



Università
Ca'Foscari
Venezia

Corso di Laurea
Magistrale
in Economia e
Gestione delle Arti e
delle attività culturali

Tesi di Laurea

Pratiche di digital curation

L'importanza della
spazialità e delle
dinamiche comunicative

Relatore

Ch.ma Prof.ssa Silvia Burini

Correlatore

Egr. Dott.ssa Maria Redaelli

Laureando

Nicola Tetro

Matricola 975429

Anno Accademico

2021 / 2022

Indice

Introduzionep.2

Capitolo 1

Premessa sociologica. Una partita a tre: contenuto, medium, pubblico

1.1 Il rapporto tra medium e contenuto.....p.4

1.2 Fruire partecipando: l'avvento del prosumer.....p.16

Capitolo 2

Perché curare significa mediare.....p.24

Capitolo 3

Il coinvolgimento dello spettatore

3.1 Il ruolo del pubblico nelle performance.....p.33

3.2 Performance tecnologiche: il corpo come veicolo, lo spazio virtuale e il ruolo dello spettatore.....p.48

Capitolo 4

Pratiche curatoriali di arte digitale

4.1 Il difficile rapporto tra net.art e spazi espositivi.....p.63

4.2 Le piattaforme digitali come spazi per una curatela collettiva.....p.111

Conclusioni.....p.139

Bibliografia.....p.144

Sitografia.....p.153

Introduzione

L'intento del seguente lavoro non è quello di dare una limpida definizione del ruolo del curatore d'arte, o del curatore in generale, figura quanto mai complessa e misteriosa, voci più autorevoli del sottoscritto si sono già cimentate in questo arduo compito in passato, raggiungendo risultati più o meno soddisfacenti, ma mai totalizzanti o universali.

Il mestiere del curatore potrebbe essere considerato, con l'ausilio di una fervida immaginazione, come una costellazione di funzioni strettamente interrelate l'una con l'altra: la selezione delle opere, la scelta di mezzi adeguati, la stesura di testi, le pratiche espositive, la comunicazione con i vari soggetti interessati, in particolare con le due polarità di un'esibizione, ovvero gli artisti e il pubblico. Questa rapida rassegna dimostra quanto detto prima, ovvero che identificare il curatore in una figura professionale chiaramente definita è quasi impossibile.

In virtù di questa difficoltà nell'affrontare in modo complessivo i molteplici aspetti del ruolo del curatore, si è deciso di porre un focus sull'attività che racchiude in sé il senso profondo di questo mestiere, in particolare ai giorni nostri: la comunicazione.

Nel dettaglio, si tenterà di analizzare il modo in cui, negli ultimi decenni, siano cambiati i paradigmi alla base della comunicazione di un'esibizione, a causa dell'introduzione di alcune tecnologie che hanno rivoluzionato il nostro modo di pensare, fruire ed interagire: i media digitali.

Il punto di partenza della riflessione risiede nella produzione di studi socio-antropologici del XX secolo, specificatamente in discipline come sociologia della comunicazione e sociologia dei media; si proverà a dimostrare come determinati strumenti forniti da autorevoli studiosi quali Marshall McLuhan, Stuart Hall e Richard A. Peterson, siano validi ancora oggi e perfettamente applicabili alla sfera dei media digitali.

L'avvento di questi nuovi universi mediali ha profondamente mutato tanto le pratiche espositive quanto i modelli di fruizione e partecipazione da parte del pubblico; sarà quindi utile, ai fini del nostro discorso, attuare una scissione tra esposizioni "fisiche" ed esposizioni *online*.

Il fine di questo lavoro è quello di dimostrare che i nuovi paradigmi alla base della comunicazione nel processo di curatela sono gli stessi che al momento dominano ogni tipo di consumo, sotto l'influenza della *digital condition* : collaborazione, connessione, partecipazione, network, intimità, manovrabilità. Questi sono solo alcuni degli aspetti sui quali, negli ultimi anni, è stato costruito un nuovo “codice del consumo”; si dimostrerà come i media digitali abbiano favorito questo processo in ogni campo della produzione creativa, in particolar nel mondo della curatela.

Il primo passo sarà quello di delineare un sentiero nella storia dell'arte moderna e contemporanea, alla ricerca di tendenze che, per alcuni aspetti, hanno anticipato alcune caratteristiche e modalità di funzionamento di questo nuovo filone, con una particolare attenzione agli spazi e all'influenza che questi esercitano sul modo di esporre e fruire; in seguito si prenderanno in considerazione i primi approcci di curatela *online* attraverso l'ausilio di strumenti digitali, concentrando l'attenzione sui processi collettivi di *co-curation* e sul grado di inclusione e partecipazione del nuovo modello di fruitore, il *prosumer*.

L'indagine porterà a scoprire il potenziale ancora inespresso di questi nuovi mezzi, la possibilità di costruire mondi virtuali, ma al tempo stesso la capacità di creare ponti tra realtà fisica e realtà virtuale, l'impiego dei media digitali come ausilio, o come nuovo ambiente in cui curare.

Capitolo I

Premessa sociologica. Una partita a tre: contenuto, medium, pubblico

1.1 Il rapporto tra medium e contenuto

Il discorso che verrà proposto nei successivi capitoli ha come nucleo un argomento di notevole portata, il complesso rapporto tra arte, tecnologia e pubblico, per tali motivi il primo passo da compiere è quello di delimitare, temporalmente e tematicamente, i contributi utili.

Verranno prese in considerazione le osservazioni e le posizioni di alcuni studiosi novecenteschi a proposito del rapporto tra arte e tecnologia, intendendo quest'ultima come medium capace di veicolare e modificare la percezione sensoriale umana.

L'approccio con il quale si è deciso di introdurre la questione è di stampo socio-antropologico, con l'intento di sondare l'universo delle inedite forme comunicative plasmate dall'avvento delle nuove tecnologie. In particolare, si vuole tentare di comprendere come questo nuovo scenario impatti sulle modalità di consumo culturale.

Tra le tante produzioni filosofiche del secolo scorso rispetto a questo tema, indubitabilmente Walter Benjamin può essere identificato come una delle voci più fondanti e anticipatrici di certi pensieri moderni. L'aspetto più rilevante delle teorie di Benjamin è sicuramente il concetto di aura legato all'opera d'arte. La nozione di aura non è chiaramente definita dal filosofo tedesco, al punto che analizzando diversi scritti si potrebbe giungere a idee e definizioni sfumate circa tale fenomeno; in generale è lecito affermare che per Benjamin l'aura si manifesti nella sua unicità e lontananza ed è strettamente legata al suo *hic et nunc*¹, accomunabile a un'immagine viva, a un *eidos*².

¹ W. Benjamin, *Lettere 1913-40*, Torino, Einaudi, 1978, p.150.

² Traslitterazione del gr. εἶδος «aspetto, forma». Termine filosofico con cui Platone designa l'*idea*, Aristotele la *forma*. Ripreso da Husserl per designare l'*essenza* oggetto d'intuizione. Fonte: Dizionario Filosofia Treccani, 2009. URL https://www.treccani.it/enciclopedia/eidos_%28Dizionario-di-filosofia%29/ (ultimo accesso 29/01/2022)

Già nel 1931 Benjamin aveva introdotto il concetto di aura all'interno del saggio *Piccola storia della fotografia*, pubblicato per la prima volta sulla rivista *Die literarische Welt*, definendola come “un singolare intreccio di spazio e di tempo: l'apparizione unica di una lontananza, per quanto possa essere vicina»³ e anche “un'apparizione unica di una distanza, per quanto essa possa essere vicina”⁴. Queste definizioni, per quanto possano apparire enigmatiche, forniscono già molti elementi importanti sui quali riflettere. L'attenzione posta da Benjamin sulla questione spaziale è evidente: c'è un ricorrente utilizzo di termini appartenenti all'universo semantico del concetto di spazio come “lontananza”, “vicina”, “distanza”.

Risulta, quindi, che la garanzia per l'aura di un'opera d'arte risieda nella sua unicità, che è strettamente legata al posizionamento nel suo luogo di origine, e nell'impossibilità da parte del fruitore di avvicinarsi e di ridurre la distanza. Una volta persa l'unicità e ridotta la distanza con il fruitore, a causa dei mezzi di riproduzione dell'immagine, l'opera rischia non solo di vedere schernito il suo valore culturale⁵, bensì di perdere sé stessa⁶.

Benjamin riprende la questione dell'aura, in particolare della perdita di quest'ultima, in alcuni saggi successivi, appartenenti a *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità meccanica*, chiarendo quali sono i condizionamenti sociali e le cause scatenanti di tale decadenza:

Essa si fonda su due circostanze, entrambe connesse con la sempre maggiore importanza delle masse nella vita attuale. E cioè: rendere le cose, spazialmente e umanamente, più vicine è per le masse attuali un'esigenza vivissima, quanto la tendenza al superamento dell'unicità di qualunque dato mediante la ricezione della sua riproduzione. Ogni giorno si fa valere in modo sempre più incontestabile l'esigenza a impossessarsi dell'oggetto da una distanza il più possibile ravvicinata nell'immagine, o meglio nell'effigie, nella riproduzione. E inequivocabilmente la riproduzione, quale viene proposta dai giornali illustrati o dai settimanali, si

³ W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 1977, p.70.

⁴ Ivi, p. 49.

⁵ Benjamin distingue due tipologie di valore in un'opera d'arte: il valore espositivo e il valore culturale. Quest'ultimo è espressione del valore originario dell'opera - che prima di essere oggetto estetico, appare come oggetto di culto e devozione. URL <https://journals.openedition.org/estetica/1601> (ultimo accesso 14/02/2023)

⁶ S. Gizzi, *Affinità tra i concetti di “astanza” in Brandi e di “aura” in Benjamin e la loro influenza sul restauro*, in “Itinerari”, 1, Mimesis Edizioni, 2007, pp. 17-39.

differenzia dall'immagine diretta, dal quadro. L'unicità e la durata s'intrecciano strettissimamente in quest'ultimo, quanto la labilità e la ripetibilità nella prima.⁷

La questione proposta da Benjamin, seppur teorizzata nel lontano 1936, resta estremamente attuale: la costante ricerca di avvicinamento e immediatezza⁸ rispetto alle immagini, e più in generale alle cose, è un chiaro sintomo patologico della società odierna. È dunque possibile affermare che, se l'aura dell'opera d'arte era decaduta nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, allora con la tecnologia digitale introdotta dai computer potrebbe dirsi decaduto anche il concetto di originalità dell'opera⁹.

Il processo di avvicinamento descritto da Benjamin ha percorso un sentiero evolutivo nel corso degli ultimi decenni grazie alla costante innovazione tecnologica e alla scoperta dei cosiddetti nuovi media¹⁰. La distinzione tra vecchi e nuovi media non è facilmente definibile, vari studiosi hanno contribuito a questo dibattito con prospettive diverse. Lev Manovich, ad esempio, si concentra non tanto sulla differenziazione tra media, bensì tenta di fornire chiare definizioni delle due categorie, attribuendo specifiche caratteristiche: egli asserisce che i nuovi media siano principalmente grafici e forniti di caratteristiche quali : “la rappresentazione numerica, la modularità, l'automazione, la variabilità e la transcodifica”¹¹.

Al fine di comprendere al meglio l'influenza che i nuovi media, o i media in generale, esercitano sul modo di percezione e ricezione delle informazioni, in particolare rispetto al linguaggio artistico e curatoriale, è necessario fare un salto temporale all'indietro di alcuni decenni rispetto alle teorie di Manovich, e prendere in considerazione i contributi di colui che potrebbe essere annoverato come il padre della sociologia dei media e della comunicazione, Marshall McLuhan.

Mettere in relazione le teorie di McLuhan con una questione artistico-estetica potrebbe risultare non semplice, ma solo grazie ad un'attenta analisi de *Gli strumenti del*

⁷ W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, trad. it. di Enrico Filippini, Einaudi, Torino, 1998, p.12

⁸ J. D. Bolter, R. Grusin, A. Marinelli (a cura di), *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, 2003, p.59.

⁹ A. Pizzo, *La drammaturgia della partecipazione nel mondo digitale*, in “Mimesis Journal”, 6, 1 | 2017, pp. 89-115. URL <https://journals.openedition.org/mimesis/1200> (ultimo accesso 14/02/2023)

¹⁰ L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Merlini R., 2006, p. 46

¹¹ Ivi, pp. 49-61

comunicare è possibile identificare il nesso tra l'indagine socio-antropologica e la questione relativa alle arti¹².

Il punto di partenza adeguato per questa riflessione è proprio il tentativo di definire, sia funzionalmente che esteticamente, il *medium*¹³: McLuhan intende il medium, o meglio i media, come “estensioni di determinate facoltà umane”¹⁴, fisiche o intellettive. L'immagine che offre McLuhan descrive i medium, quindi, quasi come delle protesi proprie dell'uomo, degli strumenti che contribuiscono nei processi di comunicazione, scambio e ricezione.

