴¹ Cfr. P. Lévy, *L'intelligenza collettiva*, cit., p. 62.

pensare e del sentire umani in generale, e non soltanto quindi nell'ambito delle forme di comunicazione. Ciò che si determina, potremmo dire, è una nuova forma di comunità, "un nuovo spazio antropologico"¹⁴², regolata da movimenti e dinamiche diverse da quelle tradizionali che l'hanno preceduta. Questo significa *intelligenza collettiva*: la costituzione di un nuovo ambiente, di un nuovo orizzonte di esperienza, in cui il pensare ed il sentire diventano collettivi fin dalla loro elaborazione (o talvolta si dovrà parlare di inelaborazione) grazie alla mobilitazione di competenze ed intelligenze individuali, che vengono distribuite già dalla loro origine¹⁴³. Non si tratta più soltanto della modalità attraverso cui una collettività condivide, trasmette o rende pubblico il suo essere tale, non si tratta cioè di una successiva messa in forma, ma delle modalità stesse attraverso cui la collettività, ora globalmente intesa, si configura. Ciò che si costituisce è una forma di comunità raccolta, di *rete*, per l'appunto, che consiste in un vero e proprio – lo chiama Lévy – "*impianto collettivo della sensibilità e dell'intelligenza*"¹⁴⁴ e che rappresenta un nuovo e decisivo momento nella storia dell'ominazione¹⁴⁵.

Anche De Kerckhove, come ho sostenuto all'inizio di questo paragrafo, offre un'interpretazione di tali processi di riconfigurazione delle modalità del sentire insieme, enfatizzandone, però, l'aspetto più tecnico e mediologico. Grazie alla velocità dell'elettricità¹⁴⁶, infatti, pensare ed elaborare possono addirittura sovrapporsi, diventando l'una e la stessa cosa, dando vita, cioè, ad un processo collettivo. Scrive De Kerckhove:

¹⁴² Un quarto spazio, dopo la terra, il territorio e lo spazio delle merci, cfr. *ivi*, pp. 27-29.

¹⁴³ Cfr. *ivi*, p. 34.

¹⁴⁴ *Ivi* p. 15.

¹⁴⁵ Cfr. Lévy, *ivi*, p. 17, "I progressi delle protesi cognitive a supporto digitale modificano profondamente le nostre capacità intellettuali, così come farebbero le mutazioni del nostro patrimonio genetico (...) Insomma l'ominazione, il processo di formazione del genere umano non è terminata. Pare che subisca addirittura un'accelerazione improvvisa".

¹⁴⁶ Come sappiamo la rete elettrica è l'oggetto mediale per eccellenza nella riflessione di McLuhan, di cui De Kerckhove tenta un ampliamento; cfr. D. De Kerckhove, *The Skin of Culture. Investigating the New Electronic Reality*, Somerville Press, London, 1995, p. 46.

Mentre la nostra coscienza ordinaria funziona come l'elaborazione della realtà virtuale compiuta, però, da una singola mente, la tecnologia VR (realtà virtuale) permetterebbe a molte menti di elaborare collettivamente una forma di coscienza di gruppo ¹⁴⁷.

Da quando ho scritto tali riflessioni, ho attuato una revisione del mio pensiero in due importanti aspetti. Il primo è che la nostra comunemente condivisa intelligenza tecnologica non è realmente "collettiva", ma più precisamente connessa. L'altro è che di fatto siamo già lì, e sebbene dovremmo mantenere la calma, non è questo il tempo per rilassarsi ¹⁴⁸.

Se nella prima citazione, quella tratta dal testo del '96, De Kerckhove si muove ancora nell'ambito delle ipotesi, solo un anno dopo sostituirà il termine *collective* con *connected*, facendo notare che non si tratta più di un'eventualità futuristica, ma di una realtà concreta. Bisogna prendere in carico, si leggeva anche prima con Lévy, il fatto che si sta vivendo il passaggio da un'umanità all'altra: questa nuova umanità è un'umanità *connessa*. Se all'inizio Internet, dice De Kerckhove, consiste essenzialmente nella connessione di indirizzi, nodi e posti, il Web connette contenuti¹⁴⁹, per cui da un'infrastruttura costitutivamente connessa si è passati a dei contenuti che, per dir così, si costituiscono già in quanto connessi.

Ciò che si produce allora è una nuova condizione cognitiva che De Kerckhove chiama *webness*¹⁵⁰: la possibilità di avere accesso ad un sistema quasi organico costituito da milioni di menti a lavoro su qualsiasi cosa o argomento con una potenziale rilevanza per chiunque. Il web rende esplicito uno stato tipico dell'uomo, ossia quello dell'interazione e della connessione: la *connectedness* è stata già esperita con altri mezzi, sostiene

¹⁴⁷ De Kerckhove, *The Skin of Culture*, cit., p. 47, trad. mia ("While our ordinary consciousness is like processing virtual reality within a single mind, VR technology would allow many minds to collectively process a kind of group consciousness.").

¹⁴⁸ De Kerckhove, *Connected Intelligence*, cit., p. XXIII, trad. mia ("Since writing those lines, I have revised my thinking in two important respects. The first is that our commonly shared technological intelligence is not really "collective" but more precisely "connected". The other is that we are in fact there, and while we should keep our cool, this is no time to relax.)

¹⁴⁹ De Kerckhove, *ivi*, p. 142, trad. mia ("The information processes and the social organization arising out of it are both connected and individual at the same time")

¹⁵⁰ *Ivi*, p. XXIII

sempre De Kerckhove, come il telegrafo o il telefono. Con il Web tale connessione non avviene più tra individui, ma diventa interscambio collettivo, per cui “ i processi di informazione e l’organizzazione sociale che ne consegue sono entrambi connessi ed individuali allo stesso tempo”¹⁵¹. Individualità e collettività si mischiano per la prima volta in modo indiscernibile nel concetto di connessione, inaugurando una fase nuova ed una nuova configurazione tecno-estetica, tuttora oscura e in continua evoluzione.

2.2.4 La questione estetica è un questione politica.

Un ultimo passaggio teorico è ancora necessario prima di affidare al prossimo capitolo l’indagine analitica delle modalità attraverso cui si articola il concetto di *connectedness*, attraverso cui, cioè, l’intelligenza collettiva prende forma e vita. Abbiamo fin qui analizzato il rapporto coesistente tra uomo e tecnica, inteso come forma di esternalizzazione, come delega di funzioni costitutive dell’uomo stesso a dispositivi esterni. Partendo da Benjamin e passando per McLuhan abbiamo colto nel principio di riproducibilità un momento essenziale di questa storia della tecnogenesi come antropogenesi e abbiamo individuato le conseguenze principali che questa ha prodotto nell’ambito dell’organizzazione del sensibile. Ciò che è emerso è che ad una maggiore e sempre più pervasiva disposizione ed organizzazione tecnica e tecnologica, ha corrisposto quasi in maniera paradossale un’amplificazione del sentire pari talvolta al suo opposto, una espansione dell’estetico, l’installazione di un vero e proprio dispositivo globale del sensibile, di un impianto collettivo della sensibilità, concretizzatosi oggi nel web. È su questo terreno che l’estetica incontra necessariamente la politica. Scrive su questo Bernard Stiegler:

La questione politica è una questione estetica, e viceversa: la questione estetica è una questione politica. Utilizzo qui il termine estetica nel suo senso più vasto, secondo cui l’aisthesis

¹⁵¹ Ivi, p. XXIX

è la sensazione e la questione dell'estetica è dunque quella del sentire e della sensibilità in generale¹⁵².

Stiegler registra il fatto che, da un lato, l'arte ha smesso di pensare e di comprendere il suo ruolo come politico e, dall'altro, la politica ha affidato la questione estetica all'industria culturale e al mercato in generale. Questa è una catastrofe, dice senza mezzi termini Stiegler. Non perché gli artisti – e su questo la sua posizione converge con la linea teorica seguita fin qui – debbano necessariamente impegnarsi, *s'engager*, ma perché:

Il loro lavoro è originariamente coinvolto nella questione della sensibilità dell'altro. La questione politica è essenzialmente la questione della relazione all'altro nell'ambito di un sentire comune, una *sym-pathia* in questo senso. (...) Una comunità politica è dunque una comunità del sentire (...) La comunità politica è oggi completamente ordita dalle tecnologie di ciò che Deleuze chiama le "società di controllo"¹⁵³.

L'impianto teorico di Stiegler è chiaro ed è in parte affine a quello seguito fin qui. Il sentire oggi è disposto tecnologicamente, vale a dire ha una particolare trama tecnologica. La storia estetica dell'umanità – dice Stiegler – consiste in una serie di aggiustamenti tra organi e protesi tecniche¹⁵⁴. Queste protesi tecniche sono oggi particolarmente potenti e sono costituite essenzialmente dalle tecnologie dell'audiovisuale e da quelle digitali che diventano parte attiva della società di controllo¹⁵⁵, fortemente condizionata dal mercato e dai suoi strumenti più potenti, come il marketing. Il

¹⁵² B. Stiegler, *De la misère symbolique*, Flammarion, 2012, p. 13, trad. mia ("La question politique est une question esthétique, et réciproquement: la question esthétique est une question politique. J'emploie ici le terme esthétique dans son sens le plus vaste, ou l'aisthesis est la sensation, et où la question esthétique est donc celle du sentir et de la sensibilité en général").

¹⁵³ Ivi, p. 14, trad. mia ("Leur travail est originellement engagé dans la question de la sensibilité de l'autre. La question politique est essentiellement la question de la relation à l'autre dans un sentir ensemble, une *sym-pathie* en ce sens. (...). Une communauté politique est donc la communauté d'un sentir. (...) La communauté sensible est aujourd'hui tout entière tramée par les technologies de ce que Deleuze nomma les "sociétés de contrôle" Lévy)

¹⁵⁴ Ivi, p. 18.

¹⁵⁵ Cfr. *infra* cap. 4.

simbolico è ostaggio della tecnologia industriale e del mercato ed è proprio per questo che delle rinnovate armi estetiche si rendono necessarie. .

Riportare in questa sede il pensiero di Stiegler ha una funzione ben precisa. Posto che l'impostazione di fondo è quella sposata da questo lavoro – ripetiamolo ancora una volta: il sentire è il terreno dell'estetica e questo sentire ha oggi una fitta trama tecnologica – l'esito a cui arriva Stiegler è quello di rivendicare un ruolo elitario della filosofia e dell'estetica rispetto ad una massa inconsapevole, a cui non sembra destinata la salvezza. Non mi spingo a seguire Stiegler fino a quel punto e a ben vedere è proprio il funzionamento di massa della sensibilità che si sta qui prendendo in esame, sottraendosi quindi a conclusioni che appaiono miopi e affrettate. Ciò che mi interessa sottolineare, invece, è che questo rapporto tra singolarità e collettività – emerso già nel paragrafo precedente – che si gioca sul confine della pervasività delle nuove forme e dei nuovi formati tecno-estetici risulta essere oggi essenzialmente un problema estetico e politico, proprio secondo la reciproca proporzione di cui parla Stiegler. Questo ci porta ad agganciare finalmente il problema centrale di questo lavoro: a partire da questa dinamica tra collettività e singolarità si gioca oggi la partita tecno-estetica della memoria, della costruzione cioè di una possibile narrativa o semplicemente di una pratica consolidata che porta all'acquisizione di documenti memoriali consegnabili alle generazioni future. Questo è oggi – se quanto detto finora è parso convincente – un problema essenzialmente estetico e politico.

CAPITOLO 3

THE ARCHIVE IN MOTION

Medialità digitale partecipata e nuove pratiche di archiviazione

3.1 Web 2.0: medialità digitale partecipata

Il titolo che ho scelto per questo capitolo è quello di un libro edito nel 2010 che raccoglie i contributi ad un convegno organizzato dalla Biblioteca Nazionale di Oslo¹⁵⁶. Nella prefazione si legge: “L’archivio è retoricamente, letteralmente e tecnicamente in movimento e ciò rappresenta per noi una grande sfida”¹⁵⁷. La sfida a cui qui si fa riferimento riguarda principalmente la pratica archivistica in senso stretto. Tuttavia tale affermazione apre una possibile riflessione sullo statuto del concetto e della pratica dell’archiviazione nell’era delle tecnologie digitali.

Da un lato si può constatare un’esplosione e proliferazione del concetto di archivio che va ben oltre le istituzioni degli archivi o delle biblioteche e che riguarda innanzitutto la configurazione dei nuovi media¹⁵⁸. Si va sviluppando, infatti, un rapporto di reciprocità tra lo sviluppo e l’espansione della *medialità digitale partecipata* e l’emergere di nuove forme di conservazione dei dati che produciamo partecipando interattivamente online. La tesi che in questo lavoro intendo argomentare è che tali nuove pratiche di archiviazione si basano su un’ambivalenza di fondo riconducibile all’essenza stessa del digitale: la possibilità illimitata di accumulo è coesistente all’altrettanto (quasi) illimitata possibilità di intervenire e riutilizzare i dati e le informazioni archiviate. In questo capitolo ci occuperemo di questo secondo aspetto dell’archiviazione online¹⁵⁹, con lo scopo di proporre degli strumenti teorici utili ad una

¹⁵⁶ *Supra* cap. 1.

¹⁵⁷ AA.VV, *The Archive in Motion*, cit. p. 5, trad. mia (“The archive is in motion rhetorically, literally and technically and this is a great challenge for us”). La biblioteca nazionale di Oslo ha uno dei più avanzati *Legal Deposit Act*, che include qualsiasi forma di pubblicazione di interesse pubblico: giornali, libri, foto, video, e dal 2003 prevede una ampia sezione di siti norvegesi.

¹⁵⁸ Cfr. *supra* cap. 1.

¹⁵⁹ Sulle modalità di accumulo delle informazioni cfr. *infra* cap. 4.

comprensione critica di prassi che sono ormai diventate parte integrante della nostra comune esperienza quotidiana.

L'esplosione della cosiddetta *storage mania*, nell'ambito della medialità digitale partecipata massicciamente diffusa, risulta essere un momento fondamentale e cruciale di quella progettazione della nostra esperienza sensibile operata mediante delega tecnologica¹⁶⁰. Scrive McLuhan:

I nuovi media e le nuove tecnologie con cui amplifichiamo ed estendiamo noi stessi costituiscono una sorta di enorme operazione chirurgica collettiva eseguita sul corpo sociale con la più totale assenza di precauzioni antisettiche (...) Quando si opera nella società con una nuova tecnologia non è infatti l'area incisa quella che viene maggiormente toccata (...) Quello che cambia è l'intero sistema"¹⁶¹

McLuhan sottolinea qui il carattere pervasivo – e anche imprevedibile – dello sviluppo dei processi di esteriorizzazione tecnica delle nostre facoltà. Tali processi hanno, sì, un impatto preciso su specifici settori della nostra esperienza, ma provocano modificazioni al sistema generale: a partire dai cambiamenti e dalle innovazioni tecnologiche cambia il nostro intero sistema di elaborazione del sensibile.

La mia tesi è che, se è vero che la medialità digitale interattiva ha un iniziale e decisivo impatto sul sistema di comunicazione, sul modo in cui esponiamo noi stessi e creiamo una sorta di storia del sé (l'area maggiormente toccata di cui parla McLuhan), è da registrare altresì il fatto che l'ambito che risulta più decisamente trasformato dalla nuova medialità è quello della memoria¹⁶². Scrive a tal proposito Casetti:

Ebbene nel passaggio mediale attuale - quello con cui il cinema deve confrontarsi - a me pare che ci siano due nuovi grandi «campi di senso» che stanno emergendo. Il primo nasce dalla

¹⁶⁰ *Supra* cap. 2

¹⁶¹ M. McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, Gingko Press, Berkeley; tr. it., *Capire i media. Gli strumenti del comunicare*, IlSaggiatore, Milano 2011 p. 77.

¹⁶² Non mi occuperò diffusamente degli aspetti cognitivi legati alle modificazioni medialità prodotte dalle nuove tecnologie, ma mi soffermerò principalmente sugli aspetti culturali che essi determinano (*infra* cap. 4 e 5).

confluenza di discorsi di tipo autobiografico e il bisogno di costruire un proprio «io sociale». Questo «campo di senso» sostiene una serie di realtà mediali che stanno prendendo corpo e che vanno dai blog alle pagine di Facebook: un'area che possiamo ben chiamare dei *media identitari*. Va aggiunto che questi media identitari sono attraversati da due tendenze diverse: da un lato c'è la volontà di costruire una vera e propria «storia di sé», recuperando tutto lo spessore di un'esperienza (è il caso dei blog); dall'altro c'è invece la costruzione di una vetrina in cui «esporsi», privilegiando il contatto con gli altri alla costruzione di una propria storia¹⁶³.

Quelle che Casetti individua come due tendenze opposte interne ai cosiddetti media identitari devono essere comprese, in realtà, come due momenti della stessa istanza memorativa: la costruzione e la narrazione memoriale del proprio sé avviene esclusivamente attraverso forme di esposizione e di collettiva partecipazione all'esposizione degli altri. Per capire meglio il rapporto di questa connessione, cioè quello tra medialità e memoria, tra esposizione, partecipazione, accumulo di informazioni e nuove forme di costruzione memoriale, è necessario senza dubbio cercare di comprendere meglio come la medialità contemporanea, nella sua forma di medialità digitale partecipata, funzioni. L'analisi del funzionamento della medialità digitale partecipata è l'oggetto di questo capitolo.

Si procederà allora ad una progressiva analisi dei termini usati nella definizione proposta: *medialità digitale partecipata*; essa può apparire in prima battuta assolutamente generica e tuttavia auspico che alla fine del capitolo e del percorso proposto acquisti con evidenza una maggiore pregnanza rispetto ai fenomeni a cui intende riferirsi

Infine un'ultima premessa di carattere metodologico. L'oggetto di studio, è necessario ribadirlo, non sarà genericamente il Web, e neanche il Web 2.0 *tout court*, con cui solitamente si indica l'attuale fase di sviluppo della rete (o quella immediatamente precedente¹⁶⁴), caratterizzata da una

¹⁶³ F. Casetti, "I media della condizione post-mediale" in *Alla fine delle cose. Contributi a una storia critica delle immagini*, a cura di A. Campo, D. Cecchi, D. Guastini, La Casa Usher, Lucca 2011, p. 168.

¹⁶⁴ Alcuni giornalisti e teorici dei media hanno tentato di avanzare la definizione di web 3.0, per definire i diversissimi sviluppi e estensioni del web, dal Web 3D alla realtà aumentata. <http://computer.howstuffworks.com/web-30.htm>

inedita interattività degli utenti¹⁶⁵. In questo lavoro si prenderà in considerazione specificamente il funzionamento dei social network¹⁶⁶, incarnati dal più famoso e diffuso di essi, cioè Facebook, e si lasceranno fuori, nel senso che non saranno tematicamente analizzati, importanti forme di interazione e partecipazione online, come i forum, i blog, i siti di conoscenza partecipata, come Wikipedia, e le più recenti piattaforme di crowdfunding.

¹⁶⁵ “Coniato da Dale Dougherty nel 2004, il termine web 2.0 segnalava una nuova fase del web. La versione 1.0 era stata rivoluzionaria, ma limitata. La maggior parte dei software per la navigazione web permettevano agli utenti semplicemente di vedere ciò che gli altri utenti avevano messo online. In molti casi i primi siti stessi erano semplicemente un altro modo di trasmettere informazioni al pubblico, piuttosto che un meccanismo rivoluzionario attraverso cui gli utenti potevano rispondere al produttore del contenuto ed interagire fra di loro. Ted Nelson, il creatore dell’ipertesto, aveva criticato il web perché considerato semplicemente “un’altra imitazione della carta stampata” (...) Il potenziale bidirezionale del web non fu chiaro ad individui il cui pensiero era stato plasmato da forme di comunicazione esplicitamente mono-direzionali, come televisione e radio. Il web 2.0 avrebbe corretto tale situazione. Il web sarebbe diventato molto più che una semplice imitazione della carta stampata. Indubbiamente a seguito del collasso del *dot.com*, una certa dose di sospetto, finanche di cinismo, fu comprensibile e probabilmente necessaria. Ma il Web 2.0 era il vero affare”, J. Ryan, *A History of the Internet and the Digital Future*, Reaktion Books, London 2010, p. 137, trad. mia. (Coined by Dale Dougherty in 2004, it [the term web 2.0] signaled that the Web had entered a new phase. Release 1.0 had been revolutionary but limited. Most web-browsing software only allowed users to view what others had put on the Web. In many cases the early sites themselves were simply another way to broadcast information to an audience rather than a revolutionary mechanism through which audience members could talk back to the content producer and to each other. Ted Nelson, the creator of hypertext, had criticized www as just ‘another imitation of paper’. (...) The two-way potential of the *www* was not clear to individuals whose thinking had been shaped by explicitly one-way communications such as television and radio. Web 2.0 would correct this. The Web would become more than an imitation of paper. Yet in the aftermath of the dot-com collapse, a degree of suspicion, even cynicism, was understandable and probably necessary. Web 2.0, however, was the real deal”). Cfr. anche G. Lovink, *Networks without a cause: a critique of social media*, Cambridge, Polity, 2011; tr. it. *Ossessioni collettive: critica dei social media*, Milano, EGEA, 2012; H. Jenkins, S. Ford, J. Green, *Spreadable Media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, New York Univ. Press, New York 2013, trad. it. *Spreadable media. I media tra condivisione, circolazione e partecipazione*, Apogeo, 2013.

¹⁶⁶ Per una breve storia della nascita dei social network *ivi*, pp. 146-150.

Ciò che muove questa scelta – ma ciò sarà argomentato meglio più avanti – è l’idea che il formato del social network sia oggi dominante ed essenziale per il funzionamento più generale o sistemico della rete e delle sue continue *estensioni* (ambienti interattivi, videogiochi, realtà aumentata, ecc.): la rete entro cui noi tutti oggi ci muoviamo segue – implicitamente o esplicitamente – le regole stabilite dalla partecipazione ludica degli ambienti social.

3.2 Medialità

Nel capitolo precedente a partire dall’analisi del saggio sull’opera d’arte di Benjamin, il termine *media* ha assunto un significato teorico ben preciso: il medium è la modalità, storicamente oltre che naturalmente determinata, attraverso cui si organizza la modalità percettiva, l’esperienza estetica, singola e collettiva. Sebbene con McLuhan l’orizzonte teorico resti sostanzialmente invariato, il termine da allora in poi è servito per lo più a definire i dispositivi specifici di tale modalità organizzativa della percezione, ed in particolar modo quelli che assolvono ad una dichiarata funzione comunicativa (stampa, radio, TV. ecc.). A partire, proprio dalla famosa lezione dello studioso canadese (“Il medium è il messaggio”¹⁶⁷), il termine può dunque riferirsi al singolo e specifico apparato tecnico, ma viene ad indicare soprattutto l’orizzonte estetico e comunicativo che a partire dal mezzo determinato si struttura. Tale uso è rimasto pressoché invariato fino alla più recente riflessione mediologica, sebbene nell’ultimo ventennio esso abbia necessitato di una sorta di aggiornamento, cioè l’apposizione dell’aggettivo “new”¹⁶⁸.

¹⁶⁷ McLuhan, *Capire i media*, cit., p. 29.

¹⁶⁸ “Sebbene il termine “new media” sia stato usato fin dagli anni ‘60, esso emerse (e probabilmente andò in disuso) con la dot.com mania, il cyberspazio e la televisione interattiva”, W Chun, “Introduction”, in *New Media, Old Media: A History and Theory Reader*, eds. W. Chun, T. Keenan, Routledge, New York - London, 2005, p. 1, trad. mia (“Although the term “new media” has been used since the 1960s, it rose (and arguably fell) with dotcom mania, cyberspace, and interactive television”).

L'evoluzione e la diffusione capillare delle tecnologie digitali hanno investito di prepotenza la sfera dei media¹⁶⁹, producendo quello che è apparso da subito, sebbene in maniera non chiarissima, come un cambiamento epocale che imponeva la necessità di una riflessione rinnovata, mirante a cogliere gli aspetti più specifici e propri dei media contemporanei¹⁷⁰. Qualcosa stava cambiando ed era dunque necessario segnalare ed individuare gli elementi di discontinuità rispetto al passato. Non si vuole proporre qui una prospettiva storicistica o evolucionistica, per arrivare a spiegare alcuni fenomeni della contemporaneità; tuttavia, proprio per l'analisi di tali fenomeni, nelle loro versioni più recenti, è necessario richiamare più importanti assunti teorici legati all'emergenza dei nuovi dispositivi tecnologici.

Che cosa sono i *nuovi media*? Cercherò in questo paragrafo di rispondere a questa domanda, non entrando nel merito, per il momento, dallo statuto della configurazione mediale contemporanea nella sua versione più recente – che come vedremo alla fine di questo paragrafo necessiterà di un ulteriore aggiornamento terminologico. Questa domanda preliminare mira piuttosto a ricostruire quelle teorie che hanno contribuito in maniera decisiva alla descrizione e alla comprensione dell'evoluzione mediatica, estetica e tecnologica all'inizio del nuovo millennio.

Lev Manovich, con il suo celebre testo del 2001, *Il Linguaggio dei nuovi media*¹⁷¹, è stato forse il primo studioso a fornire una descrizione articolata e sistematica del nuovo orizzonte mediatico inaugurato dalla digitalizzazione; voglio prendere in esame qui alcune delle sue ricostruzioni teoriche più note e feconde, insieme ad altri due concetti fondamentali per la recente storia dei media, ossia quelli di convergenza e rimediazione. Riproponiamo, allora, la domanda: che sono i nuovi media?

I nuovi media sono aggiornate forme della rappresentazione. Le innovazioni tecnologiche contribuiscono, da un lato, alla creazione di nuovi spazi visuali ed esperenziali, come i video giochi e i mondi virtuali, dall'altro al rinnovamento di preesistenti forme di rappresentazione, come

¹⁶⁹ Ma non certo solo quella; altri esempi possono essere quelli delle biotecnologie o dei sistemi di strategie di guerra e combattimento.

¹⁷⁰ Cfr. W. Chun, "Introduction", cit., p. 3.

¹⁷¹ Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge (MA); tr. it., *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Milano, 2002.

il cinema o la fotografia¹⁷². È innanzitutto sul terreno della rappresentazione e della costruzione dell'immagine che si gioca il peculiare carattere di novità che contraddistingue i nuovi mezzi di comunicazione. Muovendosi nell'ambito della rappresentazione e della teoria dell'immagine¹⁷³, Manovich arriva ad individuare specifici dispositivi (e linguaggi) come l'interfaccia o lo schermo, che contribuiscono alla ridefinizione delle forme della rappresentazione; in molti di questi casi, però, si tratta di linguaggi e pratiche riconducibili in gran parte, "ad elementi appartenenti ad altre forme culturali che già conosciamo"¹⁷⁴, ed in particolar modo al cinema¹⁷⁵. In altre parole, secondo Manovich¹⁷⁶, le regole e le pratiche del cinema hanno costituito la riserva teorica e pratica per l'evoluzione dei nuovi media.

*I nuovi media sono oggetti culturali che usano tecnologie digitali per la rappresentazione e la diffusione di contenuti*¹⁷⁷, cioè sono "rappresentazioni

¹⁷² "La computerizzazione della cultura svolge due funzioni importanti: contribuisce alla nascita di nuove forme culturali, come i videogiochi e i mondi virtuali, e ridefinisce quelle preesistenti, come la fotografia e il cinema; bisogna quindi analizzare anche gli effetti della rivoluzione informatica sulla cultura visuale in generale", L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., p. 26.

¹⁷³ La diffusione delle nuove tecnologie, intese come tecnologie della rappresentazione visiva ha favorito la fioritura e la diffusione di nuovi studi sulla cultura visuale. Cfr. W.J.T. Mitchell, *What do pictures want? The Lives and Loves of Images*, The University of Chicago Press, Chicago, 2005; N. Mirzoeff, *An Introduction to Visual Culture*, Second Ed., Routledge, NewYork-London, 2009; Pinotti, Somaini, *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Cortina, Milano, 2009.

¹⁷⁴ L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., p. 99.

¹⁷⁵ "I capitoli precedenti, infatti, utilizzando la storia e la teoria del cinema per individuare la logica che guida lo sviluppo tecnico e stilistico dei nuovi media - sia l'interfaccia tradizionale (quindi del sistema operativo e sei software), sia le "interfacce culturali", cioè le interfacce tra l'utente e le informazioni", ivi, p. 355.

¹⁷⁶ Questa è la posizione espressa da Manovich nel testo del 2001 che si sta analizzando. Come si vedrà più avanti, nel suo ultimo testo, *Software Takes Command*, Bloomsbury Academic, London-New York 2013, lo studioso russo muove da assunti teorici diversi, in cui il rapporto tra cinema e nuovi media apparirà in parte secondario.

¹⁷⁷ Lev Manovich, "New Media from Borges To HTML", *Introduction to The New Media Reader*, eds. Noah Wardrip-Fruin and Nick Montfort, The MIT Press, Cambridge, 2003

numeriche”¹⁷⁸. L’epocale svolta tecnologica che va sotto il nome di digitalizzazione permette di tradurre attraverso sistemi matematici, un certo numero di dati continui in una sequenza discreta¹⁷⁹, rendendo semplice e alla portata di tutti la possibilità di intervenire a modificare il medium stesso o i contenuti che esso produce o diffonde. La digitalizzazione ha, secondo Manovich, due importantissime conseguenze. La prima è che i nuovi media rispondono al principio della *modularità*: questo vuol dire che essi si compongono “di parti indipendenti, ognuna delle quali è costituita a sua volta da altre parti indipendenti e così via fino ad arrivare agli atomi: i pixel, i punti tridimensionali o i caratteri di testo”¹⁸⁰. Gli esempi a cui fa riferimento Manovich (siamo nel 2011, è bene ricordarlo) sembrano adeguati ancora oggi: le applicazioni di Microsoft Office, i documenti HTML, la moltitudine delle pagine che popolano il web. Tale modularità, e veniamo alla seconda conseguenza, determina quello che per Manovich è il tratto caratterizzante e assolutamente inedito dei nuovi media, cioè la loro *programmabilità*: i nuovi media sono regolati da software che permettono un maggiore controllo e, contemporaneamente, una potenziata *interattività* da parte degli utenti. Non si tratta più di scegliere qualche parametro della qualità dell’immagine, come nel caso, ad esempio, della televisione, ma di intervenire ed apportare modifiche, sia a livello dei contenuti prodotti e diffusi dal mezzo, che al livello della struttura del medium stesso.

I nuovi media sono, dunque, caratterizzati da un alto grado di variabilità e ciò determina il fatto che essi non rimangono sempre uguali nel tempo, ma che subiscono un continuo aggiornamento, grazie all’interattività dell’utente. Questo significa che con l’inizio del nuovo

¹⁷⁸ Ivi, p. 46.

¹⁷⁹ “La conversione dei dati continui in una rappresentazione numerica prende il nome di *digitalizzazione*. La digitalizzazione si articola in due fasi: campionamento e quantificazione. Per prima cosa i dati vengono campionati, quasi sempre a intervalli regolari come avviene per la griglia di pixel usata per rappresentare un’immagine digitale. La frequenza del campionamento prende il nome di risoluzione. Il campionamento o *sampling* trasforma i dati continui in dati discontinui (discreti), ovvero dati relativi ad unità distinte: persone pagine di un libro pixel. Poi ogni campione viene quantificato, vale a dire che gli viene attribuito un valore numerico tratto da una scala predefinita”, ivi, p. 47.

¹⁸⁰ Ivi, p. 50.

millennio e l'esplosione del web un nuovo paradigma si è andato a delineare:

I nuovi media seguono, o per meglio dire, precedono una logica tipica della società post-industriale, quella della *personalizzazione* che prende il posto della standardizzazione di massa¹⁸¹.

Avremo modo di tornare in maniera diffusa sul tema della personalizzazione¹⁸² per cercare di capire meglio in cosa oggi consista questo nuovo paradigma e quali conseguenze porti con sé. Per il momento però dobbiamo arricchire le tesi di Manovich, richiamando le due teorie sopracitate: quella della convergenza e quella della rimediazione.

La digitalizzazione dei media, la loro modularità e l'alto tasso di variabilità che li caratterizza, fanno sì che si verifichi un peculiare fenomeno transmediale, che va sotto il nome di *convergenza*, teorizzato fra gli altri da Henri Jenkins, con il suo ormai noto testo del 2006, *Cultura convergente*¹⁸³. Sebbene il termine abbia indicato in passato l'assorbimento di vecchi media all'interno di nuove forme di intrattenimento tecnologicamente più evolute, con la diffusione del web il termine ha assunto un significato diverso: vecchi media e nuovi media interagiscono tra di loro, sia a livello strutturale che a livello di contenuti, in maniera nuova, inedita, più complessa e per certi versi inevitabile¹⁸⁴, dando vita ad un flusso mediale alimentato essenzialmente dalla partecipazione degli utenti. Scrive Jenkins:

La convergenza, come si può notare è sia un processo discendente, dall'alto verso il basso, guidato dalle *corporation*,

¹⁸¹ Ivi, pp. 49-50, corsivo mio.

¹⁸² *Infra* cap. 4.

¹⁸³ H. Jenkins, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York; tr. it, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007.

¹⁸⁴ "Se il paradigma della rivoluzione digitale dava per scontato che i nuovi media avrebbero spiazzato i vecchi, quello della convergenza suppone che entrambi interagiranno in modi ancora più complessi", Jenkins, *op.cit.*, p. XXVIII. "1) La convergenza sta arrivando, ed è bene prepararsi; 2)La convergenza è più difficile di quello che sembra; 3) Riusciremo a sopravvivere solo se lavoreremo insieme." ivi, p. XXXIII.

che una dinamica ascendente, dal basso verso l'alto, guidata dai consumatori. La convergenza delle *corporation* coesiste con quella *grassroots*. Le imprese mediatiche stanno imparando ad accelerare il flusso dei contenuti attraverso i canali di ricezione per aumentare le occasioni di introiti allargare i mercati e rafforzare la lealtà dei consumatori. Questi ultimi imparano a usare le diverse tecnologie mediatiche per condurre il flusso sotto il loro controllo e interagire con altri consumatori (...) Le promesse di questo nuovo ambiente mediale sollevano aspettative di un flusso di idee e contenuti più libero. Ispirati da tali ideali, i consumatori si battono per il diritto ad una partecipazione culturale più completa.¹⁸⁵

Il passo appena citato, sebbene faccia ricorso ad una distinzione che, proprio a partire dal fenomeno descritto, sembra aver perso la sua ragione d'essere, quella cioè tra consumatori e produttori di contenuti medialità¹⁸⁶, ci fornisce, tuttavia degli elementi utili ad indagare il concetto di convergenza.

Esso consiste, per un verso, in una strategia mediale, si potrebbe dire in una aggiornata disposizione tecnologica che, sfruttando la logica dei dispositivi più recenti, arriva ad instaurare la *regola* per una nuova esperienza estetica. Esperienza estetica è da intendere qui nel duplice senso di esperienza percettiva *tout court* e di modalità di fruizione di particolari contenuti artistici, creativi o più semplicemente d'intrattenimento. In quanto regola essa è ormai integralmente utilizzata dalle grandi e piccole produzioni di contenuti medialità. È facile immaginare un esempio: la pagina web di un giornale online, che incorpora al suo interno un breve testo a commento di un filmato YouTube, magari un videoclip musicale, già andato in onda sui tradizionali network televisivi¹⁸⁷. Su tale pagina

¹⁸⁵ Ivi, pp. XLI-XLII.

¹⁸⁶ "L'espressione "cultura partecipativa" contrasta con le vecchie nozioni di spettatore passivo. Anziché continuare a parlare dei produttori e consumatori come se occupassero ruoli diversi, oggi potremmo considerarli come interagenti, secondo dinamiche di azione che nessuno di noi ha ancora chiaramente capito", ivi, p. XXVI.

¹⁸⁷ Questo è l'esempio a cui si fa riferimento: <http://www.ilpost.it/2011/12/02/il-video-di-baby-one-more-time-di-britney-spears/>. "Le nuove tecnologie permettono a uno stesso contenuto di viaggiare attraverso diversi canali e di assumere, al punto di ricezione, molte forme diverse", ivi, p. XXXIV.

convergono, evidentemente, diversi formati mediali, oltre ai diversi contenuti, i quali sono ormai *essenzialmente* connessi tra di loro¹⁸⁸.

La convergenza, però – e questo è il secondo aspetto fondamentale, – non è solo una strategia delle grandi e piccole *corporation* dei media e che procede quindi dall'alto verso il basso. Essa è diventata un *pratica estetica partecipata* su scala globale, provocando quello che Jenkins stesso definisce “cambio di paradigma”, che genera e dà forma ad un nuovo flusso di contenuti *multi-mediale*, che si alimenta e auto-rigenera grazie alla partecipazione e alla condivisione degli utenti. “La convergenza – scrive Jenkins – non avviene tra le attrezzature dei media (...) ma nei cervelli dei singoli consumatori nonché nelle loro reciproche interazioni sociali”¹⁸⁹. Questo significa che la convergenza appare oggi come la pratica tecnestetica più avanzata, capace di ridefinire i protocolli creativi, in senso lato, di elaborazione, riflessione e partecipazione degli utenti. È precisamente in questo ambiente convergente e multimediale che si struttura quella che Levy chiama “intelligenza collettiva”, cioè quell'inedita modalità di organizzazione del sentire e del pensare collettivamente raccolti in rete¹⁹⁰. La convergenza è, sì, quella produttiva condizione tecnica che permette l'interposizione di diversi contenuti e registri mediali, ma è altresì la forma aperta e fluida di una partecipazione oggi globale, interconnessa ed in continua evoluzione¹⁹¹.

Se, dunque, modularità e variabilità sono stati i presupposti tecnestetici dello sviluppo del flusso multimediale partecipato, la logica della *rimediazione* è il principio che regola tale flusso. Il termine è stato coniato da

¹⁸⁸ Jenkins opera una netta distinzione tra strumenti tecnologici che lui chiama tecnologie di *delivery* e media in generale. Per definire gli strumenti di delivery fornisce degli esempi concreti: i Cd, i file MP3, le cassette. Per definire i media, invece, ricorre alla definizione di Lisa Gitleman: i media sono “l'insieme di protocolli e pratiche sociali e culturali cresciute intorno a quella tecnologia”, Cfr. *ivi*, pp. XXXVI - XXXVII. Non concordo con tale distinzione, soprattutto in virtù del fatto che oggi i supporti fisici tecnologici tendono a scomparire: YouTube è un delivery o un media? Stessa domanda può valere per Facebook.

¹⁸⁹ *Ivi*, p. XXVI

¹⁹⁰ *Supra* cap. 2, prg. 2.2.3; *infra* prg. 3.4.

¹⁹¹ Si avrà modo di analizzare nello specifico i caratteri di questa partecipazione, essendo esso è uno dei termini scelti per la definizione proposta che stiamo progressivamente analizzando. *Infra* prg. 3.4.

David Bolter e Richard Grusin in *Remediation*¹⁹², un altro testo fondamentale per i *media studies*: esso sta ad indicare il fatto che i media, nei loro diversi formati e supporti, protocolli e pratiche, rispondono ad una logica doppia, che è quella della complementarità di immediatezza e ipermedialità. La nostra cultura aspirerebbe a moltiplicare i media e contemporaneamente ad eliminare tutte le tracce di questa mediazione¹⁹³.

I media operano sempre su un doppio binario percettivo e cognitivo. Da un lato essi tentano di soddisfare il nostro bisogno di "immediatezza", nella sua duplice accezione di tempo reale, di istantaneità, ma anche di accesso ad una realtà *senza filtri*. Gli esempi dei due autori sono molteplici, per certi versi appaiono datati e ma conservano ancora una certa validità: i servizi *in diretta* di grandi eventi da parte dei network televisivi, le scenografie dei film che ricostruiscono fin nei più piccoli dettagli determinate ambientazioni, ma anche le webcam che monitorano specifici siti naturali i cui video sono disponibili *live online*¹⁹⁴. La rimediazione funziona, per un verso, nell'ambito del *come se*: come se ci fossi anche io, come se fosse vero, come se potessi prendervi parte.

Dall'altra parte però, "queste nuove tecnologie, nuove e vecchie allo stesso tempo, spesso si rifiutano di lasciare l'utente da solo"¹⁹⁵: i media si moltiplicano, si sovrappongono, convergono, rimandano l'uno all'altro, alimentando continuamente tale processo. L'ipermedialità è ciò che garantisce la funzionalità organica e simultanea dei diversi strati e livelli mediali. Si pensi, ad esempio, ad un programma tv, in cui vengono trasmessi diversi tipi di filmati, con l'aiuto di differenti formati grafici.

Si è già detto, che immediatezza ed ipermedialità sono complementari. La caratteristica più importante della doppia logica della rimediazione è proprio questa, cioè che il più alto grado di immediatezza dipende dal più alto tasso di impermediazione e che l'una (l'immediatezza) è impossibile senza l'altra (l'ipermedialità):

¹⁹² J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge (MA); tr., it., *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini, Milano 2003.

¹⁹³ Ivi, p. 29.

¹⁹⁴ Cfr. ivi, p. 30.

¹⁹⁵ Ivi, p. 31.

L'immediatezza dipende dall'ipermediazione. Alcuni registi cinematografici, nel tentativo di creare sequenze di immagini apparentemente fluide, combinano spezzoni di materiale girato dal vivo con immagini digitali e grafica e tre dimensioni. Nel tentativo di apparire sempre aggiornati e completi, i produttori di telegiornali assemblano per lo schermo strisce di testo, fotografie, grafica e addirittura solo la banda sonora se necessario (come accadde in occasione dei bombardamenti durante la guerra del Golfo). Allo stesso tempo, anche la più ipermediata delle produzioni aspira a mostrare il proprio livello di immediatezza. I registi di video musicali si servono di elaborate tecniche di montaggio e di una pluralità di media per costruire uno stile immediato e spontaneo (...) Il desiderio di immediatezza fa sì che i media digitali prendano in prestito non solo l'uno dall'altro, ma anche da tecnologie analogiche come film, televisione, fotografia. Ogni qualvolta un determinato mezzo di comunicazione sembra aver convinto i consumatori della propria immediatezza, ecco che altri mezzi cercano di appropriarsi di tale qualità. Il sito della CNN è ipermediato perché dispone di testi, grafica e immagini in diverse finestre collegate tra di loro da link ipertestuali, anche se muta il senso di immediatezza della struttura visuale delle news trasmesse dagli schermi televisivi.¹⁹⁶.

Questa doppia logica della rimediazione non concerne, come si è visto dagli esempi, soltanto i cosiddetti nuovi media, né tanto meno si presenta com un fenomeno tipico della nostra epoca, ma piuttosto come una sorta di regola implicita che attraversa la storia della rappresentazione visiva¹⁹⁷. Questo non vuol dire, dicono gli autori, che si tratti di una verità estetica valida in ogni epoca e circostanza, ma che essa acquista caratteristiche specifiche, declinandosi diversamente attraverso dispositivi differenti, a seconda del momento contingente¹⁹⁸.

¹⁹⁶ Ivi, pp. 32-33.

¹⁹⁷ "La logica dell'immediatezza è forse stata la forma dominante nelle modalità di rappresentazione del mondo occidentale, almeno dal Rinascimento all'avvento del movimento modernista, mentre l'ipermediazione si è dovuta spesso accontentare di un ruolo, seppur importante, certamente di secondo piano. Qualche volta l'ipermediazione ha adottato forme quasi giocose, ai limiti della sovversione, allo stesso tempo riconoscendo e quasi svendendo il desiderio di immediatezza. Altre volte le due logiche hanno convissuto, anche quando le prevalenti ricostruzioni storiche dei movimenti artistici hanno reso difficile apprezzare le forme di convivenza", ivi, p. 60.

¹⁹⁸ Cfr. ivi, p. 43.

Vorrei dunque provare ad individuare le due caratteristiche della rimediazione riconducibili specificamente alla forma che essa assume nell'epoca delle tecnologie digitali. La prima consiste nel fatto che la coesistenza di immediatezza ed ipermedialità è ormai evidente e non più celata, ma anzi talvolta essa è esplicitamente esibita, per cui il medium, cioè il dispositivo tecnologico, è presente ed esposto in quanto tale. L'ipermedialità tende – scrivono gli autori – a moltiplicare i segni della mediazione e in questo riproduce la varietà sensibile dell'esperienza umana, mostrando il medium in quanto tale e risvegliando in noi il nostro desiderio di immediatezza¹⁹⁹. Questa reciprocità ed ambivalenza tra moltiplicazione della mediazione e desiderio di immediatezza non solo è oggi esplicitamente esposta e sistematicamente esibita, ma è diventata anche una delle principali pratiche attraverso cui si esercita la partecipazione collettiva.

Si possono addurre diversi esempi: per rimanere, per il momento, nell'ambito della pura rappresentazione visiva si può far riferimento ai video giochi oppure al cinema 3D. In questo ultimo caso, infatti, gli occhiali che danno accesso alla tecnologia rappresentano già la prima e fortemente esplicita forma di mediazione che permette un'esperienza totale ed immersiva e, quindi, per certi versi immediata (io spettatore divento il compagno nascosto dei due astronauti persi nello spazio, come nel caso del recente film *Gravity*²⁰⁰). Tuttavia in alcune circostanze la tecnologia si fa notare, si rende particolarmente esplicita proprio in quanto medium, ben oltre l'occhiale che continuiamo ad indossare probabilmente ormai assuefatti. Un esempio è necessario per chiarire questo discorso. Si prenda l'ultima scena del film citato: l'astronauta riesce finalmente a raggiungere la terra e nell'atto di conquistare a fatica la riva, dopo essere precipitata in mare, lascia cadere il braccio, finalmente pesante, sulla sabbia. In quel momento uno schizzo di terra va incontro allo spettatore, che proprio come se fosse lì, si scosta per evitarlo. Immediata è la presa di coscienza della mediazione e lo smascheramento dell'immediatezza nelle sofisticate forme dell'ipermedialità del 3D, che appaiono dunque particolarmente efficaci rispetto alla composizione generale del film anche nei suoi aspetti più narrativi.

¹⁹⁹ Cfr. *ivi*, p. 59.

²⁰⁰ Cfr. [http://en.wikipedia.org/wiki/Gravity_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Gravity_(film))

L'esempio appena citato rientra perfettamente nella parabola di evoluzione della storia della rappresentazione visiva. Tuttavia questa complementarità tra immediatezza ed ipermedialità si mostra con forse maggiore vividezza in un altro esempio, che appartiene più specificamente all'ambito mediale che in questo lavoro si vuole prendere in considerazione, vale a dire quello della partecipazione online. La doppia logica della rimediazione è infatti la regola implicita alla base di uno dei social network oggi più utilizzati, ossia Instagram²⁰¹. Da un lato infatti l'applicazione per la condivisione di foto – acquistata da FB nel 2012, ha oggi superato il numero di utenti di Twitter– risponde perfettamente a quel desiderio di immediatezza che ci contraddistingue in quanto utenti/ consumatori mediali. La vita comune viene colta ed immortalata (sarà davvero immortale?) con un scatto di un dispositivo *mobile* e resa pubblica, cioè condivisa con amici e *followers*, ma anche con il resto del globo connesso, attraverso un semplice hashtag, cioè un'etichetta che gli permette di viaggiare ed essere rintracciato attraverso un rimpallo per lo più frenetico e distratto.

L'immediatezza anche in questo caso ha quella duplice accezione di cui si è detto sopra. Essa si esplicita sicuramente nel flusso ininterrotto e continuamente aggiornato, *in diretta*, di immagini che ci provengono da ogni parte del mondo, su questo labile confine tra il dentro e il fuori della rete, trasportandoci *immediatamente* altrove, *come se* si potesse essere contemporaneamente in più parti. D'altro canto, però, immediatezza significa una realtà lontana che diventa a portata di mano. Non è un caso che Instagram è uno degli strumenti maggiormente utilizzati nell'ambito dello show business: personaggi televisivi o del mondo dello spettacolo, più o meno famosi, lo usano di continuo per condividere momenti della loro sfera tradizionalmente definita privata. In questo modo la privatezza, attraverso un'inedita esposizione pubblica, inedita per configurazione ed intensità, diventa a portata di mano e viene rimediata poi attraverso i network e i media tradizionali: accade di continuo che i più importanti quotidiani online realizzino periodicamente delle *gallery* con le foto Instagram (o con i tweet) di personaggi noti.

²⁰¹ Instagram a settembre 2013 conta 150 milioni di utenti attivi mensili, cfr. <http://en.wikipedia.org/wiki/Instagram>

Ciò che va sottolineato, tuttavia, è il fatto che il carattere precipuo di questa immediatezza, cioè di questa realtà senza filtri, è proprio quello di essere costitutivamente filtrata. Come è ben noto infatti l'applicazione permette, una volta scattata la foto, di elaborarla²⁰² usando dei filtri già impostati, che vanno a modificare innanzitutto le dimensioni, apportando alla foto il formato di una vecchia polaroid, ma anche la luce, il colore, l'apposizione o meno di una cornice, l'attribuzione di tratti appartenenti a registri visivi predeterminati (Lo-fi, 1977, Nashville, ecc.). Il filtraggio, dunque, risulta essere la traccia residuale ben evidente ed ampiamente esibita dell'ipermediazione, attraverso cui si esercita e si rende evidente la partecipazione, la mano per dir così, dell'utente. In questo modo sicuramente si può generare una sorta di appiattimento dell'esperienza estetica, che viene incanalata nel flusso mediale convergente attraverso poche e comuni parole chiave ed effetti visivi standardizzati, determinando così "una rappresentazione spesso uniformata delle forme di vita contemporanea"²⁰³. Tuttavia tale modalità di intervento elaborativo affidato all'utente, per quanto non particolarmente libero o creativo e certamente ampiamente standardizzato, è ciò che impedisce di ridurre l'ipermedialità alla pura immediatezza. Infatti è sulla soglia del filtro e dell'hashtag che si gioca la partita della possibile reversibilità dell'ipermedialità. Essa si può tradurre potenzialmente tanto in ipomedialità, quanto in *intermedialità*, ossia tanto in flusso di rimediazioni dimenticate che danno sfogo solo al "corpo inelaborato, di volta in volta pulsionale o esibizionistico, violento o feroce"²⁰⁴, tanto in un flusso

²⁰² Per tale elaborazione esiste oggi un neologismo della lingua italiana, ossia "instagrammare". Cfr, Paolo Peverini, "Urban storytelling ed estetiche del quotidiano. Gli hashtag come parole chiave del sentire comune" in *Logos Comunicacao & Universidade*, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Edicao 37, vol. 20.

²⁰³ Ivi, p. 9.

²⁰⁴ P. Montani, "Esperienza estetica e anestesie dell'esperienza" in *Esperienza estetica. A partire da John Dewey*, a cura di L. Russo, Aesthetica Preprint Supplementa, Palermo, 2007, p. 171.

intermediale²⁰⁵, cioè in uno spazio aperto potenzialmente condiviso e partecipato, regolato dall'interazione attiva dei diversi dispositivi e tecniche che non vengono mai completamente assorbiti nel vortice dell'ipermediazione ma che anzi costituiscono nella propria specificità esposta ciò che oppone resistenza.

L'esempio di Instagram mostra, come già accennato, anche l'altra caratteristica della rimediazione che pertiene specificamente all'attuale configurazione tecnica e mediatica. Se la prima, come si è visto, è l'esposizione dichiarata e non celata della logica doppia della rimediazione, la seconda consiste nel fatto che oggi questa doppia logica è diventata una pratica diffusa e alla portata di tutti, ossia di chiunque possieda un pc o uno smartphone, una connessione e un profilo su un social network²⁰⁶. Non solo, allora, viene meno la distinzione tra produttori e consumatori ma si istituisce quella che a tutti gli effetti è una *pratica estetica partecipata*. Ciò è stato possibile grazie al fatto che quelle che prima erano procedure tecniche e specifiche della cinematografia o più in generale della rappresentazione visiva che richiedevano conoscenze e abilità specifiche, sono oggi invece prassi comuni, che non necessitano di molto più di una normale alfabetizzazione digitale. Gli strumenti della rimediazione sono integrati in dispositivi la cui primaria destinazione d'uso oggi non è quella artistica

²⁰⁵ Cfr. P. Montani, *L'immaginazione intermediale*, cit., pp. XIII- XIV, "In contrasto da un lato con l'idea di una presa diretta dell'immagine sul mondo (idea già invalidata dal fatto che il mondo presenta oggi un alto o altissimo tasso di mediatizzazione) e dall'altro con la tesi post-moderna secondo cui il mondo reale richiederebbe di lasciarsi *totalmente* sostituire da quello simulato, il paradigma audiovisivo a cui penso poggia sul presupposto che solo muovendo da un confronto attivo tra i diversi formati tecnici dell'immagine (l'ottico e il digitale per esempio) e tra le sue diverse forme discorsive (fanzionale e documentale per esempio) si possa rendere giustizia dell'alterità irriducibile del mondo reale e alla testimonianza dei fatti, mediatici e non, che vi accadono. Così il tratto elaborativo dell'immagine, ciò che ne riqualifica la *prestazione referenziale* (la capacità di intercettare il mondo, di esplorarlo e di ridescriverlo) e *l'impegno testimoniale* (il debito dell'immagine nei confronti del suo altro) non dovrà vertere sul rapporto immagine-mondo, bensì sul rapporto tra i diversi dispositivi dell'immaginario tecnologico. *Ma solo in quanto - e è il punto decisivo - in questa differenza e in questo confronto ne va anche, ed essenzialmente, del riferimento all'irriducibile alterità del mondo reale.*"

²⁰⁶ Facebook dichiara oltre un miliardo di utenti attivi. Cfr. <http://en.wikipedia.org/wiki/Facebook>.

propriamente parlando. Instagram o Facebook, e prima ancora YouTube, non nascono con un dichiarato intento creativo e tuttavia si fondano su delle prassi post-produttive con un alto tasso di creatività. Tutto ciò ha dato vita a quello che Manovich definisce “esperanto visivo”:

In effetti, oggi, milioni di utenti comunicano tra di loro attraverso la stessa interfaccia e, diversamente dal cinema, dove la maggior parte del pubblico capisce il linguaggio cinematografico ma non lo parla (cioè non realizza film), tutti gli utenti del computer sono invece in grado di parlare la lingua dell'interfaccia²⁰⁷.

Tutti parlano la lingua del computer, dice Manovich, cioè la lingua della rimediazione e della convergenza, e questa è diventata la lingua della rete, ossia la lingua della connessione e della condivisione.

Alla luce della ricostruzione teorica che è stata fin qui proposta, è opportuno avanzare un'ulteriore questione teorica e terminologica prima di procedere con l'analisi delle modalità di condivisione che si attivano in rete. Ed è questa: cosa sta ad indicare l'espressione *nuovi media*, a quasi dieci anni dal lancio di YouTube e Facebook? A quasi dieci anni cioè dall'avvento del web 2.0, che ha sancito inequivocabilmente un radicale cambiamento nell'assetto mediale generale? Se l'espressione nuovi media serve a designare non solo qualcosa di nuovo, ma anche qualcosa di diverso rispetto ai media tradizionali, essa conserva ancora una validità quando ormai guardiamo la televisione online, ascoltiamo la musica online, parliamo con i nostri amici online, raccogliamo informazione principalmente online?

La risposta a questa domanda non è necessariamente scontata. Se si segue la tesi che Manovich espone nel suo ultimo testo *Software Takes Command*²⁰⁸, si può sostenere che i nuovi media sono in realtà *sempre nuovi*. Muovendo da un'analisi storico-teorica, Manovich individua nel principio dell'estendibilità permanente una caratteristica essenziale dei nuovi media. Scrive Manovich:

²⁰⁷ L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., p. 109.

²⁰⁸ L. Manovich, *Software Takes Command*, Bloomsbury, New York, 2013.

È nella “natura” dei media computazionali il fatto che essi siano non conclusi e che nuove tecniche vengano continuamente inventate. Per aggiungere nuove proprietà ad un media fisico è necessario modificare la sua sostanza fisica. Ma dato che i media computazionali esistono come software, possiamo aggiungere nuove proprietà e finanche inventare nuove tipologie di media semplicemente cambiando i software esistenti oppure scrivendo un nuovo software. Ciò è inoltre possibile aggiungendo *plugins* ed estensioni, come i programmatori hanno fatto rispettivamente con Photoshop e Firefox; oppure mettendo insieme diverse software esistenti. (Per esempio dal 2006 migliaia di persone estendono le capacità dei *mapping media*, creando software per il mashup che combinano i servizi e i dati forniti da Google Map, Flickr, Amazon ed altri siti e media caricati dagli utenti). *In breve, i nuovi media sono nuovi perché nuove proprietà (per esempio nuove tecniche di software) possono essere sempre facilmente aggiunte ad essi*²⁰⁹.

Manovich si muove qui nell’ambito di una riflessione sui media computazionali proponendo un’indagine sul concetto e sulle tecnologie del software, su cui avremo modo di tornare più avanti. Il principio della modularità è all’origine della possibilità che uno stesso medium venga continuamente rinnovato semplicemente aggiornando il suo software; allo stesso tempo nuovi media possono nascere dalla combinazione o dalla

²⁰⁹ L. Manovich, *ivi*, pp. 91-92, trad. mia (“It is the “nature” of computational media that it is open-ended and that new techniques are continuously being invented. To add new properties to physical media requires modifying its physical substance. But since computational media exists as software, we can add new properties or even invent new types of media by simply changing existing or writing new software. Or by adding plugins and extensions, as programmers have been doing it with Photoshop and Firefox, respectively. Or by putting existing software together. (For instance, starting in 2006, thousands of people extended the capacities of mapping media by creating software mashups which combine the services and data provided by Google Maps, Flickr, Amazon, other sites, and media uploaded by users.). In short, “new media” is “new” because new properties (i.e., new software techniques) can always be easily added to it”).

modifica di software già esistenti²¹⁰. L'aggettivo "nuovo" significa, allora, nella prospettiva dello studioso russo, la possibilità di aggiungere sempre e con facilità nuovi sviluppi del software applicato al medium esistente.

In questo modo i media computazionali conservano la matrice ideologica delle avanguardie artistiche, seppur con due importanti differenze. La prima è che lo spirito avanguardistico della *software culture* non necessariamente si colloca in contrasto con ciò che la cultura dominante impone, anzi si può sostenere che esso oggi rappresenti la forma più evidente e promettente dello sviluppo del processo di standardizzazione e massificazione della cultura. La seconda è che il compito di promuovere l'innovazione (ma non più necessariamente la rottura) non spetta più agli artisti, chiusi nei loro studi o circoli, ma ad una ampia gamma di *players*²¹¹ che vanno da i più noti programmatori delle grandi multinazionali delle tecnologie digitali, ai più piccoli operatori

²¹⁰ "Dal momento che oggi comprendiamo che il termine "media" indica in realtà un insieme di tecniche di software in continuo sviluppo, ciò dà un nuovo significato a questo termine dibattuto. Come non c'è un limite logico al numero di algoritmi che possono essere inventati, si può sempre sviluppare nuovi software per integrare i media. Quindi da questa prospettiva il termine "new media" riesce a catturare bene l'essenza della logica del computer come "meta-medium". I media basati su software saranno sempre nuovi finché nuove tecniche continueranno ad essere inventate ed aggiunte a quelle già esistenti", *ivi*, p. 156, trad. mia ("Since we now understand that "media" today is really a set of software techniques constantly in development, this gives a new meaning to this troubled term. Just as there is no logical limit to the number of algorithms which can be invented, people can always develop new software techniques for working with media. So from this perspective, the term "new media" captures well this fundamental logic of "the computer metamedium." Software-based media will always be "new" as long as new techniques continue to be invented and added to those that already exist").

²¹¹ La tematica del gioco sarà ripresa più avanti. *Infra*. prg. 3.4.

indipendenti, hacker²¹², web designer²¹³. I pionieri dei media computazionali non intendevano trasformare il computer in una “remediation machine”, che rappresentasse i vecchi media in modo nuovo, ma piuttosto aspiravano a creare nuove forme di comunicazione ed espressione. Sebbene, allora, anche nelle versioni più recenti, i nuovi media utilizzino linguaggi e strutture che costituiscono l’ambito dei media tradizionali – scrittura, suono, immagine – ciò non compromette in nessun modo il loro esser sempre nuovi, la loro *newness*²¹⁴.

Nonostante questa argomentazione di Manovich risulti abbastanza convincente, la tesi che intendo sposare è che “nuovi media” sia un’espressione da abbandonare, in favore del termine *medialità*. Scrive Richard Grusin, nel suo ultimo libro *Premediation*:

Con l’utilizzo del concetto di “medialità” piuttosto che della categoria di “new media”, intendo segnalare una certa insoddisfazione nei confronti della retorica del nuovo o dell’avanguardia, che tutt’ora pervade la teoria e pratica dei nuovi media. Dunque mentre il libro si occupa di problematiche che facilmente potrebbero essere incluse sotto la categoria di “nuovi media”, l’utilizzo del termine medialità sottolinea la mia convinzione che nella prima decade del XXI secolo, quando quasi tutti i media, testuali, visuali o audio, vengono prodotti, messi in circolazione e rimediati attraverso tecnologie digitali connesse, non ha più senso distinguere tra vecchia media, quali stampa, radio, televisione o cinema, e nuovi media quali il

²¹² Cfr. M. Castells, *The Internet Galaxy, Reflections on the Internet, Business and Society*, Oxford University Press, Oxford; tr. it., *Galassia Internet*, Feltrinelli, Milano, 2010, p. 50, “La cultura hacker, a mio avviso, fa riferimento a un insieme di valori e convinzioni emerso dai network di programmatori che interagivano online, collaborando intorno a progetti da loro stessi definiti di “programmazione creativa” (Levy 2001). Due sono gli elementi fondamentali che vanno sottolineati: da un lato, l’autonomia dei progetti vis-à-vis degli incarichi istituzionali o assegnati dalle aziende; dall’altro l’uso del networking che costituisce la base materiale, tecnologica, per un’autonomia istituzionale. Internet è stata in origine la creazione della cultura tecno-meritocratica; è poi diventata la base per il suo stesso aggiornamento tecnologico attraverso l’input fornito dalla cultura hacker, che interagiva su internet”.

²¹³ Cfr. L. Manovich, *Software Takes Command*, cit., p. 93.

²¹⁴ Cfr. *ivi*, pp. 95-96.

World Wide Web, telefonia mobile, video-streaming o lettori mp3²¹⁵.

La riflessione di Grusin si colloca in aperta opposizione rispetto a quella di Manovich: i nuovi media non sono più nuovi e il riferimento allo spirito avanguardistico risulta essere solo un espediente retorico che non contribuisce in nessun modo alla comprensione del presente. A partire dal primo decennio del XXI secolo, tutti i contenuti mediali, testuali o audiovisivi che siano, vengono prodotti, diffusi e rimediati attraverso *networked digital technologies*, cioè attraverso tecnologie connesse, digitali e partecipate. Fare una distinzione tra la televisione e il World Wide Web non solo risulta essere problematica, dal momento che la televisione è anche il World Wide Web²¹⁶, ma sicuramente inefficace. La contrapposizione con Manovich appare evidente e probabilmente è da ricondurre alle diverse prospettive da cui muovono i due teorici: mentre Manovich si concentra su un'analisi specifica del dispositivo software, Grusin sembra più interessato all'orizzonte estetico e culturale che a partire dalla disposizione tecnica si configura.

È vero, dunque, che le tecnologie digitali, in virtù del loro potenziale creativo e modulare, non possono essere ridotte a mere macchine della rimediazione; tuttavia il complesso teorico della rimediazione, nella sua doppia accezione di immediatezza ed ipermedialità e nella sua vicinanza ad altri concetti come quelli di convergenza ed intermedialità, risulta ad oggi essere la *regola aurea* delle pratiche tecnostetiche, così fortemente pervasive, che si svolgono in rete. È per questo

215 R. Grusin, *Premediation. Affect and Mediality After 9/11*, Palgrave, London-New York 2010, p. 6, trad. mia ("By employing the concept of "mediality" rather than the category of "new media," I mean to signal (...) a dissatisfaction with the rhetoric of the "new" or the "avant-garde" that still informs a great deal of new media theory and practice. Thus while the book addresses concerns that could readily be included under the category of "new media," my use of the term "mediality" marks my insistence that, in the first decade of the twenty-first century, when virtually all textual, visual, and audio media are produced, circulated, and remediated via networked digital technologies, it no longer makes sense to distinguish between "old media" like print, radio, television, or cinema, and "new media" like the World Wide Web, mobile phones, streaming video, or MP3 player.")

216 Cfr. "Va in onda la tivù. Goditi lo spettacolo", *Wired Italia*, n. 56, Ottobre 2013

che propongo di adottare il termine medialità che sta ad indicare un flusso mediale originato dall'intersezione di diversi dispositivi e software, messi insieme e riorganizzati attraverso la partecipazione interattiva degli utenti. Lo scenario mediale contemporaneo non ci mette di fronte a tanti media diversi, più o meno nuovi, che possiamo utilizzare all'occorrenza; ci troviamo, piuttosto, esattamente nel mezzo di un flusso mediale, che investe trasversalmente le sfere più disparate della nostra esistenza, creando nuovi spazi²¹⁷, relazioni ed interazioni.

Fin qui, dunque, a partire dall'analisi delle teorie sulla modularità e rimediazione, si è arrivati ad individuare nel concetto di medialità un punto di partenza per la comprensione dello scenario mediale contemporaneo; è necessario ora che si analizzino le pratiche che tale medialità predispone, a partire dagli altri due termini che le si sono affiancati nella definizione fornita all'inizio del capitolo: digitale e partecipazione. Questo sarà l'oggetto dei prossimi paragrafi.

3.3 Digitale

Può apparire tautologico proporre un'analisi specifica del carattere digitale della medialità contemporanea e, d'altra parte, a partire dalla ricognizione delle ricerche di Manovich, abbiamo già rintracciato nella programmabilità e nella modularità due tratti distintivi dei dispositivi digitali. Tuttavia ritengo che il concetto di digitale necessiti di ulteriori approfondimenti, in quanto la digitalizzazione costituisce l'origine pratica e concettuale di quel radicale cambiamento tecno-estetico che ha investito la nostra esperienza, cambiamento che oggi si manifesta con la massiccia moltiplicazione delle pratiche online interattive.

Propongo, allora, di impostare il discorso sul digitale muovendo da uno *shift* concettuale, da un cambiamento, cioè, del paradigma teorico di riferimento. Le principali teorie sui nuovi media, a partire da quelle che abbiamo fin qui proposto, infatti, si fondano essenzialmente, sul primato del paradigma della rappresentazione visiva, la cui parabola evolutiva, che va dal concetto di *mimesis* a quello di prospettiva, fino ad arrivare alle

²¹⁷ Sulla configurazione di nuovi spazi *infra* cap. 5.

tecniche di riproduzione dell'immagine e al cinema, rappresenta senza dubbio un tema ricorrente e dominante nel discorso della cultura occidentale. Il rapporto tra realtà e rappresentazione, giocato alla luce dei continui mutamenti tecnici e tecnologici, ha inoltre costituito un'agevole chiave di accesso restituire quanto andava accadendo sul confine tra arte e comunicazione a partire dalla seconda metà del '900. Concetti come quelli di schermo, interfaccia, e soprattutto più recentemente, virtualità si prestavano particolarmente ad essere ricondotti nell'orizzonte teorico della duplicazione della realtà e a mettere in questione il famigerato rapporto immagine - mondo²¹⁸. Tuttavia ritengo che potrebbe essere più fruttuoso provare a leggere lo scenario mediale contemporaneo attraverso un altro paradigma, vale a dire quello della musica, partendo dallo sviluppo delle tecnologie per la produzione e riproduzione di suoni.

Gli sviluppi tecnologici nell'ambito della riproduzione e soprattutto della produzione della musica trovano nella digitalizzazione un momento di svolta fondamentale, che ha avuto un impatto dirompente nell'ambito del sistema musicale (intendendo con ciò la produzione artistica, la distribuzione, la nascita e decadenza dell'industria musicale). Tuttavia è da considerare ancor più efficace il contributo che tali tecnologie e il loro sviluppo hanno apportato alla configurazione dell'esperienza estetica mediale contemporanea nel suo complesso²¹⁹.

Per ora propongo di partire da un'analisi ricostruttiva delle diverse fasi di sviluppo del processo di digitalizzazione della musica, che ha nel formato MP3 la sua forma più compiuta, riuscita e stabile. L'obiettivo di questa ricognizione è quello di indagare, con uno approccio quasi archeologico, uno dei due aspetti concettuali complementari e, per certi versi ossimorici, del processo di digitalizzazione. Essa, infatti, da un lato assicura una conservazione potenzialmente infinita, perché svincolata – almeno in parte – da limiti di spazio e di tempo; dall'altro invece permette di maneggiare, di cambiare di modificare ogni tipo di contenuto mediale (immagini, testi, musica). È esattamente nello spazio tra queste due diverse tendenze, cioè tra *storage* e manipolazione, che si gioca il concetto di

²¹⁸ Cfr. Baudrillard, *Le crime parfait*, Éditions Galilée, Paris 1995; tr. it. *Il delitto perfetto*, Raffaello Cortina, Milano 1996.

²¹⁹ Del resto già Manovich riscontrava nella cultura del remix un'importante componente dello sviluppo dei media digitali.

digitale che dà vita a quelle forme di archiviazione che questo lavoro prende in esame. Ci soffermeremo nel prosieguo di questo capitolo sull'indagine della manipolazione e configurabilità dei contenuti e delle strutture.

Si potrebbe dire che il processo di digitalizzazione della musica comincia concettualmente molto prima che questo effettivamente abbia avuto luogo ed è legato a doppio filo al concetto di riproduzione. Negli anni '30, cioè in quella temperie culturale di profondi cambiamenti tecnologici magistralmente descritta da Benjamin, si vanno diffondendo delle nuove forme tecniche di riproduzione e diffusione della musica (filodiffusione e grammofono) che apriranno la strada alla massificazione e alla nascita della cultura pop²²⁰. Sarà proprio la cultura pop, tuttavia, a fare delle tecniche di riproduzione un vero e proprio strumento, tra gli altri, per la produzione musicale.

La svolta è rappresentata, infatti, dalla registrazione multitraccia: questa permetteva, in un ambiente mediale ancora analogico, cioè in cui il suono veniva impresso su un nastro, di registrare i singoli strumenti o parti vocali su tracce diverse, permettendo di intervenire in maniera mirata su una singola traccia, che poi andava a confluire con le restanti. Questo non solo diede vita ad una sorta di estetica della registrazione²²¹, che piano piano andò a sostituire quasi completamente l'abitudine all'ascolto della riproduzione dell'esecuzione *live*, ma determinò anche nuove figure e nuove modalità di produzione musicale. Un celebre esempio è rappresentato dal notissimo album dei Beatles, *Sgt. Pepper's Lonely Hearts*

²²⁰ Cfr. R. Middleton, *Studying Popular Music*, tr.it, Feltrinelli, Milano, 1994, pp. 126-127; E. Navas, *Remix Theory. The Aesthetics of sampling*, Springer, Vienna, 2012, pp. 17-19.

²²¹ "Lo studio di registrazione, pur non essendo una risorsa "neutrale" apre la via ad una varietà di direzioni musicali, dipendenti dalle intenzioni, dalle convenzioni e dal mercato. I primi dischi di Elvis Presley con il loro impiego innovativo dell'eco, potrebbero rappresentare il punto di svolta in cui si è abbandonato il tentativo di riprodurre l'esecuzione dal vivo e si è invece iniziato a ricercare una sonorità da studio di registrazione", *ivi*, p. 133.

*Club Band*²²². Questo fu il primo album della band ad essere realizzato con l'aiuto in studio del produttore George Martin, esperto di musica d'avanguardia e sperimentazioni elettroniche. Per la prima volta i Beatles non si limitarono a produrre una registrazione della loro esecuzione delle canzoni, ma esse stesse erano il risultato di lavoro d'assemblaggio fatto in studio che prevedeva anche l'utilizzo di suoni elettronici. Non è un caso che proprio a partire da questo album i Beatles smisero di fare concerti: la loro musica non era in quel momento eseguibile dal vivo²²³.

L'esempio dell'album dei Beatles è solo l'inizio di un rapido processo di trasformazioni tecnologiche, che conducono alla nascita e alla consistente diffusione dei sintetizzatori. Tali dispositivi tecnologici – per altro oggi ancora largamente utilizzati – permettevano la produzioni di suoni artificiali di vario tipo, che potevano essere sia ascrivibili alla gamma

²²² Cfr. The Beatles, *The Beatles Anthology*, Chronicle Books, San Francisco, 2000, pp. 241-242. Scrive Massimo Carboni: "Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Bandm è e rimane certamente - con il suo deliberato, inventivo, sperimentalistico stravolgimento delle regole di registrazione - il capolavoro del disco realizzato in studio. Nei suoi impasti sonori, nei suoi effetti di montaggio, di collage, di sovrapposizione e di simultaneità, conta in prima istanza la costruzione dell'apparenza estetica, artificialmente, tecnologicamente prodotta", *Analfabeatles. Filosofia di una passione elementare*, Castelvecchi, Roma 2012.

²²³ "Mediation - la produzione di musica ai fini della registrazione piuttosto che della performance dal vivo - è una minaccia per la dicotomia esecuzione/composizione più recente dell'improvvisazione, tuttavia anticipa di decenni la configurabilità. Come sostiene il filosofo dell'arte Theodore Gracyk, la musica rock è stata la prima forma musicale in cui la registrazione, piuttosto che la partitura, l'esecuzione dal vivo o qualsiasi altra forma di manifestazione della musica - risultava essere la forma definitiva dell'opera. Lavori come *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* dei Beatles o *Pet Sounds* dei Beach Boys non possono essere adeguatamente rappresentati da un concerto dal vivo più di quanto non lo siano da una serie di segni neri su una pagina bianca", A. Sinnreich, *Mashed Up Music. Technology and the Rise of Configurable Culture*, University of Massachusetts Press, Boston 2010, p. 86, trad. mia ("Mediation (corsivo mio) - the production of music for recorded rather than "live" expression - is a newer threat to the performance/composition dichotomy than improvisation, but it predates configurability by decades. As art philosopher Theodore Gracyk argues, rock music was the first musical form in which the recording - rather than the score, the live performance, or any other manifestation of the music - was the definitive artifact. Works like the Beatles' *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* and the Beach Boys' *Pet Sounds* can no more adequately be represented by a live concert than they can by a series of black marks on a white page").

delle sonorità prodotte dai tradizionali strumenti musicali, sia assolutamente nuovi e non presenti naturalmente. Nel giro di brevissimo tempo accadde che questa tecnologia divenne disponibile ad un pubblico molto vasto, grazie al sensibile abbassamento dei costi. Le tastiere elettroniche portatili, che contenevano decine di suoni e di combinazioni ritmiche, divennero il simbolo di un'epoca e la cifra stilistica della musica nello spazio temporale che intercorre tra gli anni '70 e gli anni '80.

Nasce così "una musica per non musicisti", come l'ha definita Brian Eno²²⁴: chiunque poteva trovarsi a disposizione non solo una gamma di suoni predefiniti che potevano essere combinati e "montati", ma anche un numero sempre più crescente di strumenti (pensiamo ai pedali per le chitarre) e circuiti elettronici che permettevano di manipolare il suono, di campionare musiche e suoni di altri strumenti e di utilizzare fonti sonore non musicali in senso stretto (rumori, suoni della strada, ecc). Prende avvio, così, la musica elettronica e poi la pratica del *remix*, che consisteva propriamente nell'associare estratti di canzoni già esistenti a basi ritmiche

²²⁴ Cfr. E. Assante. G. Castaldo, *Blues, Jazz, Rock, Pop. Il novecento americano*, Einaudi, Torino 2004, p. 642.

diverse²²⁵. Vanno definendosi nuovi profili e nuovi paradigmi artistici e creativi e ciò determina il venir meno della distinzione tra esecuzione e

²²⁵ Cfr. V. Campanelli, *Remix it yourself. Analisi socio-estetica delle forme comunicative del Web*, CLUEB, Bologna, 2011. Edoardo Navas individua tre tipi di remix: "Il primo tipo remix è quello *esteso* e consiste in una versione più lunga della composizione originale, contenente lunghe sezioni strumentali che rendono più facile il remix per il DJ. La prima canzone disco che fu estesa fino alla durata di dieci minuti fu "Ten Percent", di Double Exposure, remixata da Walter Gibbons nel 1976. Il secondo tipo di remix è quello *selettivo*: esso consiste nell'aggiungere o sottrarre materiale dalla composizione originale. Questo tipo di remix, durante gli anni '80, rese i DJ produttori popolari nell'ambito della musica mainstream. Uno dei più celebri remix selettivi è quello di Eric B & Rakim "Paid in Full", remixato da Coldcut nel 1987. In questo caso Coldcut produsse due remix, la versione più popolare non solo estendeva la registrazione originale, seguendo la tradizione del remix da discoteca, ma conteneva nuove sezioni come anche nuovi suoni, mentre altri erano stati eliminati, riuscendo tuttavia a mantenere intatta "l'essenza" o "l'aura spettacolare della composizione". Il terzo tipo di remix è quello *riflessivo*; esso utilizza metaforicamente ed estende l'estetica della campionatura, in cui la versione remixata sfida "l'aura spettacolare" della versione originale e reclama autonomia anche quando mantiene il nome dell'originale; il materiale viene aggiunto o eliminato, ma le tracce originali vengono in gran parte lasciate intatte per poter essere riconoscibili. Un esempio di questo tipo è il famoso album *No Protection* di Mad Professor, che è un remix di *Protection* dei Massive Attack", E. Navas, *Remix Theory. The Aesthetics of sampling*, Springer, Vienna, 2012, pp. 65-66, trad. mia ("The first remix is *extended*, that is a longer version of the original composition containing long instrumental sections to make it more mixable for the club DJ. The first known disco song to be extended to ten minutes is "Ten Percent," by Double Exposure, remixed by Walter Gibbons in 1976. The second remix is *selective*; it consists of adding or subtracting material from the original composition. This type of remix, during the 1980s, made DJs popular producers in the music mainstream. One of the most successful selective remixes is Eric B. & Rakim's "Paid in Full," remixed by Coldcut in 1987. In this case Coldcut produced two remixes, the most popular version not only extends the original recording, following the tradition of the club mix (like Gibbons), but it also contains new sections, as well as new sounds, while others were subtracted, always keeping the "essence" or "spectacular aura" of the composition intact. The third remix is *reflexive*; it allegorizes and extends the aesthetic of sampling, where the remixed version challenges the "spectacular aura" of the original and claims autonomy even when it carries the name of the original; material is added or deleted, but the original tracks are largely left intact to be recognizable. An example of this is Mad Professor's famous dub/trip hop album *No Protection*, which is a remix of Massive Attack's *Protection*").

composizione e la nascita di nuove figure artistiche come quella del DJ²²⁶.

È a questo orizzonte artistico, estetico e tecnologico che vanno ricondotte le caratteristiche precipue della digitalizzazione, intesa non come mera rappresentazione numerica, ma nuovo orizzonte estetico. L'ipotesi di privilegiare il paradigma musicale rispetto a quello della rappresentazione visiva, in questa sorta di archeologia del digitale, non mira a stabilire un mero primato. È fuori discussione che il concetto del montaggio²²⁷ risulti essere un riferimento tecnico e culturale imprescindibile per lo sviluppo delle diverse forme di *mash up* che popolano la rete. Tuttavia si può ritenere che è a partire dall'istituzione delle pratiche musicali pop (in senso lato) che si avvia su scala globale quel processo di sconfinamento rispetto allo specifico ambito artistico, delle pratiche di ibridazione e poi montaggio di contenuti già esistenti. A partire da tali prassi musicali si arriverà all'indistinzione tra autore, produttore e spettatore/consumatore, processo che si realizzerà compiutamente con la digitalizzazione.

In altre parole: *maneggiabilità*, *modificabilità* e *trasferibilità*, cioè i principi essenziali che regolano la configurazione del flusso mediale contemporaneo, non sono operazioni nate propriamente con la digitalizzazione, ma appartenevano già all'orizzonte estetico di quella forma di subcultura²²⁸ che ruotava intorno alle sperimentazioni musicali e

²²⁶ "Negli anni Novanta il DJ ha acquistato un nuovo prestigio culturale (...) L'ascesa di questa figura si può collegare direttamente all'ascesa della cultura del computer. Il DJ ne esemplifica al meglio la nuova logica, basata sulla selezione e sulla combinazione di elementi preesistenti. Il DJ esemplifica anche tutto il potenziale di questa logica nella creazione di nuove forme artistiche", L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, op.cit., p.175.

²²⁷ Ivi, p. 196, "Dal punto di vista storico, l'immagine composta con tecnica digitale - come l'immagine assemblata elettronicamente - si può considerare la fase successiva del montaggio all'interno di una scena. (...) Questa continuità storica, tuttavia, è fuorviante. La composizione digitale rappresenta effettivamente un passo in avanti nella storia della simulazione visiva, perché permette la creazione di immagini *in movimento* di mondi inesistenti"; "Sebbene di solito la composizione venga utilizzata per creare uno spazio virtuale integrato, questo non è il suo unico obiettivo (...) la composizione è, prima di tutto e soprattutto, un'operazione più concettuale che tecnologica", pp. 202-203.

²²⁸ Ci si è qui limitato a fare riferimento all'ambito della musica pop, sebbene le sperimentazioni tecnologiche ancor prima abbiano coinvolto in maniera decisiva anche la cosiddetta musica colta sperimentale.

che ha segnato profondamente il secondo novecento. L'introduzione delle tecnologie digitali e lo sviluppo di specifiche interfacce²²⁹ hanno fatto sì che tale prassi creativa, prima confinata al solo ambito artistico-sperimentale, sia diventata allo stesso tempo applicabile a qualsiasi contenuto mediale – perché come si chiarirà più avanti²³⁰ qualsiasi cosa può essere digitalizzata – e facilmente operabile da parte di qualsiasi utente mediamente alfabetizzato. In questo modo si è prodotto un sensibile cambiamento non solo dell'estetica musicale, ma anche di quella visuale. Non può essere considerata una mera analogia²³¹, quella tra il funzionamento della registrazione multitraccia e la manipolazione delle immagini e più in generale dei contenuti mediali digitali, ma deve essere inteso come un rapporto tecnico e ancor di più culturale fondativo. Oggi produrre un remix, ovvero rielaborare un contenuto mediale apportando delle modifiche alla sua versione pre-esistente, non è più un'operazione strettamente artistica, ma una modalità della partecipazione e della condivisione, cioè è diventata ciò che ho già definito una *pratica tecno-estetica* diffusa, che ha luogo principalmente sul confine tra il dentro e il fuori dalla rete. Eppure tale pratica ha origine, tecnicamente e concettualmente, nelle sperimentazioni ed innovazioni che hanno investito l'ambito musicale.

Tali innovazioni contribuiscono all'instaurazione di quella che Aram Sinnreich definisce una "cultura configurabile". Scrive Sinnreich:

Cosa c'è di nuovo, se c'è qualcosa, nel concetto di cultura configurabile. Come i teorici da Raymond Williams a Stuart Hall hanno sostenuto, la cultura è per definizione plastica e permutabile. Non ci sono due persone che esprimono se stesse o comprendono il mondo allo stesso modo ed ognuno cambia la propria prospettiva nel corso del tempo, principalmente in risposta alle persone e al materiale espressivo con cui viene in contatto. Segue logicamente che ognuno di noi, ognuno a proprio modo, contribuisce alla continua riconfigurazione della cultura, sia attraverso un intervento culturale calibrato (per esempio con l'arte, la retorica, ecc) o semplicemente attraverso interazioni e rituali quotidiani e in larga parte inconsci della

²²⁹ Cfr. L. Manovich, *Software Takes Command*, cit., p. 155.

²³⁰ *Infra* cap. 4.

²³¹ Cfr. L. Manovich, *Software Takes Command*, cit., p. 281.

vita di ogni giorno. (...) La mia tesi è che le esperienze contemporanee dei media configurabili chiaramente sono più numerose, più efficaci e più veloci di ognuno di questi esempi nell'ordine di grandezza. E, cosa più importante, la facilità di utilizzo delle tecnologie creative e l'organizzazione connessa delle infrastrutture comunicative assicura oggi che gli strumenti della configurabilità dei media siano accessibili a centinaia di milioni di individui interconnessi²³².

La cultura è di per sé collettivamente configurabile attraverso interventi specifici (artistici, politici, economici) o molto più semplicemente mediante le interazioni della vita di tutti i giorni. Ciò che è cambiato con la digitalizzazione è l'incremento esponenziale di possibilità e di occasioni di intervento, attraverso quelle nuove tecnologie, che oggi connettono milioni di individui. Sempre Sinnreich pone l'accento su un aspetto fondamentale²³³: quello che prima era un processo limitato ai confini della

²³² A. Sinnreich, *Mashed Up Music*, cit., pp. 70-71, trad. mia ("What, if anything, is new about configurable culture? As theorists from Raymond Williams to Stuart Hall have argued, culture by definition is plastic and permutable. No two people express themselves or understand the world identically, and everyone changes his or her perspective over time, largely in response to the people and the expressive materials he or she comes in contact with. It logically follows that each of us, in our own way, contributes to the ongoing reconfiguration of culture, whether through a calibrated cultural intervention (e.g., art, rhetoric, resource investment) or simply through the quotidian, and largely unconscious, rituals and interactions of daily life (...) My point is that the configurable media experiences of the present day clearly outnumber, overpower and outpace any of these examples by orders of magnitude. And most important the ease-of use of today's creative technologies and networked organization of today's communications infrastructure ensure that the tools of media configurability are accessible to hundreds of millions of interconnected individuals").

²³³ Cfr. *supra* cap. 2; *infra* cap. 4.

nostra mente, oggi è stato esternalizzato²³⁴. È questo un argomento già in parte, e in maniera diversa, utilizzato dalla scuola di Francoforte nella sua critica ai nuovi mezzi di produzione e di intrattenimento di massa. L'industria culturale, infatti, secondo la lezione di Adorno e Horkheimer, ha come obiettivo specifico il "disavvezzare dalla soggettività"²³⁵, mediante la delega al sistema di produzione dominante dell'attività più propria dell'uomo, quella che Kant definiva "l'arte nascosta nelle profondità dell'animo umano" e cioè lo schematismo in quanto possibilità della sintesi dei dati sensibili e dei concetti fondamentali.

Con la digitalizzazione questa esternalizzazione dello schematismo prende una piega diversa. Non si tratta infatti più di affidare ad un sistema di produzione la nostra capacità di sintesi, quindi di conoscenza, comprensione e godimento estetico, ma di rendere pubblico e partecipato tale processo. La peculiarità della digitalizzazione, intesa cioè come possibilità collettivamente partecipata di configurazione del flusso mediale, non è soltanto l'indubitabile potenziamento delle modalità di intervento, quanto il carattere pubblico di queste stesse modalità, che si *evolvono* grazie alla *messa in rete* e all'*interazione* dei nostri processi connettivi, elaborativi, immaginativi.

Ci si occuperà del carattere partecipativo della medialità digitale nel prossimo paragrafo; bisogna ora qualificare meglio la natura di "remixabilità"²³⁶ della cultura configurabile a partire da due concetti.

²³⁴ "Per metterla in un modo leggermente diverso, i processi di metabolizzazione, assimilazione e riformulazione culturale, che erano storicamente limitati ai confini della nostra mente, sono stati esternalizzati. Essi ora avvengono in bella vista (o udito) e dunque possiamo sperimentare fenomenologicamente e collettivamente con i cambiamenti culturali attraverso l'interfaccia tecnologica, piuttosto che lasciare semplicemente che essi riverberino nell'occhio (o nell'orecchio) della nostra mente", Sinnreich, *Mashed Up Music*, cit., p. 75, trad. mia ("To put it a slightly different way, the process of cultural digestion, assimilation and reformulation, which were historically limited to the confines of our own minds, have been externalized. They now take place in plain sight (or sound), where we can experiment with cultural permutation phenomenologically and collectively via technological interface, rather than simply letting them reverberate within our mind's eye (or ear)").

²³⁵ T. Adorno, M. Horkheimer, *M Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*, Fischer Verlag GmbH, Frankfurt a. M.; tr. it., *Dialettica dell'illuminismo*, Einaudi, Torino, 1997, p. 155.

²³⁶ L. Manovich, *Remixability*, manovich.net/DOCS/Remix_modular.doc

Il primo è quello di *tattilità*. L'esternalizzazione dei processi creativi degli utenti coincide, infatti, con un'importante trasformazione delle nostre modalità di organizzazione delle informazioni e dei contenuti: tale operatività diventa immediatamente tangibile, nel senso letterale del termine. Funzioni basilari come quelle del *copia e incolla*, *sposta*, *aggiungi*, *trascina*, fanno riferimento principalmente all'orizzonte sensibile del tatto, prima ancora che a quello visuale. Le interfacce dei software sono predisposte – e predispongono a loro volta le nostre operazioni – a partire da terminologie e prassi che comunemente riconduciamo all'operare pratico e manuale, che richiede normalmente la nostra capacità di riconoscere fisicamente alcuni caratteri degli oggetti che entrano in contatto con la nostra superficie corporea. La maneggiabilità²³⁷ dei contenuti medialti istituisce fin dall'inizio²³⁸ una peculiare forma di tattilità che muovendosi su un livello inizialmente metaforico – copia e incolla il testo come se avessi materialmente a tua disposizione forbici e spillatrice – sembra destinata a contribuire in maniera significativa a quella riconfigurazione complessiva delle nostre modalità cognitive, di cui avremo modo di parlare più avanti²³⁹. Per ora vorrei segnalare che tale forma di tattilità si trova oggi, con ogni evidenza, in un momento di passaggio da una iniziale versione metaforica ad una molto più concreta. Dagli smartphone ai tablet, dai video giochi agli schermi interattivi (fino ad arrivare ad alcune esperienze artistiche), la tattilità è trasmigrata dal software al dispositivo, che letteralmente configurano mondi ed orizzonti di senso a partire dalle nostre mani.

Il secondo concetto che voglio approfondire è quello di *hybridization*. La remixabilità offerta dalle tecnologie digitali opera, infatti, su vari livelli.

²³⁷ Cfr. Jacobsen, *The Archive in Motion*, cit., p. 22, corsivo mio, trad. mia, "L'obiettivo della tecnologia dei nuovi media non è semplicemente quello di rendere un'immagine più credibile, ma di mettere in gioco un ulteriore elemento di stimolazione per il corpo (...) La stessa parola "digitazione" si riferisce alle dita - *the digits* - e quindi al senso del tatto ("The goal of new media technology is not just to make the image more believable but to bring into play a supplementary element of bodily stimulation. (...) *The very word digitization refers to the fingers – the digits – and thus to the sense of touch*").

²³⁸ Già Derrick De Kerckhove, agli inizi dello sviluppo del web, aveva teorizzato il carattere tattile dei nuovi media, cfr. *The Skin of Culture*, cit., pp. 69-71.

²³⁹ *Infra* cap. 4.

Non solo quello dei contenuti che viaggiano attraverso il flusso mediale, grazie alla partecipazione degli utenti: la stessa struttura, infatti, del flusso mediale è soggetta al principio della configurabilità. Questo aspetto è stato largamente approfondito da Manovich nel suo ultimo e già citato volume, *Software Takes Command*. Egli propone una ricognizione storica, oltre che teorica, delle varie fasi di sviluppo della medialità contemporanea: dagli esperimenti di Kay e Goldberg sul *metamedium* – la cui caratteristica principale è la capacità metagenerativa, ossia la possibilità di generare nuovi sistemi e nuovi media simulando quelli già esistenti²⁴⁰ – fino a *Google Earth*. Manovich adotta quella che si potrebbe definire una prospettiva umanista, che per certi versi è in netta contrapposizione con l'impostazione di questo lavoro. Egli sostiene che le potenzialità e gli sviluppi che afferiscono alle nuove tecnologie digitali non sono necessariamente insite nell'essenza tecnologica di questi ma sono frutto del lavoro creativo di ricercatori, ingegneri, artisti, programmatori, ecc. L'unicità dunque della svolta digitale non è da ricercare all'interno dei dispositivi digitali, ma

²⁴⁰ Manovich, *Software Takes Command*, cit., "The computer as metamedium", pp. 101-106.

all'esterno, in quel processo che lui definisce *softwarization*²⁴¹. Scrive Manovich:

Mentre la rappresentazione digitale permette in linea di principio ai computer di lavorare con immagini, testi, forme 3D e altri tipi di media, di fatto è il software che determina cosa si può fare con essi. *Dunque mentre indubbiamente siamo digitali, la forma effettiva di tale essere deriva dal software*²⁴².

²⁴¹ Ivi, p. 149, trad. mia, "Per riassumere: le tecniche, gli strumenti e le convenzioni delle applicazioni dei media-software non sono il risultato del cambiamento tecnologico prodotto dal passaggio dai media "analogici" a quelli "digitali". Il passaggio al digitale permette lo sviluppo di media-software - ma non determina le direzioni in cui tale sviluppo si è già evoluto e continua ad evolversi. Esse sono il risultato di elaborazioni intellettuali escogitate da pionieri che lavorano nei più grandi laboratori, degli effettivi prodotti creati dalle compagnie di software e dalle comunità open-source, del processo culturale e sociale avviato quando molte persone a compagnie hanno cominciato ad usarli e delle forze e dei limiti del mercato del software. Ciò significa che il termini "media digitali" e "nuovi media" non colgono appieno l'unicità della "rivoluzione digitale". (...) Perché queste espressioni non funzionano? Perché tutte le qualità innovative dei "media digitali" non sono collocate "dentro" gli oggetti mediali. Piuttosto, esse esistono "fuori" - come comandi e tecniche degli utenti, nella forma di software per la creazione, animazione, composizione, elaborazione, e tutte le altre specie di software." ("In summary: the techniques, the tools, and the conventions of media software applications are not the result of a technological change from "analog" to "digital" media. The shift to digital enables the development of media software—but it does not constrain the directions in which it already evolved and continues to evolve. They are the result of intellectual ideas conceived by the pioneers working in larger labs, the actual products created by software companies and open source communities, the cultural and social processes set up when many people and companies start using it, and software market forces and constraints. This means that the terms "digital media" and "new media" do not capture very well the uniqueness of the "digital revolution." (I like the term "media computing"—however it is not used widely apart from some communities in computer science primarily in Europe). Why do they not work? Because all the new qualities of "digital media" are not situated "inside" the media objects. Rather, they all exist "outside"—as commands and techniques of media viewers, authoring software, animation, compositing, and editing software, game engine software, wiki software, and all other software species.")

²⁴² *Ibid*, corsivo mio, trad. mia ("While digital representation makes it possible for computers to work with images, text, 3D forms, sounds and other media types in principle, it is the software that determines what we can do with them. So while we are indeed "being digital," the actual forms of this "being" come from software")

A prescindere dalle prese di posizione di fondo e dalle distinzioni terminologiche²⁴³, Manovich fornisce degli importanti strumenti teorici e terminologici per comprendere la remixabilità strutturale del flusso mediale. Uno di questi è proprio il concetto di *hybridization*, per spiegare il quale egli propone un confronto con il termine “multimediale”²⁴⁴.

Il termine multimediale serve infatti, secondo Manovich, ad indicare quel movimento tecnico-culturale che ebbe luogo negli anni '90 quando vennero realizzati nuovi prodotti mediali, i quali mettevano insieme diverse tecniche e linguaggi: l'esempio più funzionale è quello del cd-rom. Questi prodotti non erano *networked*, dice Manovich, non erano cioè interattivi, laddove per interattività bisogna intendere quel particolare complesso di “affordance” che distingue l'interattività digitale ad un più tradizionale processo di “cooperazione interpretativa”. L'ibridazione, invece, è un processo tecnologico ed estetico diverso; esso sta ad indicare il fatto che i diversi strati (*layers*) e le diverse tecniche che costituiscono il flusso mediale, operano in analogia alle specie biologiche: essi interagiscono, si modificano e giungono a creare nuove specie ibride²⁴⁵. Le differenze tra i diversi strati e linguaggi mediali non è preservata e il risultato di questa forma di ibridazione risulta essere qualcosa di nuovo ed

²⁴³ Ritengo che l'uso del termine software sia in una certa misura sovrapponibile a quello di digitalizzazione che è stato fin qui usato.

²⁴⁴ Cfr, Manovich, *Software Takes Command*, cit., p. 166.

²⁴⁵ “ Tradotte in software, le tecniche dei media cominciano ad agire come specie all'interno di una stessa ecologia - in questo caso, un ambiente-software condiviso. Una volta “rilasciate” in tale ambiente, esse iniziano ad interagire, mutare e a creare ibridi”, L. Manovich, *Software Takes Command*, cit., p. 164, trad. mia (“Translated into software, media techniques start acting like species within a common ecology—in this case, a shared software environment. Once “released” into this environment, they start interacting, mutating, and making hybrids.”)

imprevedibile; questo processo prende il nome di *media evolution*²⁴⁶. Manovich fornisce a tal proposito un esempio particolarmente convincente, quello di Google Earth²⁴⁷, in cui tecnologia 3D, riproducibilità fotografica e sistema GPS vengono combinati dando vita ad nuovo medium.

La nascita di nuove specie mediali è possibile grazie al principio di “deep remixability”²⁴⁸, così come lo definisce Manovich: le tecniche e gli strati mediali, che, seguendo la metafora biologica, costituiscono delle specie separate e differenziate, permettono oggi un livello di integrazione strutturale prima impossibile. L’ibridazione, quindi, continua Manovich,

²⁴⁶ “Un modello collegato che possa aiutarci a cogliere alcuni aspetti di questo processo è quello dell’*evoluzione biologica*. Questo processo dà vita a nuovi organismi, nuove specie e anche a nuovi elementi di base degli organismi (molecole come il DNA e le proteine). In modo analogo, a volte i risultati dell’evoluzione dei nuovi media sono leggermente diversi dai formati già esistenti; altre volte le combinazioni dei DNA dei software produce distinte specie di nuovi media. Il processo di *media evolution* produce anche nuove tecniche mediali per la creazione, elaborazione, condivisione e collaborazione, nuovi protocolli di interfaccia e anche nuovi algoritmi - gli equivalenti dei nuovi elementi di base dell’evoluzione biologica”, ivi, p. 167, trad. mia (“A related model that can help us to grasp some aspects of this process is that of *biological evolution*. This process results in new organisms, new species, and also new building blocks of the organisms (molecules such as DNA and proteins.) Similarly, sometimes new media offspring are only slightly different from the ones that already exist; at other times the combinations of software DNA produce distinct new media “species.” The process of *media evolution* also produces new techniques for media authoring, editing, sharing, and collaborating, new interface conventions, and also new algorithms—the equivalents of the new building blocks of biological evolution.”)

²⁴⁷ Cfr, ivi, p. 163.

²⁴⁸ Cfr, ivi, p. 273, trad. mia, “Infatti tali interazioni tra le tecniche dei media definiscono l’estetica della cultura contemporanea dell’immagine in movimento. Questo è il motivo per cui ho deciso di introdurre un termine *ad hoc* - remixibilità profonda (*deep remixability*). Volevo distinguere le forme più complesse di interazione tra le varie tecniche da quelle di semplice remix dei contenuti e delle tecniche mediali con cui abbiamo ampia familiarità, come i remix musicali, quelli dei video d’animazione, l’arte e l’architettura postmoderna degli anni ’80, e così via” (“In fact, such interactions among virtualized media techniques define the aesthetics of contemporary moving image culture. This is why I have decided to introduce a special term—*deep remixability*. I wanted to differentiate more complex forms of interactions between techniques (such as cross over) from the simple remix (i.e. addition) of media content and media techniques with which we are all familiar, be it music remixes, anime video remixes, 1980s postmodern art and architecture, and so on.”)

fornisce una sempre nuova riorganizzazione del mondo attraverso la riconfigurazione di tecniche e strati mediali già familiari²⁴⁹, cioè una sempre nuova capacità di organizzazione del sensibile digitalmente ridotto e riprodotto.

Il regime di deep remixability che governa i media e i contenuti digitali istituisce una peculiare forma di conservazione dei dati e delle informazioni. Se è vero, infatti, che la digitalizzazione ha permesso, quella che con Manovich è stata definita, l'ibridazione di contenuti e delle strutture mediali, è altrettanto vero che essa ha aperto la strada a nuove modalità di conservazione di dati ed informazioni, aggirando – almeno in parte – gli ovvi limiti di spazio e di tempo. Gli esempi sarebbero tanti, uno forse vale su tutti per restare nell'ambito che abbiamo fin qui privilegiato: non è più necessario oggi custodire *fisicamente* la musica che preferiamo o che intendiamo ascoltare di tanto in tanto; può bastare il nostro pc e soprattutto una connessione ad internet: in rete è disponibile tutto ciò che vogliamo, legalmente, cioè pagando, ma soprattutto illegalmente, nelle forme scambio collettivo di file su scala globale²⁵⁰. Questo è stato possibile perché l'industria culturale ha congiunto una serie di sforzi (tecnici, creativi ed anche economici) per realizzare dei formati mediali digitali che meglio si adattavano a quella interoperatività²⁵¹ che si andava instaurando attraverso diversi dispositivi, sistemi operativi e protocolli grazie all'implementazione di Internet e allo sviluppo del World Wide Web. Uno di questi formati è l'MP3.

²⁴⁹ Cfr. *ivi*, p. 197.

²⁵⁰ Cfr. *infra* cap. 5.