L'approccio del sociologo canadese rispetto ai media non è scontato: egli non intende proporre un'analisi descrittiva e schematica dei nuovi mezzi di comunicazione, bensì considerare queste estensioni come strettamente interrelate con le loro implicazioni sociologiche e psicologiche¹⁵. McLuhan tenta di tracciare una storia evolutiva dei media, asserendo fin da subito che l'avvento di un nuovo medium “introduce nuove proporzioni e muta schemi e comportamenti propri della vita comune, arrivando proprio a ridefinire quale sia la vita comune stessa”¹⁶.

L'esito di queste riflessioni è una vera e propria periodizzazione della storia evolutiva dell'uomo occidentale e del suo modo di rapportarsi alle informazioni esterne per mezzo dei media; McLuhan, affiancato dal sociologo Bruce R. Powers, identifica tre fasi salienti, scandite dalle due invenzioni che possono fungere da crocevia epocale per la loro importanza: la stampa e l'elettricità¹⁷.

La prima fase inizia con la nascita dell'uomo e giunge fino all'era gutemberghiana, si tratta della fase più lunga tra le tre, nonché quella che ospita le più importanti

¹² A. Alfieri, *La riflessione di McLuhan, tra antropologia dei media e teoria dell'arte*, in “Lo Sguardo-Rivista di Filosofia”, N°4, 2010 (III) (*Antropologie/II*), pp. 1-15, qui p.1. URL https://iris.uniroma1.it/bitstream/11573/1119741/1/Alfieri_Riflessione_2010.pdf (ultimo accesso 14/02/2023).

¹³ Nella terminologia italiana il termine “medium” può assumere diversi significati in base ai contesti di utilizzo; il termine proviene dal latino “medium” (neutro, plur. *media*) e sta ad indicare “ciò che sta nel mezzo”.

¹⁴ M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, (1964), tr. it. della II ed. (1968) di E. Capriolo, Milano, Il Saggiatore, 1968, p.9.

¹⁵ Ivi, p.10.

¹⁶ A. Alfieri, *La riflessione di McLuhan, tra antropologia dei media e teoria dell'arte*, in “Lo Sguardo-Rivista di Filosofia”, N°4, 2010 (III) (*Antropologie/II*), pp. 1-15, qui p.2.

¹⁷ Ivi, p.4.

modificazioni sociali. Il medium principale, caratterizzante di quest'era, è l'alfabeto fonetico, l'esperienza umana, i modi di comunicare e recepire, è quindi caratterizzata dall'immediatezza, dall'esperienza, dalle sensazioni¹⁸. Le relazioni dell'uomo con l'esterno in questa fase sono tipiche dell'era tribale.

La seconda fase inizia con l'avvento della parola scritta, che comporta un profondo cambiamento nell'assetto sociale collettivo, ma soprattutto nel modo di relazionarsi del singolo individuo: la razionalità e l'efficienza prendono il posto del sentimento e le strutture linguistiche si sostituiscono alla conoscenza proveniente dall'esperienza¹⁹. Questo processo vedrà una rapida evoluzione con la scoperta della stampa di Gutenberg, che segna l'inizio dell'epoca della meccanicizzazione.

La terza fase identificata dai due sociologici inizia con l'avvento delle tecnologie elettriche e giunge fino ad oggi; viene definita come un ritorno alla tribalità, poiché le tecnologie elettriche hanno il potere di ri-tribalizzare²⁰ le modalità di relazione dell'uomo con le informazioni esterne. Grazie all'invenzione di media come la televisione o il telefono l'uomo torna a dare priorità all'esperienza diretta, il coinvolgimento è garantito dall'istantaneità con la quale viaggiano le informazioni.

In un passaggio del loro testo, *Il villaggio globale*, McLuhan e Powers sostengono che:

l'attuale epoca elettronica, che deve necessariamente confrontarsi con le risposte simultanee dei nuovi strumenti, presenta la prima seria minaccia al predominio, durato 2500 anni, dell'emisfero sinistro²¹

Nel tentativo di estendere le teorie di McLuhan e Powers fino ai giorni nostri, si potrebbe affermare che la scoperta delle tecnologie digitali ha ampliato il grado di coinvolgimento dello spettatore, e anche quel processo di avvicinamento di cui parlava Benjamin. Ad oggi ci si ritrova in una situazione nella quale, proprio grazie allo sviluppo di queste tecnologie di comunicazione, il mondo è ridotto a un villaggio, i cui

¹⁸ M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, (1964), tr. it. della II ed. (1968) di E. Capriolo, Milano, Il Saggiatore, 1968, p. 60.

¹⁹ A. Alfieri, *La riflessione di McLuhan, tra antropologia dei media e teoria dell'arte*, in "Lo Sguardo-Rivista di Filosofia", N°4, 2010 (III) (*Antropologie/II*), pp. 1-15, qui p.4.

²⁰ M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, (1964), tr. it. della II ed. (1968) di E. Capriolo, Milano, Il Saggiatore, 1968, p. 33.

²¹ M. McLuhan, B. Powers, *Il villaggio globale*, Milano, SugarCo 1989, p.86.

abitanti sono sempre interconnessi ed impegnati in attività collettive. La costruzione di contenuti mediatici, perciò, “è frutto di una responsabilità collettivamente condivisa su un piano molto ampio, e in quanto tale riflette le correnti carsiche della significazione sociale”²².

Questa prospettiva sui nuovi processi di condivisione e co-creazione di informazioni grazie all’ausilio delle tecnologie digitali risulta molto rilevante ai fini di questo lavoro, poiché nei capitoli successivi ci si concentrerà nel tentativo di analizzare il modo in cui il mondo dell’arte, in particolare il mondo della curatela, si sia trasformato nel corso degli ultimi decenni proprio a causa di queste influenze tecnologiche e, conseguentemente, socio-antropologiche. Si prenderanno in considerazione diversi *case studies*, soprattutto progetti di *digital curating*²³, che aiuteranno a comprendere la traiettoria lungo la quale si sta muovendo il mondo della curatela, quella della *networked co-curation*, una modalità che enfatizza l’alleanza tra curatore, oggetti, fruitori e mezzi digitali²⁴.

Al fine di comprendere al meglio quale sia il ruolo attivo ricoperto dai media in questa trasformazione del modo di curare sarà bene considerare altri contributi di matrice socio-antropologica al riguardo.

Una delle basi teoriche dalle quali prende forma la riflessione di McLuhan è la distinzione di due tipi di media: i media caldi e i media freddi. Viene considerato caldo un medium che estende un unico senso fino ad una “alta definizione”²⁵, fino allo stato in cui si è abbondantemente colmi di dati. I “media caldi” non lasciano molto spazio che il fruitore debba colmare, implicano un basso, o nullo, grado di partecipazione. Alcuni esempi di media caldi sono la parola scritta, il libro, il cinema o la radio, poiché si impongono come forme autonome ed esaurienti²⁶; in questo caso il ruolo dello

²²S. Brancato., *Fantasmia della modernità. Oggetti e figure dell’industria culturale*, Santa Maria Capua Vetere, Ipermedium Libri, 2014, p.120.

²³ H. U. Obrist, *Fare una mostra*, tr. It. di M. Astrologo, Milano, DeA Planeta Libri S.r.l., 2020, p. 231.

²⁴ G. Tedone, *Curating the Networked Image: Circulation, Commodification, Computation*, Ph.D. Dissertation, London South Bank University, London, UK, 2019.

²⁵ M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, (1964), tr. it. della II ed. (1968) di E. Capriolo, Milano, Il Saggiatore, 1968, p. 31.

²⁶ A. Alfieri, *La riflessione di McLuhan, tra antropologia dei media e teoria dell’arte*, in “Lo Sguardo-Rivista di Filosofia”, N°4, 2010 (III) (*Antropologie/II*), pp. 1-15, qui p.6.

spettatore è quasi del tutto passivo, deve solo assistere ad un carico di informazioni complete.

Al contrario, viene definito freddo, anche detto a “bassa definizione”²⁷, un medium che contiene, almeno apparentemente, una quantità limitata di informazioni visive e che in virtù di ciò implica un alto grado di partecipazione da parte del pubblico, che è implicitamente esortato a contribuire al completamento e alla trasformazione delle informazioni. Sono freddi media come il dialogo, l’esperienza diretta, il telefono o la TV, poiché ognuna di queste forme prevede e incentiva una partecipazione istantanea da parte del fruitore, un contributo senza il quale tale forma fredda perirebbe.

In generale, un medium funge da elemento di collegamento fra il momento produttivo e quello fruitivo²⁸, ma la natura e la struttura generativa di tale medium influenza in gran parte l’effetto di coinvolgimento del fruitore.

Inoltre, sempre secondo le teorie di McLuhan, “il contenuto di un medium è sempre un altro medium”²⁹, ad esempio il contenuto di un film potrebbe essere un romanzo o una commedia, ma l’effetto della forma cinematografica non ha niente a che vedere con il suo contenuto programmatico.

Volendo applicare questi postulati ai mondi e ai linguaggi dell’arte e della curatela si potrebbe giungere ad interessanti riflessioni. Si potrebbe dire che sia l’uomo-artista che la sua opera sono medium delle cose che attraverso essa si dicono³⁰, e che il compito del curatore sia quello di organizzare e coordinare al meglio questi media, o linguaggi, affinché la comunicazione del messaggio si compia nel modo giusto.

Il curatore, per organizzare un’esposizione, dispone di diversi mezzi, anch’essi considerabili media, nel senso appunto di linguaggi che contribuiscono alla

²⁷ M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, (1964), tr. it. della II ed. (1968) di E. Capriolo, Milano, Il Saggiatore, 1968, p. 31.

²⁸ A. Tempi, *Il discorso tecnologico dell’arte*, cap. xxi. URL <http://web.tiscali.it/alepat/> (ultimo accesso 10/01/2023)

²⁹ M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, (1964), tr. it. della II ed. (1968) di E. Capriolo, Milano, Il Saggiatore, 1968, p. 27.

³⁰ M. Grilli, *Il medium delle cose*, in “La Critica – Rivista telematica di arte, design e nuovi media”, 2000, (*Tempi perturbanti*), qui p.1. URL <https://www.lacritica.net/grilli.htm> (ultimo accesso 12/02/2023).

significazione del messaggio, poiché nessun medium esiste o ha significanza da solo, ma soltanto in un continuo rapporto con altri media³¹.

Per poter applicare le categorie dei media di McLuhan ai linguaggi curatoriali, e cogliere le differenze al livello della fruizione, si faccia una distinzione in due categorie di pratiche espositive: le pratiche curatoriali “tradizionali” o fisiche, come ad esempio il *white cube* o l’esposizione da museo, e le pratiche curatoriali innovative o di *digital curation*, come siti o piattaforme digitali dove prendono forma delle vere e proprie esposizioni artistiche. Questa distinzione è puramente funzionale ai fini del discorso, esistono infatti molte forme curatoriali ibride, che verranno analizzate nei prossimi capitoli.

Pensando alla prima categoria di pratiche espositive, si potrebbe dire che il curatore disponga di media tendenzialmente caldi, poiché molte esposizioni moderne come quelle nel *white cube* si danno allo spettatore per ciò che sono, semplicemente mostrando i lavori degli artisti. In questi casi la partecipazione da parte del pubblico è scarsa, l’unico grado partecipativo avviene nel caso in cui un visitatore, con pregresse conoscenze circa in linguaggio artistico esposto, possa contribuire alla significazione dando una propria interpretazione. In generale, quindi, si tratta di forme espositive poco partecipative, che presuppongono comunque una conoscenza, e quindi idealmente un pubblico già dotto.

Prendendo in considerazione, invece, la seconda categoria di pratiche curatoriali, ovvero quelle di *digital curation*, si potrebbe dire che il curatore disponga di media tendenzialmente freddi per la messa in scena. Un fruitore che assiste ad una mostra online, o più in generale organizzata tramite mezzi spaziali digitali, viene indotto implicitamente all’esplorazione, all’esperienza diretta con il prodotto che sta consumando. Si tratta quindi di forme espositive che prevedono un alto grado di partecipazione, e completamento nel processo di significazione, da parte dei fruitori; inoltre, si tratta di un accesso al consumo senza barriere, poiché sono ricchi di sentieri che il fruitore può intraprendere in totale libertà, come nel caso del sito del collettivo

³¹ M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, (1964), tr. it. della II ed. (1968) di E. Capriolo, Milano, Il Saggiatore, 1968, p. 35.

artistico *New Scenario*³², un *case study* che verrà analizzato nel Capitolo 4. I media digitali, considerati nella loro funzione legata alle funzioni curatoriali, sono media freddi poiché permettono anche ad un fruitore non esperto, o non preparato su certi linguaggi artistici, di esplorare apprendendo e di apprendere esplorando. Il grado di partecipazione e di co-creazione del significato dell'esposizioni è molto favorito dallo sviluppo di queste tecnologie digitali, in virtù di determinate peculiarità, come la possibilità da parte dello spettatore di immergersi e di vivere l'esperienza in modo diretto.