²⁵¹ "Le trasmissioni radio o quelle televisive lavorano allo stesso modo: uno stato decide come dividere lo spettro elettromagnetico e in base a tale divisione gli apparecchi radiofonici e televisivi vengono costruiti per ricevere il segnale via etere. Al contrario, i parametri dei computer sono stati strutturati intorno all'ideale di interoperabilità, per cui macchine diverse possono far funzionare gli stessi software, scambiarsi file e lavorare insieme anche se essi non lavorano secondo gli stessi protocolli o sistemi operativi", J. Sterne, *MP3. The Meaning of a Format*, Duke University Press, Durham-London, 2012, p. 135, trad. mia ("Broadcast radio or television work the same way: a nation decides how the electromagnetic spectrum will be divided up and then radios and television sets are built to receive over-the-air signals in those frequencies. Conversely, computer standards were usually structured around the ideal of *interoperability*, where different machines can run the same software, exchange files, and work together even if they do not work according to the same protocols or operating systems").

Vorrei proporre una rapida analisi di questo formato muovendo dal dichiarato intento di cogliere, in quelli che sono stati specifici cambiamenti tecnici, una nuova modalità di organizzazione e disposizione della nostra esperienza estetica e al contempo l'istituzione di una nuova forma di memorizzazione soggetta anch'essa al principio della configurabilità digitale. *Un ponte non è solo un ponte*, non è solo ciò che congiunge due rive, ma ciò che fa apparire le rive in quanto tali, volendo parafrasare un po' rozzamente il famoso saggio heideggeriano²⁵²; allo stesso modo si potrebbe dire che un formato mediale non è soltanto ciò che permette la trascrizione numerica di contenuti visuali o musicali, ma ciò che instaura nuove dinamiche di interazione e nuove modalità del senso, contribuendo in maniera decisiva alla definizione di quello che si è già chiamato con Levy "impianto collettivo della sensibilità".

Questo breve approfondimento sul formato MP3 prende le mosse da alcune ricerche di J. Sterne, in cui si propone una ricostruzione storica e teorica della nascita e della diffusione del formato MP3. Scrive Sterne:

Lo scopo dell'mp3 è di rendere più piccoli i file audio attraverso la compressione dei dati in modo che essi siano più facilmente scambiabili in ambienti con una disponibilità di banda limitata come internet, e possano essere conservati con più facilità in un contesto di spazio-dati limitato, come un *hard drive*. (...) In poche parole, il formato mp3 fu elaborato da un'industria elettronica interessata a realizzare la massima compatibilità tra piattaforme, che avrebbe permesso un facile scambio di file. Allo stesso tempo l'mp3 utilizza una specifica forma di compressione dei dati basata sul modello di funzionamento dell'orecchio umano. Quindi l'mp3 è una macchina progettata

²⁵² Cfr. M. Heidegger, "Bauen, Wohnen, Denken (1951)" in *Vorträge und Aufsätze (1936–1953)*, ed. F.-W. von Herrmann, 2000; tr. it "Costruire, abitare, pensare", *Saggi e discorsi*, Mursia, Milano 2007.

per anticipare il modo in cui gli ascoltatori percepiscono la musica e dunque in tal modo percepirla per essi²⁵³.

Il formato MP3 nasce con l'obiettivo di realizzare un file musicale che potesse facilmente circolare in un ambiente mediale con una limitata capacità di banda, come internet, o che potesse essere conservato in uno spazio di archiviazione limitato. Esso fu il risultato dalle ricerche del gruppo MPEG²⁵⁴, riunitosi nel 1988, con l'intento di stabilire degli standard industriali per la compressione dei dati audio²⁵⁵: l'obiettivo era quello di formulare un solo formato standard capace di funzionare trasversalmente attraverso i differenti dispositivi allora disponibili, come compact disc, video digitali, TV ad alta definizione, comunicazione satellitare²⁵⁶. Sebbene la digitalizzazione dell'audio era già stata da tempo avviata, il ritmo evolutivo delle tecnologie digitali preludeva all'ambiente del web, imponendo la realizzazione di un formato *maneggiabile* e *trasferibile*. A queste esigenze risponde il formato MP3, che è il risultato più avanzato, come sostiene Sterne, delle ricerche nell'ambito del *perceptual coding* e della psicoacustica, ossia nell'ambito della codificazione digitale delle modalità percettive e degli studi sul rapporto tra percezione umana e funzionamento psicologico.

Il principio guida alla base di queste ricerche e alla base del formato MP3 consiste nel sovvertimento del paradigma dominante della verosimiglianza. Lo sviluppo delle tecnologie della comunicazione, sostiene Sterne, ha generalmente mirato ad una sempre più perfetta definizione e quindi ad una sempre maggiore verosimiglianza,

²⁵³ J. Sterne, "The MP3 as Cultural Artifact", *New media & Society*, Vol. 8, SAGE Publications, London, 2006, pp. 825-842, trad. mia ("The point of mp3 is to make audio files smaller through data compression so that they are easier to exchange in a limited bandwidth environment such as the internet, and easier to store in a limited data space environment, such as a hard drive. (...) In short, the mp3 was designed by an electronics industry interested in maximum compatibility across platforms, which would allow for easy exchange of files. At the same time, the mp3 uses a specific form of data compression based on a model of how the human ear works. Therefore it is a machine designed to anticipate how its listeners perceive music and to perceive for them").

²⁵⁴ <http://mpeg.chiariglione.org/>

²⁵⁵ Cfr. Sterne, *MP3*, *op.cit.*, p. 131.

²⁵⁶ Cfr. Sterne, "The MP3 as Cultural Artifact", *op.cit.*, p. 829. *Ibid.*, per informazioni sulla sigla MP3.

presupponendo sia che le due cose fossero correlate, sia che una maggiore definizione migliorasse la qualità dell'esperienza estetica²⁵⁷. La standardizzazione dell'esperienza acustica si basa invece su un diverso principio, che è quello della compressione dei dati e della simulazione della facoltà auditiva, la quale è per natura limitata ed imperfetta. È noto infatti che vi sia una notevole differenza tra le vibrazioni che si producono nell'aria e che conducono il suono e ciò che effettivamente l'ascoltatore percepisce. L'orecchio funziona come un *filtro*, per cui il processo di percezione si attua attraverso una sorta di selezione delle onde sonore. Il formato MP3 si fonda su questa modalità di percezione, sfruttandone il funzionamento, per cui elimina preventivamente i dati del file digitale, che traducono quelle onde sonore che l'orecchio non percepirebbe in ogni caso, producendo così un file più piccolo che risulta ridotto del 12% rispetto al file originario. La tecnica della rimozione di, quello che potremmo definire, suono in eccesso risponde al nome di compressione²⁵⁸. Scrive Sterne:

In altre parole, l'mp3 è un medium che, nei contesti più pratici, fornisce una piena esperienza dell'ascolto di una registrazione offrendo soltanto una frazione dell'informazione e permettendo ai corpi degli ascoltatori di completare il lavoro. L'mp3 gioca (*play*) con il suo ascoltatore. Connaturato ad ogni mp3 è il tentativo di mimare, e fino ad un certo punto di anticipare, la dimensione inconscia e incorporata della percezione umana negli ambienti rumorosi e cross-mediali di tutti i giorni²⁵⁹.

Non è questa la sede per poter approfondire il rapporto tra esperienza percettiva ed esperienza immaginativa, tuttavia risulta chiaro che il funzionamento del formato MP3 è fondato su questa relazione e sul fatto che esso *giochi* con il proprio ascoltatore di riferimento, proiettandolo in un ambiente percettivo confuso, distratto, quotidiano. Proprio come accade al

²⁵⁷ Cfr. Sterne, *MP3*, cit., p. 4.

²⁵⁸ Ivi, p. 6.

²⁵⁹ Cfr. Sterne, "The MP3 as Cultural Artifact", cit., p. 835, trad. mia (In other words, the mp3 is a medium which, in most practical contexts, gives the full experience of listening to a recording while only offering a fraction of the information and allowing listeners' bodies to do the rest of the work (corsivo mio). The mp3 plays its listener. Built into every mp3 is an attempt to mimic and, to some degree preempt, the embodied and unconscious dimensions of human perception in the noisy, mixed-media environments of everyday life").

paradigma della verosimiglianza, esso determina nuovi tipi di esperienze estetiche.

L'MP3, infatti, si è imposto come formato standardizzato globalmente utilizzato nel momento in cui il web e la possibilità di connessione hanno raggiunto sempre più utenti. Essendo un formato particolarmente adatto alla copia e alla condivisione, la sua fortuna è strettamente legata allo sviluppo di quei software che hanno permesso la condivisione globale di file (file sharing)²⁶⁰, diventando così uno degli elementi fondamentali di quella configurabilità che caratterizza l'ambiente digitale ed in modo particolare il web.

L'MP3 risponde pienamente ai principi di remixabilità e configurabilità. Al contempo esso istituisce un nuovo paradigma della conservazione: nel caso dell'MP3 il processo di conservazione è coesistente ad una massiccia opera di selezione e perdita di dati. Secondo Sterne l'MP3 è una sorta di tecnologia container o meglio "un container per container"²⁶¹, dal momento che esso conserva suoni registrati (che fanno già da tecnologia container). Come si è visto, la modalità di conservazione del formato MP3 prevede una determinante e preliminare azione filtrante, per cui ciò che si custodisce e si consegna all'orecchio – dei contemporanei e dei posteri – è solo ciò che l'orecchio può effettivamente udire; si potrebbe dire che il formato MP3 restituisce all'orecchio solo *ciò che l'orecchio vuole*. Questo determina da un lato, la *perdita di dati*, e quindi anche la perdita di suoni, sebbene noi non ce ne accorgiamo; dall'altro lato l'ascoltatore è maggiormente coinvolto, finanche fisicamente, e si trova costretto a metterci del proprio, ad *interagire* cioè con la materia mediale che gli viene consegnata. Questa interazione può avvenire secondo la forma di un completamento, a livello inconscio, del file audio grazie ad un coinvolgimento del corpo nella sua interezza; oppure più riflessivamente attraverso forme di creativa integrazione ed ibridazione mediale (come nel caso dei remix e dei mashup). In altre parole il formato conserva solo delle tracce guida, che verranno attivate, riempite, completate e all'occorrenza rimanipolate dall'ascoltatore.

²⁶⁰ Sui tempi e le modalità di sviluppo e diffusione del formato MP3, cfr. Sterne, *MP3*, cit., pp. 198-208.

²⁶¹ Cfr. Sterne, "The MP3 as Cultural Artifact", cit., p. 828.

Ritengo che questo funzionamento del formato MP3 abbia una forte analogia con quanto, in parte, avviene nel web. Anche nel caso della rete, infatti, dei filtri, particolarmente funzionali ma per lo più invisibili, operano per fornirci quei contenuti che *matematicamente* noi vogliamo ricevere, secondo cioè il monitoraggio algoritmico delle nostre interattività online²⁶². Tale selezione dei contenuti provvederà ad attivare ed alimentare la nostra partecipazione interattiva, arrivando così a determinare inedite prassi e contenuti creative per l'elaborazione di una nuova forma di spazio pubblico i cui contorni restano ancora molto poco chiari.

Il prossimo paragrafo sarà dedicato all'analisi della partecipazione. Tuttavia va precisato fin da adesso che questo modello di conservazione delle informazioni, così fluido, interattivo ed in sempre continua evoluzione, che abbiamo ricavato muovendo da un'indagine intorno al concetto di digitale, dovrà essere messo in questione nel prossimo capitolo, muovendo da una perlustrazione del fenomeno dei Big Data.

3.4 Partecipazione

Siamo giunti alla comprensione dell'ultimo termine che abbiamo utilizzato nella definizione proposta ad inizio capitolo, medialità digitale partecipata, ed è appunto al tema della partecipazione che dedicheremo le battute conclusive di questa ricognizione. Attraverso il concetto di web 2.0 e a partire dai diversi profili teorici presi in esame, è emerso il carattere interattivo e modulare dei media digitali che ha portato alla trasformazione degli spettatori in utenti: l'apparato mediatico non è più un dispositivo o l'insieme dei dispositivi che si oppone allo spettatore, ma è diventato un ambiente polifunzionale che si configura e si modella intorno all'attività degli utenti.

Un facile esempio, preso dall'ambito delle interazioni social, può essere utile per contestualizzare meglio queste nozioni. Prendiamo in considerazione la panoramica di un qualsiasi profilo FB: la pagina del news feed si presenta come un flusso mediale in continuo aggiornamento, attraverso cui vengono visualizzati oggetti mediali rimediati (il video

²⁶² Cfr. *infra* cap. 4.

dell'ultima puntata di un programma di approfondimento politico, postata su YouTube e condivisa da un quotidiano online), maldestre o geniali forme di montaggio (dai mashp musicali alle GIF animate, dalle *gallery fotografiche* sui gattini ai video parodia di Buzzfeed), e poi foto, video e link dei nostri amici. Tale flusso è costituito quasi interamente dai contenuti che gli appartenenti alla stessa cerchia *condividono*, in una sorta di circolo della rimediazione senza fine. *Condivisione (Share)* è la parola chiave della partecipazione online: l'attività degli utenti ruota essenzialmente intorno all'idea di condividere nel circolo online di riferimento un contenuto mediale, a prescindere dalla sua natura (video, foto, link, testo) e soprattutto dalla sua valenza pubblica. In questo senso, allora, il termine e la pratica della condivisione vengono ad assumere un significato molto preciso e per certi versi nuovo: condividere significa essenzialmente esporre, nella peculiare forma di spazio pubblico che è la rete, un contenuto mediale intorno al quale di volta in volta vengono a prendere forma comunità diverse.

Tuttavia tale prassi della condivisione va compresa come momento qualificante del dispositivo ludico della partecipazione online. La mia tesi, infatti, è che la partecipazione online si fonda su una peculiare forma di ludicità, che si dispiega essenzialmente attraverso due momenti. Il primo consiste nell'attivazione, ciò da cui prende avvio la forma di ludicità semi-spontanea online, che coincide con la produzione di materiale mediale, su cui interviene l'operatività digitale (configurazione, manipolazione, montaggio) così come descritta nei paragrafi precedenti. Il secondo momento, quello che può corrispondere allo scopo o movente del gioco, è l'atto stesso del condividere. Detto in altri termini: la partecipazione online è una forma ludica, che prende avvio dalla produzione di materiale mediale audiovisivo (foto, video, registrazioni di ogni sorta) e che ha il suo scopo in se stessa, ovvero nell'atto stesso della condivisione. Vorrei proporre un'approfondimento di questa tesi, partendo dal concetto di ludicità ed esaminando più nello specifico i due momenti del dispositivo ludico della partecipazione online.

I social network incarnano una forma di semiludicità interna a quel processo di ludicizzazione che Peppino Ortoleva individua come cifra del nostro tempo. Scrive Ortoleva:

Da aspetto indispensabile della vita ma per definizione “confinato”, il gioco sta diventando sia concretamente sia simbolicamente una chiave di volta del vivere comune, assumendo forse anch’esso il ruolo imprescindibile della nostra rappresentazione di ciò che è umano²⁶³.

Se nella fase attuale, nel mondo occidentale, il gioco sembra conquistarsi una visibilità e un ascendente diversi e forse superiori rispetto ad altri periodi questo deriva da processi storico-culturali che, come tali vanno compresi²⁶⁴.

Gli uomini hanno sempre giocato, chiarisce Ortoleva e non si sarebbero potuti evolvere pienamente se così non fosse stato; gli uomini hanno cominciato a giocare agli albori del loro stare al mondo, prima ancora di imparare a parlare e di acquisire piena coscienza di sé. “L’homo ludens, precede concretamente e logicamente l’homo faber e gli altri tipi di homo”²⁶⁵; d’altra parte il gioco ha rappresentato un concetto fondamentale nella tradizione della riflessione estetica e politica²⁶⁶. Tuttavia quello a cui assistiamo oggi ha un’innegabile carattere di novità. Scrive Ortoleva:

“L’avvento di nuove tecnologie, la riorganizzazione del tempo di vita e fattori culturali più sottili hanno apportato anche in questo campo – tradizionalmente così appartato e così radicato del vivere – alcune novità storiche importanti: introducendo nuove tipologie di gioco, ridefinendo i confini e i rapporti tra il gioco e la realtà, toccando (per via di metafora o di estensione/ applicazione di modelli ludici) aspetti della vita e del sistema sociale che in precedenza con il gioco sembravano non avere rapporti. Si può parlare in proposito, sia pure provvisoriamente, di una *nuova ludicità* (corsivo mio). E per lo meno tra gli adulti all’antichissimo homo ludens sembra si stia affiancando una figura più abigua e pervasiva che – oltre a giocare in senso proprio – servendosi di modelli ludici affronta

²⁶³P. Ortoleva. *Dal sesso al gioco*, Espress Edizioni, Torino, 2012, p. 14.

²⁶⁴ Ivi, p. 16.

²⁶⁵ Ivi, p. 81.

²⁶⁶ Cfr. F. Schiller, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*, Reclam 2007 [1795]; tr. it. *L’educazione estetica*, a cura di G. Pinna, Aesthetica, Palermo, 2005; H. Gadamer, *Gesammelte Werke: Band 1: Hermeneutik I: Wahrheit und Methode: Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*, Mohr Siebeck 2010 [1960]; tr.it. *Verità e metodo. Vol. 1: Lineamenti di ermeneutica filosofica*, a cura di G. Vattimo, Bompiani, 2001.

le più varie situazioni. A questa figura – che popola lo spazio sempre più ampio e l'area grigia sempre più densa che si sta formando tra realtà e gioco – abbiamo dato il nome di «homo ludicus»²⁶⁷

La nuova ludicità sta riducendo sempre più i confini tra realtà e gioco e sta facendo emergere una nuova figura, quella che va sotto il nome di *homo ludicus*, i cui caratteri non sono ancora ben definiti. Per fare maggiore chiarezza Ortoleva individua diversi esempi di ludicità che costituiscono la sfera dell'*homo ludicus*: le nuove pratiche del gioco giocato, che include i video-games e le app per cellulare, i quali rappresentano un punto di incrocio tra gioco vero e proprio, cinema ed esperienza tattile²⁶⁸; il moltiplicarsi di parchi a tema, laddove la ludicità non è data solo dalle attrazione ma anche dallo spazio che si costituisce come altro rispetto alla realtà, come spazio fantastico²⁶⁹; i nuovi sport (surf o snowboard) e il gioco d'azzardo, oggi principalmente online²⁷⁰. E poi infine la partecipazione ai social network. La rete, sostiene Ortoleva, è un ambiente particolarmente adatto alle esigenze dell'*homo ludicus*, perché dà vita ad una comunicazione da molti a molti in cui “una varietà di soggetti entrano in scena contemporaneamente sia come emittenti che come riceventi”²⁷¹. I social network rappresentano qualcosa in più, ossia la possibilità di comunicazione durevole, dai toni ogni volta diversi, ora ludici ora puramente informativi, ora amicali, ora inattesi²⁷².

La partecipazione online si attiva a partire dalla produzione di materiale mediale. Con l'espressione materiale mediale mi riferisco all'enorme quantità di riproduzioni della realtà in formato visivo o audiovisivo che noi quotidianamente e in elevata quantità produciamo. L'evoluzione della tecnologia *mobile* ha equipaggiato chiunque possieda uno smartphone, di dispositivi che permettono la realizzazione di foto e video. Foto e video costituiscono il *recorded material* che attiva la

²⁶⁷ P. Ortoleva, *Dal sesso al gioco*, cit., pp. 81-82.

²⁶⁸ Cfr., *ivi*, p. 83.

²⁶⁹ Cfr., *ivi*, p. 85.

²⁷⁰ Cfr., *ivi*, p. 87.

²⁷¹ *Ivi*, p. 109.

²⁷² Cfr., *ivi*, p. 110.

partecipazione collettiva online. “Recorded material è un’espressione usata da Bourriaud nel suo noto testo sulla post-produzione. Scrive Bourriaud:

Postproduction è un termine tecnico del linguaggio audiovisivo usato nel mondo della televisione e in quello del cinema e del video. Si riferisce all’insieme di processi che riguardano il materiale di registrazione (*recorded material*): montaggio, inserimento di altre fonti audiovisive, sottotitolazione, voce fuori campo ed effetti speciali²⁷³.

Il recorded material è il materiale di registrazione su cui si esercita il lavoro post-produttivo. Nella sua analisi teorica e storica della post-produzione Bourriaud individua nel dadaismo di Duchamp i germi di questa lenta ma progressiva affermazione delle pratiche post-produttive. Duchamp e la poetica dadaista rappresentano il momento di rottura che apre la strada alla manipolazione dell’immagine, dando avvio ad una rivoluzione estetica (e politica se si pensa alle riflessioni benjaminiane) che avrà nel cinema, come forma artistica, il suo massimo dispiegamento. Non si fabbricano più oggetti ma si utilizza il materiale esistente: i materiali e gli oggetti della quotidianità vengono prelevati dai loro usuali contesti e ricollocati nello spazio artistico.

Oggi accade qualcosa di similmente dirompente, che va inquadrato in quell’orizzonte estetico. Non è mia intenzione recuperare il paradigma della rappresentazione visiva, che così faticosamente abbiamo cercato di scardinare per spiegare le modalità di funzionamento della medialità digitale partecipata. Ciò che mi preme invece sottolineare è che oggi la quotidianità, quella che nell’orizzonte poetico dadaista era rappresentata da oggetti d’uso comune, è diventata il *recorded material*. Dal riutilizzo e ricollocazione di materiale quotidiano pre-esistente (*l’orinatio*) si è giunti al riutilizzo del materiale quotidiano che noi stessi produciamo. Il presente, nel suo carattere più o meno ordinario, viene immediatamente trasformato, grazie alla tecnologie mobile, in materiale mediale, in *records*, cioè in documenti e testimonianze su cui si esercitano forme di configurazione, alimentando il flusso della partecipazione online.

²⁷³ N. Bourriaud, *Postproduction: Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World*, New York: Lukas & Sternberg, 2002; tr. it *Postproduction. Come l’arte riprogramma il mondo*, Postmedia Books, Milano 2004, p. 7.

L'aspetto riproduttivo dei dispositivi mobile non viene enfatizzato quanto meriterebbe, eppure in esso risiede il nucleo d'attivazione delle pratiche partecipative. Oggi l'ambiente online e quello offline tendono sempre maggiormente a convergere e ad interagire, per cui l'efficacia della partecipazione online, cioè la capacità di autoalimentarsi, dipende innanzitutto dal suo aggancio con la realtà offline. Mi sembra che gli sviluppi recenti delle tecnologie della realtà aumentata vadano esattamente in questa direzione. Alla base, infatti del funzionamento di Google Glass vi è proprio la reciprocità delle funzioni di registrazione e riproduzione della realtà – che letteralmente ci viene incontro – e condivisione tramite collegamento alla rete, in particolare ai protocolli dei social network.

Tra riproduzione e partecipazione, tra online e offline, si attiva quello che può considerarsi un circolo virtuoso. L'aumento esponenziale delle possibilità riproduttive e la conseguente produzione massiccia di materiale mediale risultano essere gli elementi propulsori delle pratiche ibride della rete; a sua volta tale sovra-riproduzione della realtà, inedita rispetto alle precedenti fasi mediatiche, è alimentata e incentivata dalla pervasività delle dinamiche ludiche online. In altre parole da un lato la sovrapproduzione di *recorded material* è ciò che garantisce la ludicità online; dall'altro produciamo così tanti contenuti audiovisivi proprio per poter prendere parte a tali forme ludiche. Vorrei sottolineare, ancora una volta, la centralità delle tecnologie mobile in questo processo circolare: esse permettono contemporaneamente di produrre *recorded material* e di avere accesso alla rete e ai suoi protocolli social per poter condividere tale materiale.

Si può rinvenire una analogia tra il funzionamento del *recorded material* e quello dei virus. Questi infatti necessitano di entrare in contatto con le cellule di un organismo vivente per potersi riprodurre e moltiplicare; in assenza di tale contatto essi non hanno vita. Analogamente il *recorded material* necessita della partecipazione interattiva degli utenti, attraverso cui si può riprodurre (mahsup, ibridazioni, ecc) e moltiplicare, diventando cioè quello che la rete definisce *meme*, ovvero un contenuto virale. Virale si definisce qualsiasi contenuto (banalmente un post, una fotografia, un video) che gode di una forte esposizione mediale, che viene cioè visionato e condiviso da milioni di utenti. L'efficacia della partecipazione si misura in base alla sua capacità di diffondersi e moltiplicarsi, vale a dire in base alla

sua viralità. L'elemento virale è rappresentato dal *recorded material*, come dimostrano i tantissimi casi di video amatoriali e privati che si diffondono esponenzialmente in rete.

Se attraverso il concetto di *recorded material* e viralità abbiamo spiegato, in parte, l'attivazione e il funzionamento della partecipazione, restano ancora inevase alcune domande: perché partecipare è così importante? Ovvero perché desideriamo così fortemente prendere parte al flusso partecipato della rete? a cosa giochiamo quando partecipiamo attraverso i social network? di che gioco si tratta e qual è l'obiettivo? Non utilizzerò qui argomentazioni ampiamente condivisibili sull'esposizione della propria persona e l'autonarrazione, sulla facilità dei rapporti della rete o sulla protezione del mondo virtuale. Vorrei invece far emergere il carattere auto-risolvete della partecipazione ludica online: con i social network giochiamo alla condivisione e lo scopo del gioco è la condivisione stessa.

Il gioco del social network è molto semplice: l'utente social si impossessa rapidamente delle poche e facili regole che il social network richiede e attiva con i componenti della sua cerchia (amici o followers che siano) una serie di scambi e relazioni. Ciò che qualifica significativamente l'esperienza del social network, dunque, non è tanto la possibilità di potere vivere o rivivere in formato digitale azioni tipiche della vita quotidiana, quanto quella di poterle proceduralizzare come in una versione digitale di un vecchio gioco di società. Basta toccare il proprio touchpad per rimuovere qualcuno dalla propria lista di amici o per manifestare il proprio apprezzamento (il famoso *ilike* di Facebook o il *retweet* di Twitter). Ora lo scopo di questo gioco non è meramente duplicare la cosiddetta vita reale, ma attivare delle inedite forme di condivisione. L'ambiente social o in generale partecipato, infatti, permette la messa in condivisione dei contenuti più diversi, dalle immagini private alle forme più encomiabili di informazione dal basso, come i siti di intelligenza partecipata alla Wikipedia o le comunità online partecipate per la diffusione di informazione per i paesi in guerra, fino ai fenomeni virali dei LOLcat (l'abbinamento tra immagini di gatti e testi umoristici).

La condivisione è l'unica finalità della partecipazione online, che sia essa più o meno creativa o criticamente impegnata. Condividere contenuti genera piacere: al di là delle forme di voyeurismo o autocompiacimento, che

pure la procedura ludica prevede (il numero di like o retweet) il piacere della condivisione deriva essenzialmente da due fattori. Il primo è che essa permette all'utente di sentirsi parte di una comunità. L'ambiente ludico della partecipazione online attraverso lo sviluppo di basilari forme creative permette facilmente e rapidamente all'utente di sentirsi parte di una comunità. Questa esigenza di appartenenza non è da ricondurre cinicamente, sostiene Cecilia Pearce, alla mera incapacità di decidere per se stessi, ma al desiderio di mantenere un legame con una forma di collettività.²⁷⁴ I prodromi di questa modalità di interazione tipica dei social network è da ricercare nei giochi di ruolo di massa che trovano spazio online. Mentre in quei casi l'appartenenza alla comunità è veicolata dall'ambientazione, dalla narrazione e dall'immaginario di riferimento del gioco oltre che ovviamente dall'abilità a prendervi parte, nel caso dei social network l'appartenenza è determinata di volta in volta dal contenuto mediale condiviso intorno a cui si articola la partecipazione.

Ogni specifico contenuto condiviso – e veniamo così a secondo fattore che genera piacere nella condivisione, può potenzialmente diventare l'occasione generare quello che Shirky chiama *surplus cognitivo*²⁷⁵, ovvero la creazione di una riserva massimamente potenziata di diverse conoscenze ed esperienze, risorse, risposte, soluzioni. Il surplus cognitivo, infatti, è molto più della mera somma delle capacità e delle expertise di ciascun utente, ma è il prodotto massimamente potenziato di tale insieme, che risulta dalla comune applicazione su specifici occasioni mediali.

In ogni caso, dice Shirky, la condivisione può avere un potenziale "ibernato", riattivabile in qualsiasi momento:

Questa condivisione ibernata crea un grande valore potenziale. I database di immagini, testi, video e così via risultanti includono oggetti che non sono mai stati visti o letti, ma costa poco mantenerli sempre disponibili, e un giorno magari tra anni, potranno essere utili a qualcuno. Questo minuscolo scampolo di valore può sembrare talmente piccolo da essere irrilevante, ma con due miliardi di potenziali provider, e due

²⁷⁴ Cfr. C. Pearce, *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, MIT Press, Cambridge (MA) 2009, p. 39.

²⁷⁵ Cfr. C. Shirky, *Cognitive surplus: creativity and generosity in a connected age*, New York, The Penguin Press, 2010; tr. it. *Surplus Cognitivo*, Codice Edizioni, Torino 2012, p. 18.

miliardi di potenziali utenti, il minuscolo valore moltiplicato per quella scala di grandezza diventa enorme. Molta dell'energia creativa che prima era personale oggi ha acquisito una componente condivisa, seppur solo nella condivisione ibernata.²⁷⁶

Torneremo più avanti su questa idea del potenziale ibernato della condivisione con un esempio specifico di riattivazione di tale potenziale. Ciò che per il momento spero sia emerso è da un lato il carattere peculiare di tale forma di ibernazione e dall'altro l'importanza che esso gioca nella configurazione di nuove modalità per la memoria collettiva. Nell'ultimo prossimo capitolo mi occuperò tematicamente di questa relazione.

3.5 Medialità digitale partecipata: la metafora di un archivio.

Ricapitoliamo brevemente le tesi fin qui esposte. Per definire il tipo di medialità che caratterizza la nostra contemporaneità ho usato l'espressione medialità digitale partecipata. Ho cercato di definire i singoli termini presenti in questa definizione. Con medialità si intende il flusso intrecciato e multiforme di diverse piattaforme mediali, possibile grazie alla comune "archiviazione" di materiali maneggiabili (digitali) su cui si esercita un'azione interattiva, cioè un'azione fondata sulla pubblica e partecipata condivisione di singoli utenti.

In questo paragrafo si cercherà invece di confrontare la nozione di archivio con le pratiche mediali sopra descritte. Se comunemente il concetto di archivio viene associato a quello di web, in questo paragrafo si tenterà di verificare la tenuta di questo accostamento. Ci rivolgeremo innanzitutto al pensiero di Wolfgang Ernst, esponente della *Medientheorie* tedesca e teorizzatore della cosiddetta *archeologia dei media*, partendo dal suo articolo "Cultural Archive versus Technomathematical Storage"²⁷⁷, presente nel libro che dà il titolo a questo capitolo.

Ernst muove da un dichiarato paradigma foucaultiano. *L'archive* – come abbiamo visto nel primo capitolo – è secondo Foucault il principio che determina le regole attraverso cui una certa cultura si esplicita e si

²⁷⁶ Ivi, p. 145.

²⁷⁷ AA.VV, *The Archive in Motion*, cit., pp. 53-73.

rende riconoscibile, fornendo “i suoi modi d’apparizione, le sue forme di esistenza e di coesistenza, il suo sistema di cumulo, di storicità e di sparizione”²⁷⁸. A partire da questo orizzonte teorico Ernst arriva a chiedersi quale sia l’archivio oggi, cioè quale sia il principio che determina i modi di apparizione e di cumulo della cultura digitale contemporanea. Nell’ambito di una teoria fortemente orientata all’analisi dell’infrastruttura tecnologica, quale è l’archeologia dei media, la risposta è che l’archivio oggi – inteso cioè sia come principio di possibilità dell’emergere della conoscenza e quindi anche tecnicamente come modalità di conservazione di dati – è la matematizzazione, il regime aritmetico che regola l’hardware²⁷⁹.

Nel contesto tecnomatematico dei media contemporanei – dice Ernst – la funzione dell’archivio tradizionale è stata sostituita dalle regole che governano gli hardware e dagli algoritmi che permettono il recupero delle informazioni. Ciò che tradizionalmente era l’archivio – cioè non qualcosa di dinamico, ma il luogo e l’istituzione che conservavano intatta la memoria di un ormai esaurito dinamismo attraverso la spazializzazione delle testimonianze e dei documenti – è l’opposto dei *digital media storage*, che promettono un quasi infinito spazio di conservazione in cui il modo di selezione e di classificazione è andato completamente perso. L’archivio, tradizionalmente, non è in movimento, ma è un archivio del movimento²⁸⁰, una staticizzazione del movimento; solo con l’arrivo della cinematografia si è potuto realizzare un impossibile sogno occidentale, ossia il poter cogliere l’elemento dinamico nel suo movimento. Scrive ancora Ernst:

Il XXI secolo sarà sempre più un’epoca che andrà oltre l’archivio. Con le comunicazioni basate sulla connessione e sullo streaming di datai, la prospettiva cambia: lo statuto privilegiato attribuito nella civiltà occidentale ai valori e tradizioni culturali “permanenti” (...) sta progressivamente lasciando il passo ad uno scambio dinamico, ad un trasferimento permanente nel senso più letterale del termine. Ciò che rimarrà retroattivamente sono singole isole di conservazione e accumulo d’archivio, eterotopia degli spazi-altri come definite da M. Foucault, resistenza monumentale e materiale contro una riorganizzazione dinamica e permanente

²⁷⁸ *Supra* cap. 1.

²⁷⁹ Cfr. Ernst, in AA.VV, *The Archive in Motion*, cit., p. 61.

²⁸⁰ Cfr. *ivi*, p. 54.

dei dati in formato binario, contro-pratiche in questa era di digitalizzazione generalizzata spinta dalle forze economiche²⁸¹

Il concetto di archivio viene spesso dunque usato in maniera metaforica²⁸² soprattutto rispetto al web, che propriamente parlando – dice Ernst – non è un archivio, ma un sistema distribuito di collezioni più o meno connesse. Qualsiasi cosa sul web può essere accessibile a chiunque in qualsiasi punto si trovi (e ciò è in palese contraddizione con il principio di selezionata accessibilità che, in pratica, istituisce l'archivio tradizionale e determina il suo potere). Esattamente solo fino al punto in cui una raccolta di documenti non possa essere accessibile da un pubblico generico per usi generali, per una conoscenza generica, una *memory agency* può essere chiamata archivio. La natura della rete è completamente diversa da quella dell'archivio. Il web, infatti, oltre al fatto che per natura rende accessibile i suoi contenuti, si basa – dice Ernst – su un'estetica del feedback immediato²⁸³, che può venire riciclato e rigenerato, invece che su uno spazio di conservazione dati per l'eternità di cui idealmente si è buttata via la chiave. Ernst, dunque, conclude il suo saggio rimarcando l'essenziale natura non archivistica del memoria digitale online, dal momento che l'obiettivo dell'archivio tradizionale è proprio quello di assicurarsi che i documenti non vengano cambiati e continuamente aggiornati.

Per concludere: quella dell'archivio in movimento è più che altro una metafora perché propriamente parlando la medialità digitale partecipata non è una forma di archivio. Questa tesi di Ernst – che credo possa essere ampiamente condivisibile – lascia spazio all'analisi di alcune conseguenze di cui lo studioso non si fa carico e che cercherò di affrontare

²⁸¹ Ivi, p. 58, trad. mia, ("The 21 st century will increasingly be an epoch that exceeds the archive. With data-streaming and network-based communication, the perspective shifts: the privileged status accorded in Western civilization to "permanent" cultural values and traditions (...) is increasingly giving way to a dynamic exchange, a permanent transfer in the most literal sense. What will retroactively remain are isolated islands of archival storage, heterotopias of "counter spaces" as defined by Michel Foucault, monumental and material resistance against dynamic and permanent reorganization of binary data, counter-practices in this age of general digitisation driven by economical force").

²⁸² Cfr. W. Ernst, *Digital Memory and the Archive*, ed. by J. Parikka, University of Minnesota Press, Minneapolis -London, 2013.

²⁸³ Cfr. Ernst, *The Archive in Motion*, p. 68.

nel prosieguo di questo lavoro. Le enuncio brevemente. La prima: come giustificare che tuttavia restano delle nostre tracce indelebili nella memoria digitale condivisa? cioè a dire che questo flusso continuamente rinnovabile è fatto anch'esso di momenti di stasi e di sedimentazione che proprio in virtù delle tecnologie digitali appaiono oggi massimamente potenziati? Ci occuperemo di questo nel prossimo capitolo. La seconda: se è vero che non si può propriamente parlare di archivio, l'uso metaforico richiede una riflessione, un'indagine che dia conto di come questa dinamica tra conservazione e movimento abbia un impatto sulla costituzione della memoria collettiva. Quali nuove forme creative di elaborazione memoriale stanno oggi sorgendo a partire dell'attuale configurazione mediale? Sarà questo l'oggetto dell'ultimo capitolo.

CAPITOLO 4

FROM COLLECTIVE MEMORY TO INTERACTIVE MEMORY

Per un'estetica della memoria digitale

4.1. Il sublime digitale ovvero il fenomeno dei Big Data

L'obiettivo di questo capitolo è quello di collocare l'analisi della medialità digitale partecipata all'interno di una più ampia riflessione sulla memoria. Se quanto è stato acquisito fino a questo punto risulta funzionale per un'estetica della medialità contemporanea, si cercherà ora di proporre un'ipotesi teorica che risulti esplicativa delle forme contemporanee delle pratiche memorative.

A conclusione del capitolo precedente - cioè a conclusione di quella ricognizione che ha portato alla messa in luce di alcuni tratti peculiari del web - ho proposto di adottare la definizione che Wolfgang Ernst fornisce di internet, ossia quella di una metafora dell'archivio. In questo modo l'esplosione della cosiddetta "storage mania" viene ad acquistare una posizione di rovesciamento, rispetto a quella tendenza archivistica riscontrabile nel secondo '900, che ho descritto nel primo capitolo. Da Foucault a Derrida, passando per le neo-avanguardie e Hal Foster, il concetto di archivio, nel secolo scorso, è stato ampiamente esplorato sotto molteplici punti di vista, ed interpretato con modalità e intenti diversi. La *storage mania*, scaturita dalla diffusione delle tecnologie digitali, potrebbe apparire ad un primo sguardo, come il massimo compimento di quell'impulso archiviante del XX secolo, per cui grazie alle potenzialità delle nuove tecnologie, siamo oggi in grado di accumulare, conservare e quindi poi eventualmente archiviare ogni tipo di dato o di documento. Questo può considerarsi in parte vero: i nostri personal computer rappresentano sicuramente la concentrazione e ottimizzazione in un solo supporto tecnologico delle nostre librerie, scrivanie, discoteche o cassette ricordo.

Tuttavia si è ampiamente messo in luce, nel capitolo precedente, il carattere mobile e fluido dei nostri dati digitali, che non restano fermi nel disco rigido della memoria dei nostri computer, ma viaggiano (e si trasformano) attraverso la partecipazione digitale che ha luogo in rete. È

per questo allora che, seguendo la riflessione di Ernst si è parlato di metafora di un archivio. Come sostenuto nel precedente capitolo, tale definizione è funzionale ad un'analisi critica delle operazioni di conservazione dati che avvengono attraverso le tecnologie digitali e la rete, ma lascia aperte tuttavia interrogativi e questioni che in questo capitolo vorrei affrontare.

Come funziona questa metafora? ossia come funziona la parte archiviante della rete? In che modo la rete produce operazioni di rimediamento del passato (o premediazione del futuro)? Che tipo di temporalità si instaura a partire da queste operazioni? Che rapporto c'è tra queste modalità di funzionamento della rete e la produzione di racconti memorativi condivisi di eventi del passato? Cioè, in una domanda: come si riconfigura la memoria collettiva a partire dall'instaurarsi della comunità esteticamente connessa della rete? Questo capitolo cercherà di dare risposta a tutte queste domande attraverso due strategie di riflessione. Vorrei indicare sin da ora le tappe principali del percorso che sarà proposto.

Nella prima parte proporrò un'indagine delle modalità di accumulo dei dati in rete, muovendo dall'analisi del caso dei Big Data, che porterà alla chiarificazione di tre punti. 1) L'utilizzo dei dati che scaturiscono dalla nostra interattività online porta alla creazione di una realtà personalizzata, ovvero all'elaborazione *ad personam* del mondo datificato che gli algoritmi, che regolano la rete, restituiscono. 2) L'uso dei Big Data istituisce una peculiare configurazione temporale, a cui proporrò di dare il nome di tempo reale del passato. 3) La rappresentazione in immagine dei Big Data deve essere considerata come la manifestazione più evidente del passaggio da un sistema di apprendimento simbolico-ricostruttivo a quello sensomotorio. Successivamente si cercherà, riprendendo alcuni temi già toccati nel capitolo 2, di collocare il discorso del rapporto tra rete e memoria collettiva nel solco della riflessione più generale sul rapporto tra tecnica e memoria e proponendo un confronto con le più note tesi degli studi sulla memoria culturale.

Partiamo allora dai *Big Data*²⁸⁴, in quanto forma macroscopica di sedimentazione che ha luogo in rete. Nel capitolo 3 si è dato molto spazio ad una ricognizione critica del concetto di digitale, intendendolo come lo spazio di azione tra conservazione e manipolazione. L'interattività online ha luogo all'interno di questo spazio. In questo stesso capitolo si è rivolta maggiore attenzione ad un solo lato di questa polarità, ossia quello riguardante la manipolazione e l'archivio come metafora; vorrei ora prendere in considerazione il versante della conservazione: cosa resta nella rete? E in che modo ciò che resta viene conservato? È per rispondere a queste domande che ritengo possa essere utile un'analisi del fenomeno dei Big Data.

La rete nasce dall'aspirazione immaginifica di Tim Berners-Lee²⁸⁵ di raccogliere e mettere in collegamento le informazioni conservate nei computer dei singoli utenti di tutto il mondo, rendendole in questo modo disponibili e alla portata di tutti. Oggi, però, la rete non è solo questo, cioè non è solo un enorme archivio mondiale che raccoglie i nostri archivi personali; la rete infatti accumula e (in qualche modo) conserva anche le tracce che lasciamo in seguito alle più comuni e quotidiane operazioni di condivisione. Tutto ciò va sotto il nome di Big Data con cui si indica, per l'appunto, l'enorme quantità di dati che si produce a partire dall'interazione online, cioè da quella continuamente aggiornabile ed inesauribile partecipazione, virale, ludica e frenetica, che si concretizza in azioni mediali (aggiornamenti di status, pubblicazione di foto, commenti, *ilike*).

L'attività della rete certo non si riduce alla sola ludicità dei social network, ma ingloba una quantità enorme di azioni e transazioni che vengono anche esse registrate: acquisti, ricerche, consultazioni di vario tipo. Tutto confluisce in numero molto grande e a crescita esponenziale di dati; per comprendere l'enormità del numero, basti dire che tramite Twitter si

²⁸⁴ Cfr. K. Cukier, V. Mayer-Shoenberger, *Big Data: A Revolution That Will Transform How We Live, Work, and Think*, Houghton Mifflin, New York 2013; tr. it., *Big Data. Una rivoluzione che trasformerà il nostro modo di vivere e già minaccia la nostra libertà*, Garzanti, Milano 2013.

²⁸⁵ A.L. Barabàsi, *Linked. The New Science of Network*, Perseus Publishing, Cambirdge, 2002;tr. it., *Link. La scienza delle reti*, Einaudi, Torino 2004, p. 33.

producono 400 milioni di azioni (tweets) al giorno²⁸⁶, ma soprattutto che è stata stimata, per il 2013, la cifra di 1200 exabytes di dati accumulati. L'exabyte, a differenza del MB o del GB, non è una unità di misura così familiare e dunque questa cifra di per sé non è particolarmente esplicativa. Per poter avere *un'idea* dell'imponenza della cifra non ci basta neanche sapere che un exabyte consta di 2⁶⁰ byte, mentre al contrario potrebbe essere più efficace ragionare nei termini che, sempre da fonte Wiki, " la stima fatta per quantificare la somma di tutto il materiale stampabile del mondo è di soli 5 exabyte"²⁸⁷. La quantità di dati che si produce a partire dalle attività della rete è quindi certamente numerabile, eppure difficilmente immaginabile, afferrabile nella sua enormità. Come fanno notare giustamente Cukier e Mayer-Shonenberg, la vera rivoluzione non sta nel fatto che questi dati siano numerabili o che vi siano macchine in grado di numerarli, ma proprio nel fatto stesso che essi vengono prodotti e nel come vengano poi utilizzati²⁸⁸.

Prima di passare all'analisi delle forme di utilizzo di questi dati e alle loro conseguenze, è utile soffermarci brevemente su come essi si producono. Il costituirsi di questo insieme mastodontico di informazioni è dovuto essenzialmente alla procedura di *datificazione*²⁸⁹. La datificazione può essere intesa come un momento successivo alla digitalizzazione, che come si è già detto, consiste nella conversione di informazioni analogiche in un codice binario. La digitalizzazione di un documento non comporta però contestualmente che le diverse parti che lo compongono siano state trasformati in dati. La cosa risulta molto chiara se si prende in considerazione il processo di digitalizzazione dei testi scritti. È un'impresa a cui Google si dedica già da molto tempo, fin dagli inizi dello scorso decennio e che si è concretizzato nel *Google Books Library Project*²⁹⁰. Google

²⁸⁶ Cfr. K. Cukier, V. Mayer-Shoenberger, *Big Data*, cit., p. 19.

²⁸⁷ <http://it.wikipedia.org/wiki/Exabyte>

²⁸⁸ Cfr. K. Cukier, V. Mayer-Shoenberger, *Big Data*, cit., p. 17.

²⁸⁹ La parola inglese utilizzata nel testo è *datification*. Nell'edizione italiana viene tradotta con "datizzazione"; preferisco tuttavia adottare il termine datificazione, così come fa anche T. De Mauro in un post dedicato a questo testo, cfr. <http://www.internazionale.it/opinione/tullio-de-mauro/2014/04/03/la-datificazione-del-mondo>. Sul concetto di datificazione cfr. K. Cukier, V. Mayer-Shoenberger, *Big Data*, cit., pp. 103 - 134.

²⁹⁰ <http://books.google.com/googlebooks/library/>

non si limita semplicemente a digitalizzare, previo accordo con le varie istituzioni, i testi delle più importanti biblioteche del mondo, prima duplicandone le pagine tramite uno scanner, e disponendoli online per un accesso libero. La vera impresa è quella di rendere tali testi navigabili, ricercabili (*searchable*) al loro interno, per cui è possibile risalire ad una singola parola contenuta nel testo con una semplice operazione di ricerca, come siamo ormai abituati a fare con i documenti che si producono direttamente in digitale. Ciò è possibile grazie ad un software di lettura e riconoscimento ottico dei caratteri (OCR) che, una volta realizzata la copia-immagine del testo (scannerizzazione), riconosce le singole lettere e parole del testo. Nel fare questo, i libri digitalizzati non sono solo consultabili da un utente in carne ed ossa, un lettore, che legge, eventualmente comprende, interpreta ed estrapola informazioni, ma anche da un motore di ricerca, cioè da un processo di algoritmi che analizza e organizza i dati.

Tocchiamo così un aspetto essenziale del fenomeno dei Big Data, e cioè per l'appunto il fatto che essi sono regolati ed organizzati essenzialmente dai motori di ricerca e attraverso i motori di ricerca. La grande crescita di Google, che oggi non è diventato solo un colosso economico, ma anche la più immediata modalità di accesso alla rete, ha proprio in questa proliferazione inarrestabile la sua ragion d'essere. Lo spiega molto bene Francesco Antinucci, nel suo testo *L'algoritmo al potere*²⁹¹. Ciò che ha determinato il successo planetario di Google è stato infatti innanzitutto la lungimiranza dei suoi fondatori: prevedere che l'aumento esponenziale dei dati che affluivano nella rete avrebbe reso impossibile che questi venissero processati ed organizzati solo da *personale umano*, come avveniva fino a quel momento, cioè fino ad inizio millennio, per gli altri motori di ricerca. Nasce, così, il famoso (e allo stesso tempo segretissimo) algoritmo di Google, un complicato ed articolato insieme di processi informatici, in continua evoluzione. Scrive Antinucci:

Al contrario di procedure di ricerca convenzionali che all'aumentare della base di dati disponibile fanno sempre più fatica e producono risultati più incerti, l'Algoritmo di Google è fatto in modo da produrre risultati tanto migliori quanto più la base si espande. L'Algoritmo ingoia senza sosta pagine e pagine

²⁹¹ F. Antinucci, *L'algoritmo al potere. Vita quotidiana ai tempi di Google*, Laterza, Roma 2009.

- nell'ormai lontano 2004, ultima volta in cui il dato è stato comunicato, era arrivato a 8 miliardi di pagine web - e più pagine ingoia più diventa preciso.²⁹²

Ritornero tra un attimo su questa voracità di Google e sull'efficacia e precisione del suo algoritmo. Bisogna infatti ancora ricordare che il tentativo di datificazione non ha investito soltanto i contenuti testuali, ma anche quelli audio, visivi ed audiovisivi. Il sistema di digitalizzazione e datificazione funziona molto bene, ad esempio, per la musica ed il successo di applicazioni come *Shazam* ne è la prova. Grazie ad un database di oltre 11 milioni di canzoni e grazie ad un sistema di riconoscimento basato su spettrogrammi, l'applicazione permette il riconoscimento e l'etichettatura di qualsiasi canzone riprodotta (non dal vivo quindi): lo smartphone registra e trasmette la canzone, lo spettrogramma che si produce viene confrontato con quelli presenti nel database e nel caso di somiglianza sarà suggerito il titolo della canzone che si sta ascoltando. Tuttavia non sempre le cose funzionano così bene ed è il caso delle immagini e dei video. Come sostiene ancora Antinucci, i contenuti audiovisivi, non si offrono facilmente alla ricerca algoritmica, dal momento che non esiste "un riconoscitore di immagini pari ad un riconoscitore di parole scritte, anzi nel caso delle immagini non sappiamo neppure quali sono le unità da cercare e paragonare"²⁹³. Insomma nel caso di immagini e video sembra difficile superare l'indicizzazione tramite testo: la diffusione delle etichette proposte da YouTube o dell'hashtag di Instagram è la conferma di questa situazione.

Quali sono le conseguenze, pratiche e teoriche, del processo di digitalizzazione e datificazione, che hanno portato alla creazione dei Big Data? Bisogna distinguere tre livelli diversi nell'analisi delle ricadute che questa sistematizzazione dei dati produce nell'organizzazione dell'esperienza. La proliferazione di dati e la loro indicizzazione hanno un impatto enorme sulle comuni pratiche che gli utenti svolgono online (informazione, comunicazione, ricerche) e sarà questo il primo livello che verrà preso in considerazione. Inoltre le modalità in cui questi dati vengono utilizzati, non solo pongono delle enormi questioni politiche ed etiche, ma contribuiscono ad instaurare una particolare forma di temporalità (secondo livello). Infine - e veniamo al terzo livello - proprio a partire

²⁹² Ivi p. 44.

²⁹³ Ivi, p. 56.

dall'utilizzazione di questi dati sembra emergere la necessità di evidenziare un nuovo paradigma dell'apprendimento che può contribuire ad una riconfigurazione delle forme di sapere. L'analisi delle conseguenze della modalità di accumulo e conservazione dei dati online nella forma di Big Data, sarà l'oggetto dei prossimi paragrafi.

4.1.1 *La partecipazione diventa filtro*

Ritorniamo per un attimo alla citazione di Antinucci: l'algoritmo di Google *ingurgita* ed *elabora* un numero impressionante di dati che si moltiplicano a dismisura. Se ci fermassimo a questa constatazione dovremmo dedurre che allora il web, nella sua forma di immediata accessibilità che è costituita dai motori di ricerca, effettivamente coincide con un mega-archivio in cui tutto è presente ed in cui tutto è rintracciabile. In realtà però le cose non stanno così e molto dipende proprio dalle modalità attraverso cui i motori di ricerca *elaborano* i dati, restituendoli agli utenti. Scrive Barabasi, nel suo noto testo sulla scienza dei network:

Quando si considera il Web la domanda fondamentale non è più se le nostre opinioni possono venire pubblicate: certo che possono e, una volta online, diventano accessibili a chiunque, in qualunque parte del mondo, con una semplice connessione Internet. Di fronte alla giungla di documenti che si aggiungono minuto per minuto, la domanda cruciale è piuttosto la seguente: se lancio un'informazione in rete, qualcuno la noterà?²⁹⁴.

Il testo di Barabasi è decisamente vecchio rispetto allo stato attuale del web e alla rapidità di evoluzione delle società dei network; tuttavia il passo citato ci è utile per evidenziare due cose. Innanzitutto il fatto che il pericolo dell'invisibilità dei contenuti o della loro *perdita* nell'enormità delle informazioni prodotte è insito nella configurazione del web sin dai suoi primi sviluppi; inoltre la citazione evidenzia che sin da subito uno dei metodi più efficaci per l'organizzazione di questi contenuti proveniva dalla stessa attività degli utenti. Ciò significa che la *partecipazione* (capitolo 3) non solo produce dei dati e dei contenuti che confluiscono nella rete, ma diventa essa stessa un mezzo attraverso cui si organizza e si dà visibilità alle informazioni del web, senza che i partecipanti, cioè gli utenti, ne siano

²⁹⁴ A. Barabasi, *Link*, cit., p. 62.

propriamente consapevoli. Nel funzionamento di Google questo metodo di organizzazione dei contenuti si traduce nel cosiddetto *Page Rank*, che è il nome dell'algoritmo, che dà inizio così a quella che Pariser definisce "corsa alla rilevanza"²⁹⁵. La corsa alla rilevanza si è sviluppata, fino ad ora almeno, essenzialmente attraverso due fasi.

In un primo momento i motori di ricerca selezionavano ed organizzavano le pagine, utilizzando delle parole chiave; restava tuttavia da stabilire quali parole avessero maggiore rilevanza rispetto ad altre, nella prospettiva di fornire all'utente il risultato *migliore*. Nella prima fase si è fatto dunque ampio ricorso ai link: Larry Page (da cui PageRank), uno dei fondatori di Google, decise di utilizzare un sistema molto simile a quello che veniva utilizzato nell'ambito accademico, per cui l'importanza di un articolo scientifico era ricavata dal numero di volte in cui veniva citato. Allo stesso modo il PageRank valutava quante volte una pagina web veniva *linkata*, veniva cioè citata e rilanciata da altri siti, per cui quanto più una pagina veniva citata da altri siti tramite link, tanto più la pagina era da considerarsi rilevante. A prima vista, dunque, questo metodo non sembrerebbe garantire alcun tipo di selezione qualitativa, ma solo quantitativa. Tuttavia l'algoritmo di Google riusciva anche a tenere in considerazione altri parametri, come "la posizione del link, le sue dimensioni, da quanto tempo esisteva quella pagina"²⁹⁶. Il PageRank di Google cerca dunque fin dall'inizio di far fronte alla necessità di processare sempre più informazioni senza però perdere un qualche forma di valutazione dei contenuti²⁹⁷.

Ben presto si è capito che il modo più efficace per selezionare i contenuti operando una forma di valutazione è quello di utilizzare

²⁹⁵ E. Pariser, *The Filter Bubble. How the New Personalized Web Is Changing What We Read and How We Think*; tr. it. *Il filtro*, Il Saggiatore, Milano, 2012, pp. 23 e ss.

²⁹⁶ E. Pariser, *Il filtro*, cit., p. 31.

²⁹⁷ Scrive Antinuci: "Naturalmente questa analisi non può essere priva di errori, a volte anche grossolani, e come tutte le ricerche basate solo sulla forma linguistica e non sul significato può portare grossi problemi di varia natura (...) E non c'è dubbio che l'analisi basata sul significato, fatta quindi da umani, alla Yahoo, è qualitativamente migliore. Il problema è che se la base di dati cessa molto e molto rapidamente questo tipo di analisi non può starle dietro e dunque la sua qualità inevitabilmente degenera: messa alla prova, la ricerca di Google produceva semplicemente risultati migliori, giudicati cioè migliori proprio da utenti umani", *L'algoritmo al potere*, cit., p. 45.

l'interazione e la partecipazione online degli utenti espressa - in questa prima fase - attraverso lo strumento dei link: i link selezionati dal un numero maggiore di utenti godranno di maggiore rilevanza e quindi visibilità. Scrive Pariser:

Brin e Page si erano resi conto fin dall'inizio che alcuni dei segnali più importanti sarebbero arrivati dagli utenti stessi del motore di ricerca. Se una persona cerca «Larry Page» e clicca sul secondo risultato anche quello è un voto. Fa pensare che per l'utente quel secondo link sia più rilevante del primo. Lo chiamarono «segnale clic». «Per alcune delle ricerche più importanti» scrivono Brin e Page «sarà necessario sfruttare una grande quantità dei dati messi a disposizione dai sistemi web...Sono molto difficile da ottenere soprattutto perchè si ritiene abbiano un valore commerciale.» Ma presto si sarebbero trovati a disporre della più grande riserva mondiale di tali dati”.

Si apre così la strada alla *personalizzazione*, che coincide con la seconda fase, quella attuale, dell'organizzazione delle informazioni in rete. Se fin da subito è apparsa evidente la necessità di trovare un criterio, un *filtro*, che regolasse e mettesse ordine nella mastodontica quantità di dati reperibili in rete, il passo successivo è stato quello di mettere a punto strategie che sfruttassero il criterio più valido, quello che proveniva dalla stessa azione che produceva i contenuti, cioè appunto dalla partecipazione degli utenti. I social network, nella fattispecie la diffusione planetaria di Facebook, e l'estensione mobile della connettività sono i due elementi chiave del processo di personalizzazione. Esaminiamoli più accuratamente.

Come si è già avuto modo di dire i social network si sono presentati come l'ambiente mediale più favorevole e in una certa misura naturale alla messa in rete di informazioni qualificanti della nostra interattività online. Se per Google era un problema avere informazioni sensibili sui suoi utenti, Facebook invitava deliberatamente i propri a condividere notizie su di sé con i propri amici, quelli del mondo reale. Non intendo adottare qui la contrapposizione reale/virtuale, ma nel caso specifico vorrei sottolineare che Facebook costituisce il primo momento di quel processo di ibridazione tra online e offline che si è poi compiuto con le tecnologie mobile. La massiccia diffusione dei social network ha, da un lato, moltiplicato le occasioni di interazione tra gli utenti e, dall'altro, ha trasformato tali

interazioni in dati. Scrivono Cukier e Mayer-Shoenberger:

Le prossima frontiera della datificazione sono di carattere più personale: attengono alle nostre relazioni, alle nostre esperienze e ai nostri stati d'animo. Il concetto di datificazione è la spina dorsale dei social media che prosperano sul web. Queste piattaforme non si limitano a darci la possibilità di ritrovare e contattare regolarmente amici e colleghi; prendono gli elementi intangibili della nostra vita quotidiana e li trasformano in dati che si possono usare per fare cose nuove. Facebook ha datificato le relazioni che sono sempre esistite e costituivano già delle informazioni, ma non erano mai state definite formalmente come dati finché non ha sviluppato il «grafico sociale». Twitter ha reso possibile la datificazione dei sentimenti mettendo a disposizione degli utilizzatori un modo agevole per fissare e condividere i loro pensieri immediati, che in precedenza andavano perduti nelle spire del tempo²⁹⁸.

Si può sostenere che, con i social network, venga esternalizzata²⁹⁹, attraverso dispositivi digitali della partecipazione, una parte della nostra modalità di sentire. Tale esternalizzazione avviene – per il momento – producendo delle azioni mediali che si trasformano fin da subito in dati, diventando così utilizzabili da algoritmi matematici. Queste azioni mediali, quali la *condivisione* di link, l'aggiornamento di status o l'uso di specifiche funzionalità messe a punto dalle singole piattaforme, come il bottone *like* di FB o l'*hashtag* di Twitter ed Instagram, si concretizzano in dati essenzialmente grazie all'utilizzazione del linguaggio come mero segnalatore di dati, un semplice insieme di etichette. Attraverso queste azioni di condivisione (cap. 3), le nostre modalità di relazione, le amicizie, i gusti, le nostre opinioni, i giudizi e i sentimenti da cui essi scaturiscono diventano dati, che ci caratterizzano in quanto utenti.

L'utilizzo di questo tipo di informazioni non è un processo nuovo di per sé; già da molto tempo, infatti, si monitorano, ad esempio, i consumi e i

²⁹⁸ K. Cukier, V. Mayer-Shoenberger, *Big Data*, cit., p. 127 (per il termine *datificazione* e *datificare* trad. mia).

²⁹⁹ Il tema dell'esternalizzazione ricorre più volte nel corso di questo lavoro. Cfr. *supra* cap. 2, in riferimento all'operazione di delega tecnica che l'uomo compie rispetto ai dispositivi tecnici e tecnologici e cap. 3 in relazione al carattere pubblico della partecipazione online interattiva. Più avanti verrà approfondito teoricamente rispetto al tema della memoria, *infra* prg. 4.2.

profili dei consumatori per implementare strategie di marketing più persuasive; ci sono però delle differenze sostanziali. Innanzitutto gli utenti, a differenza dei consumatori, scelgono deliberatamente di condividere informazioni personali, ma non scelgono propriamente di condividerle in quanto dati³⁰⁰. Inoltre, non solo lo spettro di ciò che è diventato datificabile si è ampliato notevolmente, ma soprattutto la produzione di dati utilizzabili avviene attraverso quel potente e complesso dispositivo ludico della *condivisione*. Ciò significa che la personalizzazione non va ad influenzare, a differenza del classico monitoraggio statistico o delle ricerche di mercato, solo la nostra sfera economica o la gestione degli acquisti, ma essa agisce molto efficacemente sul rapporto dell'utente con la rete, che presto diventa il rapporto dell'utente con l'esterno. Scrive Pariser:

Se fosse solo un modo per vendere pubblicità mirata, non sarebbe tanto grave. Ma purtroppo la personalizzazione non condiziona solo quello che compriamo. Per una percentuale sempre più alta di utenti, i siti di notizie personalizzate come Facebook stanno diventando una delle principali fonti di informazione: il 36% degli americani sotto i trent'anni legge le notizie sui social network. E la popolarità di Facebook sta salendo alle stelle in tutto il mondo, i nuovi iscritti sono circa un milione al giorno.³⁰¹

Ciò che forse più di tutto ha determinato il successo su scala globale della creazione di Mark Zuckerberg è stato il passaggio dall'essere un network di pagine personali connesse tra di loro, al diventare una specie di "giornale personalizzato"³⁰² in cui attraverso il news feed, il flusso di notizie,

³⁰⁰ Le questioni legali legate al problema della raccolta dei Big Data sono particolarmente complesse e si giocano sulla differenza tra lo scopo primario della raccolta e un suo uso secondario. Scrivono K. Cukier, V. Mayer-Shoenberger: "L'interrogativo importante, peraltro, non è se i big data accrescono il rischio per la privacy (questo è sicuro), ma se vengono a modificare la natura del rischio. Se la minaccia è semplicemente più estesa, la legge e le regole che tutelano la privacy potrebbero funzionare ancora nell'era dei big data; basta solo raddoppiare gli sforzi. Ma se il problema si modifica, dovremo trovare nuove soluzioni. Sfortunatamente, il problema si è trasformato. Con i big data, il valore delle informazioni non sta più esclusivamente nel loro scopo primario. Come abbiamo detto oggi sta negli utilizzi secondari.", *Big Data*, cit., p. 207.

³⁰¹ E. Pariser, *Il filtro*, cit., p. 14.

³⁰² Ivi p. 35.

compaiono gli aggiornamenti condivisi dai nostri amici, o dalle pagine dei network, giornali, gruppi che seguiamo. Oggi è molto probabile venire a conoscenza di una notizia dell'ultim'ora tramite FB, perché uno dei nostri amici pubblica un link, uno status di commento o perché la notizia viene riportata tramite la pagina dedicata di un giornale online che seguiamo tramite il nostro profilo FB. Per far fronte all'enorme mole di azioni che da FB vengono registrate e proposte ai propri utenti, anche in questo caso ci si è dovuti affidare ad un potente algoritmo che filtra i contenuti basandosi su tre fattori: 1) l'affinità tra gli utenti, che viene determinata dal monitoraggio delle varie interazioni online (*in primis* il sistema degli *ilike*, ma anche il tempo e la frequenza con cui visitiamo i singoli profili, ecc) 2) diversificazione dell'importanza dei contenuti 3) il tempo, per cui i post più recenti hanno priorità di visibilità su quelli più vecchi.

Sebbene ora le cose stiano cambiando di nuovo – pare ad esempio che il parametro temporalità funzioni diversamente e su questo tornerò più avanti – queste modalità di filtraggio hanno fatto sì che con Facebook si realizzasse su larga scala e nel crescente ambito delle relazioni sociali online quello che tutti i siti organizzati con dei motori di ricerca, da Amazon e Netflix, hanno fatto. Per mettere ordine in quell'esplosione disordinata e in continuo movimento di dati e informazioni, sono arrivati a produrre una realtà su misura: se hai letto questo libro forse vorrai leggere anche quest'altro; oppure dimmi come valuti questo film e ti dirò cos'altro guardare; se interagisci molto con questo utente c'è un'alta probabilità che ti piaccia la stessa musica che preferisce lui. La personalizzazione permette di far emergere il risultato più appropriato, secondo l'algoritmo, al nostro profilo utente. Questa è l'idea che guida gli sviluppi recenti dei motori di ricerca; secondo gli inventori di Google, infatti, il motore di ricerca ideale è quello che riesce ad individuare esattamente ciò che si sta cercando e ciò che si desidera³⁰³. In virtù di ciò, i motori di ricerca oggi non consegnano gli stessi risultati a tutti gli utenti a parità di termini di ricerca: "oggi vediamo i risultati che secondo PageRank sono più adatti a noi, mentre altre persone vedono cose completamente diverse. In poche parole Google non è più uguale per tutti"³⁰⁴.

³⁰³ «Il motore di ricerca ideale» amava scrivere Page «deve capire esattamente quello che cerchi e darti esattamente quello che desideri», *ivi*, p. 32.

³⁰⁴ *Ivi*, p. 9.

Abbiamo detto, però, che questo processo di personalizzazione si basa oltre che sull'affermazione del modello partecipativo dei social network, anche sulla diffusione delle tecnologie mobile. Nel momento in cui, con la diffusione su ampissima scala delle tecnologie di connessione mobile, il mondo dentro la rete e quello fuori hanno cominciato ad incrociarsi e a sovrapporsi (dalla datificazione dello spazio delle mappe di Google fino ad arrivare ai Google Glass), il filtro è diventato per certi versi meno visibile e tuttavia potenzialmente molto più pervasivo. La tecnologia mobile e la connettività diffusa, infatti hanno permesso che il processo di ibridazione tra il dentro e il fuori dalla rete – che come ho già detto ha in FB uno dei suoi primi momenti – raggiungesse un ulteriore grado di sviluppo. La datificazione dello spazio su tecnologia mobile ha portato alla nascita di servizi molto utilizzati come Google Maps, Foursquare, TripAdvisor, ecc. Su questi siti convergono molteplici tecnologie, scopi e modalità comunicative. L'obiettivo primario è quello di fornire informazioni su specifici siti, proponendo differenti segnalazioni, che possono riguardare gli esercizi commerciali, i luoghi di interesse, uffici pubblici ecc.. A filtrare le mappe che ci guidano *nell'esplorazione* di città e quartieri sono però gli stessi meccanismi dei social network, per cui un locale, un albergo o un museo che ricevono maggiori commenti positivi, verranno subito selezionati e proposti. Si tratta di un'ulteriore forma di quella doppia logica della rimediazione di cui si è già parlato nel capitolo 3. La connettività sociale su larga scala, regolata da algoritmi e filtri particolarmente efficaci, unita alle tecnologie mobile di geolocalizzazione, operano una sorta di ipermediazione dell'ambiente che ci circonda, il quale, proprio in virtù di tale ipermediazione, diventa (letteralmente) a portata di mano ed immediatamente accessibile.

Se nel caso del cinema o dei videogiochi, il risultato della rimediazione è la potente illusione di un ambiente virtuale particolarmente immersivo, ora *l'illusione* investe il mondo reale, quello fuori dalla rete, che nel frattempo si è trasformato in un ibrido particolarmente pervasivo. Probabilmente i Google Glass non diventeranno mai i nuovi dispositivi mobile di massa, ciò nonostante indicano la strada verso cui le tecnologie digitali si (e ci) stanno indirizzando, direzione che prevede la creazione di mondo fatto su misura per noi, il mondo filtrato, proprio come in un'immagine di Instagram, dalle nostre stesse azioni e interazioni. In

questo modo, portando il discorso alle sue estreme conseguenze, ciò che incontriamo è ciò che già in qualche modo conosciamo, non può mai essere l'inaspettata contingenza, ciò che è completamente nuovo o imprevisto, il libro a fianco a quello che cercavamo che apre la strada ad una ricerca completamente diversa. Ma allo stesso tempo questa procedura di filtraggio e selezione dell'ambiente operata dai dispositivi digitali nella sua funzionalità ottimizzata, fa da meccanismo portante per la messa in circolo, proprio sul confine tra online e offline, di quel surplus cognitivo, di quell'intelligenza collettiva di cui ho parlato nel capitolo 3. In questa gigantesca riorganizzazione delle modalità attraverso cui ci orientiamo, spazialmente e socialmente, sono insiti dei pericoli. Scrive Pariser:

In realtà la ricerca della rilevanza perfetta e quella dello stato mentale che favorisce la creatività viaggiano in direzione opposte (...) Per definizione, l'ingegnosità nasce dalla giustapposizione tra idee normalmente lontane l'una dall'altra e la rilevanza deriva dal trovare idee simili tra loro. In altre parole la personalizzazione potrebbe spingerci verso una società dell'Adderall, in cui l'iperconcentrazione finirà per sostituire la cultura generale e le capacità di sintesi³⁰⁵.

L'ambiente esterno alla rete, che dovrebbe venirci incontro nella sua diversità e sollecitare continuamente le nostre facoltà, dalla capacità di operare sintesi a quella di esprimere giudizi, ci arriva potentemente elaborato e filtrato dalla nostra stessa attività online. In questo modo sembra essere messo in questione il nostro modo più originario di fare esperienza, che si basa principalmente sulla nostra peculiare possibilità di accogliere moltissimi stimoli ed elaborarli, in modo potenzialmente sempre diverso sia rispetto alle nostre precedenti elaborazioni, che a quelle degli

³⁰⁵ E. Pariser, *Il filtro*, cit., p. 77.

altri soggetti con cui interagiamo.³⁰⁶ Saremo capaci di incontrare qualcosa di diverso da ciò che già siamo? Qualcosa che ci sorprenda, ci apra mondi e nuovi orizzonti di senso, in grado di rimettere in gioco di volta in volta il nostro orientamento nel mondo? Dietro la banalità o corrività dell'utilizzo di una mappa interattiva, c'è il delinearci di un nuovo *modello estetico*, cioè un modello di organizzazione del sensibile³⁰⁷, una nuova modalità di incontro dell'*estatico*, di ciò che è fuori, rispetto a noi stessi e rispetto alla rete che noi stessi costruiamo, che può avere delle ricadute enormi, in termini epistemologici, psicologici, finanche biologici.

4.1.2 *Il flusso temporale*

Questa era il primo livello d'analisi – tra i tre possibili indicati all'inizio del capitolo – rispetto alle conseguenze che l'accumulo massiccio dei dati produce sull'organizzazione dell'esperienza. La creazione del filtro è una conseguenza che potremmo definire di primo impatto e circolare, nel senso che è collegata direttamente alla partecipazione online ed agisce, in modo diretto e tuttavia sempre più nascosto, proprio su di essa, con tutti gli effetti che ho evidenziato. Questi stessi dati, però, possono avere una sorta di seconda vita, possono cioè essere riciclati e riutilizzati con scopi molto precisi, non dagli utenti singoli, ma da chi raccoglie, gestisce e conserva i dati, vale a dire principalmente dalle società come Google o Facebook, e poi dalle istituzioni governative. I Big Data offrono strumenti inediti che potrebbero aprire nuove strade sul fronte della *sorveglianza* e della *prevenzione* (o predizione). Voglio accennare brevemente alla conseguenze

³⁰⁶ Scrive P. Montani: “La sensibilità umana, per contro, non distingue tra segnale informativo e rumore, la sua qualità decisiva essendo quella di accogliere come potenzialmente informativi tutti gli stimoli da cui viene raggiunta e non soltanto quelli filtrati da un programma. Questa illimitata apertura allo stimolo, dunque, ci informa che gli animali umani sono sensibili alla differenziatezza, alla contingenza e all'imprevedibilità dell'ambiente in cui sono immersi (e che chiamiamo “mondo”). Al fatto, cioè, che il nostro mondo è un ambiente ricco di differenze; un ambiente non pre-processato (o non integralmente processabile) che ci riserva di continuo la sorpresa (il *thaumazein*, dicevano i greci) di imprevisti che possono essere elaborati in esperienza e in conoscenza”, P. Montani, *Tecnologie della sensibilità*, Cortina, Milano 2014, p. 23.

³⁰⁷ Per l'uso dell'aggettivo estetico in questo contesto cfr. *supra*, cap. 2.

etiche e biopolitiche dell'utilizzo dei Big Data nelle forme di controllo e sicurizzazione, per soffermarmi poi più diffusamente sulle riflessioni più teoriche che possono scaturire da questo uso predittivo dei Big Data. Per fare questo comincerei da un esempio particolarmente efficace che Cukier e Mayer-Shoenberger riportano nel loro testo³⁰⁸.

Nel 2009 negli Stati Uniti ci fu la diffusione di un nuovo virus influenzale particolarmente violento sia per l'incidenza di mortalità che per la rapidità del contagio. Per cercare di porre rimedio alla pandemia, l'ente statunitense preposto al controllo e alla prevenzione di malattie virali aveva richiesto ai medici locali di riportare i casi riscontrati, nella speranza che un monitoraggio serrato potesse agevolare la prevenzione della diffusione del contagio. Tuttavia i dati arrivavano almeno con una o due settimane di ritardo rispetto alla velocità di diffusione del virus, rendendo la raccolta per lo più inutile allo scopo. Proprio nei primi mesi della diffusione dell'influenza due ingegneri di Google pubblicavano un articolo sulla rivista scientifica *Nature*, in cui spiegavano come Google poteva prevedere il contagio, non solo a livello nazionale, ma stato per stato. Questo era possibile semplicemente analizzando le ricerche compiute dagli utenti; il colosso americano disponeva infatti di un numero di dati che nessun altro aveva, oltre che di un'elevata capacità di analisi.

Non importava, ai fini dell'utilizzo dei Big Data, con quale intento e con quale risultato le singole ricerche erano state prodotte, ricerche che facevano appello proprio a quella partecipazione e surplus cognitivo messo in circolo dalla rete. Alla base delle ricerche, infatti, c'era presumibilmente la richiesta di rimedi e consigli per l'influenza. Ciò che tuttavia si rivelava prezioso era la comparazione dei dati e l'applicazione di modelli matematici alla ricerca, in modo da prevedere quasi in tempo reale le zone di diffusione del contagio. Per far sì che i dati parlino, scrivono gli autori, non è necessario sapere *perché* ma solo *cosa*³⁰⁹.

³⁰⁸ K. Cukier, V. Mayer-Shoenberger, *Big Data*, cit., pp. 9 - 11.

³⁰⁹ Ivi, p. 16, "Ma è solo l'inizio. L'era dei big data mette in discussione il nostro modo di vivere e di interagire con il mondo. Soprattutto, la società dovrà abbandonare almeno in parte la sua ossessione per la causalità in cambio di correlazioni semplici: non dovrà più chiedersi *perché*, ma solo *cosa*. Questo nuovo modo di affrontare i problemi ribalta secoli di prassi consolidate e mette in crisi il nostro approccio istintivo alle decisioni e alla comprensione della realtà".

Questo riutilizzo dei dati online, pone evidentemente delle questioni molto serie di ordine giuridico, etico e politico. Se è vero che i nostri dati, nella loro interezza, non possono apparire visibili alla comune attività online, per i motivi sopra ampiamente analizzati, è altresì vero che essi restano recuperabili e appropriabili oltre che dai colossi economici e dalle grandi aziende per fini commerciali, sia online che offline³¹⁰, anche dalle istituzioni governative. Se si esce per un attimo dalla logica dei grandi numeri processati soltanto matematicamente (e su questo tornerò tra un attimo) e comprendiamo questi dati come *interpretabili*, appare chiaro che la registrazione di ogni nostra attività online si presta molto facilmente a quel processo di sicurizzazione e sorveglianza che ha luogo nella cosiddetta società di controllo.

Il concetto di società di controllo, come è ben noto, è uno dei derivati di quella prolifera riflessione biopolitica che ha origine nelle pensiero di Foucault. La società di controllo è, secondo Deleuze, la nuova configurazione biopolitica che ha preso il posto delle società disciplinari e di quelle di sovranità, già teorizzate da Foucault. La società contemporanea non si organizza più intorno a delle grandi istituzioni o ambienti di reclusione, ma si fonda su “forme ultrarapide di controllo all’aria aperta”³¹¹. Scrive Deleuze:

Nelle società di controllo, al contrario [delle società disciplinari], l’essenziale non è più né una firma, né un numero, ma una cifra: la cifra è una *mot de passe* [password], mentre le società disciplinari sono regolate da *mot d’ordre* [slogan], sia dal punto di vista dell’integrazione che della resistenza. Il linguaggio digitale del controllo è fatto di cifre che segnano l’accesso all’informazione, o il rifiuto. Non ci si trova più di fronte alla coppia massa/individuo. Gli individui sono diventati dei dividuali, e le masse dei campioni statistici, di dati, dei mercati o delle banche³¹².

³¹⁰ Twitter ad esempio ha un accordo con Nielsen, società di consulenza multinazionale specializzata in ricerche di mercato, a cui fornisce i propri dati sui comportamenti online durante specifiche trasmissioni televisive; si tratta di un ulteriore momento di quel processo di convergenza descritto nel capitolo 3.

³¹¹ G. Deleuze, “Post-scriptum sur les sociétés de contrôle” in *Pourparlers 1972 - 1990*, Les éditions de Minuit, Paris; tr. it “Poscritto sulle società di controllo” in *Pourparler*, Quodlibet, Macerata 2000, p. 235.

³¹² Ivi, p. 237.

Come giustamente ricorda Galloway, l'accumulo di dati costituisce già uno dei tratti distintivi del paradigma biopolitico: il potere sulla vita biologica si esercita attraverso la raccolta e l'analisi di informazioni sulla popolazione, intesa foucaultianamente, proprio come quell'intricato connubio tra contesto (*milieu*) ed individui biologici, sui cui si esercitano le forme della governamentalità³¹³. Scrive Galloway:

Vogliamo porre la domanda: cosa significa biopolitica oggi, nel contesto delle reti, del controllo e dei protocolli? Se le reti permeano il tessuto sociale e se esse comportano nuove forme di controllo, allora ne consegue che un'analisi delle reti dovrebbe considerarle come reti viventi (e la politica come biopolitica) (...) Ma la biopolitica non è semplicemente la biologia al servizio dello stato. Essa è creata, in parte, da un insieme di nuove tecnologie attraverso cui le popolazioni possono essere organizzate e governate. L'accumulo e

³¹³ M. Foucault, *Sécurité, Territoire, Population. Cours au Collège de France 1977-1978*, Seuil/Gallimard, Paris; tr.it *Sicurezza, territorio, popolazione. Corso al Collège de France (1977-1978)*, Feltrinelli, Milano 2005, p. 88, "Con la parola "governamentalità" intendo tre cose. [Primo] l'insieme di istituzioni, procedure, analisi e riflessioni, calcoli, tattiche che premettono di esercitare questa forma specifica e assai complessa di potere, che ha nella popolazione il bersaglio principale, e nell'economia politica la forma privilegiata di sapere e nei dispositivi di sicurezza lo strumento tecnico essenziale. Secondo, per "governamentalità" intendo la tendenza, la linea di forza che, in tutto l'Occidente e da lungo tempo, continua ad affermare la preminenza di questo tipo di potere che chiamiamo "governo" su tutti gli altri - sovranità, disciplina - col conseguente sviluppo, da un lato, di una serie di apparati specifici di governo e [dall'altro] di una serie di saperi. Infine per "governamentalità" bisognerebbe intendere il processo, o piuttosto il risultato del processo, mediante il quale lo stato di giustizia del Medioevo, divenuto stato amministrativo nel corso del XV e del XVI secolo, si è trovato gradualmente "governamentalizzato".

l'organizzazione di diversi tipi di informazioni è centrale per la biopolitica³¹⁴.

Nel passo appena citato, Galloway fa ancora riferimento alle procedure statistiche di monitoraggio della popolazione e rinviene nella nascita e diffusione di nuovi network, intesi come forme viventi, una specificità contemporanea del paradigma biopolitico. Il fenomeno dei Big Data può essere visto sicuramente come un ulteriore e più aggiornato strumento di biopotere, inserendosi perfettamente nelle coordinate teoriche proposte da Foucault. In questo senso l'aspetto più importante del rapporto tra accumulo e organizzazione dei dati e biopotere risiede oggi nelle possibilità di predizione e prevenzione che, come mostrato dal caso citato all'inizio di questo paragrafo, vengono attivate dall'utilizzo dei Big Data.

Oggi sempre più spesso si parla, come scrivono Mayer-Shoenberger e Cukier, di "predictive policing", cioè dell'individuazione preventiva di individui sui cui, secondo determinati algoritmi, ricade una maggiore possibilità di commettere un crimine³¹⁵. Il fatto che la sorveglianza sia oggi possibile attraverso l'analisi di informazioni, prima più difficilmente ottenibili, grazie alla datificazione delle nostre relazioni e azioni più comuni, fa sì che le informazioni raccolte non riguardino più gruppi di persone ma i singoli individui; in questo modo sembrerebbe concretizzarsi la possibilità di svincolare la sicurezza e la prevenzione da pregiudizi basati sull'appartenenza a gruppi specifici³¹⁶. Tuttavia un altro fenomeno

³¹⁴ A. Galloway, E. Thacker, *The Exploit. A Theory of Networks*, University of Minnesota Press, 2007, pp. 71-72, trad. mia ("We want to pose the question: what does biopolitics mean today, in the context of networks, control, and protocol? If networks permeate the social fabric, and if networks bring with them novel forms of control, then it follows that an analysis of networks would have to consider them as living networks (and politics as biopolitics) (...) But biopolitics is not simply biology in the service of the state. It is created, in part, by a set of new technologies through which populations may be organized and governed. The accumulation and ordering of different types of information are thus central to biopolitics")

³¹⁵ K. Cukier, V. Mayer-Shoenberger, *Big Data*, cit., p. 213, "Sono sempre più numerose le città degli Stati Uniti che impiegano la sorveglianza preventiva: si usa l'analisi dei big data per selezionare le strade, i gruppi e gli individui da tenere particolarmente sotto controllo, per il solo fatto che un algoritmo ha identificato in essi una più alta propensione alla criminalità".

³¹⁶ Cfr *ivi*, pp. 216-217.

altrettanto significativo sembra scaturire dall'utilizzo dei Big Data per scopi di vigilanza preventiva, cioè il fatto che questa può, con molta facilità, tramutarsi in forme di punizione preventiva. Scrivono Cukier e Mayer-Shoenberger:

Oltre a minacciare la privacy, questi utilizzi dei big data suscitano un'altra grande preoccupazione: il rischio di giudicare le persone non solo per il comportamento effettivo, ma anche per le propensioni suggerite dai dati. Quando le previsioni basate sui big data diverranno più accurate, la società potrebbe usarle per sazonare il comportamento previsto - ossia delle azioni che le persone non hanno ancora commesso. Sono previsioni assiomaticamente impossibili da confutare. Una punizione comminata su questa base nega il concetto di libero arbitrio e nega la possibilità, anche minima, che l'individuo possa prendere una strada diversa. Poiché la società attribuisce una responsabilità penale individuale (e punisce i colpevoli) la volontà umana va considerata inviolabile. Il futuro deve restare nelle nostre mani. Se non sarà così, i big data avranno sovvertito l'essenza stessa della natura umana, ovvero il pensiero razionale e la libera scelta³¹⁷.

La possibilità che si concretizzino forme di punizione preventiva su larga scala può apparire eccessivamente catastrofista; tuttavia a partire dall'11 settembre, con la cosiddetta dottrina Bush, si è inaugurata la prassi della guerra come prevenzione, come risoluzione anticipatrice di un pericolo futuro. La praticabilità di tale soluzione è affidata oggi ai droni³¹⁸, velivoli a pilotaggio remoto, che permettono ai soldati a distanza di individuare e colpire i bersagli prescelti; in questo modo si riduce evidentemente il rischio di morte per i militari, ma non certamente per i civili che vengono uccisi in ugual misura, se non maggiore. Non è questa la sede per approfondire questo argomento. Mi limito semplicemente a segnalare che il

³¹⁷ Ivi, p. 261. .

³¹⁸ Il 30 settembre 2011, sotto la presidenza Obama, un attacco drone uccideva Anwar Awlaki, un ingegnere statunitense, naturalizzato yemenita, identificato come uno dei nuovi leader di AlQaeda. Sebbene l'imam fosse un cittadino americano e non potesse essere riconosciuto come un nemico militare, nessun processo è stato svolto a suo carico. Tra il 2004 e il 2013, secondo fonti giornalistiche, la CIA ha compiuto 369 attacchi aerei con i droni, in cui sono rimasti uccisi centinaia di civili. Cfr. http://www.huffingtonpost.it/aldo-civico/i-droni-assassini-e-le-guerre-segrete-del-presidente-obama_b_3330540.html.

caso dei droni mostra molto bene come la datificazione (dello spazio) e la ludicizzazione³¹⁹ (della pratica della guerra) sono oggi gli strumenti privilegiati del biopotere, inteso come eliminazione di individui a scopo preventivo.

L'utilizzo dei Big Data nelle forme di sicurizzazione preventiva, al di là delle sue conseguenze biopolitiche, qui rapidamente accennate, mostra che a partire dalle interazioni online, dalla loro datificazione e accumulo, si instaura una peculiare modalità temporale, che non è più quella del tempo reale. Il rapporto tra temporalità e disposizione mediale è stato oggetto di diverse ed importanti riflessioni contemporanee, una fra tutte quella di Bernard Stiegler³²⁰. Tuttavia ciò che emerge dalla analisi delle recenti forme di medialità è la necessità di un ripensamento del paradigma ancora dominante che vede nel tempo reale³²¹ la modalità principale del dispiegamento del flusso temporale contemporaneo. Scrive R. Grusin:

Negli anni '80 e '90 l'attenzione temporale dei media era ampiamente concentrata sulla possibilità dell'immediatezza digitale, che concetti quale quello di "tempo reale" di Virilio definivano come un "adesso monocronico e perpetuo". Nel XXI secolo l'attenzione affettiva e temporale dei media socialmente interconnessi è sempre più rivolta alla futuribilità e all'anticipazione, a ciò che ha da venire, a dove andare, a quando incontrarsi.³²²

³¹⁹ Anche nel caso della ludicizzazione della pratica della guerra si può riscontrare un progressivo processo di ibridazione tra la sfera online e quella offline, o più precisamente, in questo caso, tra reale e virtuale, dal game *America's Army*, utilizzato per reclutare e formare le nuove leve all'impiego dei droni. Cfr. Chris Suellentrop, "Playing with Our Minds", *The Wilson Quarterly*, Vol. 30, No. 3 (Summer, 2006), pp. 14-21; P.W. Singer, "MEET THE SIMS ...and Shoot Them", *Foreign Policy*, No. 178 (March/April 2010), pp. 91-95.

³²⁰ Cfr. B. Stiegler, *La technique et le temps*, I-III. vol., Galilée, Paris 1994 - 2001. Sul rapporto tra temporalità e cinema cfr. anche M. A. Doane, *The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive*, Harvard Univ. Press, Cambridge (MA) 2002.

³²¹ Cfr. B. Stiegler, *De la misère symbolique*, Flammarion, Paris, 2013, p. 121.

³²² R. Grusin, "Mediashock", in *Atti del Convegno. L'abitare possibile: estetica, architettura e new media*, Mondadori, Milano 2015 (in corso di pubblicazione).

Per spiegare questa attenzione dei media rivolta alla futuribilità e all'anticipazione degli eventi, Richard Grusin ha proposto un' ampia e argomentata riflessione sui protocolli e i processi della *premediazione*³²³, confrontando, così, il paradigma della rimediazione, già teorizzato da lui e da Jay Bolter³²⁴ con le più recenti evoluzioni mediali. Vorrei qui proporre rapidamente una ricognizione.

Il concetto di rimediazione risultava particolarmente funzionale per analizzare criticamente gli eventi mediali che, sul finire del XX secolo, sembravano appartenere ad uno dei due poli dell'opposizione tra realtà e rappresentazione. All'inizio del XXI secolo, però, un nuovo modello e una nuova logica della della mediazione sono andati configurandosi. Scrive Grusin:

A partire dalla fine del 2002 ho cominciato a rintracciare l'emergere di una logica o formazione mediale a cui ho dato il nome di "premediazione", che si è intensificata dopo l'11 settembre nella forma di un'anticipazione mediale. La premediazione mira a prevenire che i cittadini della mediasfera globale facciano nuovamente esperienza di quel tipo shock sistemico e traumatico prodotto dagli eventi dell'11 settembre, alimentando un livello, basso ma costante, di paura ed ansia di un altro attacco terroristico. La premediazione non rimpiazza la

³²³ Già Grusin nel suo testo mette in relazione il concetto di premediazione con quello di sicurizzazione; R. Grusin, *Premediation: Affect and Mediality After 9/11*, Palgrave Macmillan, 2010, p. 124, trad, mia "La premediazione opera nell'attuale regime di sicurezza per assicurare che ci saranno sempre dati a sufficienza in qualsiasi futuro, particolare, potenziale o immaginabile, in modo da tale da conoscere in anticipo, che qualcosa è sul punto di accadere, prima che accada - un numero sufficiente di dati per prevenire (o anticipare) minaccia future alla sicurezza nazionale e internazionale" ("Premediation operates in the current security regime to ensure that there will always be enough data (enough dots) in any particular, potential, or imagined future to be able to know in advance, before something happened, that it was about to happen – enough transaction data to prevent (or pre-empt) future threats to national or international security") Sebbene non si faccia riferimento al caso dei Big Data, la cui teorizzazione è probabilmente successiva alla data di pubblicazione del testo di Grusin, viene riportato un esempio pratico che può facilmente rientrare nella suddetta definizione, cfr., *ivi*, p. 125.

³²⁴ *Supra* cap. 3.

rimediazione, ma la dispiega in un diversa formazione estetica, sociotecnica o politica³²⁵.

Grusin aggiunge:

Laddovem sul finire del XX secolo, la rimediazione caratterizzava ciò che era “nuovo” dei nuovi media, ossia la loro insistente rimediazione di forme e pratiche mediali precedenti, la premediazione caratterizza la medialità del primo decennio del XXI secolo in quanto risponde al desiderio culturale di assicurare che il futuro sia già stato pre-mediato prima che esso diventi presente (o passato) - cercando così principalmente di evitare che i media, e quindi il pubblico americano, vengano colti impreparati proprio come era accaduto il mattino dell’11 settembre 2001³²⁶.

L’11 settembre e la già citata guerra preventiva che ne è scaturita possono essere considerati, simbolicamente e non solo, come le prime occasioni in cui è emersa questa tendenza all’anticipazione mediale a cui Grusin dà il nome di premediazione. Se la guerra preventiva mirava alla sicurizzazione degli individui, la premediazione mira a immunizzare la collettività, mediaticamente connessa, da uno shock analogo a quello provocato dall’attentato alle Torri Gemelle. L’elemento chiave che ha innescato questa nuova disposizione mediale è rappresentato sicuramente dalla standardizzazione dei processi della medialità digitale partecipata, vale a dire dalla crescita e diffusione globale dei social network come Facebook, Youtube o Twitter. Il desiderio di partecipazione nella sfera mediale

³²⁵ Ivi, p. 1-2, trad. mia (“Beginning in late 2002, I have been tracing the emergence of a media logic or formation that I call “premediation,” which intensified after 9/11 as a form of medial pre-emption. Premediation works to prevent citizens of the global mediasphere from experiencing again the kind of systemic or traumatic shock produced by the events of 9/11 by perpetuating an almost constant, low level of fear or anxiety about another terrorist attack. Premediation does not displace remediation but deploys it in different aesthetic, sociotechnical, or political formations”).

³²⁶ Ivi, p. 4, trad. mia (“Where remediation characterized what was “new” about new media at the end of the twentieth century as its insistent re-mediation of prior media forms and practices, premediation characterizes the mediality of the first decade of the twenty-first century as focused on the cultural desire to make sure that the future has already been pre-mediated before it turns into the present (or the past) – in large part to try to prevent the media, and hence the American public, from being caught unawares as it was on the morning of 11 September 2001”).

globalmente interconnessa deriva, secondo Grusin³²⁷, dalla possibilità offerta dai social network di instaurare un'affettività tendenzialmente positiva (come dimostrerebbe la presenza del bottone *like* di Facebook, ma non di quello *dislike*) tra gli utenti, che sono così incoraggiati ad incrementare il numero di interazioni e lo scambio di feedback³²⁸.

È necessario chiarire il concetto di *premediation* a partire da una precisazione: *premediare* il futuro non significa prevederlo, bensì la *premediazione* agisce *quasi come* la progettazione o configurazione di un videogame. Scrive Grusin:

Più simile alla creazione di videogame, piuttosto che alla predizione del futuro, la *premediazione* non si preoccupa di prevedere il futuro, quanto di tentare di individuare una molteplicità di futuri possibili. La *premediazione* trasformerebbe, in un certo senso, il mondo in un video gioco, che permette solo alcune mosse a seconda di dove si trova il giocatore nello spazio di gioco, del livello di difficoltà raggiunto o delle caratteristiche dall'avatar. Sebbene nell'ambito di queste mosse *premediate* ci siano apparentemente un numero infinito di possibilità disponibili, solo alcune di queste sono incoraggiate dai protocolli e dal sistema di ricompensa previsti dal gioco³²⁹.

La *premediazione* è ben diversa dalla *previsione*, perché non aspira a fornire un quadro veritiero o realistico di un evento futuro, né tanto meno a determinare con certezza che l'evento si verifichi per davvero. Piuttosto,

³²⁷ Grusin non prende mai in considerazione l'aspetto ludico dei social media; cfr. *supra* cap. 3.

³²⁸ Esempio della diffusione virale dell'affettività positiva è il recente successo planetario del video di Pharrel Williams. "Happy", che sembra aderire perfettamente alle regole della ludicità online; cfr. *supra* cap. 3.

³²⁹ Grusin, *Premeditation*, cit., p. 46, trad. mia ("More like designing a video game than predicting the future, *premediation* is not concerned with getting the future right, as much as with trying to map out a multiplicity of possible futures. *Premeditation* would in some sense transform the world into a video or computer game, which only permits certain moves depending on where the player is in the space of the game, how far advanced she is in achieving the goal of the game, or the attributes of her avatar. Although within these *premediated* moves there are a seemingly infinite number of different possibilities available, only some of those possibilities are encouraged by the protocols and reward systems built into the game").

proprio come accade nell'ambiente dei videogame – e mi sembra significativa questa analogia – la premediazione predispone dei possibili scenari. Pur fornendo l'impressione di offrire un infinito numero di possibilità all'utente che è soggetto e oggetto di tale processo, in realtà solo alcune di queste sono effettivamente contemplate e attivate dai protocolli che regolano il sistema. La premediazione si serve principalmente delle strutture delle reti di informazioni, proprio come Internet. Anche il web, infatti, sostiene Grusin, ben lungi dall'essere uno spazio completamente libero o privo di predeterminazioni, si rivela come il luogo in cui gli utenti agiscono secondo determinate regole e percorsi già stabiliti, "nell'ambito di ciò che è già stato condiviso o premediato, tecnicamente, algoritmicamente, socialmente e culturalmente"³³⁰.

Nel momento in cui, sostiene Grusin, il futuro entra nel presente, in questo flusso di transazioni mediali quotidiane³³¹, esso è già sempre premediato. Infatti, poiché l'ambiente in cui viviamo è già così fortemente ipermediato, non si dà la possibilità che accada qualcosa al di fuori delle forme della mediazione. Sottolineare questo aspetto della premediazione, che Grusin definisce ontologico³³², non è importante solo perché è l'ennesima conferma del progressivo venire meno della distinzione tra la

³³⁰ Ivi, p. 47, trad. mia. Grusin, tuttavia, sottolinea anche il potenziale carattere creativo della rete: "Ma internet funziona anche come una rete sociale partecipativa in cui nuovi link, nuovi contenuti e nuovi formati sono sempre potenzialmente sul punto di essere aggiunti attraverso una forma di lavoro intellettuale che Paolo Virno chiama "disposizione pubblica" ("But the Internet also functions as a participatory social network in which new links, new content, and new formats are potentially always in the process of being added through a form of intellectual labor that Paolo Virno names the "public disposition").

³³¹ Cfr. ivi, p. 134.

³³² Ivi, p. 48, trad. mia, "In aggiunta a queste due accezioni della premediazione, secondo cui il futuro è rimediato prima che esso si verifichi, vi è anche quello che si può definire un aspetto ontologico della premediazione, per cui il futuro è sempre rimediato nel momento stesso in cui esso diventa presente, poiché il mondo è già sempre totalmente ipermediato che risulta impossibile che qualcosa accada al di fuori della sua premediazione" ("In addition to these two senses of premediation in which the future is remediated before it even happens, there is also something like an ontological aspect of premediation in which the future is always remediated at the very moment that it emerges into the present, because the world is already so thoroughly hypermediated that it becomes impossible for anything to happen outside of its premediation").

mediazione (o rappresentazione) e la realtà, ma perché evidenzia la strettissima correlazione che si instaura tra presente e futuro, in virtù della costante ipermediazione dell'ambiente in cui viviamo. Il punto, di nuovo, non è quello di pre-determinare le forme che in futuro assumerà il reale, ma provare ad *assicurare* che qualunque esse siano, emergeranno nell'ambito di predisposizioni mediali preventivamente dispiegate³³³.

La premediazione opera sul futuro rendendolo virtualmente o potenzialmente presente. Questo è possibile perché essa agisce tramite delle forze emozionali (pre-cognitive o non cognitive), che sono quelle della pubblica affettività diffusa, che diventa agente dell'azione collettiva ed individuale³³⁴. Il concetto di affettività serve a Grusin per svincolare la medialità contemporanea dal paradigma della significazione o del simbolico e collocarla, invece, per l'appunto, nell'ambito delle modalità di governo e di attivazione di comportamenti e pratiche collettive provenienti dal basso ("*from below*")³³⁵. Facendo ricorso alle posizioni teoriche di Brian Massumi³³⁶, che lega a doppio filo il concetto di affetto con quello di potere e di politico, Grusin coglie in uno dei più noti e discussi eventi mediali degli ultimi tempi, la circolazione sul web delle foto di torture ad Abu Ghraib, un caso esemplare di questo dispositivo dell'affettività. *L'affetto* diffuso prodotto dalla visione delle foto, che ha preso poi la forma della globale indignazione, scalpore e vergogna, non scaturisce, sostiene Grusin,

³³³ Cfr. *ivi*, p. 50.

³³⁴ *Ivi*, p. 78.

³³⁵ *Ivi*, p. 79, "Dunque pensare la medialità in termini di affetto significa comprendere le nostre pratiche mediali non soltanto nei termini delle loro strutture di significazione o di rappresentazione simbolica ma più significativamente a partire dai modi in cui da un lato i media, dall'alto, funzionano per disciplinare, controllare, contenere e governare l'affettività umana e tutto ciò ad essa correlato, e allo stesso tempo il modo in che essi contribuiscano ad attivare particolari forme di azione umana, di espressione collettiva e formazione di affettività umana "dal basso". ("Thus thinking of mediality in terms of affect is to think of our media practices not only in terms of their structures of signification or symbolic representation but more crucially in terms of the ways in which media function on the one hand to discipline, control, contain, manage, or govern human affectivity and its affiliated things "from above," at the same time that they work to enable particular forms of human action, particular collective expressions or formations of human affect "from below.").

³³⁶ Brian Massumi, *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*, Duke Univ. Press, Durham 2002.

necessariamente da ciò che le foto rivelano o significano, ma è una risposta fisica che è indipendente o addirittura precede le emozioni e i significati che le foto stesse contengono. Altrimenti detto: facciamo esperienza dello shock e solo dopo realizziamo le motivazioni di esso³³⁷. Lo shock è strettamente collegato alla forma mediale delle fotografie, al fatto cioè che ci sia una forte continuità tra le operazioni più comuni che normalmente compiamo online e la condivisione di quelle foto. Medialità ed affettività, dunque, sono due concetti complementari, e due orizzonti, teorici e pratici, che si influenzano reciprocamente. La premediazione, nella dominante forma mediale della rete, dispiega un'affettività dell'anticipazione che, nel caso delle operazioni più comuni dei social network, consiste in un'anticipazione della connettività stessa³³⁸.