Naturalmente, quanto precedentemente detto non è intento a denigrare le capacità comunicative dei media tradizionali, ma semplicemente si vuole denotare quali siano le possibilità che potrebbero derivare dall'utilizzo del web e dei media digitali come mezzi di comunicazione in un processo di consumo culturale, poiché, fondamentalmente, la curatela sul web risponde alle caratteristiche del web come medium³³. In quest'ottica, *digital based*, i siti web non sono visti come "oggetti statici e autonomi ma, piuttosto, come ecosistemi abitati e modellati da terze parti attraverso varie interazioni tra l'oggetto (il sito web) e il suo contesto più ampio"³⁴.

La distinzione, proposta da McLuhan, tra "media caldi" e "media freddi" viene ulteriormente problematizzata dall'avvento di internet e delle tecnologie digitali, dove il coinvolgimento, l'attività e l'interattività del fruitore sono potenziati rispetto alla logica spettatoriale televisiva alla quale faceva riferimento il sociologo canadese. Manuel Castells, sociologo e politico spagnolo, nel suo saggio *La nascita della società di rete*, evidenzia come solamente con l'avvento del Web, dove il contributo del fruitore diventa esplicito e chiaro, venga inaugurata una nuova stagione del rapporto tra soggetto e medium:

la diversificazione dei media, a causa delle condizioni del loro controllo istituzionale e imprenditoriale, non ha trasformato la logica unidirezionale del

³² *New Scenario* è una piattaforma dinamica per formati espositivi concettuali, basati sul tempo e performativi. Accade fuori dal reame del *white cube* ed è pensato per funzionare come un'estensione per creare un nuovo significato contestuale. URL <http://newscenario.net/> (ultimo accesso 11/02/2023).

³³ M. Ghidini, "Curating on the Web: The Evolution of Platforms as Spaces for Producing and Disseminating Web-Based Art.", in "Arts" 8, n°3 (2019). URL <https://www.mdpi.com/2076-0752/8/3/78> (ultimo accesso 14/02/2023).

³⁴ Ibidem.

messaggio, né ha veramente permesso il feedback del pubblico, fatta eccezione per la forma primitiva della reazione di mercato. [...] la Galassia McLuhan ha rappresentato un mondo di comunicazione univoca, non di interazione. Era, ed è ancora, un'estensione della produzione di massa, della logica industriale al regno dei segni, e non è riuscita, nonostante il genio di McLuhan, a esprimere la cultura dell'Età dell'Informazione. Questo perché l'elaborazione d'informazione va ben oltre la comunicazione unidirezionale. La televisione ha avuto bisogno del computer per essere libera dallo schermo³⁵.

L'autore denota come nell'Età dell'Informazione cambino i paradigmi alla base della comunicazione, che da unidirezionale diventa bidirezionale, o poli-direzionale, proprio grazie all'avvento dei media digitali che designano un ruolo più attivo dello *user*.

Questo potere plasmante dei media era già stato considerato da McLuhan, il nucleo delle sue teorie relative ai media è infatti racchiuso nell'enunciato "il medium è il messaggio"³⁶, una frase tanto ermetica da necessitare di alcune spiegazioni per poter essere compresa nel suo senso più profondo: l'avvento di un nuovo medium introduce nuove proporzioni, muta schemi e comportamenti propri della vita comune, riconfigura la nostra modalità di giudicare e di percepire. In questo caso ci si riferisce alla percezione in riferimento alla definizione originale di estetica in quanto *aisthōmai*, ovvero modalità di partecipazione al mondo.

Il potere dei media di riconfigurare l'assetto fisiologico-percettivo dell'uomo risiede nella loro struttura generativa ed ontologica, e non nei contenuti che veicolano, poiché questi ultimi non hanno influenza sulle forme dell'associazione umana³⁷. In questo senso l'assioma "il medium è il messaggio", originariamente riferito da McLuhan ai media elettrici, sarebbe accettabile anche al riguardo dei media digitali, poiché sono responsabili dei principali cambiamenti della vita comune negli ultimi decenni.

Nonostante ciò, i cosiddetti nuovi media possiedono una caratteristica peculiare che complica la questione, ed in parte compromette l'applicabilità di certi concetti di

³⁵ M. Castells, *La nascita della società di rete*, tr. It. di L. Turchet, Milano, Università Bocconi Editore, 2014, p.396.

³⁶ M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, (1964), tr. it. della II ed. (1968) di E. Capriolo, Milano, Il Saggiatore, 1968, p. 15.

³⁷ Ivi, p.17.

McLuhan al nuovo orizzonte mediatico, ovvero l'ipermediazione³⁸. Il contenuto dei media digitali è molto spesso costituito da altre forme mediatiche, come l'immagine, la parola scritta o il suono, di conseguenza si riscontra una certa difficoltà nell'identificare il messaggio in un unico medium.

A tal proposito, uno dei contributi più rilevanti è sicuramente quello di Steward Brand, creatore e curatore del *Whole Earth Catalog*³⁹, il quale in un saggio nel quale sondava il futuro della comunicazione, sosteneva che:

Nel mondo digitale il mezzo non è più il messaggio. È giusto una sua materializzazione. Partendo dagli stessi dati si possono infatti avere automaticamente diverse materializzazioni di un messaggio. Gli stessi bit potranno essere visti dallo spettatore secondo prospettive diverse. [...] Il concetto di multimedialità include necessariamente idee, come passare facilmente da un mezzo all'altro, dire la stessa cosa in modi diversi, fare ricorso, secondo i casi, all'uno o all'altro dei nostri sensi⁴⁰

La peculiarità dell'indagine sui processi di comunicazione di Brand non risiede tanto nel superamento del binomio mcLuhaniano medium-messaggio, quanto nell'aver compreso, appena tre anni dopo la nascita del World Wide Web, che i paradigmi alla base della percezione stavano variando; il cambiamento principale sta proprio nel passaggio da una percezione essenzialmente visiva, ad una percezione multimediale, e quindi multisensoriale.

In questo paragrafo si è tentato di delineare quale sia il ruolo del *medium* in rapporto al contenuto, considerando anche le implicazioni sociali nell'orizzonte dei processi di comunicazione. Nel prossimo paragrafo, invece, si presterà attenzione all'altro polo del processo comunicativo, ovvero il fruitore, e si tenterà di delineare la figura del

³⁸ Il concetto di ipermediazione, definito dai sociologi Bolter e Grusin nel saggio *Remediation*, indica una delle due modalità con cui le immagini si presentano al fruitore contesto multimediale contemporaneo. La prima delle due è l'immediatezza, ovvero la tendenza del medium di diventare trasparente, in tal modo il fruitore non percepisce il processo di mediazione; al contrario le modalità di ipermediazione tendono a moltiplicare i segni dei media, al fine di segnalarne la presenza.

³⁹ Il *Whole Earth Catalog* è stata una pubblicazione statunitense pubblicata dal 1968 al 1971 ideata da Stewart Brand con l'intento di promuovere prodotti che aiutassero gli individui a trovare la loro guida per creare il loro ambiente di vita, condividendo l'esperienza con chiunque fosse interessato. Fonte: Wikipedia. URL https://it.wikipedia.org/wiki/Whole_Earth_Catalog (ultimo accesso 29/01/2023)

⁴⁰ S. Brand, *Media Lab. Il futuro della comunicazione*, tr. it. di V. Saggini, Barkerville, 1992, pp.69-70.

nuovo consumatore, cercando di comprendere in che modo i media digitali stiano influenzando i modi di fruire e consumare prodotti culturali.

1.2 Fruire partecipando: l'avvento del prosumer

Nel 1967 il filosofo e sociologo Guy Debord, rielaborando con la tecnica del *détournement*⁴¹ l'incipit de *Il Capitale* di Karl Marx, affermò che “tutta la vita delle società nelle quali predominano le condizioni moderne di produzione si presenta come un'immensa accumulazione di spettacoli”⁴². La supposizione alla base di tale affermazione è una solida concatenazione tra i processi di produzione e di consumo nella società moderna. Nel 1980 fu coniato il termine che identifica la crisi tra la produzione ed il consumo, ovvero il *prosumerismo*; l'autore di questa teoria fu Alvin Toffler, che nel suo visionario saggio *The third way*, sottolineò non solo che queste due funzioni nella vita quotidiana tendono ad integrarsi vicendevolmente, ma anche che spesso vengono svolte contemporaneamente, dando vita ad una terza funzione socioeconomica⁴³, che al giorno d'oggi, dopo circa 40 anni, è diventata la predominante.

Sono numerosi i fattori di carattere socio-economico che giustificano il passaggio da una visione dicotomica produzione/consumo al prosumerismo, ma non sono essenziali ai fini del nostro discorso; ciò che è importante evidenziare in questa sede è che la chiave di volta di questo processo risiede nell'ascesa delle tecnologie digitali e delle conseguenze sul modo di consumare da parte del fruitore⁴⁴. Ancora più importante è stringere il campo applicativo di queste teorie, evitando di considerare il processo di consumo di ogni tipo di bene, concentrandosi sul consumo di prodotti culturali.

Riferendosi al consumo culturale, è bene tenere in considerazione quali siano stati i fattori che hanno plasmato, nel corso degli ultimi decenni, il gusto del pubblico, il modo di fruire i beni e di partecipare ai processi di co-creazione del valore.

⁴¹ Il *détournement* fu una delle pratiche del Movimento Situazionista Internazionale nella Francia del dopoguerra e dell'Europa settentrionale negli anni '50 che portò avanti una critica potente e sovversiva della moderna società delle merci. URL

<https://www.thepaperlab.it/2019/05/27/relazionarsi-nel-cyberspazio-i-social-network-e-lo-sviluppo-dellinterconnessione-tra-gli-utenti/> (ultimo accesso 14/02/2023).

⁴² G. Debord, P. Stanziale (a cura di), *La società dello spettacolo*, Massari Editore, 2002. URL <https://www.allegoriaonline.it/PDF/206.pdf> (ultimo accesso 14/02/2023).

⁴³ F. Antonelli, *Il nuovo vapore. Il capitalismo prosumerista oltre il consumatore e il produttore*, in *Capitalismo e teoria sociologica*, a cura di M. Pendenza, V. Romania, G. Ricotta, R. Iannone, E. Susca, Milano, FrancoAngeli Editore, 2019, pp. 181-192, qui p. 182.

⁴⁴ Ivi, p.184.

Uno dei principali cambiamenti riguarda proprio il gusto e le tipologie di beni culturali che dominano il consumo, nei tempi più recenti si è assistito ad una apertura a valori e culture diverse, come evidenzia uno studio di Richard A. Peterson e Roger M. Kern intitolato *Dallo snob all'onnivoro: le trasformazioni del gusto raffinato*. Questo lavoro è stato strutturato come una vera e propria indagine statistica, in cui sono stati utilizzati dei sondaggi per comprendere come stesse variando il gusto degli americani riguardo al consumo culturale, in questo caso particolare si trattava di consumo di generi musicali, in relazione a determinati cambiamenti sia sociali che tecnologici in corso durante quegli anni. Ciò che è stato verificato è che, in quanto a gusti, l'onnivorismo stava gradualmente sostituendo lo snobbismo, erano superiori in quanto a numero i consumatori aperti a consumare qualsiasi genere musicale⁴⁵. L'onnivorismo non va, però, inteso come un consumo smodato di ogni forma culturale, quanto una predisposizione alla possibilità di considerare più forme culturali come degne di essere consumate, mentre lo snobbismo si basa su rigide regole di esclusione⁴⁶, l'onnivorismo si basa sul relativismo culturale.

I due sociologi si sono interrogati circa le cause che stavano provocando questo cambiamento circa le politiche di status collegate al consumo culturale, è emerso che un insieme di processi sociali all'opera nel Novecento rendevano l'esclusione sempre più difficile: mobilità geografica, miglioramento della qualità di vita, accresciuta istruzione e, soprattutto, la distribuzione delle arti tramite i media hanno reso il gusto estetico d'élite più accessibile a segmenti della popolazione sempre più ampi⁴⁷.

I fenomeni sopra elencati hanno facilitato una mobilitazione aperta del capitale culturale, non più vincolato esclusivamente alla cultura alta, altresì orientato in modo ampio e diversificato a vari tipi di consumi culturali⁴⁸.

Dalla crisi tra i cambiamenti dei gusti più orientati verso varie forme di cultura e la volontà sempre più pronunciata da parte del fruitore di contribuire ad una forma di co-

⁴⁵ R.A. Peterson e R.M. Kern, *Dallo snob all'onnivoro*, in *Studiare la cultura. Nuove prospettive sociologiche*, a cura di M. Santoro e R. Sassatelli, Bologna, Il Mulino 2009, p. 1.

⁴⁶ P. Bourdieu, M. Santoro (a cura di), *La distinzione. Critica sociale del gusto*, tr. it. di G. Viale, Il Mulino, 2001.

⁴⁷ R.A. Peterson e R.M. Kern, *Dallo snob all'onnivoro*, in *Studiare la cultura. Nuove prospettive sociologiche*, p. 4.

⁴⁸ D. Harvey, *La crisi della modernità. Riflessioni sulle origini del presente*, Net, Milano, 2002, p. 421.

creazione del valore, ha origine la creazione di una nuova intelligenza diffusa, basata su saperi diversificati⁴⁹, spesso veicolati da processi di mediazione tramite vari supporti.

Il primo ad aver identificato questo fenomeno, e ad avergli dato una precisa definizione è stato il filosofo francese Pierre Lévy, il quale nel suo più celebre saggio *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, introdusse il concetto di intelligenza collettiva, ovvero “un'intelligenza distribuita ovunque, continuamente valorizzata, coordinata in tempo reale, che porta ad una mobilitazione effettiva delle competenze”⁵⁰. Lévy evidenzia come ogni era sia stata contraddistinta da una particolare concezione dello spazio, e che, nell'era digitale, lo spazio prediletto è lo spazio del sapere, un tipo di sapere che trova la sua ragion d'essere nella circolazione istantanea e globale delle conoscenze e delle informazioni tra individui collegati tra loro dalle reti informatiche.

I nuovi sistemi di comunicazione digitale permettono ai membri della comunità di condividere le loro conoscenze e interazioni all'interno di uno stesso campo virtuale della conoscenza, che Lévy identifica nel *cyberspazio*, ovvero “lo spazio mutevole delle interazioni tra le diverse competenze dei collettivi intelligenti deterritorializzati”⁵¹. Proprio all'interno di questo scenario tecnologico digitale, si crea una cultura condivisa, anche detta *cybercultura universale*, che designa l'insieme delle pratiche, delle attitudini e dei valori che crescono e si sviluppano in concomitanza con la crescita del *cyberspazio*⁵².

Partendo dalla riflessione del filosofo francese, Derrick de Kerckhove, allievo ed erede di Marshall McLuhan, ha elaborato una applicazione pratica del concetto di intelligenza collettiva: concentrando l'attenzione sulla rivoluzione digitale, in particolare sui fenomeni di network, rete e collegamento, de Kerckhove ha concepito il concetto di intelligenza connettiva. Si può dire che se l'intelligenza collettiva di Lévy

⁴⁹S. Parisi, *Intelligenza collettiva*, in *Lessico della comunicazione*, Roma Meltèmi Editore, 2003, p.291.

⁵⁰P. Lévy, *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, La Découverte, Paris, 1994, trad. it. *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano, 1996, p.34.

⁵¹ *Ivi*, p.35.

⁵²M. Padula, *Fondamenti di informatica per la progettazione multimediale. Dai linguaggi formali all'inclusione digitale*, FrancoAngeli, Milano, 2006, p.19.

potrebbe essere considerata come un quadro di riferimento ampio del pensiero umano, allora l'intelligenza connettiva di de Kerckhove ne è la parte attiva, dinamica, in movimento, quella che dà vita ad una sperimentazione pratica e applicativa⁵³. McLuhan aveva definito i media elettrici come estensioni del corpo dell'individuo, de Kerckhove definisce i media digitali come estensioni della mente, in grado di condizionare e sviluppare nuove strutture e modelli mentali.

In un mondo sempre più connessionista le relazioni sostituiscono i prodotti⁵⁴, l'attività dell'individuo consiste nell'inserirsi all'interno di diverse reti e nell'esplorarle⁵⁵, processo che apre a nuove possibilità di comunicazione e condivisione dei saperi. I due sociologi francesi, Luc Boltanski ed Eve Chiapello, hanno delineato questa nuova tendenza partecipativa, favorita dalle reti informatiche, nel loro saggio *Il nuovo spirito del capitalismo*.

Nel testo viene posta l'attenzione sull'importanza della mediazione come attività dotata di un valore specifico, poiché dispiegata da ogni individuo nel momento in cui "mette in relazione", "costruisce legami" e contribuisce a "tessere reti"⁵⁶.

In questa prospettiva, il coinvolgimento dell'individuo è volontario, atto ad evitare l'isolamento sociale, poiché la capacità di essere coinvolti è considerata come una qualità personale: flessibilità, *multitasking*, attività e autonomia sono i valori della società e dell'economia di rete.

Quella che si è delineata negli ultimi anni, grazie all'ausilio delle tecnologie digitali, potrebbe essere dunque definita come una cultura di stampo partecipativo, che presenta determinate caratteristiche come: barriere basse all'espressione artistica e all'impegno civico, un forte sostegno alla creazione e alla condivisione di ciò che si crea con gli altri, poiché i membri sentono che i loro contributi sono importanti e percepiscono un certo grado di connessione sociale con gli altri. Non tutti devono contribuire, ma tutti

⁵³D. de Kerckhove, *The Architecture of intelligence*, Birkhäuser Basel, Boston, 2001; trad. it. M. Palombo, *L'architettura dell'intelligenza. La rivoluzione informatica*, Testo & immagine, Torino, 2001, p. 292.

⁵⁴L. Boltanski, E. Chiapello, *Le nouvel esprit du capitalisme*, tr. it. di M. Schianchi, *Il nuovo spirito del capitalismo*, Milano, Mimesis Edizioni, 2014, p.167.

⁵⁵ *Ivi*, p.175.

⁵⁶ *Ivi*, p.171.

devono sentirsi liberi di farlo, è la stessa società che fornisce forti incentivi all'espressione creativa e alla partecipazione attiva⁵⁷.

Come afferma Colin Campbell, nel tentativo di delineare il suo *Craft Consumer model*:

il presupposto è che gli individui consumano principalmente per il desiderio di impegnarsi in atti creativi di auto-espressione [...] creando i propri prodotti personali ed esteticamente significativi⁵⁸

La creazione e la condivisione dei contenuti prodotti dall'individuo nella società post-moderna portano ad un accrescimento del capitale digitale, definito come un accumulo di competenze digitali, come informazione, comunicazione, sicurezza e creazione di contenuti⁵⁹. Il capitale digitale innesca i capitali esistenti e viene a sua volta innescato da questi, produce benefici sociali, può essere accumulato e convertito in altre forme di capitale: è un capitale ponte tra campi on-line e campi off-line.

Un fenomeno particolarmente rappresentativo di questa teoria circa il capitale digitale è stato analizzato dalla studiosa americana Elizabeth Bradley Hunter all'interno dell'articolo *In the frame: the performative spectatorship of museum selfies*, pubblicato sulla rivista online *Text and Performance Quarterly*: la fruizione di mostre per mezzo di un medium digitale, ovvero il telefono, ed in particolare la pratica da parte degli individui di fare *selfie* all'interno di musei e luoghi culturali. Hunter sostiene che i *selfie* nei musei funzionino come indici digitali delle tre forme di capitale che erano state identificate dal sociologo Pierre Bourdieu: il capitale economico, il capitale sociale e il capitale culturale⁶⁰.

⁵⁷ H. Jenkins, V. Bertozzi, *Artistic expression in the Age of Participatory Culture. How and Why young people create*, in *Engaging Art. The next great transformation of America's Cultural Life*, a cura di S. J. Tepper, B. Ivey, Routledge, New York, p.171.

⁵⁸ C. Campbell, *The Craft Consumer: Culture, craft and consumption in a postmodern society*, in "Journal of Consumer Culture", 2005. URL https://www.researchgate.net/publication/249671850_The_Craft_Consumer (ultimo accesso 12/02/2023).

⁵⁹ M. Ragnedda, M. Ruiu, *Digital Capital. A Bordieusian Perspective on the Digital Divide*, Emerald Group Pub Ltd, 2020.

⁶⁰ E.B. Hunter, *In the frame: the performative spectatorship of museum selfies*, (2018), in "Text and Performance Quarterly" vol. 38, Routledge Editor, pp.55-74, qui p.62. URL <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10462937.2018.1456673?journalCode=rtpq20> (ultimo accesso 12/02/2023).

Un selfie, o più in generale una testimonianza e condivisione digitale della partecipazione ad una mostra o un evento culturale, è un indicatore dei tre capitali poiché: mostra il tipo di cellulare utilizzato, mezzo digitale con un certo costo e quindi del proprio capitale economico; mostra il proprio essere conoscitore e consumatore del mondo dell'arte, di conseguenza il proprio capitale culturale; inoltre, i contenuti condivisi sulle piattaforme digitali fungono come mezzo di connessione e creazione di relazione sociali con gli altri.

Considerando il fenomeno da questa prospettiva, quindi, la condivisione di contenuti tramite mezzi digitali, da un lato funge da convalida del proprio capitale culturale⁶¹, dall'altro inaugura un nuovo modo di fruizione da parte dell'individuo, una fruizione che risulta essere sempre più mediata e intermediata. Inoltre, ogni selfie o foto condivisa, ad esempio sui social media, ricorda all'individuo che c'è di più nell'arte della riproduzione, che l'aura intangibile dell'opera d'arte, di cui parlava Benjamin, è un'esperienza tra spettatore e opera stessa.

Dopo questa riesamina circa il nuovo modo di fruire dello spettatore, incarnato nella figura del *prosumer* digitale, risulta sempre più chiaro come la mediazione e l'intermediazione ricoprano un ruolo fondamentale del processo di fruizione e partecipazione.

Uno dei fenomeni anticipatori del prosumerismo, così come lo abbiamo inteso, è stata infatti la nascita di figure come gli intermediari culturali: essi incarnano, in particolare negli anni '60 e '70, alcuni dei presupposti della critica sociale rivolta contro un sistema antiquato, contro una diffusione verticistica e senza mediazioni della cultura⁶².

L'intermediazione è da considerarsi come il risultato di dinamiche che si definiscono come "mediazione" e "mediatizzazione"; non è necessario tornare ad analizzare il fenomeno della mediazione poiché è stato il fulcro della discussione fin qui portata avanti, è invece importante soffermarsi sul fenomeno della mediatizzazione. L'uso di questo concetto si rivela essenziale non perché richiami la tradizionale relazione tra produttori e consumatori nell'universo mediale, bensì perché enfatizza la natura

⁶¹ Ivi, p.70.

⁶² A. Di Stefano, *Gusti capitali. Distinzioni, comunicazione consumo*, Armando Editore, Roma, 2015, p.120.

ecologica del sistema in cui le singole entità sono costantemente connesse ai media e al loro operato⁶³. In questo senso, la mediatizzazione prende le forme di un meta-processo, e assumerla in quanto tale, significa considerare il crescente coinvolgimento dei mezzi di comunicazione digitale in ogni ambito della vita quotidiana⁶⁴.

Diviene sempre più chiaro come il prosumerismo affondi le sue radici nell'universo della mediazione, e anche che si stia formando un nuovo tipo di capitalismo, appunto prosumeristico, che si caratterizza per una convergenza tra produzione e consumo nelle pratiche degli utenti online, che determina un'inedita autonomia dei prosumer rispetto alle logiche di controllo. Questo fenomeno, applicato in particolare all'universo dei media digitali, è stato definito come *produsage*, dal sociologo George Ritzer. Il *produsage* si caratterizza per “una autonomia creativa che si sostanzia entro una matrice di tipo collaborativo”⁶⁵.

L'attenzione è quindi posta sul grado di partecipazione attiva da parte degli utenti nella creazione del valore, nella co-partecipazione allo sviluppo dei testi mediali e, soprattutto, nel completamento del processo di significazione del processo fruitivo. Queste logiche si basano sulla corrispondenza di codici utilizzati nel processo comunicativo dall'emittente del messaggio e dal destinatario. Numerosi studiosi negli ultimi decenni del Novecento si sono interrogati su tale questione: Stuart Hall, ad esempio, individua nelle risposte degli spettatori forme differenziate di decodifica, negoziata o oppositiva, corrispondenti a differenti posizioni ideologiche; Umberto Eco, insieme al collega Paolo Fabbri, applica la lezione semiotica al testo mediale, intravedendo “nella matrice discorsiva di opere più complesse quella apertura interstiziale attraverso la quale il fruitore può avviare interessanti percorsi interpretativi, e articolando il processo di decodifica aberrante su cui si fonda l'autonomia ermeneutica – ideologicamente connotata – dello spettatore”⁶⁶.

⁶³ Ivi, p.132.

⁶⁴ F. Krotz, *The meta-process of 'mediatization' as a conceptual frame*, in “Global Media and Communication”, 3(3), 2007 pp. 256-260, qui p.257. URL https://www.researchgate.net/publication/240717512_The_Meta-Process_of_'Mediatization'_as_a_Conceptual_Frame (ultimo accesso 12/02/2023).