Per convalidare il proprio apparato teorico sulla premediazione, Grusin utilizza, tra gli altri, un esempio particolarmente significativo per il discorso che qui si sta facendo. Nella primavera del 2002 nasce il progetto *Rebirth*: 13 videocamere vennero installate nell'area di *Ground Zero*³³⁹ per registrare quella che poi si sarebbe rivelata una difficile e discussa ricostruzione che come sappiamo si è concretizzata per ora nella Freedom Tower. *Rebirth* ha dato vita ad un video, realizzato dal regista Jim Whitaker, che, utilizzando la tecnica delle fotografie in TimeLapse, testimonia la ricostruzione dell'area – e con essa della fiducia e della speranza del popolo americano. Scrive Grusin:

Il progetto *Rebirth* contribuisce all'impulso autopoietico della premediazione che mira ad estendere al futuro la nostra rete di tecnologie mediali, in modo che esso emerga in una forma già rimediata nel presente, garantendo il funzionamento del sistema dei media. In risposta al "terrore ed ansia" prodotti dall'immediatezza e vividezza degli eventi mediali dell'11 settembre, il progetto *Rebirth* premedierebbe, attraverso una molteplicità di formati mediali, la rinascita di Ground Zero

³³⁷ Cfr. R. Grusin, *Premediation*, cit., p. 81.

³³⁸ Quando, ad esempio, postiamo qualcosa su FB, sostiene Grusin, ci aspettiamo (e quindi in qualche modo anticipiamo) che il nostro post riceva commenti o risposte, anche nella semplice forma di un *ilike*. Cfr. *ivi*, p. 128. Questa pratica crea uno spazio franco, una zona di messa in sicurezza, rispetto alle minacce che provengono dall'ambiente mediale globale. Cfr. *ivi*, p. 126.

³³⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=uSuATIKiGIU>

prima ancora che essa avvenga, cercando di rimediare l'orrore dell'11 settembre promuovendo un orientamento affettivo di speranza o fierezza verso il futuro non solo di Ground Zero e di New York, ma per estensione degli Stati Uniti e del loro impero globale³⁴⁰.

Chiunque si rechi a visitare l'area di Ground Zero può ancora fare esperienza di questo processo di premediazione della ricostruzione dell'area che funziona da contrasto a quel senso di paura ed inquietudine che ancora aleggia sulle rive dell'Hudson. La ricostruzione è ancora tutta da venire eppure già pianificata, il cantiere è ancora aperto, i segni della tragedia sono ancora visibili. L'esempio di *Rebirth*, allora, supporta molto bene l'argomentazione di Grusin rispetto all'emergere di una nuova forma della rimediazione, che non è più concentrata sul presente, che non risponde all'esigenza compulsiva di un tempo reale, ma che si svolge intorno al futuro e alla futuribilità. La posizione di Grusin è molto netta: il problema della teoria dei media oggi riguarda il futuro, nella forma tecnica della premediazione³⁴¹.

Sebbene concordi con Grusin nel rinvenire un'affettività dell'anticipazione nel dispiegamento della medialità digitale partecipata, non seguirò completamente la sua tesi. Ritengo, infatti, che sia necessario comprendere e collocare le forme della premediazione ancora all'interno del dispositivo della rimediazione, intesa però specificamente come riattivazione del passato, messa in forma mediale di tracce e testimonianze, che vengono riorganizzate attraverso forme narrative basate sul remix e sul montaggio di contenuti mediali. Ancora una volta, non a caso, è l'evento dell'11 settembre a fornire un esempio significativo di questa forma di continua riattivazione del passato.

³⁴⁰ Ivi, pp. 35-36, trad. mia ("Project Rebirth participates in the autopoietic impulse of premediation to extend our networks of media technologies into the future, so that the future will already be remediated when it emerges into the present and so that the media system will continue to function. (...) In response to the "dread and anxiety" produced by the liveness and immediacy of the media event of 9/11, Project Rebirth would premeditate in multiple media formats the rebirth of Ground Zero before it has even happened, seeking to remediate the horror of 9/11 by fostering an affective orientation of hopefulness or pride towards the future not only of Ground Zero and New York but also by extension of the United States and its global empire").

³⁴¹ Cfr. ivi, p. 138.

La ricostruzione dell'area di Ground Zero, infatti, non ha dato vita solo al progetto *Rebirth*, ma anche al memoriale in onore delle vittime dell'attentato e alla costituzione di un museo di recente apertura. Ai luoghi fisicamente visitabili, in cui a quanto si apprende dal sito, saranno esposti oggetti, nomi, immagini, si sovrappone la partecipazione interattiva degli utenti online e la timeline che ripercorre le tappe della tragedia e della ricostruzione. Siamo ancora ben all'interno – questa è la mia tesi – del paradigma dell'archivio, sebbene esso oggi necessiti un aggiornamento, che tenga conto per l'appunto delle nuove forme di rielaborazione mediale e del massiccio potenziamento di cui è stata investita la pratica di accumulo dati. L'epoca tecnologicamente disposta in cui viviamo appare, ora con tutta evidenza, come il compimento di quel *mal d'archivio* di cui parlava Derrida³⁴² ossia come il momento di massimo dispiegamento di quell'atteggiamento compulsivo all'archiviazione di tutto ciò che si presenta archiviabile, il che coincide oggi, come dimostra il caso dei Big Data, con ogni aspetto della nostra vita.

Questo impulso archiviante, che domina oggi la nostra esperienza di soggetti tecnicamente equipaggiati, rimette in discussione la categoria stessa di passato. Se nell'orizzonte psicoanalitico, a cui parzialmente fa riferimento anche Derrida³⁴³, il passato concerne innanzitutto il rimosso e l'elaborazione della nostra vita psichica in prospettiva di una disposizione del futuro, e se tradizionalmente, a livello di discorso comune, passato è ciò che si è sedimentato e divenuto oggetto di narrazione o ricostruzione storiografica, oggi il passato è qualsiasi cosa possa essere catturato o restituito, riprodotto, da un dispositivo tecnico e immediatamente trasformato in un *record*³⁴⁴, un documento, meglio ancora una traccia, che viene subito riciclata e riattivata nei flussi mediali della partecipazione online. Viviamo in un *recorded present*, cioè in un presente registrato, che diviene subito passato, già subito documento, materiale su cui operare la

³⁴² *Supra* cap. 1

³⁴³ Faccio qui riferimento esclusivamente al testo *Mal d'archivio*, cit.; cfr. cap. 1.

³⁴⁴ *Supra* cap. 3

nostra partecipazione³⁴⁵. E come abbiamo visto neanche il futuro e la premediazione si sottraggono a questa logica archivistica. L'area di Ground Zero e le immagini in timelapse della sua ricostruzione rappresentano certamente una forma di premediazione del futuro, così come teorizzata da Grusin, la perenne prospettiva utopica della rinascita. Tuttavia tale premediazione è solo uno dei tasselli, una delle tracce audio (se vogliamo rimanere nell'ambito del paradigma musicale) di quel racconto del passato, ovvero di ciò che è registrato, continuamente riattivabile, un frame di una timeline, materiale mediale su cui si esercita l'interrattività narrativa (e l'immaginazione interattiva) degli utenti.

La nostra condizione temporale tecnicamente disposta non è quella del flusso continuo del presente ma quella del tempo reale del passato, in cui le immagini degli archivi storici, le nostre testimonianze audio e audiovisive, più o meno privati, di cui ci sentiamo protagonisti, e i progetti in 3D per la ricostruzione di una città (cfr. Noi L'Aquila) convivono l'una accanto all'altra, apparentemente senza alcuna discontinuità, senza differenza sostanziale. La fotografia catturava il momento, mentre il cinema era riuscito nell'archiviazione del movimento o della durata³⁴⁶; la medialità contemporanea, invece, in tutte le sue molteplici sfaccettature che ho fin qui cercato di far emergere, ci abilita all'archiviazione e alla manipolazione di ogni nostra forma di esperienza, trasformata immediatamente in un già passato che include però ciò che deve ancora venire e ciò che è già stato, disposto, in questo modo, alla continua riscrittura e riattivazione.

4.1.3. Info-estetica

L'analisi del fenomeno dei Big Data ha portato fino ad ora alla messa in evidenza di due aspetti. Il primo è che la partecipazione online è allo stesso tempo oggetto di datificazione e criterio di organizzazione per l'enorme mole di dati accumulati. L'esperienza ci si presenta così filtrata

³⁴⁵ Posso senz'altro sottoscrivere la tesi di Ferraris per cui "la società della comunicazione è, nel suo profondo, una società della registrazione, in cui tutto deve lasciar traccia ed essere archiviato", M. Ferraris, *Anima e iPad*, Guanda, Parma 2011; cfr. anche *Documentalità. Perché è necessario lasciar tracce*, Laterza, Roma-Bari 2009. Tuttavia non seguo fino in fondo le tesi di Ferraris, il quale attribuisce un sostanziale valore ontologico alla registrazione, il cui esito è quello del, cosiddetto, nuovo realismo.

³⁴⁶ *Supra* cap. 3.

dalla nostra stessa interazione. (prg. 4.1.1). A partire dall'uso predittivo che i Big Data permettono, ci siamo soffermati sul fatto – questo è il secondo aspetto (prg. 4.1.2.) – che la partecipazione online fa emergere una peculiare scansione temporale, che si caratterizza per quello che ho chiamato tempo reale del passato. A queste due riflessioni, scaturite dall'analisi del fenomeno dei Big Data, se ne deve aggiungere un'altra, che per chiarezza procedo ad enunciare fin da subito: i Big Data sono al momento l'epifenomeno più evidente di un significativo cambiamento in atto, tutto ancora da comprendere e interpretare, che coinvolge i sistemi di apprendimento e più in generale il modo in cui comprendiamo ed organizziamo la realtà che ci circonda.

Vorrei partire ancora una volta da un esempio. Da gennaio 2014 Lev Manovich ha reso disponibile online un progetto dal nome *selfiecity*³⁴⁷. L'obiettivo è quello di raccogliere ed analizzare l'enorme quantità di *selfie* (gli ormai noti autoritratti/autoscatti realizzati per lo più con smartphone) disponibili online, soprattutto grazie ad Instagram, usando come criterio principale quella della provenienza geografica. Il progetto copre 5 città (Bangkok, Berlino, Mosca, New York e San Paolo) e raccoglie oltre seicentomila foto. I risultati di questa ricerca sono molteplici e riguardano principalmente il variare delle caratteristiche iconiche a seconda della città (lo stile, la posizione del volto, l'espressione del volto, il genere, l'età).

Il progetto è stato sviluppato attraverso diverse fasi. Inizialmente si è lavorato su circa 20.000 foto per estrarre gli oltre seicentomila selfie. Lo strumento utilizzato in questa prima selezione è stato quello del *Mechanical Turk Worker*: una piattaforma di crowdsourcing, organizzata da Amazon come un vero e proprio mercato del lavoro, a cui si rivolgono per lo più i programmatori per portare a termine quelle operazioni che, sebbene possano essere ritenute meccaniche per l'uomo e non richiedono particolari *expertise*³⁴⁸, non sono (ancora?) operabili dai computer. Nel caso specifico si trattava di operare il riconoscimento di un particolare genere di foto, cioè appunto quello del selfie singolo. Attraverso lo stesso strumento partecipato, si è arrivati alla classificazione per genere ed età. È stata poi possibile un'analisi automatica del volto, attraverso algoritmi, per rilevare

³⁴⁷ <http://selfiecity.net/>

³⁴⁸ In realtà spesso il *Mechanical Turk Worker* fornisce anche servizi più specifici che afferiscono all'ambito della programmazione.

posizione degli occhi, del naso e della bocca , per classificare il tipo di espressioni facciali e di conseguenza l'umore della persona ritratta. Alla fine le foto sono state passate in rassegna *manualmente* dai membri del progetto, per verificare i tag ed altri eventuali errori.

L'esito della ricerca e le informazioni ricavate non sono di particolare interesse. Che la gente sorrida più in Thailandia che in Russia o che i selfie delle donne siano più numerosi di quelli degli uomini, non mi sembrano dati che contribuiscano in modo significativo alla comprensione di questo fenomeno mediale, né tanto meno possono essere particolarmente esplicative di chissà quale pertinenza culturale o sociologica. Tutto al più tali informazioni possono essere strumenti di base per ulteriori studi. Forse l'unico dato davvero interessante è che i selfie, a dispetto della loro popolarità e meta-popolarità nei media partecipati, costituiscono solo il 4% della produzione e condivisione di foto online.

L'aspetto importante, invece, di un progetto come *selfiecity* (e dei tanti ad esso analoghi) è la forma in cui le informazioni vengono organizzate e soprattutto visualizzate. Le informazioni, infatti, che vengono estratte dall'analisi incrociata dei dati, non si presentano soltanto sotto forma di report, non vengono cioè soltanto lette e spiegate, ma vengono anche elaborate sotto forma di immagini. La via di accesso ai dati, talvolta più interessante dei dati stessi, è quella dell'immagine e va sotto il nome di *infoestetica*. Scrive Lev Manovich:

Poiché il progetto dell'infoestetica concerne la forma e l'informazione, mi concentrerò sulle forme di visualizzazione che fundamentalmente ci offrono nuovi modi o di gestire le informazioni o di rispondere al loro drammatico aumento quantitativo. Quest'ultimo aspetto può apparire triviale: sappiamo bene che ogni giorno vengono creati quindicimila nuovi blog. (...) Tutto ciò ci risulta familiare e dunque di non particolare interesse; e tuttavia le nostre abitudini quotidiane, di lavoro e di svago, il modo in cui comprendiamo noi stessi, gli altri e il mondo che ci circonda vengono profondamente ridisegnati da questa crescita puramente quantitativa di informazioni, che vengono prodotte, scambiate, accumulate e rese disponibili. (...) Invece di cercare di difenderci da questo eccesso di informazione, dobbiamo affrontare questa situazione come un'opportunità per inventare nuove forme appropriate al

nostro mondo. In altre parole, dobbiamo inventare l'infoestetica.³⁴⁹

L'infoestetica, sostiene Manovich, può essere un'adeguata risposta alla crescita esponenziale della produzione e condivisione di dati online. Sebbene il testo di Manovich sia del 2008, vale a dire quando Facebook contava 100 milioni di iscritti, rispetto al miliardo stimato nel 2012, l'autore coglie con molta precisione il fatto che l'aumentare esponenziale dei dati impone la necessità di creare nuove forme attraverso cui presentare la realtà, cioè lo scambio di interazioni che hanno luogo nel mondo, sempre più datificato. L'infoestetica, in questo scenario, si può considerare in generale come lo studio delle nuove pratiche tecno-estetiche che coinvolgono la messa in forma di queste informazioni. Non bisogna però intendere - dice Manovich - l'infoestetica come uno studio medium-centrico, come cioè una riflessione su l'apparato tecnico-mediale, inteso come schermi, byte, e progettazione virtuale. L'infoestetica ha per oggetto l'incontro della medialità contemporanea, nelle sua iperproduzione di informazioni e dati, con la materialità dei luoghi tradizionali³⁵⁰, come effettivamente dimostra l'esempio di *selfiecity*.

³⁴⁹ L. Manovich, "Introduction to Info-Aesthetics", disponibile online, manovich.net/DOCS/data_art_2.doc, pp. 5-6, trad. mia ("Since the info-aesthetics project is about form and information, I am focusing on the new screen forms that either offer us fundamentally new ways to manage information or respond to the dramatic increase in its quantity. This last fact may appear trivial: we all know that every day fifteen thousand new blogs are created. (...) All this is familiar and therefore not very interesting; and yet our daily habits of work and entertainment, the ways in which we understand ourselves, others, and the world around us re being deeply reshaped through this purely quantitative growth of information being produced, exchanged, stored, and made available. (...) Instead of trying to defend ourselves a against an information glut, we need to approach this situation as an opportunity to invent new forms appropriate for our world. In short, we need to invent info-aesthetics").

³⁵⁰ L. Manovich, *ivi*, p. 8, trad. mia, "I siti culturali dove il digitale e il fisico si incrociano rappresentano il soggetto privilegiato dell'info-estetica. Ma piuttosto che ragionare semplicemente in termini di convergenza, come storico della cultura del presente penso anche ad altri tipi di rapporti, fatti di conflitti, contraddizioni, prestiti, ibridazioni e remix" (The cultural sites where the digital and the physical meet is also the key subject of info-aesthetics. But rather than think only in terms of convergence, as a cultural historian of the present I am also thinking about other relationships: those of conflict, contradiction, borrowing, hybridization, remix").

La visualizzazione di informazioni sotto forma di grafici é una pratica che certamente non si può attribuire esclusivamente alla nascita dei computer, ma che si è andata consolidando a partire dal XVIII secolo. Con il sistema di notazione proposto da Cartesio, la rappresentazione di dati attraverso sistemi grafici è diventato uno degli strumenti privilegiati delle discipline quantitative ed economico-sociali. L'evoluzione dei computer ha fornito senza dubbio nuovi strumenti alla rappresentazione grafica delle informazioni, ha reso possibile estendere ed allargare questa metodologia ad una tipologia più ampia di dati, come nel caso di selfiecity, e ha portato alla nascita di una precisa categoria, pratica e teorica, quella dell'*infovisualization*. Con questo termine, se seguiamo le teorizzazioni proposte da Manovich (che anche su questo argomento rappresenta una fonte autorevole³⁵¹), si deve intendere la comunicazione o rappresentazione astratta di dati attraverso l'uso di interfacce visuali interattive³⁵². Il termine visualizzare, dice Manovich, contiene in sé due idee: il rendere visibile e il farsi un'immagine di qualcosa; l'infovisualizzazione, dunque, trasforma le informazioni in immagini, o meglio, potremmo dire, trasforma una totalità di dati in un'unica immagine³⁵³.

L'infovisualization si basa dunque essenzialmente su una elaborazione dei dati in termini spaziali e su una riduzione di essi e delle variabili presenti in un determinato set di informazioni, in virtù di un approccio sintetico e schematico. Questi due termini vanno intesi non solo nella loro accezione più comune, ma anche in quella più filosoficamente nota che deriva dalla filosofia kantiana. Ovvero il tentativo dell'infovisualizzazione è quello di ridurre un'estesa ed intricata massa di informazioni ad una forma finita e comprensibile, di riportare cioè sotto uno schema interpretativo, un'enorme quantità di dati e variabili che nella loro interezza, nella loro totalità, sarebbero difficilmente intuibili. A tal proposito Manovich parla di *anti-sublime* della mappatura e della

³⁵¹ Lev Manovich oltre ad essere un teorico dei media, ha anche una formazione nella programmazione ed ha realizzato molti progetti di infovisualizzazione, oltre quello citato.

³⁵² L. Manovich, "What is visualization", disponibile online al seguente indirizzo: <http://www.datavisualisation.org/2010/11/lev-manovich-what-is-visualization>, pp. 2-3

³⁵³ Ivi, p. 13.

visualizzazione delle informazioni: se i romantici – scrive Manovich – ritenevano che certi fenomeni fossero irrepresentabili e inafferrabili dall’immaginazione umana, ciò che muove l’info-visualizzazione è esattamente l’aspirazione a riportare proprio entro i confini dell’immagine e quindi dell’intuibilità umana una complessità di dati, stratificata e multiforme, che in quanto tale si sottrae alla scala della percezione e della cognizione umana³⁵⁴.

Quando il processo di info-visualizzazione viene applicato ai Big Data diviene *data visualization*. Facciamo due esempi. Il primo è quello del *Tag Cloud* (letteralmente nuvola di etichette), un sistema di visualizzazione delle parole più usate (parole-chiave o tag), ad esempio sui blog, social network o altre piattaforme partecipate; le parole non vengono riportate in delle tabelle, né ad esse vengono associate dei valori numerici, ma semplicemente la maggiore o minore frequenza dei singoli vocaboli è indicata dal variare della grandezza o dall’intensità del font³⁵⁵. La visualizzazione è – come sostiene Manovich – diretta³⁵⁶, nel senso che le parole non vengono trasformate in simboli o valori numerici e quindi non si attua quel processo di riduzione analitica o schematica.

Un altro esempio può essere quello di *Twitter Data*, il profilo twitter di Twitter in cui vengono condivisi i progetti di data visualization che descrivono i flussi partecipativi del social network a seconda dei diversi trend del momento. A partire dai dati sull’andamento e la diffusione degli argomenti più discussi sul social network, ovviamente individuati sempre grazie all’uso dell’hashtag, si producono delle vere e proprie mappe, spesso animate.

³⁵⁴ Cfr. L. Manovich, “Data Visualization as New Abstraction and Anti-Sublime”, pp. 7-8.

³⁵⁵ Alcuni esempi di Tag Cloud da Google Immagini, <https://www.google.it/search?sm=91&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=xq9xU4n6F4y2yATC64HwBQ&ved=0CAgQAUoAQ&biw=1093&bih=432&dpr=1.25>

³⁵⁶ L. Manovich, *ivi*, p. 14, trad. mia, “Nella visualizzazione diretta, i dati vengono riorganizzati in una nuova rappresentazione visuale che preserva la loro forma originale. Solitamente questo tipo di visualizzazione implica la trasformazione dei dati, per esempio nella loro grandezza” (“In direct visualization, the data is reorganized into a new visual representation that preserves its original form. Usually, this does involve some data transformation such as changing data size”).



(Fig. 1 Data visualization delle conversazioni twitter sulla crisi ucraina)



(Fig. 2. Data visualization delle conversazioni twitter sul rapimento di 230 studentesse nigeriane).

Le due figure, condivise tramite il profilo e di cui qui si mostra uno screenshot, mostrano l'andamento di due argomenti di grande attualità: la crisi ucraina di marzo 2014 e il rapimento di 230 studentesse, avvenuto in una scuola in Nigeria nel maggio del 2014. L'intensità della partecipazione al tema è reso attraverso la fluorescenza e intensità del colore (rosso nel caso dell'Ucraina, giallo per il rapimento delle ragazze nigeriane): sul planisfero compaiono dei grumi di colore, che quasi come focolai di guerra, indicano le aree del mondo più impegnate nella discussione dei temi

monitorati. Le due mappe ci dicono che la maggiore concentrazione di partecipazione interattiva avviene in Europa e in Nord America; che nel caso della campagna #BringOurGirlsBack vi è, e ovviamente la cosa non sorprende, una forte interazione in Nigeria, oltre che in Nord Europa e sulla costa orientale degli Stati Uniti, mentre nel caso del trend sull'Ucraina le zone maggiormente interessate sono l'Europa e i Balcani. Che vi sia una maggiore partecipazione al trend sulle studentesse nigeriane nelle zone degli Stati Uniti, può essere facilmente comprensibile (e ampiamente prevedibile), se consideriamo che la First Lady partecipò attivamente alla campagna mediale globale, condividendo tramite Twitter una propria foto con un cartello con la scritta del hashtag #BringBackOurGirls.

L'interesse per i data visualization non sta nella concretezza dei dati visualizzati, che non sembrano apportare un contributo decisivo alla comprensione dei fenomeni mediali virali o delle situazioni che presentano. I data visualization si limitano a descrivere, mostrare, documentare le interazioni che avvengono online. Ciò su cui voglio portare l'attenzione, è che tale descrizione e documentazione sono possibili a partire da una progressiva serie di riduzioni, che trovano esito però in una nuova forma complessa e aperta rappresentata dall'immagine. Chiariamo meglio questo punto. La prima riduzione è quella della traduzione in dati, ovvero della datificazione, delle interazioni online. L'ordine del discorso online, che sia più o meno complesso, viene ridotto alla mera rilevazione della partecipazione. Più nello specifico, e questa è la seconda riduzione, l'interazione viene indicizzata attraverso la testualità e il ricorso a parole chiave che fungono da mere etichette. La seconda riduzione consiste, allora, nel ricondurre una maggiore o minore complessità del discorso, a seconda dei casi dei singoli interventi, ad un'unica parola chiave, che viene poi monitorata. A partire da questi dati si potrebbero facilmente elaborare dei grafici ed attribuire ad ogni tag un valore numerico e un'indicazione geografica. Come mostrano, però, gli esempi di Twitter Data, la totalità dei dati può essere anche trasformata in un'immagine, ovvero in una forma che restituisce nuovamente la possibilità di cogliere una certa indeterminatezza, eliminata dalle precedenti riduzioni e che lascia aperta una più ampia gamma di possibilità di comprensione ed interpretazioni. Quello che voglio dire è che se fino ad ora abbiamo guardato ai Big Data come ad un accumulo di dati in esponenziale crescita, apparentemente

archiviabile solo attraverso delle forme di selezione automatiche, riduzionistiche e riduttive (principalmente l'uso dei tag, l'ilike di Facebook, i filtri, le ricorrenze, la rilevanza), nel momento in cui questi stessi dati, già ridotti e analiticamente archiviati, vengono convertiti o semplicemente visualizzati in immagine, si apre nuovamente la strada – seppur in via ancora principalmente teorica per ora – ad una comprensione del mondo nella rete (che come abbiamo visto converge sempre più pervasivamente con quello fuori dalla rete), capace potenzialmente di svincolarsi da quel sistema di analitica selezione preventiva e di radicale ottimizzazione e personalizzazione delle informazioni.

Il modello che i data visualization sembrano indicare mette in gioco non soltanto le nostre facoltà cognitive, ma anche quelle estetiche e con esse dunque quella possibilità di fondare su una comprensione non analitica o schematica, ma proprio per questo più originaria³⁵⁷, il nostro stare nel mondo, in particolar modo, oggi, in quel mondo ibrido tra online e offline in cui noi tutti viviamo. La visualizzazione di dati in immagini sembra dunque lasciare aperta la possibilità a nuove forme della comprensione e della cognizione, dove l'analiticità e l'uso meramente referenziale del linguaggio, in un primo momento essenziale per potersi orientare nell'enorme quantità di dati che produciamo, lasciano il posto ad una comprensione meno esatta, ma più immediata, meno precisa, ma più facilmente, e allo stesso tempo produttivamente, afferrabile. In questo modo l'utente si viene a trovare in una situazione di maggiore libertà nella comprensione del mondo che gli si presenta davanti sotto forma di data visualization. Questa libertà si concretizza nella possibilità di riutilizzare questa immagine, di *giocare con essa*, di ri-visualizzarla e ripresentarla, Scrive Manovich:

Sebbene queste tecniche e questi progetti vengano comunemente discussi nell'ambito della "visualizzazione di informazioni", è possibile che essi di fatto rappresentino qualcos'altro - un nuovo sviluppo nella storia delle tecnologie della rappresentazione e della conoscenza, o quanto meno un

³⁵⁷ Rimando qui all'insuperabile interpretazione della Critica della Facoltà di Giudizio fatta da Emilio Garroni; cfr. E. Garroni, *Senso e paradosso. L'estetica, filosofia non speciale*, Laterza, Roma-Bari 1986; "Introduzione" in I. Kant, *Critica della facoltà di giudizio*, a cura di E. Garroni e H. Hohenegger, Einaudi, 1999.

nuovo metodo, in senso ampio, di visualizzazione per il quale ancora non abbiamo un nome adeguato³⁵⁸.

Manovich si limita qui solamente ad accennare la possibilità che la visualizzazione delle informazioni, nelle forme che abbiamo descritto, rappresentino qualcosa di più che un mero strumento in forza al sempre più influente ambito del web design; si potrebbe trattare, dice Manovich, di un nuovo sviluppo della storia della rappresentazione e delle tecnologie epistemologiche. I data visualization, allora, potrebbero costituire il caso esemplare di una riconfigurazione della comprensione e della cognizione a partire dalle evoluzioni delle tecnologie digitali.

Su questo ultimo aspetto è di particolare rilevanza il contributo di Francesco Antinucci che, nel suo libro *Parola e immagine*³⁵⁹, propone una riflessione sul rapporto tra quelle che definisce tecnologie della mente e i modelli di apprendimento. A partire da una ricostruzione storico-teorica delle due principali forme di tecnologie della comunicazione, vale a dire la parola e l'immagine, ricostruzione svolta linearmente, ma con lo scopo di mostrarne l'evoluzione "sussultoria e conflittuale"³⁶⁰, Antinucci avanza l'ipotesi di distinguere due modalità fondamentali in cui l'uomo comprende e si relaziona con il mondo a sé circostante: quella percettivo-motoria e quella simbolico-ricostruttiva.

La storia di queste due modalità dell'apprendimento ha origine con quella che Antinucci individua come la prima tecnologia della mente, vale a dire l'immagine. L'immagine non nasce in quanto tale, ma la sua peculiare funzione di replicare o duplicare la realtà era in stretta connessione con le attività primarie dell'uomo del paleolitico, vale a dire la caccia e l'approvvigionamento. L'immagine, ad uno stadio iniziale, si presenta come una tecnologia del corpo, al pari della produzione di armi ed utensili. Tuttavia alcune sue peculiarità prendono presto il sopravvento

³⁵⁸ L. Manovich, "What is visualization?", cit., pp. 27-28, corsivo mio, trad. mia ("Although these techniques and projects are commonly discussed as "information visualization," is it possible that they actually represent something else – a fundamentally new development the history of representational and epistemological technologies, or at least a new broad visualization method for which we don't yet have an adequate name").

³⁵⁹ F. Antinucci, *Parola e immagine. Storia di due tecnologie*, Laterza, Roma-Bari 2011.

³⁶⁰ Ivi, p. V.

sulla sua funzione originaria e si origina un processo di rifunzionalizzazione³⁶¹. Scrive Antinucci:

L'immagine-simulacro della realtà ferma la percezione fuggente della realtà, la stabilizza, la estrae dalle restrizioni di occorrenza nel tempo e nello spazio, la conserva nella sua esattezza e nella sua vividezza originaria. Permette perciò di "ritornarci" sopra, di riconsiderarla, di rifletterci, di notare ed elaborare particolari e relazioni che non possono essere colti nel breve spazio del suo esistere naturale; permette cioè di sviluppare un lavoro COGNITIVO sul suo soggetto, impossibile nelle condizioni di percezione effettiva. (...) Permette poi di ritornarci sopra per riconoscerla (...) quando è scomparsa o quasi dalla memoria (...), di averla *on demand*, come si direbbe oggi (...) Permette infine - e si tratta di una proprietà capitale (anch'essa ricorrente nella storia delle tecnologie) - di far fare ad altri l'esperienza che, per qualsiasi motivo, non hanno ancora fatto o non possono fare nella realtà; permette loro di fare lo stesso lavoro analitico di coloro che l'esperienza l'hanno avuta; permette a tutti di condividere questa esperienza a piacimento e di poterla quindi elaborare come una conoscenza in un interscambio collaborativo anche di vasta dimensione e durata.

È per questi motivi che l'atto di produrre l'immagine diventa fondamentalmente ed essenzialmente COGNITIVO. E allora la tecnologia che lo rende possibile e adeguato a questa funzione - il procedimento tecnico che permette la fissazione somigliante della realtà percettiva, i suoi strumenti e tutto il know-how relativo - diventa, per la prima volta nella storia umana, una tecnologia della mente; diventa cioè, come tutte le tecnologie, un possente moltiplicatore di una capacità umana, ma in questo caso di una capacità non fisica bensì mentale³⁶².

La capacità mimetica dell'immagine fa sì che questa possa essere fermata e divenire oggetto di un lavoro cognitivo ed elaborativo. L'immagine comincia, così, ad assolvere una funzione cognitiva, nell'ambito di quella

³⁶¹ "Benchè la funzione dell'immagine sia quella di riprodurre la realtà a fini visuo-percettivi, non è questa la funzione che determina la sua nascita: essa non viene concepita e realizzata per rispondere a questo compito. Accade invece l'esatto contrario: prima l'immagine (o ciò che sarà possibile definire immagine) esiste e poi da essa nasce la funzione (...) Questa rifunzionalizzazione (che può accadere per svariati motivi) implica un processo nel quale alcune proprietà/parti/caratteristiche dell'oggetto vengono, per così dire, in primo piano, diventano salienti rispetto ad altre che lo erano in precedenza", *ivi*, p. 21.

³⁶² *Ivi*, pp. 19-20.

sfera della comprensione che Antinucci definisce senso-motoria. La caratteristica dell'apprendimento senso-motorio è quella di fondarsi su un circolo di risposte percezione-azione. La visione è il canale di accesso privilegiato per la scoperta del mondo, da cui si innesca un circolo virtuoso di percezione-azione che coinvolge l'animale umano nel suo complesso. L'apprendimento è reso possibile dalla continua relazione e scambio con il mondo circostante: si tratta, dice Antinucci, di un vero e proprio "flusso interattivo"³⁶³. È in questo originario contesto della comprensione, "vecchio milioni di anni"³⁶⁴, che si inserisce il linguaggio. Ciò significa che in questa fase, linguaggio e immagine "poggiano sulla stessa sfera senso-motoria condivisa": il linguaggio vive con l'immagine un rapporto simbiotico e le modalità della comunicazione e della comprensione sono necessariamente fondate sul rapporto di scambio e interazione con l'ambiente immediatamente circostante.

Questa originaria modalità dell'apprendimento e della cognizione, basata sul primato della facoltà della vista e su questo rapporto simbiotico tra parola e immagine, è destinata, però, ad essere superata da un altro modello dell'apprendimento, quello che Antinucci definisce simbolico-ricostruttivo. Il lungo passaggio dall'uno all'altro è determinato dall'introduzione delle tecnologie della scrittura, prima, e della stampa molto più tardi. La funzione precipua della scrittura - e qui Antinucci si mette sulla scia di illustri predecessori, da Leroi-Gourhan, a Derrida - è quella di potenziare la memoria umana. Antinucci prova a ricostruire i momenti dell'invenzione di questa tecnologia che originariamente serviva a far fronte all'esigenza di ricordare con precisione elementi essenziali e basilari per la gestione e l'organizzazione della vita di una comunità: elenchi, conti, transazioni economiche³⁶⁵.

L'invenzione della notazione del numero rappresenta un momento di svolta fondamentale: se è vero - dice Antinucci - che il concetto di numero "esiste comunque e dovunque esista un Homo Sapiens"³⁶⁶, il fatto che a questo concetto venga data una notazione, cioè un segno che sta al suo posto, permette un progressivo svincolamento dal primato della vista e

³⁶³ Ivi, p. 23.

³⁶⁴ Ivi, p. 24

³⁶⁵ Cfr. ivi. p. 60.

³⁶⁶ Ivi, p. 63

l'inizio di quel processo di astrazione dei concetti. Muovendo quindi dalla necessità di memorizzare dati importanti e di facilitare le operazioni più quotidiane, come i calcoli, la scrittura incontrerà il linguaggio. Scrive Antinucci:

Si crea allora un corto-circuito cognitivo che è il vero punto di svolta dell'invenzione della scrittura: *il segno inciso equivale nel rapporto con il significato, ne modo di significare, al nome del linguaggio. (...) Allora il segno inciso "può stare" per il nome. Si arriva lo stesso all'oggetto da ricordare, ma ci si arriva passando per il suo nome, per il designatore linguistico dell'oggetto e non più direttamente*³⁶⁷.

Prima dell'invenzione della scrittura, il linguaggio scontava una certa precarietà e transitorietà rispetto all'immagine, intesa come percezione visiva fissata. Come la possibilità di fissare in immagine la realtà ha portato ad una diversa modalità della comprensione, a quel lavoro cognitivo riflessivo ed elaborativo, così allo stesso modo la scrittura del linguaggio apre la strada ad una percezione e ricezione diversa del contenuto linguistico, "finora confinato alla elaborazione immediata e rapida"³⁶⁸. Da un lato allora l'immagine perde quella sorta di primato, derivante dalla sua fissità rispetto alla transitorietà del linguaggio; dall'altro si avvia quel processo per cui il linguaggio, la cui fissazione tecnologica ne permette la conservazione, tende sempre di più a sottrarsi alla sfera senso-motoria condivisa. Quello che accade, infatti, è che la comprensione del messaggio è ormai svincolata dall'ambiente percettivo in cui esso si potrebbe contestualizzare: il messaggio linguistico vive ora a prescindere dall'ambiente in cui è stato generato e non ha bisogno di questo per essere compreso. Ciò significa anche che maggiore sarà la sua astrattezza e la sua trasmissibilità nel tempo e maggiori saranno le informazioni che il messaggio dovrà contenere. Tutto ciò comporta, certamente un maggiore lavoro cognitivo per l'uomo, uno sforzo più grande rispetto alla comprensione attraverso le immagini, a vantaggio però di una maggiore analiticità e chiarezza disponibili per descrivere e comprendere la realtà. Da qui in poi si andrà affermando progressivamente quel paradigma

³⁶⁷ Ivi, p. 65 (ultimo corsivo mio).

³⁶⁸ Ivi, p. 82.

dell'apprendimento che Antinucci definisce "simbolico-ricostruttivo"
Scrive Antinucci:

Come dice la parola stessa, esso si basa innanzitutto sulla decodificazione di simboli - e sappiamo bene cosa sono i simboli: qualcosa che si riferisce (sta per ecc) qualcos'altro. Decodificazione significa quindi attivare il meccanismo che ci permette di passare dal loro significante al loro significato - e questo di per sé non presenta particolari difficoltà, dato che il meccanismo del linguaggio è a noi connaturato e se conosciamo il particolare codice, la lingua, avviene in automatico - ma ciò fornisce solo i pezzi per così dire: bisognerà poi metterli insieme (...) Questa è la "ri-costruzione" mentale (la chiamiamo così perchè compie il lavoro inverso a quello compiuto da chi ha articolato il messaggio) necessaria per far sì che il contenuto di conoscenza di chi ha emesso il messaggio passi nella mente di chi lo riceve. (...)

Niente di tutto ciò accade quando le stesse conoscenze vengono ricavate per via sensomotoria. Non c'è alcun passaggio per una mente cosciente che deve riasseblarle: esse si rendono disponibili senza che ce ne rendiamo conto. Se sono nella situazione in cui viene pronunciata la frase e percepisco il fiume (...) so immediatamente dove è il luogo al di là del fiume. Non che non ci sia un processo cognitivo anche in questo caso - altrimenti non verrei a sapere un bel nulla - ma il suo carattere è diametralmente opposto a quello simbolico-ricostruttivo. Innanzitutto è largamente inconscio (...) non richiede particolare attenzione o concentrazione, è molto veloce e non si compie alcuno sforzo a ricavare la conoscenza e per ciò stesso il processing non affatica"³⁶⁹.

In questa lunga citazione, Antinucci descrive la differenza tra il sistema simbolico e il sistema senso motorio: si tratta della differenza tra il crearsi un'immagine - decifrando i pezzi del messaggio linguistico e mettendoli insieme - e il vedere immediatamente un'immagine. Per lungo tempo, sostiene Antinucci, i due modelli dell'apprendimento, con le rispettive tecniche, cioè l'immagine e la parola, hanno convissuto, formando quella che lui chiama una "splendida simbiosi", come nel caso dei testi sacri e delle sue raffigurazioni. Tuttavia con l'invenzione della stampa e la crescita

³⁶⁹ Ivi, p. 104.

esponenziale della produzione di libri³⁷⁰ “il linguaggio espunge l’immagine”: la forma di comunicazione mista, cioè basata su testo e immagine, andrà scomparendo³⁷¹ e il paradigma simbolico-ricostruttivo diventerà prevalente e dominante.

Non seguiremo Antinucci nell’analisi delle successive fasi di sviluppo di queste due tecnologie, che ovviamente riguardano la fotografia e il cinema; dobbiamo invece discutere la tesi conclusiva, ossia che dopo secoli di separazione e di prevalenza del modello simbolico ricostruttivo su quello senso-motorio, le tecnologie digitali sembrano riaprire la strada al dialogo e ad una possibile unità tra le due sfere e modelli della comprensione. Già il cinema, in effetti, aveva riunito insieme parola e immagini, in una forma decisamente più evoluta di quella del passato, perché questi sono colti in movimento. In tal modo, dice Antinucci, “viene ricostruita proprio quella che abbiamo chiamata sfera senso-motoria condivisa”³⁷². Tuttavia il cinema ha una grande limitazione: non solo il fatto che vada a sollecitare soltanto due nostre facoltà, vista e udito, ma che neghi la possibilità non di modificare la scena che vediamo, ma anche, di agire, di intervenire, di interagire con essa, limitando così fortemente l’aspetto motorio. Con le nuove tecnologie — e l’oggetto di riferimento per Antinucci sono le realtà virtuali e in particolar modo i video-game — il soggetto può muoversi liberamente, può interagire con esso, liberandosi dalla passività dello spettatore, divenendo agente, diremo noi utente. Il soggetto è immerso in questa realtà, che gli si costruisce intorno e lo segue, adattandosi ad esso, e su cui egli può attivamente intervenire. La sfera senso-motoria è nuovamente ricostruita, e con essa quella modalità, così originaria, dell’apprendere interagendo con il mondo esterno, integrando

³⁷⁰ Dovuta alla riduzione dei costi, proprio come accadrà molti secoli dopo con le tecnologie dell’immagine.

³⁷¹ “Scompare, allora, non soltanto la funzione illustrativa dell’immagine nei confronti del linguaggio, giacché i testi a stampa non possono più portare immagini, ma anche quella corrispondente e reciproca del linguaggio rispetto all’immagine (...) mediante la quale il testo illustra e disambigua l’immagine, e che dal punto di vista tecnico potrebbe benissimo rimanere, dato che nulla impedirebbe alle immagini dipinte di continuare a essere accompagnate da testi scritti. Ma nel suo dominio l’immagine reagisce con un analogo decreto di espulsione(...)”, *ivi*, p. 169.

³⁷² *Ivi*, p. 249.

proprio quelle tecnologie che hanno determinato la frattura. Questo tipo di esperienza – ciò è di grande importanza per il nostro discorso – è *condivisibile* con gli altri soggetti, con gli altri utenti: se prima la condivisione era possibile solo in presenza fisica, cioè trovandosi fisicamente nello stesso luogo, oggi questa compresenza fisica non è più richiesta e si possono condividere, a livello senso-motorio, sia i mondi reali che quelli virtuali³⁷³.

Antinucci nel suo libro non parla mai della rete, che, rimanendo strettamente legati alle sue formulazioni teoriche, rientra nell'ambito degli ipertesti, di cui l'autore attesta un sostanziale decadimento a fronte di un entusiasmo iniziale. Tuttavia Antinucci coglie un punto essenziale e fondamentale: nella rete avviene una totale destrutturazione nell'ambito della linearità testuale, che si risolve nella navigazione per associazione libera tipica del web 2.0, ovvero nella possibilità di cogliere una struttura unitaria, di percepirla materialmente con gli occhi, e contemporaneamente di interagire con essa, attraverso, per esempio, quelle operazioni tattili che compiono sui nostri dispositivi e che condividiamo con la comunità globalmente connessa della rete. In questo modo quel lavoro di ricostruzione, tipico del paradigma simbolico-ricostruttivo, ritorna prepotentemente nella sfera senso-motoria, cioè in quella modalità di apprendimento più immediata e meno faticosa che ci costituisce

³⁷³ "È evidente allora che quella che abbiamo chiamato "sfera sensomotoria condivisa", e che rappresenta la condizione iniziale, biologicamente data, della relazione tra la parola e la percezione visiva, viene completamente ristabilita dopo la lunghissima frattura dovuta allo sviluppo delle tecnologie dell'immagine, da una parte, e delle tecnologie della parola, dall'altra: è di nuovo possibile interagire verbalmente con qualcuno condividendo con lui lo stesso mondo visivo. Naturalmente "è di nuovo possibile" significa che è possibile inglobando le tecnologie che dell'immagine e della parola - cioè proprio quelle tecnologie che erano all'origine della frattura - e i loro effetti. Grazie a questi ultimi la sfera sensomotoria diventa condivisibile con chiunque dovunque si trovi: l'ultimo sviluppo tecnologico, quello della realtà virtuale, permette questa condivisione - originariamente possibile solo su scala locale, e cioè solo se i soggetti interagenti si trovano nello stesso spazio sensoriale di pochi metri - senza più richiedere la compresenza fisica. Non solo, ma nemmeno la scena condivisa deve essere fisicamente presente: si può condividere sensomotoriamente qualunque tipo di mondo, anche mondi che non esistono, che non sono percepibili nella realtà", ivi, p. 292.

originariamente. “Questa è la possibilità che offre la tecnologia attuale e che aspetta di essere colta”³⁷⁴.

Ritengo che la descrizione delle modalità di interazione e partecipazione in rete che abbiamo già fornito (infra. cap. 3) possa rientrare criticamente, ma con tutto diritto, in questo paradigma, in cui la ricostruzione di un significato, o di un senso generale del mondo che ci circonda – che è dato oggi dall’incontro ibrido tra online e offline – viene essenzialmente rimesso a carico delle nostre facoltà estetiche, percezione, sensibilità, immaginazione, che sono alla base del funzionamento del paradigma senso-motorio e che oggi vengono massicciamente potenziate dai dispositivi digitali, dagli smartphone, ai caschi virtuali, ai Google Glass. In tale contesto le visualizzazioni in immagini dei Big Data possono essere l’esempio più estremo della ritrovata unità tra sfera sensomotoria e apprendimento simbolico ricostruttivo. I Big Data, infatti, da un lato sono il risultato, la somma delle nostre interazioni, del calcolo analitico e prettamente quantitativo dell’accumulo di ogni nostra azione, del nostro operare e interagire sul confine tra online e offline. Dall’altro, nel momento in cui acquistano la forma di immagine o di mappa navigabile, si sottraggono ad una mera interpretazione numerica, al tradizionale e mero calcolo statistico, e aprono delle possibili sollecitazioni che possono essere colte proprio nell’ambito della sfera senso-motoria, rientrando così nuovamente in circolo in quel nostro operare, libero, interattivo e – potenzialmente elaborativo – che avviene in rete.

Lo stretto rapporto che intercorre tra data visualization ed estetica (o info-estetica per rimanere nella terminologia usata da Manovich), è testimoniato anche del fatto che oggi le visualizzazioni dei Big Data sono oggetto di particolare interesse per l’arte contemporanea³⁷⁵. Da questo punto di vista le immagini dei Big Data potrebbero rappresentare esattamente il massimo compimento di quella che Heidegger definiva “l’epoca dell’immagine del mondo”³⁷⁶. L’immagine del mondo non consiste più in una fotografia del globo catturata da un satellite nello spazio;

³⁷⁴ Ivi, p. 311.

³⁷⁵ *Infra* cap. 5

³⁷⁶ M. Heidegger, “Die Zeit des Weltbildes” in *Holzwege*, Klostermann, Frankfurt am Main, 1950; trad. it. “L’epoca dell’immagine del mondo” in *Sentieri Interrotti*, La Nuova Italia, Firenze 1973.

l'immagine del mondo è oggi quella di un planisfero su cui vengono mostrati e monitorati i nostri rapporti con gli altri, le nostre idee, i nostri gusti, le interazioni, le transazioni commerciali, il nostro tempo libero, il nostro vivere quotidiano. Questa immagine fa del mondo un oggetto nel modo più radicale possibile, perché investe l'uomo stesso, l'uomo che con le sue esperienze vissute (*Erlebnisse*) è diventato anche esso mero materiale impiegabile, incapace di fare esperienza (*Erfahrung*). L'immagine del mondo è nostra, nel duplice senso che ci ritrae e allo stesso tempo siamo noi stessi, noi tutti, utenti più o meno attivi in rete, che la costituiamo. L'estetica allora, proprio come teorizzato da Heidegger, nella sua intenzione oggettivante, altro non farebbe che inquadrarsi nel pensiero metafisico della contrapposizione soggetto-oggetto, che è alla base proprio del dominio delle moderne scienze esatte.

Non è questo però l'unico modo di intendere il rapporto tra estetica, arte e interattività online. Si può anche ipotizzare che la sfera senso-motoria ricostituita dia impulso ad un'altra gamma e ad altri tipi di sollecitazioni e in tale paradigma vanno collocate anche quelle stesse visualizzazioni, frutto dell'accumulo di dati, tracce, testi che produciamo. Si può, cioè, immaginare che la collezione di dati della nostra esperienza, di tracce, di *records*, di presente divenuto subito passato, possa vivere una seconda vita, che non consiste semplicemente nell'accumulo, nell'analisi statistica o nella mera presentazione estetizzante, ma in una sorta di riattivazione grazie a quella che Montani chiama *immaginazione interattiva*. Scrive Montani:

L'opportunità di estendere le procedure di montaggio (anche nel senso allargato e intermediale appena chiarito) all'immenso archivio di materiali accessibili in rete è sotto gli occhi (e i polpastrelli) di chiunque. Si tratta solo di capire se e come da questo esorbitante accumulo di macerie possa "guizzare" improvvisamente un'immagine che sia in grado di elevare il tasso di "leggibilità" del nostro tempo presente, consentendoci di elaborare qualcuno dei suoi molti punti oscuri o enigmatici.³⁷⁷

Che si vada nell'una o nell'altra direzione, cioè che si riduca le tracce della nostra attività online a mero dato o che li si utilizzi interattivamente e creativamente è una questione tutta aperta e su cui si giocheranno le sorti

³⁷⁷ P. Montani, *Tecnologie della sensibilità*, cit., p. 16.

future dell'arte e dell'estetica. L'infoestetica può essere tanto intesa come il mero studio della forma-immagine attraverso cui si organizzano un'enorme mole di dati, tanto quanto una vera e propria tecno-estetica della riattivazione e ri-sensibilizzazione delle tracce del nostro passato. Di questo mi occuperò nell'ultimo capitolo; resta ancora da esaminare, invece, in che modo a partire dalle pratiche di manipolazione e accumulo di dati e informazione si ridefinisce il concetto di memoria collettiva.

4.2 La memoria funzionale interattiva

Dopo aver analizzato nel capitolo 3 le modalità della partecipazione online e il carattere fluttuante e continuamente aggiornabile delle tracce e dei documenti digitali presenti in rete, nei paragrafi precedenti si è analizzato l'aspetto conservativo della rete, attraverso un'indagine sulla datificazione e sull'accumulo dei risultati e delle tracce della nostra interattività online: tutto ciò va sotto il nome di Big Data e a partire da questo abbiamo discusso tre tesi. La prima: la datificazione delle attività che svolgiamo online permette la creazione di un filtro che porta ad una sorta di personalizzazione del mondo in rete che converge sempre più con la realtà offline. La seconda: questi dati non solo possono essere usati nell'ambito delle politiche assicurative della vita dei cittadini sotto forma di predizione, ma contribuiscono all'instaurazione di una peculiare forma temporale che ho chiamato tempo reale del passato. La terza: la visualizzazione in immagini dei Big Data evidenzia il fatto che si va profilando un cambiamento nei sistemi di apprendimento e più in generale nelle modalità di comprensione ed elaborazione della realtà che ci circonda.

In questo paragrafo vorrei invece tentare di rispondere all'ultima delle domande poste all'inizio di questo capitolo e che ripropongo qui nuovamente: come si riconfigura la memoria collettiva a partire dall'instaurarsi della comunità esteticamente ed interattivamente connessa della rete? Per rispondere a questa domanda, pur nella provvisorietà e inevitabile parzialità della risposta che verrà fornita, sarà necessario circoscrivere nel modo più preciso possibile il termine chiave della domanda, ossia quello di memoria collettiva. Oltre a fare ricorso note teorie sociologiche sulla memoria collettiva e culturale, si cercherà di

indagare le specificità contemporanee del rapporto tra media, medialità e memoria.