⁶⁵ A. Di Stefano, *Gusti capitali. Distinzioni, comunicazione consumo*, Armando Editore, Roma, 2015, p.135.

⁶⁶ Ivi, p.138.

Il suggerimento, che in questa sede si intende proporre, è che gli universi mediatici post-moderni, in particolare i mezzi di comunicazione digitali stiano costituendo un nuovo codice comunicativo, di fondamentale importanza nei processi di consumo culturale, che implica, per propria natura, un utilizzo creativo ed una partecipazione attiva da parte dei fruitori, che assumono le vesti di co-creatori di significato e valore.

Nel prossimo capitolo si discuterà dell'importanza del processo comunicativo nelle pratiche curatoriali ed artistiche, e si tenterà di comprendere in che modo i cambiamenti avvenuti nell'ambito della medialità abbiano influenzato il modo di esibire e curare l'arte.

Capitolo 2 - Perché curare significa mediare

Prima di addentrarsi nell'universo dell'incontro tra pratiche artistiche e tecnologia, e di analizzare il modo in cui quest'ultima abbia causato significativi cambiamenti, soprattutto relativi al concetto di spazio espositivo e al ruolo dello spettatore nel processo fruitivo, si è deciso di fare un breve *excursus* sul ruolo del curatore, inteso come mediatore in una dinamica comunicativa.

È proprio da una riflessione sullo spazio che si vuole partire per tentare di spiegare perché il lavoro del curatore di arte contemporanea vada inteso come una pratica di interpretazione e traduzione del messaggio artistico.

Fino all'incirca agli anni Sessanta del secolo scorso i luoghi deputati all'esposizione artistica erano di natura istituzionale, come ad esempio i musei, i luoghi sacri e di culto, le fiere; il rapporto tra l'opera e il proprio "luogo di appartenenza" manteneva una certa importanza. Nel corso del decennio, però, a causa della voce di alcuni critici e delle iniziative di alcuni artisti, il museo diventa il centro di una controversia, che diventerà il seme del totale ribaltamento del concetto di esposizione o mostra d'arte e della relazione tra il pubblico e l'opera⁶⁷.

L'arte è fuggita dal museo: una volta considerato luogo nel quale il lavoro di un artista diviene opera d'arte, successivamente screditato in quanto giudicato troppo statico e "lontano dalla vita"⁶⁸ per poter essere sede idonea ad accogliere i nuovi linguaggi contemporanei. David Balzer, nel suo libro *Curatori d'assalto*, trattando proprio il fenomeno in atto durante quegli anni sostiene, provocatoriamente, che "i musei, se volevano contare qualcosa dovevano diventare come le automobili: entusiasmanti. Dovevano diventare d'avanguardia"⁶⁹.

Questa fuga dell'arte, o degli artisti, ha portato a sperimentazioni in luoghi anomali ed inaspettati, a volte all'interno di luoghi insoliti, come nel caso della cucina di casa

⁶⁷ C. Bertola, *Curare l'arte*, Milano, Electa, 2008, p.12.

⁶⁸ *Ivi*, p.13.

⁶⁹ D. Balzer, *Curatori d'assalto: l'irrefrenabile impulso alla curatela nel mondo dell'arte e in tutto il resto*, Milano, Johan & Levi, 2016, p. 52.

di Hans Ulrich Obrist⁷⁰, a volte all'aperto come nei casi degli artisti appartenenti alla *Land Art*.

In entrambi questi casi, come nei prossimi che verranno presentati, il *fil rouge* è la volontà di rendere anche il luogo un materiale da manipolare⁷¹ e fonderlo con le pratiche artistiche ed espositive.

Si assiste dunque ad un radicale cambiamento del concetto di “valore espositivo”, un concetto sul quale è necessario fare alcune riflessioni. Stefania Zuliani sostiene che “dopo l'avvenuta scomparsa del valore culturale dell'opera d'arte a favore del suo valore espositivo oggi si assiste al trionfo dell'esposizione, alla crescita esponenziale delle mostre e delle rassegne”⁷². Una questione non facile da snocciolare è quella che ci consente di comprendere se il valore espositivo di un'opera sia indissolubilmente legato al luogo nel quale questa viene esposta. Walter Benjamin pone in paragone l'esposizione di un oggetto e la sua riproduzione, equiparandole, e dunque definendo il “valore espositivo” come un effetto della sua riproducibilità. Riproduzione ed esposizione sono entrambe delle azioni che rimuovono l'opera dal suo luogo storico d'appartenenza, dal suo *hic et nunc*, e la avviano ad un lungo itinerario di circolazione globale.

Le opere perdono il loro valore di “meta”⁷³, il loro posto nella dimensione rituale e tradizionale, Benjamin avrebbe detto che perdono la propria *aura*. Questi cambiamenti comportano una scossa tra i paradigmi stessi dell'esposizione e della fruizione di mostre. L'estrazione dell'opera dallo spazio contemplativo del museo comporta una sua ridefinizione, essa stessa diviene un luogo da attraversare, un terreno di esperienza per il pubblico, che viene invitato sempre di più a partecipare attivamente nei processi artistici.

⁷⁰H. U. Obrist, *Fare una mostra*, tr. it. di M. Astrologo, Milano, UTET, 2020.

Obrist, all'interno del libro *Fare una mostra*, racconta di aver organizzato la sua prima mostra in assoluto all'interno della cucina inutilizzata del suo appartamento, con la collaborazione di artisti come Peter Fischli e David Weiss, e Christian Boltanski, i quali hanno ideato opere *site specific* al fine di manipolare lo spazio e renderlo utile per l'arte.

⁷¹ A. Vettese, *Si fa con tutto. Il linguaggio dell'arte contemporanea*, Bari, Economica Laterza, 2012, p.106.

⁷² S. Zuliani, *Esposizioni. Emergenza della critica d'arte contemporanea*, Milano, Bruno Mondadori, 2012, p.23.

⁷³ B. Groys, *La curatela nell'era Post – Internet* (2018), tr. it., in *Become a curator*, a cura di G. Romano, Milano, Postmedia Books, 2019, p.73.

In questi anni si configura una concezione di spazio inteso come campo sensibile⁷⁴, una fusione dell'ambiente dell'arte con lo spazio della vita, che genera delle forme artistiche ed espositive da abitare, vivere e manovrare. La scuola fenomenologica dello scorso secolo ha teorizzato l'esistenza di una stretta relazione tra il sapere intuitivo e l'adesione all'esperienza vissuta, e questo può essere utile a comprendere le modalità di funzionamento di queste pratiche artistiche; Chiara Bertola in *Curare l'arte* afferma che “passare attraverso l'esperienza di un fatto è indispensabile per averne coscienza”⁷⁵, e questo è esattamente il pensiero fondamentale che legittima una azione, e partecipazione, diretta del pubblico nelle pratiche artistiche di vario genere.

A volte, il fine delle mostre diventa quello di valorizzare il luogo espositivo stesso, e questo è proprio il caso della mostra in cucina di Obrist. Il curatore, nel suo libro-racconto *Fare una mostra*, ci informa che l'idea avuta insieme ad alcuni degli artisti, in particolare con Peter Fischli e David Weiss, era proprio quella di rendere la sua cucina, mai utilizzata, in una cucina funzionale da far vivere ai visitatori in una dimensione intima e domestica, cosicché l'esposizione avrebbe significato mescolare l'arte e la vita in maniera naturale⁷⁶. Fu così che Fischli e Weiss crearono una sorta di altare per uso quotidiano [fig. 1], composto da grandi confezioni di prodotti alimentari provenienti da un grossista, e Christian Boltanski installò la proiezione di una candela che poteva essere osservata solo chinandosi e guardando attraverso la fessura verticale fra gli sportelli del vano sotto al lavello. Questa esposizione è un esempio, proposto solo per la singolarità del luogo, di come le pratiche artistiche del secondo Novecento abbiano plasmato il concetto di spazio, trasformandolo in un fattore determinante dal punto di vista simbolico e funzionale, ed il ruolo del pubblico all'interno delle mostre d'arte. Questo avvicinamento dell'opera alla vita reale, attraverso una fruizione più performativa da parte del pubblico, “ha avuto come conseguenza anche la messa in crisi del testo critico quale momento di formulazione del giudizio estetico che seguiva al momento contemplativo”⁷⁷.

⁷⁴ C. Bertola, *Curare l'arte*, Milano, Electa, 2008, p.13.

⁷⁵ Ivi, p.22.

⁷⁶ H. U. Obrist, *Fare una mostra*, Milano, Utet, 2014, p. 115.

⁷⁷ M. Bortolotti, *Il critico come curatore*, Silvana/Artshow Edizioni, 2003, p.14.



Fig. 1 Peter Fischli e David Weiss, Installazione per "The Kitchen Show", a cura di Hans Ulrich Obrist, 1991.

Se si considera il processo di produzione artistica come un processo comunicativo, si può constatare che questa ridefinizione di ruoli, dello spazio e dello spettatore, porta a riflessioni interessanti.

Dal punto di vista comunicativo la ridefinizione del concetto di spazio espositivo nelle pratiche artistiche comporta un aumento di complessità, questo accade perché lo spazio, cessando di essere considerato solo come una “cornice” delle opere, si erge ad elemento determinante ed influente dal punto di vista simbolico del significato. Utilizzando altri termini, è come se al processo di mediazione del messaggio artistico venisse aggiunto un altro elemento, che contribuisce a plasmarne la significazione. Inoltre, un altro fenomeno da tenere in considerazione è che tra i primi a adoperare lo spazio come elemento significativo furono proprio gli artisti concettuali; l’arte concettuale è per sua natura un linguaggio artistico con vari livelli di significazione, alcuni più profondi ed altri più superficiali, e dunque è già di per sé un linguaggio che si pone come criptico allo spettatore, in particolare ad uno spettatore non esperto.

Tutti i fenomeni finora presentati costituiscono il quadro, concettuale e sociale, che legittima la nascita di una figura eclettica e trasversale come quella del curatore d'arte contemporanea. La specifica 'd'arte contemporanea' è resa necessaria al fine di non confondere il *curator* che indica, con il conservatore, colui che in ambito soprattutto statale svolge mansioni che sono in parte sovrapponibili a quelle del curatore contemporaneo e coinvolge l'idea di tutelare il patrimonio artistico, aspetto che invece non rientra nei compiti del curatore contemporaneo⁷⁸.

Il profilo, che di seguito si vuole delineare, è quello del curatore contemporaneo inteso come una figura essenziale, anche se paradossalmente marginale, nella definizione dell'opera e nella sua "traduzione"⁷⁹ al pubblico, una figura nata dalla necessità di aggiungere un tassello nel processo di costituzione di significato di una pratica artistica.

La figura del curatore non è mai stata definita in maniera esaustiva o totalizzante, probabilmente perché si tratta di un lavoro che ognuno svolge secondo le proprie linee di pensiero, o anche perché si tratta di un ruolo piuttosto recente che non è ancora giunto alla sua maturità. Come già detto in precedenza, le fasi della definizione ed evoluzione di questo ruolo sono legate al modificarsi del concetto di esposizione e mostra artistica, questa figura ha una storia che, per certi versi, potrebbe coincidere con i mutamenti del ruolo del critico d'arte, ma è caratterizzata da un forte eclettismo e che, come dice Angela Vettese, "è figlia di molti padri: l'artista, lo scrittore, il poeta, il promotore, l'intellettuale"⁸⁰. A differenza del critico, il cui compito è stato per lungo tempo, e continua ad essere tutt'oggi quello di esprimere un giudizio poetico ed estetico rispetto alle opere degli artisti, il curatore ricopre funzioni varie ed inedite. Ciò non toglie che ci siano degli aspetti in comune, soprattutto considerando il lavoro di alcuni curatori come ad esempio Clement Greenberg, Germano Celant e Michel Tapiè, i quali, rispettivamente con l'Espressionismo Astratto, l'Arte Povera e l'Arte Informale hanno promosso, sostenuto e curato, attraverso i loro scritti gli artisti che costituivano quelle correnti.

⁷⁸ D. Balzer, *Curatori d'assalto: l'irrefrenabile impulso alla curatela nel mondo dell'arte e in tutto il resto*, Milano, Johan & Levi, 2016, p. 41.

⁷⁹ C. Bertola, *Curare l'arte*, Milano, Electa, 2008, p.15.

⁸⁰ A. Vettese, lezione all'Università Bocconi di Milano, *Il valore dell'innovazione: le relazioni*, 2005.

Il curatore potrebbe essere facilmente confuso anche con altre figure limitrofe, come ad esempio il manager, il direttore di museo o il giornalista d'arte, perché in qualche modo incarna alcuni aspetti appartenenti a tutte queste figure. Il modo di curare, e di voler essere definito, dipende dai punti di vista personali, ad esempio Harald Szeemann amava definirsi *Ausstellungsmacher*, ovvero 'autore di mostre', piuttosto che curatore.