Negli ultimi anni si sono prodotti numerosi studi sulla memoria, che si è imposta come una delle categorie transdisciplinari maggiormente produttive. A partire dagli ultimi due decenni, la memoria - scrive Astrid Erll che ha dedicato diversi testi a questo argomento - è diventato il concetto chiave del discorso accademico (e non solo), interessando in maniera trasversale numerose discipline dalle neuroscienze agli studi religiosi, dalla psicologia alla letteratura, fino alla teoria dei media³⁷⁸. I motivi di questo ampio interesse sono, secondo la studiosa tedesca, essenzialmente tre: la diffusione delle teorie strutturaliste, le trasformazioni storiche occorse nel '900 e l'introduzione delle tecnologie digitali.

Partiamo dal primo motivo. L'enorme utilizzo del paradigma della memoria può essere riconducibile alla grande eco che le riflessioni post-strutturaliste e post-moderne hanno avuto alla fine del secolo scorso. Il concetto di memoria, infatti, ben si adattava alla cosiddetta "fine delle grandi narrazioni", così come teorizzata da Lyotard, in contrapposizione ad un'idea di storia concepita come racconto monolitico di una progressione teleologica. Sotto il concetto per certi versi più indeterminato ed aperto di memoria, è possibile combinare la prospettiva post-moderna con una riflessione sulle dinamiche storiche, intese per l'appunto, non come mere registrazioni di fatti avvenuti, ma come descrizione di un passato in quanto costruzione dell'uomo³⁷⁹.

Questo interesse della ricerca umanistica e delle scienze sociali per le forme e le pratiche memoriali è tuttavia da collocare tra la fine del XIX secolo e gli inizi del secolo scorso; all'origine della teoria contemporanea sulla memoria culturale, nelle varie forme a cui abbiamo accennato, troviamo le teorie di Aby Warburg e Maurice Halbwachs, che possiamo considerare - sostiene Erll - come i padri fondatori degli studi sulla

³⁷⁸ Cfr. A. Erll, *Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen. Eine Einführung* tr. ing. *Memory in Culture*, Palgrave MacMillan, New York, 2011, pp. 1-2. Vedi anche A. Erll, *Cultural Memory Studies. An International and Interdisciplinary Handbook*, de Gruyter, Berlino - New York 2008. (a cura di Ansgar Nünning, in collab. with Sara B. Young); *Mediation, Remediation and the Dynamics of Cultural Memory*, de Gruyter, Berlino - New York, 2009.

³⁷⁹ Cfr. A. Erll, *Memory in Culture*, cit, p. 5.

memoria nell'ambito di una moderna teoria della cultura³⁸⁰. Senza ripercorrere puntualmente i diversi momenti teorici degli autori citati, e limitandomi solo a menzionare l'inedito e fecondissimo rapporto che si instaura tra memoria, immagine e montaggio a partire dall'Atlante *Mnemosyne* di Warburg³⁸¹, vorrei altresì segnalare il fatto che è essenzialmente a Maurice Halbwachs che va il merito di aver istituito la categoria di memoria collettiva.

Come è noto, si tratta di una definizione introdotta in ambito sociologico da Halbwachs nel suo libro del 1925 *Les cadres sociaux de la mémoire*³⁸² e più tardi, nel 1950, con un testo postumo, interamente dedicato all'argomento, *La mémoire collective*³⁸³. Nella temperie culturale di tardo '800 e inizi del '900, in cui la memoria, da Bergson a Freud³⁸⁴, veniva studiata come momento essenziale e costitutivo del soggetto, Halbwachs propone un radicale rovesciamento di prospettiva. Non vi può essere memoria individuale, se non all'interno di un contesto collettivo e condiviso, entro cui prendono forma i nostri ricordi, anche quelli più privati. Scrive Halbwachs:

Lo studio del sogno ci ha già fornito degli argomenti molto seri contro la tesi della permanenza dei ricordi nello stato inconscio, mostrando che al di fuori del sogno il passato, in realtà, non ricompare allo stesso modo, anzi tutto sembra indicare che esso non si conserva affatto, a meno che non lo si ricostruisca a partire dal presente. Esso mostra, d'altra parte, che dopo tutto i quadri collettivi della memoria non sono costituiti dalla combinazione dei ricordi individuali, che non sono delle semplici forme vuote dove i ricordi, venuti da altrove, si

³⁸⁰ Cfr. A. *Memory in culture*, cit., p. 13.

³⁸¹ Cfr. G. Agamben, *Image et mémoire*, Hoëbeke, Paris, 1998; G. Didi-Huberman, *L'immagine insepolta. Aby Warburg, la memoria dei fantasmi e la storia dell'arte*, Torino, 2006; più specificamente sul rapporto tra la ricerca warburghiana e le nuove tecnologie cfr. K. Sierek, *Image Oiseax. Aby Warburg et la théorie des medias*, Paris, 2009; V. Campanelli, *Remix it yourself. Analisi socio-estetica delle forme comunicative del Web*, CLUEB, Bologna, 2011.

³⁸² M. Halbwachs, *I quadri sociali della memoria*, Ipermedium, Napoli 1997.

³⁸³ M. Halbwachs, *La memoria collettiva*, Edizioni Unicopli, Milano 2001.

³⁸⁴ Cfr. H. Bergson, *Matière et mémoire*, PUF, Paris, 1896; tr. it. *Materia e memoria*, Laterza, Roma-Bari 2013; S. Freud, *Die Traumdeutung*, Franz Deuticke, Leipzig-Wien 1900; tr. it. *L'interpretazione dei sogni*, Bollati Boringhieri, Torino, 1989.

inseriranno, ma che sono, al contrario, esattamente gli strumenti di cui la memoria collettiva si serve per ricomporre un'immagine del passato che si accordi in ogni epoca con il pensiero dominante nella società³⁸⁵.

La categoria di memoria collettiva va dunque intesa in un duplice senso³⁸⁶. Da un lato, questa è la tesi principale di Halbwachs, anche la memoria individuale è da considerarsi collettiva, nella misura in cui non esiste memoria individuale che non si rifaccia ad uno sfondo, ad una cornice, appunto ad un quadro sociale. Il concetto di quadro sociale è strettamente legato alla contingenza del presente in cui viviamo e ad una costitutiva intersoggettività³⁸⁷ dell'individuo: contingenza storica e scambio intersoggettivo fanno sì che si vengano a creare unità di senso condivise, "collettivi ordini simbolici"³⁸⁸ a cui l'individuo partecipa e di cui i suoi ricordi sono intessuti. I quadri sociali, sostiene dunque Halbwachs, non sono delle entità vuote o sopraindividuali, entro cui collocare i ricordi dei singoli, ma partecipano alla costruzione dei ricordi e delle memoria.

In questo senso, però, – e veniamo alla duplicità a cui accennavamo prima – il termine memoria collettiva prende anche l'accezione di costruzione e ricostruzione di un passato condiviso, attraverso forme di interazione, partecipazione e racconto. Ciò nonostante, precisa Halbwachs, la memoria collettiva si differenzia nettamente dalla storia: la storia comincia, scrive Halbwachs, nel momento in cui la memoria finisce e cerca di costruire un ponte tra presente e passato attraverso il ritrovamento e la minuziosa ricostruzione di fatti, piccoli o grandi, che si sono dimenticati. La memoria collettiva, invece, "conserva del passato ciò che ne è ancora vivo,

³⁸⁵ M. Halbwachs, *I quadri sociali della memoria*, op.cit., p. 3.

³⁸⁶ A. Erll, *Memory in culture*, cit., p. 15, "Quindi Halbwachs unisce, benché non esplicitamente due concetti fondamentali, e fundamentalmente diversi, di memoria collettiva" ("Thus Halbwachs unites - albeit not explicitly - two fundamental, and fundamentally different, concepts of collective memory").

³⁸⁷ "Ma i nostri ricordi vivono in noi come ricordi collettivi, e ci sono rammentati dagli altri, anche quando si tratta di avvenimenti in cui siamo stati coinvolti solo noi, e di oggetti che solo noi abbiamo visto. Il fatto è che, in realtà, non siamo mai soli. Non è necessario che altri siano presenti, che si distinguano materialmente da noi: perché ciascuno di noi porta sempre con sé e dentro di sé una quantità di persone distinte", M. Halbwachs, *Memoria collettiva*, op.cit., p. 80.

³⁸⁸ Cfr. A. Erll, *Memory in culture*, cit., p. 15.

o capace di vivere nella coscienza del gruppo”³⁸⁹. La memoria collettiva, dunque, non può avere, a differenza della storia, un pretesa universalistica, perché strettamente legata, per tempo e spazio, a gruppi di individui specifici.

Tornerò più avanti su questa distinzione alla luce delle forme contemporanee di racconto e ricostruzione; per ora vorrei soffermarmi ancora sui tre motivi individuati da Erll dell’interesse sempre più crescente intorno al concetto di memoria. Questo infatti va ricondotto anche a delle significative trasformazioni storiche che si sono prodotte durante il secolo scorso³⁹⁰. Non è questa la sede per affrontare il problema del rapporto tra memoria e nazionalismi³⁹¹ o tra memoria, storia ed Olocausto; va tuttavia segnalato che a partire dal secondo dopoguerra abbiamo assistito, soprattutto in Europa (ma poi anche negli Stati Uniti a partire dall’11 settembre 2001), ad un’intensificazione, oggi particolarmente evidente, di quello che Todorov chiama “culto della memoria”³⁹². Come sostiene anche Erll, la progressiva perdita di testimoni diretti della Shoah, la dissoluzione dell’Unione sovietica e la frammentazione della memoria nazionale ed etnica che da essa è scaturita, ma anche i processi di decolonizzazione e migrazione, fino ad arrivare all’attentato delle Torri Gemelle, tutti questi avvenimenti hanno portato all’attenzione diffusa sulle pratiche della memoria e sui problemi ad esse connessi. “In tutti questi ambiti - scrive Erll - la memoria dà prova di essere un fenomeno fondamentalmente politico

³⁸⁹ Cfr. M. Halbwachs, *I quadri sociali della memoria*, cit., pp. 155-156.

³⁹⁰ Cfr. A. Erll, *Memory in culture*, cit., p. 4.

³⁹¹ T. Todorov, *Gli abusi della memoria*, Ipermedium Libri, Napoli, 1996, p. 29, “Avendo capito che la conquista delle nazioni e degli uomini passava per quella del controllo dell’informazione e della comunicazione, le tirannie del XX secolo hanno istituzionalizzato il loro dominio della memoria ed hanno voluto controllarla sin nei suoi angoli più nascosti. Questi tentativi sono spesso falliti, ma è pur vero che, in alcuni casi (che per definizione non siamo in grado di ricostruire) le tracce del passato sono state, e con successo, cancellate completamente. Gli esempi di una manomissione incompleta della memoria sono innumerevoli e ben noti. “L’intera storia del Reich millenario può essere riletta come una guerra contro la memoria”, scrive giustamente Primo Levi; ma si potrebbe dire altrettanto di quella dell’URSS o della Cina comunista. Le tracce di ciò che è esistito o sono cancellate, oppure truccate e trasformate; le menzogne e le invenzioni si mettono al posto della realtà; si vieta di cercare e di diffondere la verità, e tutti i mezzi sono buoni per raggiungere questo scopo.”

³⁹² Ivi, p. 60.

con forti implicazioni etiche”³⁹³. Tale interesse nei confronti del passato, certamente contribuisce, sostiene Todorov, a sviare l’attenzione dalle storture e i drammi del presente e a presentarci, sia come individui che in quanto collettività, come creditori di giustizia sociale e morale, ma soprattutto permette di recuperare un’identità collettiva, nel momento in cui quelle tradizionali (nazionali, culturali, sociali) vengono meno³⁹⁴.

Accanto a queste ragioni di carattere culturale e storico, secondo Erll, vi è ancora un’altra motivazione - la terza - all’origine di questa intensificazione del discorso e delle pratiche della memoria: si tratta del processo di cambiamento che ha investito le tecnologie dei media e conseguentemente il ruolo che questi hanno assunto. L’argomento di Erll è facilmente intuibile e fin qui più volte richiamato: le nuove tecnologie permettono di conservare una quantità di dati prima inimmaginabile.

È innegabile, e lo abbiamo fin qui ampiamente dimostrato, che la digitalizzazione ha stravolto completamente le modalità di conservazione delle informazioni e dei dati, sia da un punto di vista quantitativo che qualitativo. Certamente, quindi, nel rapporto tra media e memoria, il potenziamento della conservazione attraverso una rinnovata forma di exteriorizzazione ricopre un ruolo decisivo. Tuttavia questa ottimizzazione dei processi mnemotecnici, con le specificità che abbiamo ampiamente evidenziato in questo capitolo, va inquadrata nell’ambito del processo evolutivo del genere umano, originato proprio dalle progressive operazioni di delega tecnica della memoria. La forma di radicale exteriorizzazione che viviamo oggi - radicale non solo perché affidiamo ad un non-dispositivo,

³⁹³ Erll, *Memory in culture*, cit. p. 4, tr. mia, “In all these areas, memory proves to be a fundamentally political phenomenon with strong ethical implications.”

³⁹⁴ Todorov, *Gli abusi della memoria*, cit., p. 62, “Anche se non si è particolarmente perspicaci, non si può non rendersi conto che il mondo contemporaneo evolve nel senso di una più grande omogeneità e uniformità, e che questa evoluzione mette in crisi le identità e le appartenenze tradizionali. Omogeneizzazione all’interno delle nostre società dovuta, innanzitutto, alla crescita della classe media, alla necessaria mobilità sociale e geografica dei suoi membri, all’estinzione della guerra civile ideologica (gli “esclusi”, loro, non desiderano rivendicare la loro nuova identità). Ma anche società più uniformi per effetto della circolazione internazionale accelerata delle informazioni, dei beni di consumo culturale (radio e televisione) e delle persone. La riunificazione di queste due condizioni – il bisogno di identità collettiva e la distruzione delle identità tradizionali – è responsabile, in parte, del nuovo culto della memoria: è costituendosi un passato comune che si potrà beneficiare del riconoscimento dovuto al gruppo”.

cioè alla rete (e pensiamo alle tecnologie cloud) l'accumulo e la conservazione delle tracce della nostra esperienza, ma anche perché deleghiamo le nostre capacità percettive ai nuovi dispositivi (ad esempio i dispositivi mobile) - e che coincide, come abbiamo visto, con la pressoché totale ottimizzazione dell'archivio, costituisce un momento decisivo del processo evolutivo dell'uomo. In altre parole il carattere di novità del rapporto tra media e memoria, evidenziato tra gli altri da Erll, è da attribuire alle peculiari modalità in cui oggi si dispiega questo processo di delega tecnica e non al mero processo in sé, che è invece all'origine dell'evoluzione della specie umana.

Questo reciprocità tra evoluzione dell'uomo, tecnica e memoria è stata ampiamente e autorevolmente messa in luce da Leroi Gourhan:

Tutta l'evoluzione umana contribuisce a porre al di fuori dell'uomo ciò che, nel resto del mondo animale, corrisponde all'adattamento specifico. Il fatto materiale che colpisce di più è certo la «liberazione» dell'utensile, ma in realtà il fatto fondamentale è la liberazione delle parola e quella proprietà unica posseduta dall'uomo di collocare la propria memoria al di fuori di se stesso, nell'organismo sociale.³⁹⁵

Come scrive Stiegler, la tecnica è, secondo il pensiero di Leroi-Gouhran, essenzialmente memoria³⁹⁶: ciò significa, come fa notare giustamente Martino Feyles³⁹⁷, che non solo l'evoluzione dell'uomo è strettamente

³⁹⁵ A. Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole. La mémoire et les rythmes*, Ed. Albin-Michle, Paris, 1965; tr. it. *Il gesto e la parola. La memoria e i tempi*, vol. II, Einaudi, Torino 1977, p. 277.

³⁹⁶ B. Stiegler, "Leroi-Gouhran: L'inorganique organisé" in *Les Cahiers de Médiologie*, N.6, 2009, pp. 191-192, "Ciò vuol dire che la tecnica è innanzitutto una memoria, una terza memoria, né genetica né semplicemente epigenetica. Io l'ho definita epifilogenetica, perché in quanto frutto di un'esperienza, essa è d'origine epigenetica; tuttavia poiché queste esperienze individuali vengono sommate e poiché questa memoria tecnica rende possibile una trasmissione e un'eredità, un *phylum* che apre la possibilità ad una cultura, essa è anche filogenetica", trad. mia ("Cela veut dire que la technique est avant tout une mémoire, une troisième mémoire, ni génétique ni simplement épigénétique. Je l'ai appelée épi-phylogénétique, parce qu'étant le fruit d'une expérience, elle est d'origine épigénétique, et parce que cette expérience individuelle étant sommée, cette mémoire technique rendant possible une transmission et un héritage, un *phy-lum* qui ouvre la possibilité d'une culture, elle est également phylogénétique").

³⁹⁷ M. Feyles, *Ipomnesi. La memoria e l'archivio*, Rubettino, 2013, pp. 52-53.

legata all'evoluzione della tecnica, ma che quest'ultima è direttamente connessa alle trasformazioni delle tecnologie della memoria. Proprio come accade con la mano e l'utensile, scrive Leroi-Gourhan, così la memoria dell'uomo si esternalizza e il primo momento di questa storia dell'esternalizzazione della memoria dell'uomo - intesa proprio come storia del processo evolutivo umano - è il linguaggio³⁹⁸. Muovendo dall'analisi della memoria nelle diverse specie animali, Leroi-Gourhan arriva ad individuare le cinque tappe fondamentali di quella che lui chiama storia della memoria collettiva, ovvero linguaggio, scrittura, stampa, schedario memoria elettronica. L'aspetto interessante di questa periodizzazione, per il discorso che qui si sta facendo, al di là delle singole e specifiche descrizioni, sta nelle considerazioni finali che l'autore propone:

Ciò che oggi è sicuro è che sappiamo, o sapremo presto, costruire macchine in grado di ricordarsi di tutto e di giudicare le situazioni più complesse senza sbagliarsi. Questo dimostra soltanto che la corteccia cerebrale, per quanto straordinaria, è insufficiente, esattamente come la mano o l'occhio, che i metodi di analisi elettronica la intefrano e infine che l'evoluzione dell'uomo, fossile vivente rispetto alla situazione attuale, segue per svilupparsi strade diverse da quelle dei neuroni. Più positivamente si constata che per trarre il massimo profitto dalla sua libertà sfuggendo al rischio della superspecializzazione dei propri organi, l'uomo è portato a poco a poco a esteriorizzare facoltà sempre più elevate³⁹⁹.

Leroi-Gourhan vede con molta chiarezza e lungimiranza lo scenario evolutivo futuro. Proprio come accaduto alla mano o all'occhio, anche la corteccia cerebrale non riuscirà più a far fronte alle funzioni e alle stesse facoltà di cui è responsabile e che necessiteranno di essere sempre più

³⁹⁸ A. Leroi-Gourhan, *Il gesto e la parola*, cit., p. 64, "Il fatto fondamentale relativo alla memoria è già stato discusso: come l'utensile, la memoria dell'uomo è esteriorizzata e il suo contenente è la collettività etnica. È ciò che la distingue dalla memoria animale della quale sappiamo ben poco, tranne il fatto che è contenuta nella specie. Fra la memoria animale, la memoria umana e quella meccanica esistono importanti differenze. La prima si forma attraverso l'esperienza entro stretti canali genetici prespecializzati dalla specie; la seconda si costituisce attraverso l'esperienza sulla base del linguaggio; la terza è creata attraverso l'esperienza nel canale di un programma preesistente, di un codice predo la linguaggio umano e introdotto dall'uomo nella macchina".

³⁹⁹ Ivi, p. 312.

esteriorizzate, a livelli sempre più elevati, in nuove forme tecnologiche. Volendo riformulare il discorso di Leroi-Gourhan, potremmo dire che ben presto l'uomo non solo arriverà alla massima ottimizzazione dell'esteriorizzazione dei più basilari processi mnemotecnici, ma potrà addirittura porre fuori di sé facoltà che lo costituiscono originariamente, come quella dell'immaginazione o della sensibilità.

L'eredità di questo pensiero di Leroi-Gourhan è stata raccolta, tra gli altri, da Bernard Stiegler che vede nell'industrializzazione dell'informazione e della comunicazione il momento ultimo e decisivo di questa recente fase di esteriorizzazione della memoria, che coincide, secondo il filosofo francese, con una perdita di individuazione. La perdita di individuazione, dove il termine individuazione va collocato in stretto riferimento al pensiero filosofico di Simondon⁴⁰⁰, vuol dire, secondo Stiegler, il venir meno della partecipazione dell'uomo alla produzione dei sistemi simbolici. Ciò che è accaduto con l'iperindustrializzazione, sostiene Stiegler, è che ogni nostra ritenzione, vale a dire le attività di sintesi compiute dalle facoltà del comprendere e del sentire, cioè le nostre capacità mentali, intellettuali, affettive ed estetiche, ricadono oggi sotto il dominio del capitalismo culturale, cognitivo e dell'informazione⁴⁰¹. In questo modo, non solo tutte queste attività dell'individuo, nel momento in cui sono rientrate sotto il controllo e le regole dei processi industriali, hanno perso il loro carattere di unicità ed intimità, ma l'individuo stesso si è trasformato in un mero consumatore. Così facendo viene meno, sostiene Stiegler, la vitale differenza tra l'io e il noi, che è alla base del processo di individuazione, per cui si verifica la perdita dell'individuazione stessa, sia

⁴⁰⁰ "Tenterò di parlarvi dell'individuo nell'epoca contemporanea, che io definirei iperindustrializzata. E lo farò a partire dal concetto di individuazione così come lo ha teorizzato Simondon - secondo cui l'individuazione è intesa come un processo che è allo stesso tempo psichico e collettivo - per cui l'io e il noi sono due facce dello stesso processo, lo scarto tra loro che costituisce la dinamica di tale processo" B. Stiegler, *De la misère symbolique*, Flammarion, Paris, 2013, p. 75, trad. mia ("Je vais tenter de vous parler de l'individu à l'époque contemporaine, que je qualifierai d'hyperindustrielle. Et je le ferai à partir du concept d'individuation tel que l'à forgé Simondon - où l'individuation est conçue comme un processus qui est à la fois psychique et collectif - où je et nous sont donc deux faces du même processus, l'écart entre eux constituant aussi la dynamique du processus").

⁴⁰¹ Cfr. *ivi*, pp. 25-26.

fisica che collettiva, e la pluralità differenziata di individui si risolve in un generico *on* (si).

Non ci sono più individui, sostiene Stiegler, ma degli aggregati che danno vita ad organizzazioni sociali antropomorfe di agenti cognitivi, che, come formiche, non producono più simboli, ma feromoni digitali⁴⁰². Scrive Stiegler:

Sono i motori di ricerca che incarnano queste tendenze e che hanno come effetto non quello di formare e intensificare delle singolarità, ma al contrario quello di ridurle tendenziosamente, per esempio rafforzando i comportamenti mimetici e in generale la logica dell'auditel nelle procedure presuntamente personalizzanti - come quelle di Google⁴⁰³.

Quella stessa personalizzazione di cui abbiamo già parlato nel prg. 4.1.1. è, in realtà, secondo Stiegler, solo presunta perché coincide con la diffusa tendenza generalizzante all'uniformazione e neutralizzazione dei tratti specifici e pertinenti delle vite dei singoli individui, che vengono organizzate e disposte secondo logiche del mercato, come quella che regola gli ascolti televisivi. L'uomo allora, dice Stiegler, è portato a vivere sempre più nella immediatezza del presente colto in tempo reale (*infra* prg. 4.1.2), in un vero e proprio processo di dis-individuazione che coincide con la *perdita di memoria*, tanto quella del singolo quanto quella della collettività a

⁴⁰² Cfr. *ivi*, pp. 115-116.

⁴⁰³ *Ivi*, pp. 114-115, trad. mia ("Ce sont les moteurs de recherche qui incarnent ces tendances et qui ont pour effet non pas de formaliser des singularités et de les intensifier, mais au contraire de les réduire tendanciellement, par exemple en renforçant les comportements mimétiques et en généralisant la logique de l'auditel dans les procédures prétendument personnalisantes de l'accès - ains de Google").

cui appartiene⁴⁰⁴. Scrive Stiegler:

L'esteriorizzazione della memoria umana, che aveva permesso l'accumulo e la trasmissione delle esperienze individuali, sfocia nella creazione di una rete reattiva come se la totalità di tale esperienza sia ormai standardizzata e disincarnata. Nell'ambito di tale ipotesi la coppia uomo-tecnica non avrebbe avuto bisogno - nel corso dei millenni - di una libertà individuale affinché il sistema si sviluppasse correttamente e andasse a costituire un "organismo sopra individuale" aggiungendosi in definitiva, nel suo momento di planetarizzazione totale, alle organizzazioni perfettamente sincroniche degli insetti cosiddetti sociali⁴⁰⁵.

Le conclusioni a cui giunge il filosofo francese sono molto chiare: l'esito di quel processo di esteriorizzazione della memoria, in quanto possibilità di trasmettere e comunicare la pluralità delle singole esperienze e che ha costituito essenzialmente il processo evolutivo dell'essere umano, condurrà l'individuo ad una radicale trasformazione, collocandolo fuori da ogni

⁴⁰⁴ "Nel momento in cui il sistema cardino-calendario integrato conduce gli individui a vivere sempre più nel tempo reale e nel presente, a dis-individuarsi perdendo la loro memoria - tanto quella dell'io che quella del noi a cui apparteniamo - accade come se questi agenti cognitivi che noi ancora siamo tendessero a diventare degli agenti "reattivi", cioè puramente adattativi e non più inventivi, singolari, capaci di adottare comportamenti eccezionali e in questo senso imprevedibili, cioè "improbabili", vale a dire radicalmente diacronici, in breve "attivi", ivi, pp. 121-122, trad. mia ("Et dans la mesure où le système cardino-calendaire intégré conduit les individus à vivre de plus en plus en temps réel et dans le présent, à se désindividualiser en perdant leur mémoires - aussi bien celle du *je* que celle du *nous* auquel il appartient - tout se passe comme si ces agents «cognitif» que nous sommes encore tendaient à devenir des agents «réactifs», c'est-à-dire purement adaptatifs - et non plus inventifs, singuliers, capable d'adopter des comportements exceptionnels et en ce sens imprévisibles ou «improbables» c'est-à-dire radicalement diachroniques, brefs: *actifs*").

⁴⁰⁵ Ivi, p. 23, trad. mia ("L'extériorisation de la mémoire humaine, qui avait permis l'accumulation et la transmission des expériences individuelles, aboutirait à la création d'un réseau réactif comme si la totalité de cette expérience était désormais standardisée et désincarnée. Dans un telle hypothèse, la couple homme-tecnica n'aurait eu besoin d'une liberté individuelle (...) que pour que le système se développât correctement et constituât un «organisme supra individuel» rejoignant en fin de compte, au moment de sa planétarisation totale, les organisations parfaitement synchrones des insectes dits sociaux").

forma di libertà individuale, in funzione di un organismo sopra-individuale e disincarnato: l'uomo diventerà un insetto sociale.

Non condivido gli esiti della riflessione di Stiegler e ho avuto anche già modo di sostenere che le categorie di immediatezza del presente e del tempo reale non sono più esplicative della temporalità istituita dalla medialità contemporanea. Tuttavia ho ritenuto opportuno prendere in considerazione alcuni aspetti della sua riflessione, essenzialmente per due motivi. Innanzitutto per mostrare il carattere originario ed essenziale di questa relazione triadica tra uomo, tecnica e memoria. In molti studi culturali sulla medialità⁴⁰⁶ contemporanea e la memoria non si enfatizza a sufficienza questo aspetto, che invece è decisivo proprio nella prospettiva di uno studio sulle forme contemporanee di memoria sociale e culturale. Se muoviamo dalla tesi che il processo evolutivo dell'uomo è indissociabile dagli sviluppi tecnici e tecnologici, viene meno la possibilità di intendere la tecnica come mera strumentalità, i cui esiti dipendono tutti dal buono o cattivo utilizzo che di essa si fa. In questo senso emerge con chiarezza la necessità di uno studio delle forme contemporanee delle medialità, in quanto momenti di riconfigurazione e ricostituzione del soggetto, che danno vita a scenari culturali e sociali completamente nuovi. In questa ottica trovo in una certa misura contraddittorio il sostanziale giudizio negativo, senza appello, di Stiegler sulle forme iperindustrializzate di delega.

Ciò nonostante non posso che appropriarmi della tesi di fondo (e questa è la seconda motivazione per cui ho fatto ricorso al testo di Stiegler): la specificità contemporanea di questa relazione tra uomo, media e tecnica, infatti, non è tanto da ricercare, così come ho già sostenuto, nell'ottimizzazione delle pratiche mnemotechiche, bensì nel carattere radicale dell'esteriorizzazione, per cui anche le più critiche operazioni di percezione, sintesi, immaginazione e ricostruzione possono essere oggi affidate a dispositivi e software, dalla macchina fotografica ai dispositivi mobile, dai motori di ricerca ai social network.

Ritorniamo, allora, per un momento a quell'ottimizzazione dell'archivio, ben rappresentato dai Big Data: questo, a fronte di un

⁴⁰⁶ Cfr. José Van Dijck, *Mediated Memories in the Digital Age*, Stanford University Press, Stanford, 2007; cfr. Martin Zierod, "Memory and Media Cultures" in *Cultural Memory Studies. An International and Interdisciplinary Handbook*, op.cit., pp. 399-407.

sostanziale incremento delle possibilità di accumulo e conservazione dei dati, produce sempre più il pericolo di una amnesia generalizzata. Nel momento in cui, infatti, si altera quell'equilibrio tra ricordo ed oblio che è essenziale, come sostiene tra gli altri anche Todorov, alla formazione e alla pratica della memoria i dati si trasformano in "dead knowledge"⁴⁰⁷. Scrive Todorov:

Bisogna innanzitutto rendersi conto che la memoria non si oppone per niente all'oblio. I due termini in opposizione sono la cancellazione (l'oblio) e la conservazione; la memoria è, sempre e necessariamente, un'interazione dei due. La ricostruzione integrale del passato è certamente impossibile (quel tipo di ricostruzione che Borges ha immaginato nel suo racconto *Funes el memorioso*) e, peraltro, terrorizzante; la memoria è inevitabilmente una selezione: certi tratti dell'avvenimento saranno conservati, altri saranno irrimediabilmente e progressivamente scartati e quindi dimenticati. È proprio per questo che è profondamente fuorviante chiamare "memoria" la capacità che hanno i computer di conservare l'informazione: manca infatti a questa operazione un tratto costitutivo della memoria e cioè la selezione⁴⁰⁸.

A ben vedere, sostiene Todorov, chiamare il processo di immagazzinamento di dati ed informazioni, tipico dei computer, con il nome di memoria è erroneo e fuorviante, perché al mero accumulo manca quel processo di selezione, essenziale per la formazione di qualsivoglia memoria; memoria e conservazione, dunque, sono essenzialmente due processi diversi. In questo modo Todorov si mette sulla scia di quella semplice ma promettente distinzione che fa Aleida Assmann tra memoria funzionale e memoria archivio.

Pur facendo esplicitamente riferimento alla teoria di Halbwachs, Assmann muove dalla convinzione che l'opposizione tra storia e memoria va perdendo sempre più significato, dal momento che non può esistere - sostiene Assmann - alcuna narrazione storica che non ricorra a ricostruzioni memoriali, legate alla contingenza e alla parzialità delle interpretazioni. "La rigida contrapposizione tra storia e memoria - scrive Assmann - mi

⁴⁰⁷ A. Erll, *Memory in culture*, cit., p. 4.

⁴⁰⁸ T. Todorov, *Gli abusi della memoria*, cit., p. 33.

sembra altrettanto inadeguata che la loro completa identificazione”⁴⁰⁹. Per ovviare dunque a questa dicotomia, sia nel senso di una inconciliabile contrapposizione, che nel senso di una inutile sovrapposizione, Assmann propone un’ulteriore distinzione, quella appunto tra memoria funzionale e memoria archivio. Scrive Assmann:

Propongo di definire «memoria funzionale» la memoria vivente. Le sue caratteristiche peculiari sono: l’essere inerente al gruppo, la selettività, l’eticità e l’orientamento verso il futuro. Le discipline storiche si interessano invece a un secondo tipo di memoria: una sorta di memoria delle memorie, che include tutto quanto abbia già perduto una relazione vitale con il presente. Propongo di definire «memoria archivio» questa memoria delle memorie.⁴¹⁰

Questa distinzione proposta da Assmann richiama chiaramente quella proposta da Halbwachs tra storia e memoria; inoltre la studiosa tedesca sottolinea che le due forme di memoria non sono l’una in contrapposizione all’altra. Sebbene nettamente distinte, il rapporto tra memoria-archivio e memoria funzionale è di assoluta importanza per l’attivazione della memoria funzionale; quella archivio infatti, dice Assmann, non solo è la condizione essenziale per ogni pratica e forma culturale, ma è anche il punto di partenza fondamentale per ogni forma di cambiamento e rinnovamento culturale. Perché vi sia cambiamento, infatti, è necessaria “una grande permeabilità dei confini tra memoria funzionale e memoria archivio”⁴¹¹, in modo tale da permettere uno scambio di elementi in vista della costituzione di nuove strutture culturali. In caso contrario si può assistere, dice Assmann, ad un “congelamento della memoria”, per cui, venuto meno lo scambio, la memoria-archivio si trasforma in una riserva rigida che fa da supporto a forme di fondamentalismo della memoria. “È molto importante per il futuro della cultura - scrive Assmann - che esse [memoria-archivio e memoria funzionale] rimangano l’una accanto all’altra anche in nuove condizioni mediali”⁴¹².

⁴⁰⁹ A. Assmann, *Ricordare. Forme e mutamenti della memoria culturale*, Il Mulino, Bologna, 2002, p. 149.

⁴¹⁰ Ivi, p. 151.

⁴¹¹ Ivi, p. 156.

⁴¹² Ivi, p. 157.

Rispetto a questa relazione, dobbiamo allora porre, due domande. Come funziona questo lavoro di interscambio tra memoria-archivio e memoria funzionale? E come si articola questo lavoro con l'avvento delle nuove condizioni mediali a cui fa riferimento Assmann? Rispetto alla prima domanda scrive Assmann:

La memoria-archivio conserva a livello collettivo l'inutilizzabile, il diverso, il sorpassato e il sapere specialistico neutro per l'identità, ma anche il repertorio delle occasioni perdute e delle opzioni alternative e delle opportunità non utilizzate. La memoria funzionale, invece, è una memoria strutturata da un processo di scelta, di collegamento, di costruzione del senso o, per usare la definizione di Halbwachs, di «cultura di cornice». Gli elementi a sé stanti e privi di strutturazione passano nella memoria funzionale solo a patto di divenire organici ad essa, strutturati per essa e a essa collegabili. *Da questo atto creativo scaturisce il senso, una qualità fondamentalmente estranea alla memoria-archivio*⁴¹³.

Il lavoro di passaggio delle informazioni della memoria-archivio a quella funzionale e la selezione ed elaborazione di questi sono il risultato di un atto essenzialmente creativo, a partire da cui si genera il senso. La creazione e l'attivazione di una memoria funzionale passano essenzialmente per le forme della creatività e dell'immaginazione, che creano per l'appunto un orizzonte di senso condiviso, sempre mobile e rinnovabile, uno sfondo comune per la partecipazione e condivisione degli individui.

Nelle nuove modalità di interscambio tra la memoria-archivio e la memoria funzionale sembra risiedere allora la specificità contemporanea del rapporto tra medialità e memoria collettiva. Come ampiamente visto con la descrizione dei Big Data, la memoria-archivio risulta oggi fortemente potenziata e, d'altro canto, anche le forme creative di elaborazione risultano oggi, per i motivi fin qui adottati, profondamente rinnovati, seppur in modo ancora instabile ed incerto. Da un lato infatti, seguendo il pensiero di Stigler, essi sono soggetti a delle rigide forme proceduralizzate: pensiamo alle forme di narrazione come Storify. Nella storia delle metafore della memoria, che vanno dalla tabula rasa alla lavagna, è questa l'epoca della Timeline. Dall'altro lato però questi stessi racconti che si producono

⁴¹³ Ivi, p. 153, corsivo mio.

attraverso procedure standardizzate sono aperti all'interattività e partecipazione degli individui/utenti, all'esposizione pubblica di un lavoro potenzialmente critico, all'immersività dello spazio ibrido, che risulta dall'incontro tra online e offline, alla creazione di un nuovo spazio dell'apprendimento, fondata su quella che con Antinucci abbiamo chiamato sfera senso-motoria. È il tempo questo della memoria interattiva.

Se come dice Assmann, non può esistere memoria culturale senza una specifica politica del ricordo⁴¹⁴, oggi questa politica, come sostiene del resto anche Stiegler, passa per un'estetica della medialità e dell'interattività. E per il potenziamento delle pratiche artistiche e creative. Scrive Assmann:

Ci si accorge che nel momento in cui assume la memoria a suo oggetto, mentre la società ne minaccia la distruzione o la rimozione, l'arte si potenzia⁴¹⁵.

Assmann non si fa carico del compito di indagare le forme di potenziamento dell'arte nel momento in cui questa prende ad oggetto il problema della memoria, ma le sue tesi ci conducono all'ultimo momento di questo lavoro. La minaccia che vive oggi la memoria non è, probabilmente, quella di una mirata politica statalista o nazionalista che prevede l'eliminazione di tracce di un passato che si vuole rimuovere per fini propagandistici. Il problema della memoria oggi è strettamente legato, lo abbiamo già detto, al potenziamento delle mnemotecniche, all'aumento esponenziale dei dati conservati e all'insorgere di pratiche dal basso, di prassi elaborative (o inelaborative) che spontaneamente sorgono in rete, di cui, però, è difficile prevedere gli sviluppi e gli esiti. Ciò che possiamo fare, invece, è indagare il modo in cui l'arte si confronta con tale situazione mediale, da cui attinge delle forme di rinnovamento e probabilmente di potenziamento. A questo possibile potenziamento dell'arte sarà dedicato l'ultimo capitolo.

⁴¹⁴ Ivi, p. 15.

⁴¹⁵ Ivi, p. 23.

CAPITOLO 5

The Archival Interactive Impulse of Contemporary Art.

L'arte, la rete, la creatività.

5.1. Memoria e arte.

I capitoli 3 e 4 hanno portato alla messa in luce di alcuni complessi concettuali utili alla comprensione delle operazioni di accumulo dati e partecipazione degli utenti, rese possibili, in generale, dalle tecnologie digitali e nello specifico dallo sviluppo dei software per la navigazione online. La dinamica tra accumulo e partecipazione si fonda su una ambivalenza che è connaturata alle protesi e ai contenuti digitali. Da un lato è possibile elaborare e apportare modifiche al flusso dei contenuti e alle strutture stesse che lo regolano, instaurando, così, un regime di *deep remixability*, come lo definisce Manovich. Dall'altro lato le tecnologie digitali permettono di accumulare un numero molto grande di informazioni, ma soprattutto di tradurre in dati (conservabili, analizzabili e quindi anche vendibili) aspetti qualificanti dei profili degli utenti, ricavati attraverso le interazioni che avvengono in rete.

In questo contesto mediale, vale a dire nello stadio attuale del processo di esteriorizzazione tecnica delle facoltà dell'uomo, il rapporto di reciproco scambio tra memoria archivio e memoria funzionale, che svolge un ruolo decisivo nella configurazione della memoria collettiva, risulta particolarmente problematico. È questa l'acquisizione con cui si è concluso il capitolo precedente: per favorire il passaggio da una memoria intesa come mero accumulo di dati ad una memoria dotata di senso, come sostiene Assmann, cioè che abbia e faccia senso, è necessario un atto creativo; tale atto creativo è necessariamente subordinato all'evoluzione delle condizioni mediali. Resta da stabilire, allora, quali nuove forme di creatività si possano dispiegare nell'attuale configurazione mediale.

Nel corso del lavoro svolto fin ad ora sono state prese in considerazione quelle forme creative che spontaneamente sorgono dalla partecipazione e dalla condivisione online e che tuttavia in taluni casi mostrano degli evidenti limiti. Questi limiti sono da ricondurre innanzitutto alla standardizzazione delle procedure che regolano il flusso partecipativo della rete, vale a dire alle, pur necessarie, regole e limitazioni

previste dai software più comunemente utilizzati nella navigazione internet, come browser e social network. D'altro canto la creatività online è soggetta anche ad una sorta di selezione darwiniana che la rete stessa compie al suo interno, per cui soltanto le "specie più forti" riescono a sopravvivere⁴¹⁶. È vero senz'altro che l'ambiente interattivo della rete riesce a potenziare la creatività dei singoli attraverso l'esposizione e la messa in condivisione delle idee e dei processi creativi stessi; ma d'altra parte è necessario trovare un equilibrio tra la necessaria libertà ed imprevedibilità dell'atto autenticamente creativo e la pur necessaria regolamentazione delle prassi online che avviene attraverso la standardizzazione delle procedure previste dai dispositivi e dai software. In altre parole, è necessario che avvenga un incontro virtuoso tra regole: quelle necessarie alla riuscita di qualsiasi azione creativa e quelle che l'interfaccia del software impone all'utente.

In questo capitolo conclusivo l'attenzione verrà rivolta direttamente al luogo tradizionalmente, cioè dalla modernità in poi, deputato alla messa in opera delle creatività umana, vale a dire l'arte; in particolar modo mi soffermerò su quelle occasioni artistiche in cui il possibile scambio virtuoso tra la memoria archivio e la memoria funzionale viene scelto come specifico oggetto della ricerca artistica, con l'intento di indagare, con più o meno successo, proprio la sua complessa natura. L'obiettivo di questa ricognizione è quello innanzitutto di capire se e in che modo l'arte abbia fornito una risposta creativa a questa esigenza che risulta particolarmente problematica nell'attuale contesto mediale e se e in che modo la creatività messa in campo dalle esperienze artistiche possa rispondere produttivamente alla costruzione di una memoria e di un senso condivisi.

5.2 Network Art

Prima di proporre una rassegna di alcune selezionate esperienze artistiche che, come vedremo, possono risultare a diverso titolo significative per i temi qui trattati, è opportuno tuttavia fornire una breve ricognizione introduttiva. Lo scopo è quello di individuare ed esplicitare chiaramente fin

⁴¹⁶ Il sito *Noi, L'Aquila*, ad esempio, che in un primo momento, di particolare esposizione mediatica, ha raccolto molti contributi, aveva tutto il potenziale per diventare il luogo per depositare e alimentare la memoria collettiva della città distrutta; oggi, proprio come il centro storico della città, è pressoché abbandonato.

da subito dei tratti pertinenti comuni a tutti gli esempi selezionati che verranno discussi.

Nel capitolo 1 abbiamo riunito sotto il nome di “paradigma dell’archivio” quelle esperienze artistiche occorse nel XX secolo in cui è stato possibile riconoscere un’esplicita problematizzazione dello statuto all’archivio, dal rapporto che esso instaura con il potere e delle prospettive più esplicitamente epistemologiche riguardanti l’accumulo di materiali, il principio di selezione ed organizzazione di questi, l’utilizzo e la riattivazione dei documenti. Tale paradigma include anche quello che Hal Foster nomina impulso archivistico dell’arte contemporanea. Nel tratteggiare le modalità in cui il paradigma dell’archivio si articola nelle sue forme più recenti, Foster opera una presa di posizione molto netta sostenendo che tale impulso archivistico non ha nulla a che vedere con le possibilità, ma anche con le problematicità che le nuove tecnologie digitali mettono in campo. Ci siamo quindi arrestati, nel capitolo 1, con l’intento di voler verificare cosa accade oggi quando l’arte si confronta direttamente con le nuove modalità di archiviazione e le più recenti prassi di conservazione di dati messe a disposizione dalle tecnologie digitali e dalle forme più comuni di partecipazione online.

Ma cosa dobbiamo intendere in questa sede con il termine arte? L’obiettivo di questa ricognizione introduttiva è proprio quello di isolare dei tratti pertinenti utili a qualificare meglio il termine. Tuttavia è possibile, e necessario, rendere chiara fin da subito una preliminare restrizione del campo d’indagine: ci si atterrà esclusivamente all’ambito dell’arte visuale, che, in maggior o minor misura a seconda dei diversi esempi presi in considerazione, può essere ricondotta al cosiddetto mondo dell’arte⁴¹⁷. Tuttavia questo verrà indagato proprio in quelle zone di confine che lo separano da altri ambiti creativi (come quello dell’Interaction Design) e che, non conformandosi del tutto alle regole che il mercato stesso impone,

⁴¹⁷ Un discorso a parte andrebbe fatto per il rapporto tra immagini d’archivio e cinema. Su questo argomento si rimanda a F. Zucconi, *La sopravvivenza delle immagini nel cinema. Archivio, montaggio, intermedialità*, Mimesis, Milano 2013; A. Cati, *Immagini della memoria. Teorie e pratiche del ricordo tra testimonianza, genealogia, documentari*, Mimesis, Milano 2013; J. Baron, *The Archive Effect: Found Footage and the Audiovisual Experience of History*, Routledge, London - NewYork 2014; S. Linderperg, *La voie des images*, Verdier, Paris 2013.

lasciano prefigurare la possibilità e di un nuovo ruolo e nuovi compiti per le forme artistiche della contemporaneità.

Partiamo, allora, da una categoria, che è quella di Network Art, la quale generalmente comprende quelle opere d'arte in cui viene progettata "un'estensione delle strutture digitali e sociali tipiche della rete con lo scopo di creare soluzioni creative per orientarsi nel mondo fortemente connesso nel quale viviamo"⁴¹⁸. La nascita della Network Art può essere collocata intorno alla metà degli anni '90 del secolo scorso, in un contesto mediale molto diverso da quello attuale. Alla fine dello scorso millennio la rete Internet era una mera infrastruttura per lo scambio di informazioni, ancora priva di quel livello di accessibilità, sia nel senso di diffusione dell'infrastruttura che di facilità dell'interfaccia, che la contraddistingue oggi. A partire da tale contesto mediale la Net Art recupera essenzialmente due precedenti culturali e artistici: il crescente interesse per il rapporto tra arte e tecnologia che si è cominciato a sviluppare nel '900 e le prime manifestazioni di arte concettuale.

Da un lato, infatti, la Net Art è da considerarsi sia un sintomo che una manifestazione di quella trasformazione tecnologica che ha caratterizzato per la sua rapidità la seconda metà del '900⁴¹⁹: a partire dal dopoguerra l'arte ha cercato di seguire e di integrare nell'ambito della propria ricerca lo sviluppo delle tecnologie per la produzione e riproduzione di immagini, come testimoniano le molte mostre che sono state organizzate dai più importanti musei occidentali, a partire dagli anni '60 in poi, proprio sul rapporto tra arte e tecnologia⁴²⁰

Dall'altro lato la nascita della Net Art è da ricondurre all'esperienza dei primi anni '60 dell'arte concettuale. I primi artisti concettuali prendevano le mosse da una sorta di atteggiamento di sfida nei confronti di quel mondo dell'arte di cui pur facevano parte: performances e installazioni nascevano con l'intento di sfuggire alle regole del mercato.

⁴¹⁸ T. Corby, *Network Art. Practices and Position* (ed.), Routledge, London-New York 2006, p. 1 (traduzione mia).

⁴¹⁹ Cfr. C. Gere, "The History of Network Art", in *Network Art*, cit., pp. 11 -23.

⁴²⁰ Cfr. Ivi, pp. 16-19. Mi limito ad indicare alcune delle prime più importanti esposizioni: *The Machine as Seen at the End Of Mechanical Age*, Moma 1968; *Cybernetic Serendipity*, ICA London 1968; *Software: Information Technology, Its Meaning for Art*, Jewish Museum NY 1970; *Art by Telephone*, Museum of Contemporary Art Chicago 1971; *Les Immateriaux*, Centre Pompidou 1985.

Tuttavia ben presto la documentazione in formato video o fotografico di questi eventi artistici riuscì ad acquisire lo statuto di oggetto artistico, determinando così l'effetto contrario a quello desiderato, vale a dire il rafforzamento e l'irrigidimento della struttura istituzionale che circondava gli artisti e le loro opere⁴²¹. La Net Art al momento della sua nascita raccoglie l'intenzione più autenticamente eversiva dell'arte concettuale, eleggendo Internet ad ambiente ideale per una nuova forma utopica di scambio e libera creatività tra gli artisti: internet divenne luogo e strumento della produzione artistica, un sistema manipolabile a seconda dei propri scopi e allo stesso tempo oggetto di indagine della creatività degli artisti⁴²².

Tuttavia a pochi anni da la sua nascita la Net Art subì un rapido declino. All'inizio del nuovo millennio cominciò quella velocissima evoluzione della rete che ha portato alla sua configurazione attuale (di cui si è ampiamente discusso in questa sede). Uno dei momenti di passaggio decisivi è rappresentato, secondo la ricostruzione fornita da Natalie Bookchin, dalla nascita di *Napster*: il software per la condivisione dei file musicali divenne in poco tempo un autentico luogo per la libera condivisione e circolazione di prodotti artistici o più in generale creativi e di intrattenimento⁴²³. Al di là delle sorti del sito, che come è ben noto, per ragioni di diritti e interessi delle major discografiche, è stato largamente osteggiato fino ad essere chiuso, con Napster si diffonde su scala globale la tecnologia del *peer-to-peer*; la diffusione dei dispositivi e delle reti, contestuale alla nascita dei software come Napster, ha innescato la cultura delle condivisione della rete, basata sull'effettiva possibilità non solo di

⁴²¹ Cfr. N. Bookchin, "Grave Digging and Net Art: a Proposta for the Future" in *Network Art, op.cit.*, pp. 68-73.

⁴²² "Essi [gli artisti] realizzavano lavori che usavano Internet e il Web come materiali e sistemi che potevano essere manipolati a seconda dei loro fini, creavano collegamenti reciproci attraverso i siti web e lasciavano circolare i propri lavori via email, bacheche di messaggi e mailing list", *ivi*, p. 69, trad. mia ("They made work that used the Internet and the Web as materials and systems to be manipulated for their own ends, making links to each other's websites and circulating their work via email, message boards and mailing list").

⁴²³ La tesi di Bookchin può essere considerata una conferma di quanto già ho sostenuto nel capitolo 3, ovvero che l'attuale conformazione della rete deve molto, sia concettualmente che tecnicamente, alle evoluzioni delle tecnologie per la produzione e riproduzione della musica.

ricevere informazioni (o dati), ma anche di fornirli e condividerli⁴²⁴. Questa trasformazione tecnologica è all'origine della nascita di quella cultura partecipativa, che oggi va dai blog fino ai social network. Tuttavia di tale trasformazione culturale la Net Art è rimasta ampiamente ai margini, non riuscendo a competere con la rapidità e dei nuovi software in termini di impatto, pervasività e anche creatività.

La rapida ed esponenziale crescita della cultura partecipativa online ha fatto immediatamente sbiadire il carattere utopico del movimento della net art⁴²⁵; allo stesso tempo il mondo dell'arte che, nonostante le propria dichiarata natura trasgressiva e sovversiva, resta nel suo insieme fortemente legato a sistemi e metodi autoreferenziali ed autoconservativi, non è riuscito ad intercettare e riattivare il potenziale creativo che la cultura partecipativa, come abbiamo visto, riesce a sprigionare in forme ancora molto spesso sottosviluppate o limitate dalla standardizzazione stessa delle strutture dei software. Tuttavia è proprio su questo terreno che si gioca, non soltanto la possibilità di una seconda vita per la Network Art o di una ritrovata centralità per il mondo dell'arte, ma anche la possibilità di

⁴²⁴ Semplificando, i software come Napster (che continuano a nascere in egual se non maggior misura rispetto a quanti ne vengono chiusi) permettono di mettere in comunicazione la riserva di dati presente nei computer degli utenti che sono che sono contemporaneamente collegati al software e di ricostruire così il file cercato.

⁴²⁵ Da qui anche la repentina dichiarazione di morte. La Network Art, infatti, a differenza di quanto era avvenuto con l'arte video e le esperienze concettuali degli ann'60 non è riuscita ad essere assorbita all'interno dal mondo dell'arte. Scrive Bookchin: "In primo luogo la net art era sempre disponibile, accessibile da qualsiasi punto dotato di connessione. In secondo luogo la net art rappresentava una risorsa che non poteva andare esaurita. Il modello di business dell'arte contemporanea si basava sulla creazione di scarsità, ottenuta nell'arte concettuale attribuendo valore a documenti surrogati, mentre nell'arte video sostituendo le registrazioni riproducibili all'infinito con edizioni limitate e installazioni per le gallerie. In alcune occasioni, la net art è stata oggetto di collezione, ma in larga parte rimaneva un rompicapo per il mercato dell'arte. Se la togliessi dal net non esisteva più", *ivi*, p. 70, trad. mia ("Firstly, net art was always available - accessible anywhere there was a net connections. Secondly net art was a resource that could not be depleted. The art world's business model relied on the creation of scarcity, which was constructed in conceptual art through the elevation in value of surrogate documents and with video art by replacing endlessly reproducible videotapes with limited editions and gallery installations. On occasion, net art had been collected, but by and large, it remained a conundrum for the art market. Take it off the net and it no longer existed").

contribuire in maniera significativa all'educazione estetica dei singoli individui oggi così fortemente affidata o comunque modellata dalle nuove tecnologie. Scrive Bookchin:

Piuttosto che dichiarare la morte delle utopie, grandi o piccole che siano, e dunque sostenere la credenza nell'inevitabilità dello status quo, è ancora possibile immaginare e fare progetti per il futuro. Tali forme di perseveranza - pragmatiche, speculative o utopiche - possono ricordarci che i sistemi vigenti non sono immutabili e possono permetterci di figurare e realizzare delle alternative. Ora più che mai, in questi tempi incerti, avendone l'opportunità, abbiamo bisogno di tali visioni e progetti⁴²⁶.

Ciò che muove Nataline Bookchin nell'auspicare il ritrovamento di un rinnovato interesse nei confronti della network art, *in primis* da parte degli artisti, è la convinzione che la contemporaneità così mediaticamente disposta necessita di stimoli affinché emergano nuove soluzioni e visioni, siano esse utopiche, speculative o pragmatiche. La saggista e artista americana, di cui analizzeremo più nel dettaglio alcune creazioni artistiche, è ben consapevole che la rete offre e toglie allo stesso tempo, e con le stesse modalità, l'autentica libertà di partecipazione e condivisione ed è proprio negli interstizi di tali possibilità opposte che l'arte può produttivamente inserirsi.

5.3 La rinascita della Network Art ovvero l'arte interattiva.

Su quali premesse metodologiche, allora, e con quali obiettivi può fondarsi oggi nuovamente la Network Art nell'era della partecipazione online standardizzata, della connettività diffusa e della realtà aumentata? La tesi che intendo avanzare è che la Network Art oggi possa avere innanzitutto come obiettivo quello di lavorare creativamente sul problema del necessario scambio tra la memoria archivio, quella dei database,

⁴²⁶ Ivi, p. 73, trad. mia ("Rather than calling for the death of utopias, large or small, and thus supporting the belief in the inevitability of the status quo, it is still possible to imagine and make demands for the future. These insistences - pragmatic, speculative or utopian - can remind us that current systems are not immutable and they allow us to picture and realize alternatives. In these uncertain times, while we have the opportunity, we need such visions, propositions and demands more than ever").

dell'accumulo delle tracce della nostra interazione e dei dati vendibili, e la memoria funzionale, ovvero quel complesso di informazione e ricostruzione narrativa capace di creare un orizzonte di senso condiviso. Scrive Roberto Diodato:

Ci troviamo infatti di fronte alla possibilità di una riduzione dell'*aisthesis* (come percezione sensibile) in termini computazionali, la quale però non implica una riduzione delle qualità secondarie a qualità primarie e nemmeno la riduzione possibile del mondo a numero, bensì dice di una originaria e reversibile solidarietà tra *aisthesis* e *noesis*, che si esprime in un arco operativo a un estremo del quale si trova una descrizione digitale in memoria informatica e all'altro un corpo dotato di protesi tecnologiche, di estensioni non organiche dei sensi⁴²⁷.

La Network Art si viene a trovare oggi esattamente nel mezzo di questo arco operativo descritto da Diodato. Come si è visto nel capitolo precedente, sul confine tra online e offline si viene a creare un mondo e le interazioni e relazioni che in esso hanno luogo vengono tradotti in dati quantificabili e conservabili attraverso supporti di memoria digitale. Più in generale tutte le operazioni eseguite da un computer o da qualsiasi dispositivo che faccia ricorso alla tecnologia digitale (che si tratti di hardware o software) si basano principalmente sulla disponibilità dei dispositivi stessi a conservare ed utilizzare all'occorrenza i dati accumulati. L'individuo, però, si estende tecnicamente attraverso protesi che espandono e sviluppano la sua sensibilità, mettendogli a disposizione la possibilità di intervenire creativamente su quell'enorme riserva di memoria accumulata proprio dai dispositivi-protesi. Il margine di intervento varia molto e dipende in gran misura dal livello di alfabetizzazione digitale dell'utente: su questo terreno non si giocano solo le sorti delle comunità online e della sua intonazione estetica ed etica, ma più in generale ne va dell'evoluzione della specie in quanto soggetti tecnicamente esposti e

⁴²⁷ R. Diodato, *Estetica del virtuale*, Mondadori, Milano 2005, pp. 18-19.

disposti⁴²⁸. Proprio per questi motivi lo spazio che si apre tra il meccanismo di funzionamento dei dispositivi e l'intervento da parte del soggetto si presenta come una nuova zona fertile per l'arte contemporanea, uno spazio d'azione da cui possono emergere, proprio come sostiene Natalie Boockhin, vari tipi di soluzioni, che siano esse pragmatiche utopiche o speculative.

Come si vedrà più avanti sarà possibile riconoscere in diversa misura e con diverse modalità ciascuna di queste istanze nei molteplici esempi che verranno discussi. In tutti i casi però, sia in quelli più speculativi che in quelli più pragmatici, la Network Art, in questa sua rinnovata versione, ricorre essenzialmente ad un unico e sostanziale principio formale e tecno-estetico che è quello dell'interattività. Questo significa che i dispositivi e le reti fanno sì che l'individuo, più o meno equipaggiato tecnicamente, possa interagire con essi - e quindi con la riserva di memoria digitale di questi - e, tramite essi, realizzare forme di interazione con altri individui. La relazione, allora, che si viene a creare tra la Network Art e il paradigma archivistico, può consentire di trovare una configurazione nuova e produttiva per la Network Art – che chiameremo d'ora in poi arte interattiva. Questa, di fatto, vive di un sistema stimolo-risposta-stimolo con il dispositivo, sullo sfondo di un meccanismo di scambio intersoggettivo. Posto tale funzionamento di base, possiamo dire allora che

⁴²⁸ Scrive Douglas Rushkoff: "L'avvento di ogni nuovo medium non mette soltanto in discussione lo status quo, bensì ne stimola la revisione e la riproposizione proprio da parte di quanti hanno conquistato nuovo accesso agli strumenti con cui era stato creato. Purtroppo quest'accesso è limitato a una piccola élite di individui. L'invenzione dell'alfabeto di ventidue lettere, risalente all'età Assiale non ha portato a una società di lettori israeliti istruiti, quanto piuttosto a una società di ascoltatori (...). Analogamente l'invenzione della stampa nel Rinascimento non ha dato vita ad una società di scrittori bensì di lettori (...) Finalmente il computer e le reti informatiche ci consentono di scrivere. E difatti usiamo questi strumenti per scrivere liberamente su siti web, blog e social network. Ma la competenza alla base dell'era informatica riguarda in realtà la programmazione, attività di cui nessuno di noi è a conoscenza. Ci limitiamo ad usare i programmi realizzati per noi da qualcun altro (...)E stavolta la posta in gioco è finanche più alta che in passato. Prima fallire voleva dire arrendersi a una nuova élite. Nell'era digitale, ciò potrebbe portarci ad abbandonare la nascente struttura collettiva nelle mani delle macchine stesse. Anzi, il processo sembra già in corso". D. Rushkoff, *Program or be Programmed. Ten Commands for a Digital Age*, OR Books, New York 2010; tr.it *Programma o sarai riprogrammato. Dieci istruzioni per sopravvivere all'era digitale*, Postmedia Books, Milano, 2012.

i tratti peculiari e qualificanti di questa rinnovata versione della Network Art, sotto forma di arte interattiva sono essenzialmente due: il primo è la trasformazione del fruitore in utente; il secondo è il venir meno del concetto di opera-oggetto e la creazione di un *ambiente ibrido*.

Partiamo dal primo. L'arte interattiva richiede e stimola la partecipazione attiva del fruitore; laddove nelle prime forme di arte digitale il lavoro artistico si concentrava essenzialmente sull'elaborazione per lo più in termini visivi o audiovisivi di dati, la creatività dell'artista ora è impegnata nell'immaginare e predisporre le tecnologie o più in generale le procedure da affidare allo spettatore-fruitore⁴²⁹. Proprio come accade allora nell'ambito della partecipazione online, anche nelle esperienze artistiche il fruitore, al pari dello spettatore dei tradizionali media audiovisivi, si trasforma in un utente; ed anche in questo caso lo spettro di possibilità che si aprono per l'interazione è molto ampio: proprio sulla qualità, cioè sul tipo e sul grado di coinvolgimento dell'utente, si gioca la partita dell'arte interattiva.

Si possono isolare due estremità che delimitano il campo d'azione dell'arte interattiva, all'interno dei quali confluiscono diversi gradi e livelli

⁴²⁹ Scrive S. Bordini: "Di fatti nell'arte interattiva l'elaborazione dei dati multimediali così caratterizzante agli inizi della video arte e divenuta sofisticata simulazione con il digitale, si è travasata nello spettatore, che oltre ad essere un agente-reagente dell'opera è divenuto esso stesso oggetto di una sorta di manipolazione. L'esperienza estetica coincide, nell'arte interattiva, con lo stimolo ad agire, utilizzando i comandi di un computer, o indossando il casco e i *datagloves* e rimodellando i meccanismi fisiologici dei sensi nella simulazione del virtuale, oppure operando secondo atti più naturali e spontanei, sempre nell'ambito di un rapporto i cui termini fondamentali, mediati da una dimensione immaginativa e apparentemente spontanea, sono l'artista, i dispositivi tecnologici, lo spettatore", "Più che un'immagine. Considerazione sull'arte interattiva", in *Arte tra azione e contemplazione. L'interattività nelle ricerche artistiche*, a cura di S. Vassallo e A. Di Bruno, ETS, Pisa 2003, p. 55.

di interattività⁴³⁰. Un'estremità è rappresentata dalle versioni più semplici delle installazioni interattive in cui l'utente può essere coinvolto solo da un punto di vista strettamente sensoriale: questo significa che nell'esperienza predisposta per lui dall'artista, l'utente è innanzitutto fisicamente, vale a dire sensorialmente, sollecitato. Ad un livello già più elaborato può anche accadere che per poter interagire con l'installazione interattiva l'utente debba far ricorso anche a sensi non tradizionalmente ascrivibili all'esperienza estetica, *in primis* il tatto⁴³¹ (su questo tornerò più avanti discutendo il lavoro di Studio Azzurro). In questi casi, tuttavia, il ruolo del fruitore-utente si limita per lo più all'attivazione del sistema, che per il suo corretto funzionamento richiede, dunque, un grado molto minimo di interattività. In tali circostanze tecno-estetiche l'utente si viene a trovare, in una situazione paradossale, perché all'incremento della qualità delle sue prestazioni sensibili corrisponde una sorta di decorporeizzazione. I dispositivi e le installazioni interattive, infatti, richiedono talvolta l'utilizzo di particolari protesi per poter interagire con essi (occhiali, maschere, audio-guide)⁴³²: in questo modo, nella sua funzione interattiva il corpo perde, in parte, le sue più consolidate funzioni organiche ed è portato dal

⁴³⁰ Cfr. J. Bosma, "Art as experience: meet the active audience" in *Network Art*, cit., pp. 24-39; "Gli esperimenti internet con una totale apertura, per esempio i progetti basati sul formato wiki (che permette all'utente di cambiare o aggiungere dei contenuti alla pagina) si oppongono alla pratica di "cattura" del pubblico attraverso esperienze in cui l'interazione consiste unicamente nell'abilità di attivare o disattivare un determinato processo. Tuttavia, tra questi due estremi, si possono trovare diversi livelli di interattività", *Network Art*, cit., p. 32, trad. mia ("Internet experiments with total openness, for example, projects that are based on the 'wiki' format (which allow users to change or add to the contents of its pages), are opposed by the practice of 'capturing' an audience in experiences in which the only interaction consists of the ability to switch a particular process on or off. However we can find many different levels of interactivity between those two extremes").

⁴³¹ Cfr. R. Bodei, "Riflessioni su alcune premesse dall'arte interattiva", in *Arte tra azione e contemplazione*, cit., pp. 163-168.

⁴³² "Si tratta di una situazione paradossale: la stessa identità, lo stesso sé dell'utente è, al tempo stesso de-corporeizzata e ipersensibilizzata: per incontrare un corpo "sottile" è necessario dotarsi di un corpo "pesante", occorre cioè accentuare tecnologicamente le capacità del corpo organico", R. Diodato, *Estetica del corpo virtuale*, cit., p. 20.

sistema stesso a riconfigurare tali capacità nella maniera più adatta al dispositivo.

All'altro estremo di queste forme di sperimentazione interattiva vi è l'idea - e per il momento si tratta soprattutto di un'aspirazione piuttosto che di una pratica consolidata - che il dispositivo possa non solo reagire all'intervento dell'utente e quindi in una certa misura interloquire con esso, ma anche modificarsi in base ad esso. Ciò che si determinerebbe, in questo modo, è proprio la trasformazione del database in una riserva di esperienze, per cui il dispositivo va oltre la mera registrazione dell'attività dell'utente, perché incamerandola provvede a riconfigurarsi in base ad essa, evolvendosi continuamente. Scrive Diodato:

Ciò dato si tratta piuttosto di chiedersi se tale atto [di volizione per emendare un oggetto esterno] sia possibile nella sua specificità soltanto all'interno delle condizioni, non infinite, previste dalla matrice, oppure sia possibile implementare algoritmi che consentono una retroazione sulla matrice, cioè un tipo di interattività molto forte, e se sì, in che senso: un programma che impari, si modifichi e sviluppi nel suo rapporto con l'utente. Data la natura interattiva del virtuale⁴³³ non vedo impossibilità teorica perché ciò possa avvenire e per ciò produrre una forma di comunicazione intersoggettiva mediata informatica la quale diverrebbe, a partire da una base programmata, memoria di esperienze.⁴³⁴

Non è questa la sede per poter discutere gli eventuali limiti tecnici, oltre che le enormi conseguenze estetiche ed etiche, di una possibile evoluzione in questa direzione delle tecnologie interattive, sebbene si possa senza dubbio registrare che tanto la ricerca artistica, quanto la comune esperienza della rete, sembrano scontrarsi di continuo con il limitato grado di adattamento e spontanea-programmata evoluzione dei dispositivi (sia per ragioni tecniche che per ragioni di sopravvivenza del sistema dovuta alla facilità di utilizzo) che limita fortemente il tasso creativo di partecipazione dell'utente ⁴³⁵.

⁴³³Ritornerei poco più avanti sul concetto di virtuale.

⁴³⁴ Ivi, pp. 29-30.

⁴³⁵ Tali limiti sono a mio avviso descritti con pertinenza ed efficacia dalla puntata 2x02 della serie tv inglese *Black Mirror*.

Ciò che è certo, invece, è che nello spazio che si apre tra queste due estremità, si vanno consolidando delle pratiche interattive intermedie, che prevedono una partecipazione relativamente autonoma e libera dell'utente, che si traduce essenzialmente nell'inserimento di contributi di vario genere, sui quali intervengono poi, in diversi modi e con diversi risultati, la creatività e la riflessività artistiche. In questi casi l'interazione tra i dispositivi e gli utenti non è totalmente svincolata da procedure standardizzate o affidata a sistemi che si evolvono e selezionano da sé, così come vorrebbe l'interattività nella sua accezione più forte; né è limitata a semplici operazioni meccaniche previste da un protocollo interattivo molto elementare. In queste forme interattive alla relativa libertà dell'utente corrisponde proporzionalmente l'intervento post-produttivo dell'artista che opera per organizzare ed armonizzare⁴³⁶ i diversi contributi raccolti, vale a dire i diversi esiti e risultati dell'interattività dell'utente.

Nel prossimo paragrafo verranno discussi alcuni esempi in cui sarà possibile individuare i diversi gradi di interattività (e quindi di coinvolgimento dell'utente) finora qui descritti. È necessario tuttavia soffermarci ancora sull'altro aspetto qualificante di questa trasformazione della network art in arte interattiva, vale a dire il depotenziamento del concetto di opera-oggetto e la creazione di *ambienti ibridi*. Il risultato dell'attività creativa dell'artista interattivo non può più essere afferrato dal

⁴³⁶ Scrive Èjzenštejn a proposito del concetto di "armonico visivo", che qui posso solo limitarmi a citare: "L'armonico visivo non è realizzabile nella statica del pezzo, proprio come gli armonici musicali non vengono notati nella partitura. Entrambi emergono come una grandezza *reale* solo nella dinamica del *processo* musicale o cinematografico. I conflitti armonici, previsti ma «privi di notazione» nella partitura, nascono solo, secondo un processo dialettico di formazione, nel momento del passaggio del nastro cinematografico attraverso il proiettore, ovvero nell'esecuzione della sinfonia da parte dell'orchestra. (...) Per l'armonico musicale (un pulsare) non è propriamente adatto il termine: «io ascolto». E per quello visivo: «io vedo». Per entrambi esordisce una nuova formula comune: «io sento»", *Il montaggio*, a cura di P. Montani, Marsilio, Venezia 2013, p. 59.

concetto di opera⁴³⁷ o di oggetto d'arte, esponibile e quindi anche vendibile, ma coincide con la predisposizione di uno spazio destinato alla partecipazione ed interazione dell'utente. Seguendo la lezione di Diodato, il concetto di ambiente ibrido può facilmente e legittimamente essere sovrapposto a quello di virtuale, inteso a partire dalle note riflessioni di Levy⁴³⁸ che ne ha largamente messo in questione lo statuto ontologico. Tuttavia ho deciso di non adottare il termine virtuale per la descrizione degli ambienti artistici interattivi per due ragioni. La prima è che ritengo che ancora oggi esso possa essere frainteso e considerato sinonimo, negli studi sui nuovi media, di un ambiente meramente immersivo che costituisce una realtà parallela - e non integrata - nella nostra esperienza del mondo, inteso come realtà fisica e materiale, luogo di interazioni sociali. La seconda è che il termine ibrido mi permette di mettere l'accento sul carattere liminare dell'ambiente interattivo, ovvero il fatto che questo si presenta come uno spazio costitutivamente di confine che si viene a determinare dall'incontro tra realtà materiale, progettazione tecnica e immaginazione interattiva dell'utente. La pur significativa dinamica tra virtualizzazione ed attualizzazione presuppone, in una certa misura, un primato (del concetto di attuale), che non è invece possibile riscontrare tra i

⁴³⁷ Il superamento del concetto di opera in favore di quello di ambiente ibrido è direttamente collegato all'aumento del grado di interattività previsto dal sistema. Scrive Montani: "Si può appropriatamente descrivere sul piano teorico questa situazione come una trasformazione performativa del punto di vista errante di cui parla Iser, con le relative conseguenze sul piano della riorganizzazione delle *Gestalten* pregresse che, a loro volta, dovrebbero poter assumere una natura performativa (per es. attraverso interventi di archiviazione e rimontaggio). La mia tesi è che nel momento in cui qualcosa del genere fosse reso possibile, e solo in quel momento, noi ci troveremmo di fronte a una forma di interattività irriducibile ai processi della cooperazione interpretativa e che l'"oggetto" sorto dal processo interattivo cos. concepito si emanciperebbe in via definitiva dallo statuto di "opera" per assumere quello di una vera e propria "forma di vita tecnica", capace di trasformarsi, come ho già detto, in modo non programmabile, benché conforme a regole: evolvendo, se ce ne sono le motivazioni, o anche estinguendosi, se quelle motivazioni non ci fossero o fossero troppo debolmente raccolte da un *ambiente associato* (corsivo mio)", P. Montani, *Tecnologie della sensibilità*, Cortina, Milano 2014, pp. 77.

⁴³⁸ P. Levy, *Qu'est-ce que le virtuel?*, La Découverte, Paris 1995, tr. it. *Il virtuale*, Raffaello Cortina, Milano 1997; cfr. *supra*, cap. 2.

diversi strati mediali, mondi o gradi di realtà che compongono l'ambiente ibrido.

Ambiente ibrido significa, allora, essenzialmente due cose. Innanzitutto che esso è il risultato dell'incrocio di strati e protocolli mediali diversi tra di loro (il video, il suono, l'immagine, il gioco, la finzione, il racconto, il documentario, ecc) e che di volta in volta danno vita a nuovi assetti intermediali. In questa accezione, allora, ibrido può essere compreso a partire dal concetto di intermediale, fatto salvo però che non sta ad indicare la sola composizione o sovrapposizione produttiva di diversi media e registri mediali, ma la creazione di una vera e propria specie nuova, un ibrido appunto, con uno statuto unico ed inedito e sempre soggetto ad ulteriori trasformazioni⁴³⁹.

In virtù di tale configurazione tecno-estetica - e veniamo così al secondo modo di intendere il termine - l'ambiente ibrido si caratterizza per il suo statuto ontologico incerto e sospeso⁴⁴⁰, cioè per l'essere una zona di incrocio tra il fuori, il mondo reale, cioè il mondo fisico, materiale, di cui tradizionalmente facciamo esperienza, e il mondo sintetico, progettato e proiettato, ma soprattutto *augmentato* tecnologicamente, di cui fa parte l'interattività prevista dal dispositivo ma anche l'immaginazione interattiva

⁴³⁹ Cfr. Manovich sul concetto di *deep remixability*, *supra* cap. 3.

⁴⁴⁰ Scrive Diodato: "Quindi l'ambiente virtuale tende a produrre l'esperienza di una immersione pervasiva e persuasiva, ma insieme relativamente consapevole del proprio particolare statuto ontologico: appare come simulazione tendenziale, e non come riproduzione perfetta, ed è a mio avviso proprio questo limite, vuoto e mancanza, ad aprire le possibilità artisticamente rilevanti della virtualizzazione dell'immaginario", *Estetica del virtuale*, cit., p. 15.

degli utenti⁴⁴¹. L'ambiente ibrido è un ambiente di confine in continua evoluzione in cui vige una peculiare forma di *mimesis*⁴⁴². Da un lato infatti è possibile riconoscere dei procedimenti mimetici che agiscono e concorrono alla sua configurazione; dall'altro lato, però, esso non può (e non deve) arrivare a dissimulare totalmente la propria natura liminare, in una forma di completa aderenza ad un presunto modello di riferimento, sia esso appartenente al mondo materiale o a quello totalmente progettato mediante strumenti digitali. L'ambiente ibrido fa continua esposizione di questo suo carattere e fa fare continua esperienza agli utenti, che al suo interno interagiscono, della reciprocità tra la progettazione tecno-estetica, artistica e l'immaginazione interattiva dell'utente.

La creazione di ambienti ibridi, in quanto risultato della creatività artistica, può essere considerato un segnale evidente di una lenta ma radicale trasformazione che investe l'arte contemporanea nel momento in cui questa riesce a svincolarsi dalle regole e dalle logiche del mercato. All'opera oggetto (un dipinto, un arazzo, un video, un'installazione, ecc.) si sostituisce un'idea progettuale che prende vita attraverso la creazione di

⁴⁴¹ Sul concetto di "immaginazione interattiva" si rimanda a Montani, *Tecnologie della sensibilità*, cit., pp. 12-13: "La nostra immaginazione, infatti, è allo stesso titolo riproduttiva (un dispositivo che conserva e richiama ciò che ha conservato), produttiva (un dispositivo che ricombina, integra, progetta e configura) e interattiva (un dispositivo che incide sulla modificazione dell'ambiente facendosi guidare da ciò che vi trova o da ciò che vi scorge e vi proietta) (...) Delle tre funzioni dell'immaginazione, infatti, quella interattiva è senz'altro la meno indagata nella sua specificità e nella sua tecnicità, mentre sia l'una (la specificità) che l'altra (la tecnicità), come vorrei mostrare, sono molto elevate e non debbono essere appiattite sulle prestazioni semplicemente produttive dell'immaginazione stessa. Non confuse con una generica attitudine alla cooperazione interpretativa (vale a dire a integrare immaginativamente il dato, a completarlo, a ipotizzare criteri di ordinamento ecc.). Entrambe inoltre – specificità e tecnicità dell'immaginazione interattiva – sembrano potersi avvalere oggi di un campo osservativo particolarmente ricco e in evidente, vivace espansione".

⁴⁴² "In altri termini il corpo virtuale non è copia nemmeno quando ha origine da processi di rilevazione in immagine sintetica di corpi non virtuali, e ciò perché non vuol essere compreso in rapporto a ciò che rappresenta, non ha senso come la re-identificazione dell'originale, non sopprime se stesso in qualità di mezzo, non coincide con l'essere mezzo, non esiste per sopprimersi, ma per porsi come ente dotato di una peculiare struttura relazionale, in grado di aprire alcune inedite possibilità percettive, immaginative, cognitive", R. Diodato, *Estetica del virtuale*, cit., p. 68.

ambienti, entro cui si sviluppano relazioni ed interazioni. Messo da parte il mondo delle gallerie e dei curatori, dei critici e dei filosofi, vale a dire messi da parte gli elementi costitutivi di quello che da Danto in poi chiamiamo mondo dell'arte, si viene a rompere il meccanismo dell'autoreferenzialità e si aprono prospettive e sinergie inedite. Tutto ciò conduce, come già ho anticipato all'inizio di questa ricognizione, alla formazione di nuove prassi creative, che nascono dall'incontro e dalla sovrapposizione dei più tradizionali ambiti creativi, come quello dell'arte visiva, dell'architettura, della musica ecc. Una di queste nuove prassi creative più significative ed interessanti è senza dubbio quella che va sotto il nome di *Interaction Design*. Scrivono Jay Bolter e Diane Gromala:

Nello scorso decennio, alcuni designer digitali hanno cominciato a definire la propria attività "interaction design", intendendo un'interfaccia o delle applicazioni non come una serie di schermi statici, ma come un processo basato sul meccanismo di dare e ricevere tra computer e utente. Gli Interaction Designer devono tenere a mente lo scenario di un mondo che funziona secondo la regola del "come se-allora". In un certo senso essi devono pensare come sceneggiatori che preparano il dialogo per un film o un dramma, ma con una differenza cruciale: in un film o in un dramma, il dialogo è fisso, mentre in un'interfaccia digitale le possibilità si moltiplicano a seconda delle scelte dell'utente che attivano diverse risposte visuali o testuali del computer. Un artefatto digitale può essere progettato per realizzarsi in molteplici modi. La migliore arte digitale può mostrarci come si progetta tale molteplicità, perché tale arte si adatta all'utente piuttosto che obbligarlo a seguire un copione rigido. Le opere dell'arte digitale sono esperimenti di interaction design. Esse possono permettersi una certa radicalità perché non devono incontrare la domanda (spesso contraddittoria) di un cliente. Come pure interfacce, esse dimostrano che contenuto e forma sono inseparabili. Un'opera

d'arte digitale può isolare ed esplorare con chiarezza il rapporto tra se stessa e l'utente⁴⁴³.

Il caso dell'*Interaction Design* mostra esemplarmente come il confine tra arte e sperimentazione tecnica-tecnologica vada sempre più assottigliandosi. Sebbene lo statuto di questa, relativamente nuova, prassi creativa non sia ancora chiarissimo da un punto di vista teorico, vi sono ormai tantissimi casi ad essa riconducibili⁴⁴⁴. Nella definizione che propongono Bolter e Gromala il compito dell'interaction designer è molto simile a quello di un regista, con la differenza che, come abbiamo già più volte detto, in questo caso si tratta di progettare scene in cui l'utente può partecipare attivamente e che quindi non possono basarsi unicamente su dialoghi e scambi già prefissati. In questo senso si può sostenere che l'interaction design

⁴⁴³ J.D. Bolter, D. Gromala, *Windows and Mirrors, Interaction Design, Digital Art and the Myth of Transparency*, MIT Press, Cambridge (MA) 2003, p. 24, trad. mia ("In the past decade, some digital designers have come to speak of their task as "interaction design," understanding an interface or application not as a series of static screens, but rather as a process of give and take between computer and user. Interaction designers must keep in mind a world of if-then scenarios. In a sense, they must think like scriptwriters preparing the dialogue for a film or play, but with a key difference: in a film or play, the dialogue is fixed, while in a digital interface, the possibilities multiply as the user's choices call forth different visual or textual responses from the computer. A digital artifact can be designed to unfold in multiple ways. The best digital art can help us see how to design for multiplicity, because such art adapts itself to the user rather than forcing the user to follow a rigid script. Works of digital art are experiments in interaction design. They can afford to be radical experiments because they do not have to meet the (often contradictory) demands of a client. As pure interfaces, they demonstrate that content and form are inseparable. A work of digital art can isolate and explore with clarity the relationship between itself and the user").

⁴⁴⁴ Lo studio newyorkese Potion, ad esempio, ha all'attivo numerosi progetti di installazioni museali, come quella per la Brooklyn Historical Society, *In Pursuit of Freedom*, installazione-esposizione sulla storia della popolazione schiava che nell'800 abitava il distretto newyorkese; oppure *Time Table*, installazione realizzata per il Brooklyn Navy Yard Visitor Center, che racconta, attraverso mappe interattive, quattrocento anni di storia americana vista dall'East River; o ancora il *Memory Pool* realizzata per il museo dell'olocausto di Los Angeles. Cfr. <http://www.potiondesign.com/projects/>. Per altri progetti espositivi interattivi cfr. J. Sauter, S. Jaschko, J. Ängeslevä, *Art+com. Medien, Räume und Installationen, Gestalten*, Berlin 2011. Sul rapporto invece tra design e ed eredità culturale cfr. AA.VV, *Design&Cultural Heritage. 3 Volumi* ; F. Irace (a cura di), *Vol. 1. Immateriale, virtuale, interattivo*; F. Irace, G. Ciagà (a cura di), *Vol. 2 Archivio animato*; E. Lupo, R., Trocchianesi, *Vol. 3. Progetto memoria del temporaneo*, Electa, Milano 2013.

provveda ad una sorta di progettazione del comportamento dell'utente nell'ambiente interattivo⁴⁴⁵; tuttavia, in questa peculiare forma di design, il comportamento dell'utente non è progettato solo in relazione ad una ottimale funzionalità di un oggetto, ma in vista della creazione di un sistema estetico virtuoso, capace di sollecitare e attivare le facoltà sensibili e immaginative dell'utente e soprattutto non completamente prevedibile da parte del designer. È vero dunque che tali forme creative mirano a ristabilire un contatto tra l'arte ed un "pubblico vivo", proprio come auspicava Munari nel suo noto testo del '66⁴⁴⁶; tuttavia nell'epoca che stiamo vivendo questo non può più accadere attraverso la creazione di "oggetti d'arte" destinati all'utilizzo, ma solo attraverso la ricerca e l'implementazione di quei meccanismi eminentemente interattivi che regolano il nostro mondo tecnicamente disposto e che se creativamente configurati possono sollecitare la nostra immaginazione e partecipazione. In questo modo si può, allora, tentare di scongiurare il rischio di un presente, e ancor di più di un futuro, anestetizzato, vale a dire un futuro in cui l'individuo si trovi circondato da dispositivi tecnici capaci di stimolare continuamente meccanismi del sentire più basilari, ma paralizzato rispetto alla possibilità di un'elaborazione sensata del mondo che lo circonda sempre più sotto forma di memoria digitale.

⁴⁴⁵ "L'interaction design consiste nella creazione di un dialogo tra una persona e il prodotto, sistema o servizio. Questo dialogo è sia fisico che emotivo (...) Un modo più semplice per pensare agli interaction designer è quello di considerarli modellatori di comportamento. Gli interaction designer (che siano essi ingegneri dell'usabilità, designer delle interfacce visuali o architetti dell'informazione) cercano di comprendere e determinare il comportamento umano. Questo è lo scopo di tali professioni: cambiare il modo in cui le persone agiscono", J. Kolko, *Thoughts on Interaction Design*, Brown Bear, London 2007, p. 12, trad. mia ("Interaction Design is the creation of a dialogue between a person and a product, system or service. This dialogue is both physical and emotional in nature (...) A simpler way of thinking about Interaction Designers is that they are the shapers of behavior. Interaction Designers — whether practicing as Usability Engineers, Visual Interface Designers, or Information Architects — all attempt to understand and shape human behavior. This is the purpose of the profession: to change the way people behave").

⁴⁴⁶ Cfr. B. Munari, *Arte come mestiere*, Laterza, Roma-Bari 1966.

5.4 L'arte interattiva e l'archivio

Nelle pagine che seguiranno proporrò la descrizione ed analisi di alcuni esempi; questi verranno esaminati a partire delle categorie fino qui introdotte e raggruppati secondo quelle che si possono considerare le tre tendenze principali dell'arte interattiva: *la riflessione sull'archivio interattivo, remix e montaggio armonico, ambienti ibridi e memoria.*

5.4.1 La riflessione sull'archivio interattivo

Goshka Macuga - The Nature of the Beast

The Nature of the Beast è un'opera del 2009 di Goshka Macuga, artista di origine polacche che si contraddistingue nel panorama dell'arte contemporanea per la sua ricerca fortemente legata al lavoro di archivio, di recupero fonti e riproposizione di oggetti; tale peculiarità fa sì che la sua ricerca possa risultare - e, come vedremo, quello di Goshka Macuga non è l'unico esempio che va in tale direzione - più vicina al lavoro curatoriale che non a quello artistico in senso stretto.

The Nature of the Beast, nella versione del 2009 esposta al Museo d'arte Contemporanea di Rivoli, è un'opera composta da vari elementi, i quali testimoniano e restituiscono i diversi momenti del lavoro di ricerca svolto dall'artista. Nel 2009, infatti, la Whitechapel Gallery di Londra, la galleria d'arte pubblica fondata con lo scopo di diffondere l'arte nella zona est della città, commissionò all'artista polacca un'installazione⁴⁴⁷. Il lavoro prese le mosse da uno studio dei documenti e delle fonti presenti nell'archivio della Galleria, da cui emersero testimonianze circa un evento particolare: nel 1938 la galleria aveva ospitato *Guernica* di Pablo Picasso. Il quadro era stato esposto con chiari fini propagandistici in occasione di una raccolta fondi in favore della Repubblica Spagnola, con lo scopo di sensibilizzare la cittadinanza ai temi della resistenza antifascista.

Il nucleo creativo di *The Nature of the Beast* consiste proprio nella riattivazione di tale situazione ad oltre 70 anni di distanza da quell'evento che è rimasto così indelebilmente impresso, non solo negli archivi della galleria, ma nella memoria collettiva della comunità. Come dichiara Macuga in alcune interviste, era impensabile poter ospitare nuovamente *Guernica* alla Whitechapel ed emerse subito la necessità di trovare

⁴⁴⁷ Intervista a Goshka Macuga, *Mousse magazine*, <http://mousse magazine.it/articolo.mm?lang=it&id=76>

un'alternativa all' opera originale. Tale esigenza portò ad un'altra scoperta: nel 1958 Rockefeller commissionò un arazzo-copia di Guernica alla cui realizzazione contribuì lo stesso Picasso; l'arazzo si trova oggi al Palazzo delle Nazioni Unite, per volere dello stesso Rockefeller, come simbolo e monito contro la guerra. Quando nel 2003 Colin Powell tenne il famoso discorso per mostrare le prove delle armi batteriologiche in possesso di Saddam Hussein, mostrando una fialetta contenete polvere bianca, al fine di ottenere l'appoggio per la guerra in Iraq, l'arazzo venne coperto. È questo il secondo tassello che va a costituire l'architettura di *The Nature of the Beast* nella versione della Whitechappel Gallery. La sala che lo ospita presenta ad un'estremità l'arazzo di Guernica, mentre all'altra una statua di bronzo raffigurante Colin Powell che mostra quella che poi si è scoperto essere la falsa prova delle armi batteriologiche di Saddam. Nel mezzo di questo campo di forze contrastanti, al centro, l'artista ha posizionato - questo è il terzo tassello - un tavolo tondo coperto da teche, attraverso cui vengono esposti i materiali d'archivio della Galleria che documentano l'esposizione di *Guernica* del 1939. Infine intorno al tavolo sono state posizionate delle sedie: è questo l'ultimo e decisivo elemento dell'opera, ovvero l'invito dell'artista ad utilizzare il tavolo per incontri e dibattiti, con l'unica richiesta di lasciare traccia di tali eventi negli archivi della galleria⁴⁴⁸.

L'opera, così composta, è stata esposta per un anno intero nella Whitechapel; quando è stata acquistata dal museo di Rivoli l'artista, nuovamente per ragioni pratiche, è stata costretta a sostituire l'arazzo di Rockefeller con un altro arazzo: in questo caso si tratta di un fotografia che ritrae il principe William d'Inghilterra nell'atto di pronunciare un discorso dinanzi ad una folla radunata proprio nello spazio dell'installazione di Macuga alla Whitechapel. Si tratta di un fotomontaggio, ottenuto dalla combinazione di immagini dell'inaugurazione ed immagini prese dalla stampa, in cui la figura dell'artista si moltiplica tra la folla, in un caso dotata di uno smartphone per immortalare l'evento.

⁴⁴⁸ <http://www.whitechapelgallery.org/exhibitions/the-bloomberg-commission-goshka-macuga-the-nature-of-the-beast>

Sono molti gli spunti che l'opera offre, anche di carattere etico e politico⁴⁴⁹, che non possono essere esauriti in questa sede. Vorrei, quindi, soffermarmi su quegli elementi che fanno dell'opera di Macuga una delle riflessioni più importanti sullo stato degli archivi e della memoria oggi, giustificando così la mia scelta di prendere le mosse proprio da quest'opera, sebbene apparentemente possa risultare del tutto estranea al problema dell'accumulo di memoria digitale e della sua riorganizzazione.

Come l'artista ha dichiarato, l'idea all'origine dell'opera è quella di verificare la possibilità per la creazione di una piattaforma democratica a partire dalla quale si costruiscano autentiche forme di libero confronto. Il tavolo posto al centro e l'invito all'utilizzo che lo accompagna creano uno spazio tangibile per dare vita a tali forme partecipative. Tuttavia l'immagine manipolata raffigurata nell'arazzo di Rivoli solleva delle criticità rispetto a questa aspirazione, per certi versi utopica, dell'artista. La fotografia digitale in formato arazzo, infatti, da un lato appare come un'autocritica da parte dell'artista verso la sua stessa opera nella versione londinese; e dall'altro sembra puntare il dito contro quelle inevitabili evoluzioni e degenerazioni che le forme di partecipazione, anche online, implicano (come suggerisce la moltiplicazione tra la folla della figura dell'artista intenta a registrare l'evento con il proprio smartphone). Proprio come nel caso dell'arazzo che Rockefeller aveva donato alle Nazioni Unite, così la fotografia dell'arazzo di Rivoli sembra dover funzionare come monito e occasione di riflessione. Lo spazio dell'opera, nella sua essenza, si presenta come una zona franca aperta alla partecipazione, come un luogo costitutivamente deputato all'incontro e al confronto, modalità dell'intersoggettività che, però, proprio oggi, nell'era della partecipazione diffusa e standardizzata, vanno incontro a delle forme di pericoloso livellamento.

Ma proprio come accade con i contenuti digitali, l'opera è predisposta a modificarsi continuamente in base alle occasioni di partecipazione che ospita, che, come dice l'artista stessa, "aggiungeranno

⁴⁴⁹ Per questi rimando a Dario Cecchi, *La costituzione tecnica dell'umano*, Quodlibet, Macerata 2013, pp. 131-135.

pezzi alla storia”⁴⁵⁰. L’installazione può essere in tutti i sensi considerata come un ambiente interattivo, poiché richiede la partecipazione dell’utente e risulta modificato da esso. Tuttavia questo carattere interattivo dell’opera è riconoscibile solo perché essa (come mostra la fig.1) si è data come regola quella dall’acquisizione e registrazione della traccia, che in questo caso non avviene automaticamente come in un dispositivo digitale. L’opera traduce in esperienza analogica, cioè in forme di esperienza non proceduralizzate e automatizzate, il sistema di funzionamento dei dispositivi interattivi, offrendo in questo modo un sguardo riflessivo privilegiato su di essi. Infine, in questa continua opera di modificazione dell’opera a partire dall’interattività degli utenti, vengono potenzialmente riattivati, cioè inseriti in storie e in racconti quei documenti d’archivio che nella loro esposizione si presentano come ipotetici spunti di riflessione per gli incontri e dibattiti che intorno al tavolo prendono vita. In conclusione allora, l’opera di Macuga rappresenta un’ esemplare occasione di svolta all’interno di quel paradigma dell’archivio che ha segnato il secolo scorso; essa da un lato fa ancora ricorso ai temi e le modalità riflessive dell’arte del ‘900 (come l’accumulo e l’esposizione di documenti ed oggetti), ma dall’altro si propone come un potente mezzo riflessivo sulle problematiche e le potenzialità connaturate all’archivio interattivo.

Data Art

Di natura completamente opposta al lavoro di Macuga sono le installazioni e i lavori di Big Data Art. Ciò che qualifica questo tipo di operatività artistica è la totale esposizione delle strutture automatizzate e algoritmicamente determinate relative ai dispositivi e ai software digitali usati per la registrazione e l’accumulo di dati di vario tipo. Lo scopo della ricerca artistica è quello di utilizzare i risultati di tali procedure automatizzate per la realizzazione di immagini e installazioni capaci di rappresentare il fenomeno registrato al di là dell’analiticità dei dati accumulati. Tali forme di rappresentazione emergono da un processo di riestetizzazione delle immagini che tali registrazioni producono. Come si

⁴⁵⁰ Intervista a Goshka Macuga, realizzata dal Museo d’arte contemporanea di Rivoli, <http://www.castellodirivoli.tv/video/%E2%80%9Cthe-nature-of-the-beast%E2%80%9D-2009-intervista-a-goshka-macuga/>.

può facilmente intuire, con l'aumento esponenziale di produzione di Big Data è cresciuto a dismisura anche il numero dei progetti ad essi ispirati e degli artisti dediti a questo tipo di lavoro. La mia ricerca mi ha condotto ad isolare e prenderne in esame alcuni più da vicino: quelli di Lisa Jevbratt e quelli del gruppo *Reconnoitre*.

Lisa Jevbratt è un'artista svedese che lavora negli Stati Uniti; la sua ricerca artistica si basa essenzialmente su un'indagine dei protocolli e dei linguaggi che regolano le interazioni che avvengono in rete, attraverso la sperimentazione di nuove forme di visualizzazione dei dati raccolti. Vorrei soffermarmi su due progetti di Lisa Jevbratt: *Migration* e *Syncro Mail - Unconscious Collective*. Il primo progetto, *Migration*⁴⁵¹, consiste in una forma di archivio dell'archivio, ossia una visualizzazione dei siti web presenti nella rete (censiti nel 1999, 2001 e 2004), identificati a partire dagli indirizzi IP ad essi collegati e rappresentati sotto forma di agglomerati di colore. L'interfaccia realizzata dall'artista fornisce, cliccando sulle singole unità di colore, delle liste di indirizzi IP collegati ad altrettanti siti web, accessibili attraverso l'interfaccia stessa. A quasi dieci anni di distanza dall'ultimo censimento la visualizzazione non permette più alcun collegamento con i siti raccolti: alcuni di questi vengono segnalati come non più attivi, altri invece prevedono il collegamento che, però, ugualmente non risulta funzionante. Il progetto, al di là dell'originario intento tassonomico, non può più proporre una visualizzazione *user-friendly* dell'archivio della rete, mentre esibisce esemplarmente il fallimento e per certi versi l'impossibilità di tale impresa.

Diversamente che in *Migration*, in *Syncro Mail - Unconscious Collective*⁴⁵² l'indagine artistica muove dal problema dell'unità e della coerenza narrativa ascrivibile alla produzione algoritmica di dati e informazioni. Il progetto si basa su un software (disponibile online ma non più attivo) che permette ad un utente qualsiasi della rete di inviare ad un altro utente un'immagine e una parola scelte a caso dal sistema stesso. A partire da tali interazioni si produce una visualizzazione che riporta tutte le immagini, e le parole ad esse automaticamente associate, e anche gli indirizzi IP di mittente e ricevente. Scrive l'artista:

⁴⁵¹ http://128.111.69.4/~jevbratt/1_to_1/3/migration/

⁴⁵² http://128.111.69.4/~jevbratt/syncro_mail/unconscious_collective/

Ora la domanda da porsi è se e in che modo noi, i riceventi, siamo connessi, non soltanto alla persona che ci ha inviato l'immagine, ma anche reciprocamente. Siamo tutti collegati dal momento che siamo tutti influenzati dall'immagine selezionata da Syncro Mail nell'ambito di uno specifico arco temporale? Queste immagini ci stanno raccontando una storia collettiva? Una storia sulla collettività?⁴⁵³

Anche in questo caso il progetto risulta senz'altro datato se pensiamo al problema, per altro qui già affrontato della personalizzazione della rete e dei risultati che gli algoritmi ci consegnano a partire dalla registrazione delle nostre attività online. Tuttavia ciò che resta ancora irrisolto è la questione dell'organizzazione in una forma di narrazione, che non sia necessariamente lineare, della molteplicità di dati e informazioni, tracce ed immagini che la rete ci consegna ogni giorno. La domanda che si pone Lisa Jevbratt è allora ancora valida: è possibile, da queste tracce, ricavare una storia che parli di noi in quanto collettività raccolta nella rete?

Ben più recenti sono invece i lavori di Gavin Baily, Tom Corby (curatore del testo sulla Network Art che è stato già citato) e Jonathan Mackenzie, (tutti consultabili al sito *reconnoitre.it*), tra cui *Cyclone* e *News Archeologies*. Il primo, *Cyclone.soc* è un'installazione del 2012 che mette insieme due fenomeni, completamente diversi e indipendenti tra di loro eppure entrambi particolarmente diffusi nell'ambito della medialità contemporanea: la presentazione attraverso info-grafiche delle previsioni degli eventi atmosferici e la natura polarizzata, talvolta violenta, dei dibattiti che prendono vita in determinati ambienti online. In pratica il progetto fornisce una mappa delle conversazioni online che avvengono in gruppi e forum dedicati a temi politici e religiosi utilizzando le infografiche dei dati meteorologici sulla formazione e diffusione degli uragani. La partecipazione online, nelle sue diverse gradazioni, è presentata attraverso il sistema grafico della meteorologia: su un planisfero sono mostrati i trend e le conversazioni più diffuse presentate nella forma grafica di correnti atmosferiche, formate, però, da testi. L'installazione permette all'utente

⁴⁵³ http://128.111.69.4/~jevbratt/syncro_mail/unconscious_collective/, trad. mia (Now the questions to ask are if and how we, the receivers, are connected, not only to the person sending the picture but also, to each other. Are we joined because we all are influenced by a picture selected by Syncro Mail within a specific time period? Are the pictures telling us a collective story? A story about the collective?).

una duplice esperienza: da un lato quella della visione d'insieme, che consente di cogliere in un tutto le forme di partecipazione online, attraverso la riduzione nella forma grafica di rappresentazione degli uragani; dall'altro permette di esplorare più da vicino i testi, fornendo al contempo, in questo modo, anche una visione del particolare e della singolarità delle diverse forme di partecipazione. *News Archeologies*, invece, è un più comune software di visualizzazione delle news e dei trend, realizzato in collaborazione con BBC e The Guardian. L'idea di fondo è la stessa, sebbene con una finalità più pratica, ovvero offrire una visualizzazione user-friendly di un'enorme quantità di dati raccolti a partire dalle news proposte dai due grandi colossi dell'informazione inglese.

Rispetto all'opera di Macuga, i progetti di Data Art si collocano diversamente nella tendenza che ho definito di riflessione sull'archivio interattivo. Nel caso di *The Nature of the Beast* la creatività artistica era, evidentemente, messa all'opera con lo scopo di stimolare la riflessività dello spettatore-utente attraverso un chiaro ricorso ad un orizzonte simbolico ed iconico condiviso (l'opera di Picasso, la figura di Colin Powell, l'esperienza dell'archivio tradizionale). Negli esempi di Data Art, invece, si cerca, non sempre con successo, di far emergere analoghe forme riflessive dall'esperienza diretta dei dispositivi e delle pratiche tecnologiche; si tenta, in alte parole, di forzare ed esporre i meccanismi impliciti che regolano le tecnologie di accumulo dati con lo scopo di lasciar emergere più o meno efficacemente, le problematiche relative alla gestione e alla fruizione di un archivio interattivo.

Eva Frapaccini - Dreams' Time Capsule

L'ultimo esempio che vorrei presentare per questa sezione è quello dell'ultimo progetto di Eva Frapaccini, artista italiana impegnata da tempo nella realizzazione di reportage fotografici e di installazioni multimediali. *Dreams' Time Capsule*⁴⁵⁴ è un progetto nato nel 2011, quando per la prima volta una capsula bianca gonfiabile è stata installata in piazza Maria Teresa a Torino. Il progetto funziona in questo modo: la tenda gonfiabile a forma di capsula serve a delimitare uno spazio chiuso che possa accogliere i visitatori, ai quali viene chiesto di donare la registrazione di un sogno,

⁴⁵⁴ <https://dtpproject.wordpress.com/>

ovvero di raccontare all'interno della capsula dotata di un registratore un sogno, che sia l'ultimo o quello più ricorrente e meno comprensibile. L'installazione-laboratorio è stata collocata nel corso di questi anni in molte città raccogliendo le testimonianze oniriche di individui appartenenti a culture e lingue diverse, contribuendo alla formazione di un archivio di oltre 1200 documenti, afferenti a diverse aree geografiche, linguistiche e culturali. L'idea alla base del progetto è di indagare quello che Jung definiva l'inconscio collettivo a partire dall'individuazione di archetipi comuni; dopo un periodo di tempo definito (5 o 10 anni dalla registrazione del sogno) le testimonianze verranno inviate ai legittimi donatori-utenti, restituendo loro un racconto del passato che, in virtù di una distanza temporale forzosamente preservata, dovrebbe apparire più comprensibile o comunque acquisire un nuovo livello di intelligibilità.