Analizzando le origini della parola 'cura', si potrebbero aggiungere importanti riflessioni sul ruolo del curatore: proviene dal latino *cūra*, derivato dalla radice *ku-/kav-* osservare. La cura è la responsabilità che ci si assume in seguito all'osservazione, è anche il sentimento di preoccupazione ed inquietudine nei confronti dell'oggetto stesso della cura. Nel caso del curatore d'arte, si tratta della responsabilità di interpretare, tradurre e diffondere il messaggio originariamente concepito dall'artista; si tratta dunque di fungere da medium in un processo comunicativo.

Chiara Bertola in *Curare l'arte* dedica la prima parte all'illustrazione del ruolo del curatore attraverso diverse figure, di cui le più rilevanti ai fini di questo discorso sono quella del "dialogante" e del "narratore"; Bertola, curatrice lei stessa, parlando del rapporto che si stabilisce tra un curatore e un artista lo definisce nella forma di un costante ed incessante dialogo, che si svolge attraverso il racconto e la gestazione di un progetto, e lo strumento di tale scambio è il linguaggio⁸¹.

Il verbo "spiegare" significa letteralmente "togliere le pieghe" o "appianare", rendere cioè piano e intellegibile [...] Se lo scopo dell'ermeneutica era, dunque, molto ambizioso – rendere trasparente, per quanto possibile, il mistero divino –, altrettanto ambizioso e direi delicato, è il compito del curatore verso l'artista: creare le condizioni affinché il suo pensiero possa affiorare attraverso l'oggetto della sua creazione e diventare fruibile per il pubblico⁸².

Da queste parole è quindi evidente che il curatore contemporaneo sia colui che rende possibile il corretto andamento del processo di trasmissione del messaggio artistico,

⁸¹ C. Bertola, *Curare l'arte*, Milano, Electa, 2008, p.28.

⁸² *Ivi*, p.29.

mettendo nelle condizioni l'artista di comunicare *in primis* a sé stesso, e in un secondo momento al pubblico, l'origine e il senso del suo processo creativo.

Colui che scrive d'arte, che si tratti di un critico o di un giornalista, contribuisce alla produzione di un significato dando il proprio contributo critico, mentre colui che allestisce una mostra, permette da un punto di vista concreto la buona riuscita di quest'ultima, e quindi la giusta diffusione del messaggio dell'artista; il curatore incarna perfettamente queste due funzioni e, in modo molto eclettico, ne aggrega anche altre durante il percorso, si presenta dunque “come un produttore di idee, come un catalizzatore di attualità, che nasce e vive nella trasversalità”⁸³. La curatrice e direttrice del Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea e della Fondazione Francesco Federico Cerruti di Rivoli-Torino Carolyn Christov-Bakargiev⁸⁴ definisce il curatore come “il lavoro che meglio rappresenta l'era cognitiva”⁸⁵ proprio in virtù del fatto che la trasversalità nella quale vive viene “regolata” da un'unità e coerenza di pensiero che rende la pratica curatoriale intellegibile. David Balzer, invece, in una delle sue riflessioni sulla curatela parla del curatore come di un “garante di valore”⁸⁶, inteso come colui che detiene al tempo stesso la capacità e la responsabilità di comunicare il valore. Uno sguardo di stampo sociologico, ma trasversale in diverse discipline, è stato fornito dalla sociologa Natalie Heinich nel suo ultimo libro intitolato *Il paradigma dell'arte contemporanea*, nel quale individua il curatore tra quelli che classifica come i nuovi “intermediari culturali”⁸⁷, ovvero come una figura capace di cambiare i paradigmi del sistema dell'arte nonché del processo di produzione e fruizione artistica. Secondo Heinich il primo dei paradigmi a variare risiede proprio nel ruolo del pubblico delle mostre, che viene in un certo modo responsabilizzato e “caricato” di funzioni determinanti nel processo di significazione dell'opera. La rivalutazione del ruolo dello spettatore è uno degli elementi fondamentali di quella che la sociologa definisce come

⁸³ F. Ferrari, *Lo spazio critico – Note per una decostruzione dell'istituzione museale*, Milano, Luca Sossella Editore, 2004, p.47.

⁸⁴ URL <https://www.castellodirivoli.org/carolyn-christov-bakargiev/> (ultimo accesso 14/02/2023).

⁸⁵ C. Christov-Bakargiev, *The dance was very frenetic, lively, rattling, clanging, rolling, contorted, and lasted for a long time*, in *DOCUMENTA (13): 1/3 The Book of Books*, documenta und Museum Fridericianum Veranstaltungs-GmbH and Hatje Cantz, Ostfildern, 2012.

⁸⁶ D. Balzer, *Curatori d'assalto: l'irrefrenabile impulso alla curatela nel mondo dell'arte e in tutto il resto*, Milano, Johan & Levi, 2016, p. 15.

⁸⁷ N. Heinich, *Il paradigma dell'arte contemporanea. Strutture di una rivoluzione artistica*, Milano, Johan & Levi, 2022, p.82.

una “rivoluzione artistica”. Una voce fuori dal coro è invece quella di Zigmunt Bauman, il quale sostiene che il curatore funge da “capro espiatorio”⁸⁸, che in tempi di incertezza e in mancanza di un’ autorità formalmente riconosciuta sia costretto a combattere una battaglia per la conquista del significato.

Prendersi cura di una mostra, di un’ opera, e quindi del lavoro di un’ artista, significa anche fungere da cassa di risonanza per la sua esperienza, in modo da consentire l’affioramento in superficie del significato più profondo della sua espressione. Diviene dunque chiaro quanto afferma Bertola:

La figura del curatore, nella relazione con l’artista, diventa allora una sorta di presenza interlocutoria muta, specchiante, senza la quale l’artista non potrebbe riconoscere dentro di sé la costruzione simbolica e metaforica per raccontare il proprio essere [...] È dunque chiaro come il curatore assolva qui la funzione di “mediatore” in grado di trasformare le idee, i pensieri, le visioni dell’artista in linguaggio⁸⁹.

La parola più importante ai fini di questo lavoro è sicuramente “mediatore”, perché, tra le tante parole che definiscono in modo incompleto il ruolo del curatore, è quella che riflette meglio il profondo significato della curatela. L’atto stesso di curare una mostra non va inteso come un puro atto di rappresentazione, bensì come la presentazione del presentare, come lo svelamento della propria strategia di inquadratura. L’inquadratura di un curatore è il suo punto di vista, l’ottica attraverso la quale pensa e realizza il progetto artistico nella sua totalità, il mezzo attraverso il quale presenta allo spettatore il messaggio che intende veicolare.

Una mostra non solo sottopone alcune opere allo sguardo del pubblico, ma altresì “dimostra la tecnologia di presentazione, l’apparato e la struttura dell’inquadratura e il modo in cui il nostro sguardo è determinato, orientato e manipolato dalla tecnologia”⁹⁰.

⁸⁸ S. Zuliani, *Esposizioni. Emergenza della critica d’arte contemporanea*, Milano, Bruno Mondadori, 2012, p.39.

⁸⁹ C. Bertola, *Curare l’arte*, Milano, Electa, 2008, p.29.

⁹⁰ B. Groys, *La curatela nell’era Post – Internet* (2018), tr. it., in *Become a curator*, a cura di G. Romano, Milano, Postmedia Books, 2019, p.75.

In questo breve capitolo si è tentato di dimostrare quali siano state le condizioni culturali e sociali che hanno portato alla nascita della figura del curatore, inteso come ponte che collega l'artista ed il pubblico. Nel prossimo capitolo, intitolato *Il coinvolgimento dello spettatore*, verranno presentate delle considerazioni riguardo la ridefinizione del ruolo dello spettatore all'interno delle pratiche artistiche durante lo stesso periodo. In particolare, si tenterà di delineare il profilo del nuovo spettatore, inteso come fruitore attivo e partecipante nei processi di significazione delle pratiche artistiche e curatoriali, uno spettatore che diviene, gradualmente, un co-creatore di valore.

Capitolo 3 – Il coinvolgimento dello spettatore

3.1 Il ruolo del pubblico nelle performance

Nel precedente capitolo si è delineata la figura del curatore come mediatore delle pratiche artistiche intese come un processo di comunicazione che attraversa diverse fasi. Al fine di rendere il percorso di questo lavoro il più chiaro possibile è importante sottolineare quali siano gli elementi di riflessione più determinanti sui quali si intende soffermarsi.

Per “dinamica comunicativa” si intende un processo che consiste : “nel trasmettere o far circolare informazioni, ovvero un insieme di dati, tutti o in parte sconosciuti al ricevente prima dell’atto comunicativo stesso”⁹¹. La comunicazione può essere considerata come uno scambio di informazioni strumentale per arrivare alla costruzione di un significato; il sociologo italiano Marino Livolsi parla di “*costruzione del significato*” in quanto considera la comunicazione come un atto razionale “che è l’incontro o la negoziazione delle strategie comunicative degli attori coinvolti”⁹², i quali possiedono specifiche competenze comunicative che sono il prodotto delle esperienze comunicative precedenti e delle loro singole identità.

Secondo la disciplina, per poter ottenere un atto comunicativo completo sono necessari sei fattori: l’emittente, ovvero chi produce il messaggio; un codice, che è il sistema di riferimento sul quale il messaggio viene prodotto; il messaggio, che è l’informazione prodotta secondo il codice e successivamente trasmessa; il contesto, inteso come lo spazio in cui il messaggio è inserito e al quale si riferisce; un canale, ovvero un mezzo fisico, o non, che rende possibile la trasmissione del messaggio; e infine il ricevente, che è colui che riceve ed interpreta il messaggio.

Questa analisi tecnica dell’atto comunicativo permette di intendere anche il processo di produzione artistica al pari di un processo comunicativo; di seguito quindi si sostituiscono i fattori dell’atto comunicativo con i fattori di un processo di produzione artistica: l’emittente, ovvero l’artista, colui che produce il messaggio; il codice può

⁹¹ P. E. Ricci Bitti, B. Zani, *La comunicazione come processo sociale*, Bologna, Il Mulino, 1983. URL http://www.girgenti.it/RDS%20anno%20XXVIII/rds_n.1314/XXVIII13_14Sociol.htm (ultimo accesso 14/02/2022).

⁹² M. Livolsi, *Manuale di Sociologia della Comunicazione*, Bari, Laterza, 2000, p.23.

essere inteso come il linguaggio proprio dell'artista; il messaggio, ovvero il contenuto e il significato più profondo, prodotto secondo il codice artistico; il contesto è sia il luogo nel quale l'espressione artistica prende vita e si sviluppa; il canale è costituito da tutti gli elementi che mediano il messaggio artistico nel suo processo di trasmissione, anche il curatore in questo caso va inteso come parte integrante del canale nella dinamica comunicativa; il ricevente, ovvero gli spettatori che, fruendo l'opera, ricevono ed interpretano il messaggio artistico.

Il processo comunicativo può dirsi compiuto solo quando il ricevente fornisce un *feedback* all'emittente; quindi, la comunicazione non deve essere intesa meramente come una trasmissione di dati, bensì come trasmissione e ricezione di informazioni che assumono un significato per tutti i soggetti coinvolti nel processo.

Se si pensasse al processo di produzione e fruizione artistica al pari di un processo comunicativo come sopra presentato si delineerebbe la figura di un fruitore il cui massimo grado di partecipazione è determinato dai momenti di ricezione ed interpretazione del messaggio. Tuttavia, nel corso dell'ultimo secolo si è assistito a diversi fenomeni che hanno contribuito a rivalutare il ruolo del fruitore nel processo artistico.

Nel prossimo capitolo sarà presentato un modello nel quale si vedrà come il fruitore contemporaneo, anche grazie all'utilizzo di media tecnologici, sia diventato un co-creatore di valore e significato nelle pratiche artistiche e curatoriali. La questione alla quale dare una risposta ora è: quando e come è iniziato questo processo di ridefinizione del ruolo dello spettatore?

È sicuramente l'esperienza teatrale propria delle arti performative, come sottolinea Lucilla Meloni nel testo *L'opera partecipata - L'osservatore tra contemplazione e azione*, ad aver aperto la strada verso una ricerca artistica sullo spettatore, che si è consolidata soprattutto negli anni Sessanta grazie alle sperimentazioni delle neo-avanguardie⁹³. Il panorama artistico del Novecento è disseminato di molteplici sperimentazioni che hanno progressivamente rivalutato il ruolo dello spettatore,

⁹³ L. Meloni, *L'opera partecipata. L'osservatore tra contemplazione e azione*, Rubbettino, 2000, p.31.

rendendolo un elemento intrinseco e fondamentale ai fini dell'esperienza estetica stessa.

L'origine di questa tendenza va sicuramente fatta risalire ad alcuni aspetti introdotti nelle pratiche artistiche dalle correnti avanguardiste di inizio Novecento, la storica dell'arte anglosassone Claire Bishop, nel suo libro *Inferni artificiali – La politica della spettacolarità nell'arte partecipativa*, ha assegnato ad avanguardie quali il futurismo italiano, il dada francese e le avanguardie russe la paternità delle pratiche partecipative odierne. La riduzione della distanza tra l'opera e chi la vede è sempre stata “una componente linguistica forte dell'avanguardia, stretta conseguenza della sua utopia, nel tentativo di fare delle arti degli agenti di trasformazione sociale”⁹⁴.

Nel caso delle prime serate futuriste, che iniziarono nel 1914, Bishop sostiene che “l'obiettivo era di produrre uno spazio di partecipazione, per quanto totalmente distruttivo, all'interno del quale fossero consentite espressioni di ostilità a tutte le classi come forma brutale di intrattenimento”⁹⁵. Le serate futuriste offrivano uno spazio in cui gli spettatori erano invitati ad agire liberamente, dando sfogo ad ogni tipo di impulso per mezzo di azioni che spesso risultavano essere provocatorie, irriverenti o addirittura violente; queste azioni artistiche collettive, in cui la partecipazione era finalizzata all'espressione di un dissenso alle norme morali ed estetiche⁹⁶, rivoluzionano il concetto di spettatorialità e di fruizione di un'opera.

Il concetto di spettatorialità è stato teorizzato dal sociologo francese Guy Debord nel suo libro *La Società dello Spettacolo* nel 1967, il quale sosteneva che la condizione dello spettatore determinava una condizione di sottomissione e passività a tal punto da rendere impossibile un'affermazione dell'io⁹⁷. La teoria di Debord si basa sul concetto di contemplazione:

⁹⁴ A. Vettese, *Si fa con tutto. Il linguaggio dell'arte contemporanea*, Bari, Economica Laterza, 2012, p.110.

⁹⁵ C. Bishop, *Inferni artificiali – La politica della spettacolarità nell'arte partecipativa*, Milano, Luca Sossella Editore, 2015, p.57. URL http://www.girgenti.it/RDS%20anno%20XXVIII/rds_n.1314/XXVIII13_14Sociol.htm (ultimo accesso 14/02/2023).

⁹⁶ *Ivi*, p.84.

⁹⁷ F. De Zotti, *Da spettatore a cavia. Nuove forme di fruizione nell'opera di Carsten Holler*, Università degli studi di Milano. URL [file:///C:/Users/nicol/Downloads/stefano_bolelli-De+Zotti_%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/nicol/Downloads/stefano_bolelli-De+Zotti_%20(2).pdf) (ultimo accesso 14/02/2020).

l'alienazione dello spettatore a beneficio dell'oggetto contemplato (che è il risultato della sua stessa attività incosciente) si esprime così: più egli contempla, meno vive; più accetta di riconoscersi nelle immagini dominanti del bisogno, meno comprende la sua propria esistenza e il suo proprio desiderio. L'esteriorità dello spettacolo in rapporto all'uomo agente si manifesta in ciò, che i suoi gesti non sono più suoi, ma di un altro che glieli rappresenta.⁹⁸

Debord nel saggio delinea la figura di uno spettatore alienato, inebetito dalle immagini, un eterno contemplatore; gli scritti di Debord costituiscono il manifesto di una corrente di critica politica, culturale e artistica che prende il nome di Situazionismo, di cui lo stesso Debord è fondatore. Si tratta di un movimento che contesta fortemente la società capitalistica e l'industria culturale degli anni Sessanta e Settanta con azioni e strumenti volti a superare un concetto di arte borghese⁹⁹. Secondo la deriva situazionista il punto di svolta nel rapporto tra autore e spettatore risiede proprio nel concetto di *situazioni*, intese come momenti di vita concretamente e deliberatamente costruiti mediante l'organizzazione collettiva di un ambiente unitario e di un gioco di eventi; il concetto di situazione porta con sé un ritorno all'idea di comunità e di autorialità collettiva¹⁰⁰.

Rispetto alle pratiche artistiche delle avanguardie di primo Novecento, l'arte partecipativa del secondo dopoguerra, soprattutto per quel che riguarda l'Europa occidentale, ha significato la ricerca di un'esperienza totalizzante nella perdita dell'individualità e il dissolversi della soggettività in uno spazio socialmente condiviso.

Fin dai primi anni Sessanta si sono susseguiti numerosi fenomeni artistici che hanno seguito la linea tracciata dalle avanguardie, si trattava spesso di rappresentazioni artistiche miste, che coinvolgevano un vario numero di artisti in discipline diverse, nel quale l'interazione del pubblico diventava fondamentale ai fini della riuscita dell'opera. L'*happening* è un fenomeno artistico nato nel 1959 dall'idea di Allan Kaprow, che lo descrive come “una forma di una forma di teatro in cui diversi elementi

⁹⁸ G. Debord, P. Stanziale (a cura di), *La Società dello Spettacolo*, Massari Editore, 2002, p.63.

⁹⁹ *Ivi*, p. 73.

¹⁰⁰ *Ivi*, p.175.

alogici, compresa l'azione scenica priva di matrice, sono montati deliberatamente insieme e organizzati in una struttura a compartimenti”¹⁰¹.

Il più celebre nella storia delle performance è sicuramente *18 Happenings in 6 Parts* del 1959, ovvero una performance composta di 6 parti, ciascuna delle quali contiene tre happenings, ovvero azioni non previste che il pubblico, insieme agli artisti, è invitato a fare; si tratta di azioni semplici il cui valore risiede nello svolgimento collettivo e interattivo. Dopo questo primo avvenimento, “chiamare in causa gli astanti per invitarli a fare parte dell’opera è diventato dunque un topos del linguaggio artistico in molti modi diversi”¹⁰².

Il coinvolgimento del pubblico è stata una maniera di superare la barriera tra opera ed osservatore, sovvertendo l’idea di “non toccare” e criticando implicitamente i suoi aspetti sacrali¹⁰³, anzi in diverse performance lo spettatore è stato invitato proprio a toccare e manipolare il materiale stesso della manifestazione artistica, ovvero il corpo dell’artista.

Nel 1964 allo *Yamaichi Concert Hall* di Kyoto , Yoko Ono presentò *Cut Piece 1964*, una performance che sarebbe diventata pionieristica per i fenomeni successivi, nella quale l’artista è rimasta seduta a terra, impassibile, mentre il pubblico era invitato a tagliare dei pezzi dei suoi abiti. Nel 1973 l’artista brasiliana Lygia Clark, in un’opera che segnò il culmine della sua serie *Collective Body*, si distese su un tavolo ricoperta di filamenti commestibili e lasciò che un gruppo di amici mangiasse direttamente dal suo corpo; solo un anno dopo Marina Abramovich mise in scena la celebre *Rhythm 0*, una performance in cui offriva agli spettatori il suo corpo e, su un tavolo, 73 strumenti con i quali era lecito “toccare, tormentare, torturare l’artista in un crescendo di crudeltà gratuita che si dovette sospendere con la forza”¹⁰⁴. Queste performance traggono la propria linfa vitale dalla presenza e dall’azione del pubblico, a cui l’opera ed il performer stessi sono strettamente legati in un rapporto di interrelazione. Il tema dello

¹⁰¹ A. Kaprow, *Happenings in the New York Scene*. Art News, May, 1961.

¹⁰² A. Vettese, *Si fa con tutto. Il linguaggio dell’arte contemporanea*, Bari, Economica Laterza, 2012, p.111.

¹⁰³ *Ivi*, p.109.

¹⁰⁴ *Ivi*, p. 118.

spettatore con un potere manipolatore sul corpo dell'artista verrà ripreso nella seconda parte del capitolo dedicata alle *cyberperformance* degli anni Novanta.

Questi tipi di performance sono stati definiti da Claire Bishop come “performance delegate”¹⁰⁵ o “performance per delega” nell’ottavo capitolo di *Inferni artificiali*.

I punti fondamentali della ricerca di Bishop sono proprio il rapporto tra spettatore ed opera, e lo statuto che questo acquisisce al suo interno, i vari gradi di partecipazione ed interazione e la posizione assunta dall’artista.

La performance delegata viene considerata come una specie di installazione dal vivo, in quanto i partecipanti sono essi stessi parte dell’opera, costituendone il materiale principale. Questa espressione si contestualizza in uno sfondo di riflessione critica in chiave sociale e politica di quelle pratiche artistiche e performative basate sulla partecipazione attiva del pubblico.

La riflessione sociale e politica ottenne una nuova attenzione nelle performance degli anni Novanta, che auspicavano un risveglio dell’operare comune. Più in generale, “dagli anni Novanta sono state riprese le basi gettate nel passato verso un’arte come momento privilegiato per stimolare le relazioni umane”¹⁰⁶.

L’artista austriaco Franz West nel 1992 a Documenta a Kassel progettò ed espose un’immensa distesa di divani [fig. 2] , ottenuta dalla sovrapposizione di strutture in ferro e tappeti orientali, in cui la valenza estetica si coniugava con la volontà di dare alla gente un luogo per poter riposare durante la visita.

Cinque anni dopo, all’edizione Documenta del 1997 curata da Catherine David, curatrice che aveva fatto delle mostre partecipative una sua peculiarità, sempre Franz West fu invitato a progettare le sedie per l’auditorium, nel quale erano previsti cento eventi per cento giorni diversi con la partecipazione degli spettatori.

¹⁰⁵ C. Bishop, *Inferni artificiali – La politica della spettacolarità nell’arte partecipativa*, Milano, Luca Sossella Editore, 2015, p.308.

¹⁰⁶ A. Vettese, *Si fa con tutto. Il linguaggio dell’arte contemporanea*, Bari, Economica Laterza, 2012, p.112.



Fig. 2 Franz West - Auditorium, 72 divani, 90cm x 110cm x 220cm, installazione a documenta IX, Kassel, 1992.

Un altro artista che è riuscito in azioni di coinvolgimento degli spettatori instaurando forme di dialogo e riflessione è stato l'artista thailandese Rirkrit Tiravanija: attraverso le sue performance è riuscito a soddisfare “almeno due dei nostri bisogni primari, il cibo e la relazione con gli altri”¹⁰⁷. Alla Biennale di Venezia del 1993 progettò un'installazione molto particolare, predispose una finta gondola [fig.3] che fungeva da pentolone dell'acqua calda, dalla quale ognuno degli spettatori poteva prepararsi una minestra liofilizzata e successivamente sedersi a mangiare in compagnia. Tre anni dopo presentò un lavoro che per molti aspetti ricorda la mostra nella cucina di Hans Ulrich Obrist: il progetto per il *Kunstverein* di Colonia consisteva in una riproduzione fedele dell'appartamento dell'artista aperto ogni giorno tranne la domenica. Gli spettatori erano invitati a vivere quello spazio in modo totalmente libero, condividendo pasti, lavorando, producendo arte, studiando, il pubblico doveva appropriarsi del luogo. Così facendo, Tiravanija intendeva annullare la distinzione tra spazio istituzionale e spazio sociale del vissuto, e anche la distanza tra opera e pubblico.

¹⁰⁷ A. Vettese, *L'arte contemporanea. Tra mercato e nuovi linguaggi*, Il Mulino, 2017, p.20.



Fig. 3 Rirkrit Tiravanija alla 45esima Biennale di Venezia mentre allestisce la sua installazione. Venezia 1993.

Un altro esempio di pratica artistica capace di instaurare un rapporto fondato sul dialogo con lo spettatore è il lavoro dell'artista cubano Felix Gonzalez-Torres, celebre per le sue installazioni che riflettono tematiche biografiche ma anche sociali. Molte delle sue opere sono delle rappresentazioni metaforiche di un lento processo di morte dovuto all'Aids, malattia dalla quale era affetto l'artista; le sue installazioni si presentano spesso come cumuli di oggetti [fig. 4] quali lampadine, orologi, caramelle, fogli di carta, stampe in serie, che durante la mostra lentamente si consumano, poiché lo spettatore che vive quel luogo viene invitato a portarne via un po' [fig. 5], fino alla totale scomparsa dell'opera. I cumuli di oggetti sono misurati in base al peso corporeo dell'artista, così in qualche modo ne diventano una rappresentazione, ed il fatto che il pubblico ne porti via una parte simboleggia un gesto di compassione e complicità.



Fig. 4 Félix González-Torres, *Untitled (Para un hombre en uniforme)*, 1991, Hessel Museum of Art, New York.



Fig. 5 Félix González-Torres, *Untitled (USA Today)*, 1990, Hessel Museum of Art, New York, 1990.

Dunque, anche l'arte visiva si è resa capace di abbracciare la dimensione partecipativa dell'opera, seppur con una commistione sempre più forte con il teatro, la musica e la danza. Ma i cambiamenti più rilevanti sono stati determinati dall'evoluzione del modo di comunicare tra artista e pubblico.