Il progetto, a differenza degli altri esempi discussi finora, propone una riflessione sull'archivio, veicolando un complesso orizzonte simbolico a partire da un'esperienza diretta delle tecnologie digitali. La registrazione come abbiamo visto (capitolo 3) è l'elemento decisivo per l'attivazione della partecipazione online, candidandosi, tuttavia, allo stesso tempo, a divenire un contenuto dell'archivio interattivo, soggetto ad una continua modificazione dovuta proprio a quella partecipazione che ha contribuito ad attivare. Il dispositivo-archivio *Dreams' Time Capsule* propone ed espone una modifica di tale meccanismo dell'archivio interattivo. Anche esso prende vita a partire dalla registrazione e di questa vita del dispositivo ne è testimonianza proprio la pagina FB ad esso dedicato⁴⁵⁵. Tuttavia, diversamente da quanto avviene nelle attuali condizioni mediali, il progetto di Frapiccini mira e provvede a congelare la testimonianza, con l'obiettivo di sottrarle ad eventuali modificazioni a cui sarebbe normalmente soggetta. In *Dreams' Time Capsule* i piani (quello mediale e quello dell'inconscio) si sovrappongono: l'operazione di tutela e preservazione della traccia mira a conservarla intatta sia in quanto contenuto mediale che può potenzialmente prendere parte ad un flusso interattivo, sia in quanto prodotto dell'inconscio soggetta a continue forme di rimozione o elaborazione. Il meccanismo che regola l'archivio interattivo (e le forme di elaborazione dell'inconscio) viene in una certa misura

⁴⁵⁵ In questa pagina, proprio come in qualunque profilo FB, è possibile trovare foto, registrazioni e informazioni sullo stato del progetto.

alterato; resta da scoprire l'utilizzo che i donatori faranno dei loro video quando tra qualche anno li riceveranno.

5.4.2 *Remix e montaggio armonico*

Thomson&Craighead

Jon Thomson e Allison Craighead sono due artisti inglesi che lavorano alla produzione di opere ed installazioni destinate a gallerie ed ambienti espositivi *outdoor*, ma anche per il web. Hanno molti progetti all'attivo (tutti visualizzabili sul loro sito web⁴⁵⁶), in cui propongono una riflessione sui cambiamenti che la medialità contemporanea impone al nostro modo di guardare mondo che ci circonda. Vorrei esaminare più nel dettaglio due lavori: *Six Years of Mondays* e *The Time Machine in Alphabetic Order*.

Il primo, *Six Years of Mondays*⁴⁵⁷, consiste in un video documentario in formato time-lapse: un uomo, Grahm Smith, ha ripreso, da una finestra della sua casa natale in Scozia, le 12 ore che intercorrono tra le sei di mattina e le sei di sera di ogni lunedì per sei anni, puntando la telecamera di 310° a Nord-Ovest verso Loch Ore e Benarty Hill in Scozia. Grahm Smith è un esperto meteorologo che lavora per la *Fife Weather Station* e il progetto era nato proprio come forma di monitoraggio (e archiviazione) degli eventi atmosferici e solari. Nel montaggio proposto dai due artisti londinesi, però, viene associato a ciascuno dei sei anni rappresentato uno sfondo sonoro diverso (*Silenzio, Il suono di Giove, Informazioni, Intervista* (a Grahm, con sottotitoli), *"Nothing"* canzone dei The Fugs). Ci troviamo di fronte ad un lavoro post-produttivo relativamente modesto che tuttavia riesce nell'intento di trasformare quella che era la mera registrazione di cambiamenti atmosferici, ripresi da un'unica prospettiva sempre fissa, in una forma semi-narrativa. Il progetto potenzialmente sarebbe potuto continuare all'infinito, rimanendo fermo sullo spettacolo dalla finestra che cambia sempre e sembra non cambiare mai. Tuttavia l'interposizione delle immagini in time-lapse con i diversi sottofondi sonori conferisce al video, soprattutto nella parte finale, una sorta di compiutezza, trasformando quelle immagini in movimento apparentemente senza tempo in momenti

⁴⁵⁶ <http://thomson-craighead.net/>

⁴⁵⁷ <https://vimeo.com/91072181>

specifici di uno arco temporale preciso, della durata, per l'appunto, di sei anni.

Il secondo video, *The Time Machine in Alphabetic Order*, invece, è una forma molto particolare di mash-up audiovisivo operato su un noto film di fantascienza del 1960, *The Time Machine*⁴⁵⁸ di George Pal. Gli artisti, infatti, hanno ri-montato completamente il film, dall'inizio alla fine, seguendo come unica regola quella dell'ordine alfabetico⁴⁵⁹. Si tratta di poco più di un *divertissement*, che fa ricorso a tecniche di montaggio oggi largamente accessibili; tuttavia l'utilizzo del sistema di classificazione alfabetica come solo criterio post-produttivo - criterio, va da sé, completamente estraneo alle regole della narrazione finzionale - riesce, oltre che a porre implicitamente il problema tra classificazione e narrazione, a far emergere una nuova temporalità e un nuovo racconto in cui lo spettatore è particolarmente sollecitato ad una cooperazione interpretativa sempre aperta, nuova e imprevedibile.

Natalie Bookchin

Ho già fatto riferimento alle tesi di Natalie Bookchin sull'inevitabile declino e auspicabile rinascita della Network Art (*infra*. prg. 2). Vorrei ora soffermarmi sui suoi lavori artistici, i quali risultano particolarmente significativi ed esemplari di quella seconda e più diffusa tendenza dell'arte interattiva, ovvero il recupero e montaggio armonico di documenti e contributi realizzati dagli utenti della rete. Prenderò in considerazione tre progetti: *Testament* del 2009, *Now he's out in public and everyone can see* del 2012 e *Long Story Short*, la cui realizzazione è ancora in corso⁴⁶⁰.

I primi due progetti condividono un'impostazione tecnica ed estetica ed un lavoro di ricerca fonti sostanzialmente molto simile. *Testament* è un'installazione video a quattro canali⁴⁶¹ composta da filmati realizzati attraverso una forma di *found footage*, ovvero il montaggio di

⁴⁵⁸ Il titolo italiano è *L'uomo che visse nel futuro*.

⁴⁵⁹ Al seguente link è possibile vedere un estratto del film alla lettera T, <http://www.ucl.ac.uk/slade/slide/docs/thetimemachine.html>.

⁴⁶⁰ Ringrazio Natalie Bookchin per avermi permesso di visionare una prima versione ancora non definitiva del suo ultimo lavoro.

⁴⁶¹ I video sono visualizzabili al seguente indirizzo <http://bookchin.net/projects/testament.html>

centinaia di frammenti di video realizzati e caricati online dagli utenti. Si tratta di *vlogs*, ovvero video in cui un utente anonimo della rete rivolgendosi ad una videocamera fissa espone la propria opinione su un tema più o meno specifico. I filmati realizzati dall'artista americana si possono vedere online, ma sono stati pensati per essere proiettati su pareti: il formato è quello classico delle installazioni video, ma le immagini non coprono tutto lo spazio della proiezione, comparando in piccoli riquadri intermittenti, come volumi discontinui di un'unica registrazione, lasciando spesso la parete buia. Il montaggio dei frammenti è fatto sulla base di macro-temi (il lavoro, l'identità sessuale, la malattia e l'assunzione di medicine) e ruota essenzialmente intorno a due principi formali. Da un lato quello più esplicitamente narrativo: pur preservando la singola specificità degli interventi inseriti, l'artista riesce nell'intento di fornire al suo visitatore/spettatore una scorcio di realtà, un racconto comune su temi, difficoltà, situazioni irrisolte che collettivamente condividiamo e che caratterizzano in maniera inequivocabile il nostro attuale orizzonte storico e temporale. L'altro principio, che ovviamente lavora in sinergia con il primo, è anch'esso di natura formale ma più connotato tecnicamente: l'artista utilizza i video come se fossero tracce musicali digitali, sovrapponendo frasi e parole, utilizzando loop, silenzi ed altri effetti sonori proprio come se si trattasse di creare un unico pezzo musicale. Vi è quindi una marcata esibizione del principio tecnico alla base del montaggio, che crea un certo effetto di distanza con il suo interlocutore, riuscendo nonostante ciò a coinvolgerlo in questo racconto condiviso.

L'impostazione di *Now he's out in public and everyone can see* è grosso modo la stessa. Si tratta in questo caso di un'installazione video realizzata con 18 canali; Bookichin ha operato prima un lungo e complesso lavoro di ricerca sulla rete, arrivando ad accumulare molte ore di video, che nel montaggio finale si riducono a soli 16 minuti. In questo caso il lavoro di ricerca, selezione e montaggio è stato svolto sulla base di un unico tema che è quello della questione razziale: l'artista ha individuato tutti quei video in

cui gli utenti espongono opinioni su tale questione⁴⁶², a partire ovviamente dal caso del primo presidente nero nella storia degli Stati Uniti d'America. Muovendo da episodi specifici, come il tanto contestato certificato di nascita del presidente, attraverso la molteplicità di voci armonicamente montate emergono problemi di grande complessità che incidono profondamente nella vita sociale e collettiva americana⁴⁶³: le divisioni riconducibili ad un'appartenenza razziale vanno a sovrapporsi a quelle generate da fattori culturali ed economici, sullo sfondo di un sogno americano - per alcuni pericolosamente tramutato in un incubo socialista - che le persone faticano a vedere concretizzato. Quelle testimonianze dirette che avevano preso vita online, in un contesto di comunicazione sociale virale, vengono estrapolate dal loro naturale ambito mediale, acquisendo una nuova forza che deriva dalla moltiplicazione delle voci e dall'individuazione di intonazioni dominanti nelle testimonianze degli utenti. Il montaggio di voci intermittenti, che si completano, si richiamano e si sollecitano a vicenda, dà vita ad una complessità armonica spesso dissonante che investe di prepotenza l'utente/visitatore/spettatore. Il lavoro dell'artista non è stato solo quello di dare una, tra le tante possibili sistematizzazioni tematica a quell'enorme archivio visuale che è YouTube, ma soprattutto quello di riuscire a proporre una provvisoria, parziale e

⁴⁶² Uno di questi video è stato realizzato da un blogger in occasione della settimana di Kwanzaa, la settimana di celebrazioni che avviene nelle comunità afro-americane in memoria delle tradizioni africane. L'autore del video è venuto a conoscenza dell'utilizzo del suo vlog nell'ambito del montaggio di Bookchine e ha pubblicato un post di risposta. <http://cobb.typepad.com/cobb/2012/03/bookchin-seeing-me.html>

⁴⁶³ La notizia di questi giorni è il mancato rinvio a giudizio del poliziotto bianco che a Ferguson ha ucciso un giovane ragazzo nero disarmato e le proteste violente che da tale evento sono scaturite.

sempre modificabile forma di elaborazione corale⁴⁶⁴ di sentimenti vivi e profondamente radicati nel tessuto sociale che per il momento solo nella rete trovano un luogo di esibizione e raccolta.

Il progetto su cui Natalie Bookchin sta lavorando attualmente segue questa linea di ricerca, con l'unica, ma importante, differenza che i video su cui si esercita il montaggio armonico sono delle interviste realizzate appositamente per il progetto. *Long Story Short* vuole essere un vero e proprio racconto documentato dell'America di oggi, della povertà che investe trasversalmente la popolazione. Ad oltre duecento persone delle aree di Los Angeles, San Francisco e Oakland è stato chiesto di realizzare un video autoritratto in cui raccontano la loro storia, utilizzando semplicemente la webcam di un comune laptop. L'obiettivo dichiarato del progetto è quello di portare l'attenzione sul tema della povertà diffusa: un americano su tre vive sotto la soglia di povertà in uno dei paesi più ricchi al mondo, ma queste storie restano sommerse, anche nei contesti mediali più partecipativi come quello online. *Long Story Short*, si legge nella nota che accompagna il progetto, provvede a compilare un archivio mancante, quello appunto delle storie di persone che faticano e combattono ogni giorno gli effetti della povertà⁴⁶⁵, gli effetti di una nuova forma di schiavitù, come dice una delle voci del filmato, che è appunto quella dei soldi. In questo modo da un lato il progetto perde, forse quella spontaneità che derivava, negli altri casi, dall'utilizzo di video già presenti online, ovvero dotati di una propria vita in un contesto mediale ben preciso. D'altro canto però l'operazione artistica propone un emendamento a quelle stesse regole che la medialità virale impone, ovvero il fatto che la condivisione di

⁴⁶⁴ "Il lavoro è dotato di una particolare potenza musicale, specialmente quando le voci risuonano all'unisono. Bookchin trasforma degli oratori singoli in un coro greco della nostra epoca segnata dalla celebrità e dagli scandali politici, una collettività precaria, i cui membri usano spesso le stesse parole per esprimere sentimenti molto diversi. La sua installazione crea una camera d'eco prima di riverberi e segnali incrociati", E. Levin, "Towards A Social Cinema Revisited", *Millennium Film Journal*, N.58, October 2013, trad. mia ("There's a powerful musical quality to the work, particularly when voices ring out in unison. Bookchin transforms these individual speakers into a Greek chorus for our own age of celebrity and political scandal, a precarious collective, whose members often use the same words to express very different sentiments. Her installation creates an echo chamber full of reverb and crossed signals").

⁴⁶⁵ <http://longstory.us/project/>

racconti e storie attraverso le piattaforme sociali della rete mira a sollecitare facili forme di emotività diffusa in cui qualsiasi utente può immediatamente riconoscersi e cavalcare. Nel caso delle storie raccontate da *Long Story Short* si tratta di far emergere, invece, da quel racconto collettivo sommerso e volutamente inascoltato una riflessività condivisa, una forma di elaborazione collettiva del nostro statuto di cittadini, uomini e donne la cui identità e dignità è spesso definita dal mero stato sociale.

5.4.3 Ambienti ibridi e memoria

Studio Azzurro

La ricerca artistica che il collettivo milanese propone da più di trent'anni, oltre ad essere stata all'origine di questo lavoro, costituisce senza dubbio uno dei casi più significativi della virtuosa sinergia tra innovazione tecnologica, creatività ed elaborazioni di inedite forme memoriali. Vorrei prendere qui in considerazione solo uno dei molti progetti realizzati⁴⁶⁶ da Studio Azzurro, vale a dire quello dei musei narrativi, in particolar modo il caso della mostra *Fare gli Italiani*.

L'idea di museo narrativo viene sviluppata da Studio Azzurro alla fine degli anni'90, a partire da una precedente ricerca svolta sul concetto di "ambiente sensibile". Le installazioni sensibili, a cui lo Studio ha lavorato dal '94 in poi⁴⁶⁷, si configuravano come luoghi deputati al dialogo sinergico tra diversi livelli percettivi, principalmente quello del reale e quello del virtuale, vale a dire quello dei luoghi e dei sensi naturali e quello della progettazione e dell'immaginazione interattiva degli utenti. Questa sinergia dà vita a quello che Paolo Rosa, componente fondatore del gruppo,

⁴⁶⁶ Non intendo ripercorrere qui le varie fasi della ricerca dello Studio; per queste cfr., N. Pittaluga, V. Valentini (a cura di), *Studio Azzurro Teatro*, (a cura di) Contrasto, Roma 2012; M. G. Mattei (a cura di), *Interattività. Studio Azzurro. Opere tra partecipazione e osservazione*, Fondazione Umbria Spettacolo, Perugia, 1999; AA.VV., *Pensare l'arte. Verità, Figura, Visione*, Federico Motta Editore, Milano 1998; D. De Gaetano, *Mutazioni elettroniche. Le immagini di Studio Azzurro*, Lindau, Torino 1995.

⁴⁶⁷ Sono molti i lavori di Studio Azzurro che hanno indagato questa direzione; il più importante è probabilmente la mostra *Sensitive City* realizzata a Shanghai per il padiglione Italia in occasione dell'EXPO 2010. Per un elenco completo cfr. http://www.studioazzurro.com/index.php?option=com_works&view=category&cat_id=2&Itemid=24&lang=it.

definiva un “intreccio marcatamente sinestetico”⁴⁶⁸. L’idea del museo narrativo è quella di piegare la funzionalità di tale contesto polisensoriale alle esigenze didattiche, espositive e memoriali di un museo in cui l’utente diventa “co-pratagonista di un sistema che amplifica e sfrutta le sue potenzialità cognitive e sensoriali”⁴⁶⁹. Il museo di collezione, riqualificato attraverso la progettazione tecno-estetica dell’ambiente sensibile, diventa un museo di narrazione, un luogo in cui poter partecipare ad una storia, che collettivamente viene ricostruita, non tanto nei suoi aspetti informativi, quanto in quelli più evocativi. Il museo di narrazione si presenta, allora, come il luogo ideale per il dispiegamento di quell’atto creativo capace di trasformare la memoria archivio, la memoria delle informazioni e dei dati, in memoria funzionale, tessitrice di orizzonti di senso condivisi. Scrivono gli artisti:

La memoria contenuta nel museo è vista come materia fluida, i cui significati devono essere continuamente rinegoziati nel presente, nel rapporto con il sistema e con la struttura sociale in cui siamo inseriti. La partecipazione diretta dei visitatori garantisce questo processo di riattualizzazione della memoria. I musei non sono più solo “contenitori” di memoria ma luoghi in cui elaborare e definire collettivamente significati e identità.⁴⁷⁰

La forza evocativa del museo può continuare al di là del luogo fisico, in quella “stanza in più virtuale collocata in Internet”, vale a dire la Rete, che potenzialmente può diventare non solo il luogo per l’approfondimento di notizie e informazioni, di cui l’installazione narrativa interattiva ha fornito un *frame*, ma anche il luogo di scambio e dibattito tra gli utenti a partire dalle evocazioni prodotte dall’esperienza. L’atto creativo che permette il passaggio dall’archivio alla narrazione non si esaurisce nella mera esposizione, ma si dispiega nella singola, unica ed irripetibile esperienza che ciascun visitatore/utente fa e che può potenzialmente essere condivisa.

Intorno a questa idea prende vita l’imponente mostra *Fare gli Italiani*, allestita da Studio Azzurro alle Officine Grandi Riparazioni di

⁴⁶⁸ A. Balzola, P. Rosa, *L’arte fuori di sé. Un manifesto per l’età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano 2011.

⁴⁶⁹ Studio Azzurro, *Musei di narrazione. Percorsi interattivi e affreschi multimediali*, SilvanaEditoriale, Cinisello Balsamo 2011, p. 12.

⁴⁷⁰ Ivi, p. 15.

Torino, in occasione dei 150 anni dell'Unità d'Italia. La mostra, come a scrivere è lo stesso Paolo Rosa direttore artistico del progetto, ha due presupposti fondanti⁴⁷¹: il primo è la coppia inclusione/esclusione individuata dai curatori scientifici come strumento privilegiato per la selezione dei materiali; il secondo è il luogo scelto per le installazioni, ovvero una sorta tempio in disuso dell'industria italiana, oggi diventato uno spazio espositivo per eventi culturali che tuttavia riesce ancora ed emanare il sapore di un passato operoso, di grandi e piccoli sacrifici ed imprese.

Il percorso espositivo, molto lungo e articolato, ripercorre i tasselli più importanti della storia dei 150 anni dall'unità di Italia: i padri fondatori, le guerre mondiali, i fenomeni migratori, le mafie, la diffusione dei mezzi di trasporto e dei mezzi di comunicazione di massa, ma anche la scuola, la chiesa, l'Italia delle città e l'Italia delle campagne. Collegate tra di loro da raccordi cronologici, queste "isole tematiche" si presentano come degli ambienti interattivi in cui, a seconda della tecnologia scenica utilizzata, l'utente è variamente chiamato a rispondere. Muovendo dall'idea dell'unicità e irripetibilità dell'esperienza della mostra, vorrei qui brevemente descrivere quelle isole tematiche che, per ragioni evidentemente del tutto personali, hanno lasciato una traccia più profonda nella mia memoria.

L'isola scuola è costituita principalmente da sei grandi lavagne che delimitano lo spazio di un'ipotetica aula piena di banchi e oggetti scolastici d'epoca. La lavagna - in una forma *rimediata* della più tradizionale delle esperienze infantili - diventava il tramite audio-visuale della conoscenza: su alcune di esse, infatti, vengono proiettate immagini che testimoniano i cambiamenti che hanno investito l'istituzione scolastica nel corso degli anni; in due casi invece l'utente è chiamato ad interagire con l'antico-nuovo dispositivo per visualizzare foto e attivare racconti. *L'isola della chiesa*, invece, è introdotta dalla proiezione di immagini di una surreale processione, lunga 12 metri, da cui emergono, come in una vera processione di paese, voci, canti, invocazioni, preghiere racconti; il corteo

⁴⁷¹ P. Rosa, "Una mostra per fare comunità", in *Fare gli Italiani. 1861-2011. Una mostra per i 150 anni della storia dell'Italia*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo 2011, p. 7.

variegato termina con un carro, “contrappunto fisico di questo insieme virtuale”⁴⁷².

Esaminiamo ancora due isole: quella dedicate alle *migrazioni* e quella dedicata alle *mafie*. Lo spazio della prima è sovrastato da una grande rete colma di valigie, bauli e sacchi, dalla quale cadono sotto forma di proiezione le valigie dei migranti, che custodiscono e allo stesso tempo espongono i racconti e le storie di speranza e sofferenza, coraggio e disperazione, su cui l’Italia post-conflitti mondiali si è letteralmente ricostruita. Testimonianze audio e audiovisive riescono a dare volti e voci ad un importante pezzo di storia italiana, in cui privatezza e condivisione sono elementi ossimorici ma complementari. Tra due imponenti librerie, piene di faldoni, si apre, invece, lo spazio dedicato alle mafie. All’utente spetta il compito più importante: decidere di mettere le mani su quei fascicoli, sceglierne uno ed aprirlo in corrispondenza di un proiettore. Delle immagini d’archivio racconteranno la storia di un’Italia sommersa, eppure così violentemente presente nella storia degli uomini e delle comunità. Immagini ampiamente disponibili online, probabilmente consunte dall’ipermediazione televisiva, incastonate in questo racconto corale, che in questa sezione, forse più che in altre, investe direttamente lo spettatore, riescono a riacquistare la forza e la potenza della testimonianza.

Le brevi descrizioni che ho qui riportato non riescono certamente a restituire la ricchezza dell’esperienza del visitatore e tuttavia possono valere come semplice descrizione della configurazione tecno-estetica della mostra. Da questa possiamo ricavare almeno due fondamentali indicazioni, con cui mi avvio a conclusione. La prima riguarda essenzialmente il fatto - lo abbiamo già detto - che un importante cambiamento investe oggi la figura dell’artista. Le creazioni di Studio Azzurro sono il risultato di un lavoro collettivo e plurale in cui convergono non solo sensibilità e immaginari diversi, ma soprattutto competenze ed expertise molto differenti e specifiche; il lavoro del gruppo prevede l’apporto delle competenze di figura molto diverse, da quella del regista o direttore artistico a quelle dei tecnici e degli ingegneri per lo sviluppo e l’implementazione delle interfacce interattive. Paradossalmente l’artista, in questa forma di rinnovamento del suo lavoro attraverso le più avanzate innovazioni tecnologiche, sembra riagganciare l’originario senso della

⁴⁷² Ivi, p. 24.

techné, ovvero un fare pratico non dissimile da quello dell'artigiano, che va ad interagire con una ricca varietà di risorse creative⁴⁷³.

La seconda indicazione è che in tale rinnovamento della pratica artistica sempre più coinvolta nell'elaborazione di nuovi scenari offerti dalle tecnologie digitali, si sta probabilmente avviando un percorso di riqualificazione dell'arte, la definizione di un nuovo statuto che viene ad acquisire nuovamente un ruolo centrale nella comune vita ed esperienza degli individui. In tale processo di ridefinizione dell'arte, essa da oggetto diventa soggetto. Scrive Paolo Rosa:

Non è solo [l'arte], come in molti casi, contenuto, ma può essere il contenitore narrativo. Del resto creare situazioni emozionali, lavorare sulle sensibilità è un compito dell'arte. Nei limi tematici, in quelli etici, irrinunciabili, si possono trovare le modalità espressive di straordinaria efficacia e aderenza con le necessità sociali. In più può essere un'opportunità per ricostruire un rapporto con le persone comuni, sganciandosi da quella dimensione elitaria che sta alla base del sistema artistico vigente (...) In questo senso il museo può diventare punto di riferimento, anche rituale, in cui riconoscersi e in cui ritrovare la comune narrazione⁴⁷⁴.

La possibilità che l'arte riagganci il vivere delle persone comuni si dà principalmente lavorando sugli aspetti problematici che emergono con la diffusione delle nuove tecnologie e della medialità digitale partecipata, cioè lavorando essenzialmente intorno a due grandi problematiche: l'esteriorizzazione sempre più massiccia delle facoltà dell'uomo e la riattivazione di tracce e documenti conservati sotto forma di memoria digitale. Nella ricerca di Studio Azzurro ciò avviene per l'appunto attraverso la creazione di ambienti ibridi che, da un lato, prendono vita dalla sollecitazione programmata dei nostri sensi e, dall'altro, amplificano

⁴⁷³ "Oggi al termine di un percorso ideologico condizionato soprattutto dalle logiche del mercato dell'arte, si è giunti alla situazione opposta, dove paradossalmente è solo la personalità dell'artista a garantire il valore dell'opera, come una griffe della moda. L'idea di bottega oggi può essere rilanciata mediante un radicale rovesciamento del suo senso e delle sue pratiche. Dalla bottega all'habitat, il cui centro non è la figura dell'artista genio, ma la concentrazione di molteplici risorse creative, A. Balzola, P. Rosa, *L'arte fuori di sé*, cit., p. 57.

⁴⁷⁴ P. Rosa, "Multimedialità, linguaggi, musei di narrazione" in E. Tavani (a cura di), *Parole ed estetica dei nuovi media*, Carocci, Roma 2011, pp. 163-170.

le nostre facoltà (cognitive ed estetiche) attraverso la loro messa in rete, cioè attraverso l'elaborazione di un percorso condiviso, di uno spazio interattivo partecipato che *potenzialmente* può continuare a vivere online⁴⁷⁵. Scrivono Paolo Rosa e Andrea Balzola:

Questo processo di stratificazione collettiva e rituale che ricopre gli oggetti culturali tradizionali di patine, di gesti visibili e invisibili, trasformandoli in catalizzatori delle energie e delle tensioni di gruppo, può essere comparato con il processo innescato dall'attuale ricerca sulla dimensione partecipativa dell'interattività. In essa si sperimenta il tentativo, non facile, di trasformare le tracce che si depositano nel database del dispositivo tecnologico in tracce virtuose, estraendone l'essenza, considerandole impronte di una partecipazione identitaria, sedimentazione di un punto di vista che cambia l'origine del processo stesso. Occorre evitare che queste tracce rimangano neutre. Non esiste neutralità del segno: quando le tracce sono intercettate all'insaputa dei soggetti, il loro utilizzo può rivelarsi strumentale. Quando invece si dà una risposta consapevole al dispositivo interattivo essa può diventare un vero e proprio "atto generativo", contribuendo al processo partecipativo di stratificazione di senso e di trasformazione dell'evento originario dell'artista.

Le sorti dell'arte, nella forma di ambiente ibrido basato su un circolo di stimolo-risposta tra i dispositivi e gli individui, dipende essenzialmente dallo sviluppo delle forme e dei protocolli dell'interattività. La sfida, come scrivono Balzola e Rosa, è quella di trasformare le tracce di tale interazione, che si depositano automaticamente nella riserva di memoria del dispositivo, in atti generativi, ovvero in continue occasioni di rinnovamento del dispositivo e con essa dell'esperienza e dell'evento immaginata e programmata dell'artista. Ci troviamo cioè nell'ambito di un'interattività intesa nella sua accezione più forte. Questo indirizzo della

⁴⁷⁵ "L'arte capace di uscire fuori di sé deve sapersi attrezzare verso le responsabilità che le verranno affidate e deve affrontare il territorio decisivo della Rete praticando il moto esplosivo che essa produce, vale a dire creando continui connubi tra ciò che il "tecno sistema" del Web può offrire e l'ecosistema del mondo reale. Spingendo cioè la cultura della Rete nella direzione di uno scambio continuo con la realtà, avviando processi che sortiscono azioni e accogliendo le loro conseguenze di nuovo nelle trame di quella larga dimensione partecipativa che solo il Web può garantire. Un respiro continuo tra un dentro e un fuori", A. Balzola, P. Rosa, *L'arte fuori di sé*, cit., p. 85.

ricerca artistica, scrivono gli autori, restituisce all'arte quella dimensione auratica che per lungo tempo si è ritenuta perduta a causa delle innovazioni tecnologiche: l'esperienza predisposta dall'artista nella forma di un ambiente ibrido non si esaurisce mai in se stessa, ma vive della continua partecipazione rituale dello spettatore, che diventa a sua volta "spett-autore". L'aura non è più quella dell'opera, ma quella della relazione rituale che si instaura tra l'ambiente e l'utente⁴⁷⁶ e che produce l'unicità dell'esperienza.

La ritualità della partecipazione interattiva, prevista dall'ambiente ibrido predisposto dall'artista - che non si esaurisce mai in tale predisposizione - diventa l'alternativa possibile alla mera riattivazione automatizzata delle tracce digitali. L'arte può aspirare a utilizzare creativamente l'interattività "per riconfigurare le modalità d'uso della memoria individuale e collettiva"⁴⁷⁷, definendo in questo modo un nuovo modello estetico fondato proprio sulla capacità di sollecitare le "forme di sensibilità emergenti" e di attivare inedite forme collettive di elaborazione e costruzione della memoria.

⁴⁷⁶ Cfr. *ivi* pp. 98-99.

⁴⁷⁷ *Ivi*, p. 18.

BIBLIOGRAFIA

AA.VV.,

1998 *Pensare l'arte. Verità, Figura, Visione*, Federico Motta Editore, Milano.

AA.VV

2013 *Design&Cultural Heritage*. 3 Volumi; F. Irace (a cura di), Vol. 1. *Immateriale, virtuale, interattivo*; F. Irace, G. Ciagà (a cura di), Vol. 2 *Archivio animato*; E. Lupo, R., Trocchianesi, Vol. 3. *Progetto memoria del temporaneo*, Electa, Milano.

AA.VV.

2013 *The Archives Issue* in "The Journal of Visual Studies", vol. 12, n. 3.

Adorno, T., Horkheimer, M.,

1969 *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*, Fischer Verlag GmbH, Frankfurt a.M.; tr. it., *Dialettica dell'illuminismo*, Einaudi, Torino, 1997.

Agamben, G.,

1998 *Image et mémoire*, Hoëbeke, Paris.

Antinucci, F.,

2009 *L'algoritmo al potere. Vita quotidiana ai tempi di Google*, Laterza, Roma- Bari.

2011 *Parola e immagine. Storia di due tecnologie*, Laterza, Roma-Bari.

Ardovino, A.,

2011 *Raccogliere il mondo. Per una fenomenologia della rete*, Carocci, Roma.

Assmann, A.,

2002 *Ricordare. Forme e mutamenti della memoria culturale*, Il Mulino, Bologna.

Assante, E., Castaldo, G.,

2004 *Blues, Jazz, Rock, Pop. Il novecento americano*, Einaudi, Torino.

- Balzola, A., Rosa, P.,
 2011 *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano
- Barabasi, A. L.,
 2002 *The New Science of Network*, Perseus Publishing, Cambirdge, tr. it., *Link. La scienza delle reti*, Einudi, Torino 2004.
- Baron, J.,
 2014 *The Archive Effect: Found Footage and the Audiovisual Experience of History*, Routledge, London - NewYork.
- Baudrillard, J. ,
 1995 *Le crime parfait*, Éditions Galilée, Paris; tr. it. *Il delitto perfetto*, Raffaello Cortina, Milano 1996.
- Benjamin, W.,
 1936 "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner Reproduzierbarkeit" in *Gesammelte Schriften*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1989; tr. it., *L'origine dell'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità. Tre versioni*, a cura di Fabrizio Desideri, Donzelli, Roma 2012.
- Bergson, H.,
 1896 *Matière et mémoire*, PUF, Paris; tr. it *Materia e memoria*, Laterza, Roma-Bari 2013.
- Bodei, R.,
 2003 "Riflessioni su alcune premesse dall'arte interattiva", in *Arte tra azione e contemplazione. L'interattività nelle ricerche artistiche*, a cura di S. Vassallo e A. Di Bruno, ETS, Pisa.
- Bolter, J.D., Gromala, D.,
 2003 *Windows and Mirrors, Interaction Design, Digital Art and the Myth of Transparency*, MIT Press, Cambridge (MA).

- Bolter, J. D., Grusin, R.,
 2000 *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge (MA), tr. it., *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Geurini, Milano 2003.
- Bookchin, N.,
 2006 "Grave Digging and Net Art: a Proposta for the Future" *Network Art. Practices and Position* (T. Corby ed.), Routledge, London -New York.
- Bordini, S.,
 2003 "Più che un'immagine. Considerazione sull'arte interattiva", in *Arte tra azione e contemplazione. L'interattività nelle ricerche artistiche*, a cura di S. Vassallo e A. Di Bruno, ETS, Pisa.
- Borggreen, G., Gade, R.,
 2013 *Performing Archives. Archives of Performace*, Museum Tusculanum Press, Copenaghen.
- Bosma, J.,
 2006 "Art as experience: meet the active audience" in *Network Art. Practices and Position* (T. Corby ed.), Routledge, London -New York.
- Bourriaud, N.,
 2002 *Postproduction. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Les presses du réel, Dijon 2002; tr. it. *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Postmedia Books, Milano 2004.
- Campanelli, V.,
 2011 *Remix it yourself. Analisi socio-estetica delle forme comunicative del Web*, CLUEB, Bologna.

Campo, A., Cecchi, D., Guastini, D.,
2011 *Alla fine delle cose. Contributi a una storia critica delle immagini*, (a cura di), La Casa Usher, Lucca.

Carboni, M.,
2012 *Analfabeatles. Filosofia di una passione elementare*, Castelvecchi, Roma.

Casetti, F.,
2011 "I media della condizione post-mediale" in *Alla fine delle cose. Contributi a una storia critica delle immagini*, a cura di A. Campo, D. Cecchi, D. Guastini, La Casa Usher, Lucca.

Castells, M.,
2001 *The Internet Galaxy, Reflections on the Internet, Business and Society*, Oxford University Press, Oxford; tr. it., *Galassia Internet*, Feltrinelli, Milano, 2010

Cati, A.,
2013 *Immagini della memoria. Teorie e pratiche del ricordo tra testimonianza, genealogia, documentari*, Mimesis, Milano 2013

Cecchi, D.,
2013 *La costituzione tecnica dell'umano*, Quodlibet, Macerata.

Chun, W., Keenan, T.,
2005 "Introduction", in *New Media, Old Media: A History and Theory Reader*, eds. W. Chun, T. Keenan, Routledge, New York - London.

Chun, W.,
2011 *Programmed Visions. Software and Memory*, The MIT Press, Cambridge (MA).

Corby, T.,
2006 *Network Art. Practices and Position* (ed.), Routledge, London-New York.

- Cukier, K., Mayer-Shoenberger V.,
 2013 *Big Data: A Revolution That Will Transform How We Live, Work, and Think*, Houghton Mifflin, New York, tr. it., *Big data. Una rivoluzione che trasformerà il nostro modo di vivere e già minaccia la nostra libertà*, Garzanti, Milano 2013.
- D'Angelo, P.,
 2011 *Estetica*, Laterza, Roma-Bari.
- De Gaetano, R.,
 1995 *Mutazioni elettroniche. Le immagini di Studio Azzurro*, Lindau, Torino.
- De Kerckhove, D.,
 1995 *The Skin of Culture. Investigating the New Electronic Reality*, Somerville Press, London.
 1997 *Connected Intelligence. The arrival of the web society*, Somerville House, London.
- Deleuze, G.,
 1990 "Post-scriptum sur les sociétés de contrôle" in *Pourparlers 1972 - 1990*, Les éditions de Minuit, Paris; tr. it. "Poscritto sulle società di controllo" in *Pourparlers*, Quodlibet, Macerata 2000.
- Derrida, J.,
 1995 *Mal D'Archive. Une impression freudienne*, Galilée Paris; tr. it. *Mal d'archivio*, Filema Edizioni, Napoli 1996.
- Derrida, J., Stiegler, B.,
 1996 *Échographies de la télévision*, Galilée, Paris; tr. it., *Ecografie della televisione*, Cortina, Milano 1997.
- Desideri, F.,
 2012 "I Modern Times di Benjamin", in *L'origine dell'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità. Tre versioni*, a cura di Fabrizio Desideri, Donzelli, Roma 2012.

Dewey, J.,

1934 *Art as Experience*, Putnam, New York; tr.it *Arte come esperienza*, a cura di G. Matteucci, Aesthethica Edizioni, Palermo 2007

Didi-Huberman, G.,

2002 *L'Image survivante Histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*, Les éditions de Minuit, Paris, tr. it *L'immagine insepolta. Aby Warburg, la memoria dei fantasmi e la storia dell'arte*, Einaudi, Torino, 2006.

Diodato, R.,

2005 *Estetica del virtuale*, Mondadori, Milano.

2013 *Relazione e virtualità. Un esercizio del pensiero estetico*, EDB, Bologna.

Diodato, R., Somaini, A.,

2011 *Estetica dei media e della comunicazione*, (eds), il Mulino, Bologna.

Doane, M. A.,

2002 *The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive*, Harvard Univ. Press, Cambridge (MA).

Ebeling, K., Günzel, S.,

2009 *Archivologie. Theorien des Archives in Philosophie, Medien und Künsten*, Kadmos, Berlin.

Ėjzenštejn, S.,

2013 *Il montaggio*, a cura di P. Montani, Marsilio, Venezia.

Erl, A.,

2005 *Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen. Eine Einführung*, Metzler, Karlsruhe, tr. ing. *Memory in Culture*, Palgrave MacMillan, New York 2011.

2008 *Cultural Memory Studies. An International and Interdisciplinary Handbook*, (ed. with Ansgar Nünning, Sara B. Young) de Gruyter, Berlino - NewYork.

2009 *Mediation, Remediation and the Dynamics of Cultural Memory*, de Gruyter, Berlino- New York.

- Ernst, W.,
2013 *Digital Memory and the Archive*, ed. by J. Parikka, University of Minnesota Press, Minneapolis -London.
- Ferraris, M.,
2009 *Documentalità. Perché è necessario lasciar tracce*, Laterza, Roma- Bari.
2011 *Anima e iPad*, Guanda, Parma.
- Fertig, J.,
2011 "Die Archivefall", *Kusttexte.de*, 1, 2011
- Feyles, M.,
2013 *Ipomnesi. La memoria e l'archivio*, Rubettino.
- Foster, H.,
2004 "An Archival Impulse", *October 110*, 2004.
- Foucault, M.,
2004 *Sécurité, Territoire, Population. Cours au Collège de France 1977-1978*, Seuil/Gallimard, Paris; tr.it *Sicurezza, territorio, popolazione. Corso al Collège de France (1977-1978)*, Feltrinelli, Milano 2005.
- Freud, S.,
1900 *Die Traumdeutung*, Franz Deuticke, Leipzig-Wien; trad. it *L'interpretazione dei sogni*, Bollati Boringhieri, Torino, 1989
- Gadamer, H. G.,
1960 *Gesammelte Werke: Band 1: Hermeneutik I: Wahrheit und Methode: Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*, Mohr Siebeck 2010; tr. it. *Verità e metodo. Vol. 1: Lineamenti di ermeneutica filosofica*, a cura di G. Vattimo, Bompiani, 2001.
- Galloway, A., Thacker, E.,
2007 *The Exploit. A Theory of Networks*, University of Minnesota Press, Minneapolis (MN).
- Garde-Hansen, J., Hoskins, A., Reading, A.,
2009 *Save as...Digital Memories*, (eds.), Palgrave Macmillan, New York.

Garde-Hansen, J.,

2011 *Media and Memory*, Edinburgh Univ. Press, Edinburgh.

Garroni, E.,

1986 *Senso e Paradosso. L'estetica filosofia non speciale*, Laterza, Roma-Bari

1999 "Introduzione" in I. Kant, *Critica della facoltà di giudizio*, a cura di E. Garroni e H. Hohenegger, Einaudi, Torino.

Gere, C.,

2006 "The History of Network Art", *Network Art. Practices and Position* (T. Corby ed.), Routledge, London-New York, pp. 11 -23.

Grusin, R.,

2010 *Premediation. Affect and Mediality After 9/11*, London-New York, Palgrave, 2010.

2015 "Mediashock", in *Atti del Convegno. L'abitare possibile: estetica, architettura e new media*, Mondadori, Milano 2015 (in corso di pubblicazione).

Guasch, A.M.,

2011 *Arte y Archivo. 1920- 2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*, Akal, Madrid.

Heidegger, M.,

1938 "Die Zeit des Weltbildes" in *Holzwege*, Klostermann, Frankfurt am Main, 1950; trad. it. "L'epoca dell'immagine del mondo" in *Sentieri Interrotti*, La Nuova Italia, Firenze 1973.

1951 "Bauen, Wohnen, Denken" in *Vorträge und Aufsätze (1936–1953)*, ed. F.-W. von Herrmann, 2000; tr. it. "Costruire, abitare, pensare", *Saggi e discorsi*, Mursia, Milano 2007.

Halbwachs, M.,

1925 *Les cadres sociaux de la mémoire*, Albin Michel, Paris, 1994; tr. it. *I quadri sociali della memoria*, Ipermedium, Napoli 1997.

1950 *La mémoire collective*, Les Presses universitaires de France, Paris

1967; *La memoria collettiva*, Edizioni Unicopli, Milano 2001.

Jenkins, H.,

2006 *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York; tr. it, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007.

Jenkins, H., Ford, S., Green, J.,

2013 *Spreadable Media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, New York Univ. Press, new York 2013, trad. it, *Spreadable media. I media tra condivisione, circolazione e partecipazione*, Apogeo, 2013.

Kelly, K.,

2010 *What Technology Wants*, Viking Press, New York; trad. it, *Quello che vuole la tecnologia*, Codice Edizioni, Torino 2011.

Kolko, J.,

2007 *Thoughts on Interaction Design*, Brown Bear, London.

Leroi-Gourhan, A.,

1964 *Le geste et la parole, vol. 1-2*, Ed. Albin-Michle, Paris; tr. it *Il gesto e la parola*, vol. I-II, Einaudi, Torino 1977

Levin, E.,

2013 "Towards A Social Cinema Revisited", *Millennium Film Journal*, N.58, October

Lévy, P.,

1994 *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, La Découverte, Paris; tr. it. *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano 1996.

1995 *Qu'est-ce que le virtuel?*, Editions La Découverte, Paris 1995; tr. it. *Il virtuale*, Cortina, Milano 1997.

Lindeperg, S.,

2013 *La voie des images*, Verdier, Paris.

Lovink, G.,

2011 *Networks without a cause: a critique of social media*, Cambridge, Polity;
tr. it. *Ossessioni collettive: critica dei social media*, Milano, EGEA, 2012

Manovich, L.,

2002a *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge (MA), tr. it., *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Milano, 2002.

2002b "Data Visualization as New Abstraction and Anti-Sublime",
disponibile online @manovich.net

2003 "New Media from Borges To HTML", Introduction to *The New Media Reader*, eds. Noah Wardrip-Fruin and Nick Montfort, The MIT Press, Cambridge (MA).

2005 "Remixability", disponibile online @ manovich.net.

2008 "Introduction to Info-Aesthetics", disponibile online @manovich.net

2010 "What is visualization", disponibile online @manovich.net.

2013 *Software Takes Command*, Bloomsbury, New York.

Massumi, B.,

2002 *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*, Duke Univ. Press, Durham 2002.

Mattei, M.G.,

1999 *Interattività. Studio Azzurro. Opere tra partecipazione e osservazione*, (a cura di), Fondazione Umbria Spettacolo, Perugia.

Mayer-Shoenberger, V.,

2009 *Delete: The Virtue of Forgetting in the Digital Age*, Princeton Univ. Press, Princeton; trad. it. *Il diritto all'oblio nell'era digitale*, EGEA, Milano 2010.

McLuhan, M.,

1964 *Understanding Media: The Extensions of Man*, Gingko Press, Berkeley;
tr. it., *Capire i media. Gli strumenti del comunicare*, IlSaggiatore,
Milano 2011.

Middleton, R.,

1990 *Studying Popular Music*, Open Univ. Pr, London, tr. it *Studiare la
popular music*, Feltrinelli, Milano 2001.

Mirzoeff, N.,

2009 *An Introduction to Visual Culture* , Second Ed.,Routledge, New
York-London

Mitchell, W.J.T.,

2005 *What do pictures want? The Lives and Loves of Images*, The University
of Chicago Press, Chicago.

Montani, P.,

2007 *Bioestetica. Senso comune, tecnica e arte nell'età globalizzata*, Carocci,
Roma.

2007 "Esperienza estetica e anestesie dell'esperienza" in *Esperienza
estetica. A partire da John Dewey*, a cura di L. Russo, Aesthetica
Preprint Supplementa, Palermo, 2007, pp. 163-173.

2010 *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rfigurare, testimoniare il
mondo visibile*, Laterza, Roma-Bari.

2014 *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Cortina,
Milano.

Munari, B.,

1966 *Arte come mestiere*, Laterza, Roma-Bari.

Navas, E.,

2012 *Remix Theory. The Aesthetics of Sampling*, Springer, Vienna.

Ortoleva, P.,

2011 *Prefazione in Capire i media. Gli strumenti del comunicare*, IlSaggiatore, Milano.

2012 *Dal sesso al gioco*, Espress Edizioni, Torino

Pariser, E.,

2011 *The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You*, Penguin Press, New York, tr. it. *Il filtro*, Il Saggiatore, Milano 2012.

Pearce, C.,

2009 *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, MIT Press, Cambridge (MA)

Peverini, P.,

2014 "Urban storytelling ed estetiche del quotidiano. Gli hashtag come parole chiave del sentire comune" in *Logos Comunicacao & Universidade, Universidade do Estado do Rio de Janeiro*, Edicao 37, vol. 20.

Pinotti, A., Somaini, A.,

2009 *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Cortina, Milano.

Pittaluga, N., Valentini, V.,

2012 *Studio Azzurro Teatro*, (a cura di) Contrasto, Roma.

Rosa, P.,

2011 "Una mostra per fare comunità", in *Fare gli Italiani. 1861-2011. Una mostra per i 150 anni della storia dell'Italia*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo.

2011 "Multimedialità, linguaggi, musei di narrazione" in E. Tavani (a cura di), *Parole ed estetica dei nuovi media*, Carocci, Roma.

Røssaak, E.,

2010 *The Archive in Motion. New Conception of the Archive in Contemporary Thought and New Media*, (ed.), Practices, Novus Press, Oslo.

- Rushkoff, D.,
 2010 *Program or be Programmed. Ten Commands for a Digital Age*, OR Books, New York; tr.it *Programma o sarai riprogrammato. Dieci istruzioni per sopravvivere all'era digitale*, Postmedia Books, Milano, 2012
- Ryan, J.,
 2010 *A History of the Internet and the Digital Future*, Reaktion Books, London.
- Sauter, J., Jaschko, S., Ängeslevä, J.,
 2011 *Art+com. Medien, Räume und Installationen*, Gestalten, Berlin 2011.
- Schiller, F.,
 1795 *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*, Reclam 2007; tr. it. *L'educazione estetica*, a cura di G. Pinna, Aesthetica, Palermo, 2005.
- Serres, M.,
 2012 *Petite Poucette*, Le Pommier, Paris 2012; trad. it. *Non è un mondo per vecchi. Perché i ragazzi rivoluzionano il sapere*, Bollati Boringhieri, Torino 2013.
- Shirky, C.,
 2010 *Cognitive surplus: creativity and generosity in a connected age*, New York, The Penguin Press, 2010; tr. it., *Surplus Cognitivo*, Codice Edizioni, Torino.
- Sierek, K.,
 2009 *Image Oiseax. Aby Warburg et la théorie des medias*, Klincksieck, Paris.
- Simondon, G.,
 1958 *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Paris.
- Singer, P. W.,
 2010 "MEET THE SIMS...and Shoot Them", *Foreign Policy*, No. 178, pp. 91-95.
- Sinnreich, A.,
 2010 *Mashed Up. Music. Technology and the Rise of Configurable Culture*, University of Massachusetts Press, Boston

- Spieker, S.,
2008 *The Big Archive. Art from Bureaucracy*, The MIT Press, Cambridge (MA).
- Sterne, J.,
2006 "The MP3 as Cultural Artifact", *New media & Society*, Vol. 8, SAGE Publications, London, 2006, pp. 825-842
2012 *MP3. The Meaning of a Format*, Duke University Press, Durham-London.
- Stiegler, B.,
1994 *La technique et le temps*, I-III. vol., Galilée, Paris 1994 - 2001.
2009 "Leroi-Gouhran: L'inorganique organisé" in *Les Cahiers de Médiologie*, N.6, 2009, pp. 187 - 194.
2012 *De la misère symbolique*, Flammarion, Paris.
- Studio Azzurro
2011 *Musei di narrazione. Percorsi interattivi e affreschi multimediali*, SilvanaEditoriale, Cinisello Balsamo.
- Suellentrop, C.,
2006 "Playing with Our Minds", *The Wilson Quarterly*, Vol. 30, No. 3, pp. 14- 21.
- Tatarkiewicz, W.,
1976 *Dzieje sześciu pojęć*, Varsavia; tr.it *Storia di sei idee*, Aesthetica, Palermo 2011.
- Tavani, E.,
2011 *Parole ed estetica dei nuovi media*, (a cura di) Carocci, Roma.
- The Beatles,
2000 *The Beatles Anthology*, Chronicle Books, San Francisco.
- Todorov, T.,
1996 *Gli abusi della memoria*, Ipermedium Libri, Napoli, 1996
- Vassallo, S., Di Bruno, A.,
2003 *Arte tra azione e contemplazione. L'interattività nelle ricerche artistiche* (a cura di), ETS, Pisa 2003

Van Dijck, J.,
2007 *Mediated Memories in the Digital Age*, Stanford University Press,
Stanford.

Zucconi, F.,
2013 *La sopravvivenza delle immagini nel cinema. Archivio, montaggio,
intermedialità*, Mimesis, Milano 2013