Gli scritti di Guy Debord, Allan Kaprow e Marshall McLuhan hanno saputo immaginare quale importanza e quali cambiamenti sarebbero intercorsi, per l'arte come per il lavoro e per la vita interpersonale, nelle comunità fondate sulle tecnologie nate in seguito. È infatti come se le loro riflessioni avessero previsto, con almeno trent'anni di anticipo, quale rivoluzione avrebbe portato nelle nostre vite lo sviluppo dell'interattività.¹⁰⁸

Il fatto che i fenomeni artistici anticipino delle tendenze che successivamente invaderanno ogni sfera della vita era infatti già stato anticipato da McLuhan quando diceva che gli artisti “vedono più lontano di noi, prevedono cambiamenti ai quali ci sottopone il procedere della tecnologia e con esso il mutare del nostro vivere”¹⁰⁹. In questo caso gli artisti del Novecento hanno largamente anticipato uno dei cambiamenti più influenti in atto nella nostra realtà sociale, ovvero la diffusione di pratiche sempre più condivise, vissute collettivamente, nelle quali l'interattività, le relazioni e la co-creazione di valore sono aspetti fondamentali.

Nel corso del secondo Novecento, si è delineata, quindi, la figura di un artista “meno legato all'opera intesa come segno personale, per cui l'esecuzione è quasi sempre affidata ad altri e diventa un'azione su progetto, su uno spartito che può essere eseguito da altri”¹¹⁰.

La dimensione collettiva e condivisa delle pratiche si è poi diffusa in ogni livello della produzione artistica, come ad esempio in ambito curatoriale; nel 1993 Achille Bonito Oliva è stato curatore della Biennale di Venezia, la stessa edizione della finta gondola di Rirkrit Tiravanija, ed ha proposto per la prima volta una formula curatoriale aperta a circa un centinaio di co-curatori, autonomi e “fuori controllo, capaci di invadere la città in modo virale e frattale dando luogo a squadre di lavoro che, come specchi, frazionarono ma anche moltiplicarono la sua figura di direttore d'orchestra”¹¹¹. Queste formule di pratiche curatoriali “aperte” e collettive sono poi state spesso adottate per le manifestazioni a cadenza ciclica, come ad esempio Documenta 11 di Kassel del 2002, la Biennale di Venezia del 2003 e quasi tutte le edizioni della Biennale europea

¹⁰⁸ A. Vettese, *Si fa con tutto. Il linguaggio dell'arte contemporanea*, Bari, Economica Laterza, 2012, p.112.

¹⁰⁹ M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, (1964), tr. it. della II ed. (1968) di E. Capriolo, Milano, Il Saggiatore, 1968, p. 28.

¹¹⁰ A. Vettese, *L'arte contemporanea. Tra mercato e nuovi linguaggi*, Il Mulino, 2017, p.21.

¹¹¹ *Ibidem*.

Manifesta; inoltre dal momento in cui le tecnologie si sono introdotte e sviluppate all'interno dell'ambito artistico e curatoriale le forme collettive sono aumentate esponenzialmente, tale argomento verrà presentato e approfondito nel Capitolo 4 del lavoro.

Tra i primi a riflettere sulla dinamica dialettica tra i concetti di “forma” e “apertura”, con uno dei testi più fondanti dell'estetica artistica contemporanea, è stato il semiologo italiano Umberto Eco. L'autore si dedica all'analisi di questa dialettica nel saggio intitolato *Opera aperta* del 1962, con una particolare attenzione all'approfondimento del ruolo del fruitore nelle pratiche artistiche; secondo Eco “è necessario definire i limiti entro i quali un'opera possa realizzare la massima ambiguità e dipendere dall'intervento attivo del consumatore, senza peraltro cessare di essere ‘opera’”¹¹². L'assunto di base dal quale Eco parte di tipo storicistico, e sostiene che l'opera d'arte rispecchia la cultura del suo tempo, per questo motivo nell'epoca contemporanea, l'opera rimane aperta e inestinguibile in quanto “ambigua”, poiché ad un mondo regolato da leggi universali si è sostituita una realtà fondata proprio sull'ambiguità.

L'ambiguità alla quale Eco si riferisce è quella introdotta dalla scienza moderna¹¹³, i cui principi appaiono come paradossali agli occhi dell'uomo comune, come ad esempio la scoperta della natura duplice e contraddittoria della luce o il principio di indeterminazione introdotto da Werner Heisenberg, ma il riferimento più generale è alla condizione di messa in crisi delle certezze che caratterizza tutto il Novecento.

Di conseguenza, per Eco, ad un momento in cui la vita e la cultura sono immerse in un contesto determinato dall'ambiguità, deve corrispondere un'opera altrettanto ambigua, aperta ad ogni forma di partecipazione ed interpretazione da parte di chi la fruisce, è questa la base teorica di quella che l'autore definisce come “poetica della suggestione”:

L'opera che “suggerisce” si realizza ogni volta carica degli apporti emotivi ed immaginativi dell'interprete. Se in ogni lettura poetica abbiamo un mondo personale che tenta di adeguarsi in spirito di fedeltà al mondo del testo, nelle

¹¹² U. Eco, *Opera aperta*, Bompiani, Milano, 1976, p.16.

¹¹³ URL [file:///C:/Users/nicol/Downloads/01_Opera_aperta_Eco%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/nicol/Downloads/01_Opera_aperta_Eco%20(1).pdf) (ultimo accesso 14/02/2023).

opere poetiche deliberatamente fondate sulla suggestione il testo intende stimolare proprio il mondo personale dell'interprete perché egli tragga dalla sua interiorità una risposta profonda, elaborata per misteriose consonanze. Al di là delle intenzioni metafisiche o della disposizione d'animo preziosa e decadente che muove tali poetiche, il meccanismo fruitivo rivela un tal genere di "apertura".¹¹⁴

La breve analisi dei rapporti fra storia ed estetica proposta da Eco si articola quasi come un sillogismo deduttivo, il semiologo dimostra l'assunto dell'opera come specchio del proprio tempo con alcuni esempi di epoche storiche in cui, vigendo un rigido razionalismo, venivano prodotte opere "chiuse", e di epoche in cui la precarietà e la messa in crisi della ragione portavano alla produzione di opere più "aperte". Questo ragionamento rimanda all'analisi analoga condotta da McLuhan sui "media caldi" e "media freddi"¹¹⁵ già trattata nel primo capitolo del lavoro.

Le caratteristiche dell'opera aperta sono l'indefinitezza della comunicazione, le "infinite" possibilità della forma e la completa libertà della fruizione¹¹⁶, l'opera aperta "induce atti di libertà cosciente"¹¹⁷, innescando nell'interlocutore stimoli che fanno sì che la forma originaria possa essere compresa da una prospettiva individuale.

Nello stesso saggio Eco giunge ad una ridefinizione dei ruoli e delle responsabilità dell'artista e dello spettatore: l'artista deve rendersi consapevole e portatore della visione del mondo della sua epoca, mentre il ruolo del fruitore, che non è più considerato spettatore passivo, bensì interprete attivo, è quello di ricreare secondo i propri schemi di riferimento il prodotto indefinito e "aperto" dell'artista, "caricando, ogni volta, di apporti emotivi ed immaginativi l'opera stessa"¹¹⁸.

La poetica dell'opera aperta contribuisce alla rivalutazione del ruolo dello spettatore, definito come un interprete posto in qualità centro attivo di una rete di relazioni infinite, tra le quali egli decide liberamente di instaurare la propria forma, senza "essere determinato da una necessità che gli prescrive i modi definitivi

¹¹⁴ *Ivi*, p. 38.

¹¹⁵ M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, (1964), tr. it. della II ed. (1968) di E. Capriolo, Milano, Il Saggiatore, 1968, p. 30.

¹¹⁶ U. Eco, *Opera aperta*, Bompiani, Milano, 1976, p.30.

¹¹⁷ *Ibidem*.

¹¹⁸ *Ibidem*.

dell'organizzazione dell'opera fruita"¹¹⁹. Questa poetica costituisce un riconoscimento che la scuola dell'estetica contemporanea ha attuato solo dopo aver maturato una consapevolezza critica di quello che è il rapporto interpretativo tra fruitore ed opera.

Il cambiamento proposto nel testo di Eco si colloca in un contesto socio-culturale ben preciso, ovvero il periodo nel quale si assiste all'esplosione e alla diffusione delle nuove tecnologie e alla caduta di un unico medium specifico nella pratica artistica, spianando così la strada a infinite possibilità di coinvolgimento del pubblico all'interno del processo creativo.

Diviene fondamentale il "criterio di coesistenza"¹²⁰, in quanto l'arte permette allo spettatore di esistere all'interno dello spazio creato da essa, partecipando al processo di creazione e determinazione della stessa, creando così una dimensione nella quale la sfera dei rapporti umani viene prediletta alla sfera individualistica.

Il processo di passaggio dalla contemplazione¹²¹ dello spettatore alla sua azione, e conseguente partecipazione, è stato preso in analisi in tempi più recenti dal critico e curatore francese Nicolas Bourriaud all'interno del saggio intitolato *Estetica relazionale*. Bourriaud, riflettendo sui lavori di artisti come Rirkrit Tiravanija, Maurizio Cattelan, Philippe Parreno, Pierre Huyghe e Vanessa Beecroft, definisce due fenomeni strettamente interrelati, ovvero "l'arte relazionale" inserita in un contesto di "estetica relazionale".

Il curatore francese definisce l'arte relazionale come "l'insieme di pratiche artistiche che prendono come punto di partenza teorico e pratico l'insieme delle relazioni umane e il loro contesto sociale, piuttosto che uno spazio autonomo e restrittivo"¹²², e l'estetica relazionale come "la teoria estetica che consiste nel giudicare un'opera d'arte in funzione delle relazioni interpersonali che raffigurano, producono o suscitano"¹²³. In queste pratiche artistiche il rapporto che si instaura tra artista e fruitore è di tipo

¹¹⁹ *Ivi*, p. 30.

¹²⁰ N. Bourriaud, *Estetica Relazionale*, Postmedia Books, 2010, p. 98.

¹²¹ Il termine "contemplazione" è di origine latina, inizialmente riferito ad aspetti esclusivamente sacrali, ed è formato dalla radice *-cum*, ovvero stare all'interno, e *-templum*, ossia tempio. Successivamente viene mutuato dall'ambito sacro e viene generalmente utilizzato per indicare un atteggiamento passivo e statico. S. Cargioli, S. Lischi, *Istantanee. Instant images invideo 2003*, A più G Editore, 2003, p.67.

¹²² N. Bourriaud, *Estetica Relazionale*, Postmedia Books, 2010, p. 105.

¹²³ *Ibidem*.

collaborativo, a tal punto che quest'ultimo viene definito come “spett-attore”¹²⁴, in quanto l’opera d’arte viene concepita come una creazione collettiva.

Bourriaud definisce l’opera d’arte come “interstizio sociale”¹²⁵, riprendendo il concetto già adoperato da Marx, il quale faceva riferimento a tutte quelle comunità di scambio che rifuggivano il quadro dell’economia capitalista e si sottraevano alle leggi comuni; l’opera diviene dunque “spazio di relazioni umane che, pur inserendosi più o meno armoniosamente e apertamente nel sistema globale, suggerisce altre possibilità di scambio rispetto a quelle in vigore nel sistema stesso”¹²⁶.

Non è solo l’attenzione posta alla sfera delle relazioni umane ad accomunare il lavoro degli artisti presi in analisi da Bourriaud; benché le opere di artisti come Douglas Gordon, Philippe Parreno e Carsten Holler presentino cifre stilistiche e tematiche molto diverse, esse condividono un elemento: l’uso della tecnologia.

Le sperimentazioni per mezzo dell’utilizzo di nuove tecnologie, sviluppatasi in modo esponenziale nel corso degli anni Novanta, come ad esempio il computer, il video e l’interattività mediata¹²⁷, scoperciano le infinite potenzialità creative di questi mezzi, che hanno reso più intense le forme di partecipazione e hanno condotto ad una nuova forma del dialogo.

Come scrive il sociologo spagnolo Manuel Castells nel celebre saggio *Galassia Internet*:

In un mondo di specchi rotti, fatto di testi non-comunicabili, l’arte potrebbe essere, senza una precisa agenda, di per sé, un protocollo di comunicazione e uno strumento di ricostruzione sociale [...] L’arte, sempre più espressione ibrida dei materiali virtuali e fisici, può essere un ponte culturale fondamentale tra la rete e l’Io.¹²⁸

¹²⁴ A. Di Stefano, *Gusti capitali. Distinzioni, comunicazione consumo*, Armando Editore, Roma, 2015, p.19.

¹²⁵ N. Bourriaud, *Estetica Relazionale*, Postmedia Books, 2010, p. 15.

¹²⁶ Ibidem

¹²⁷ *Ivi*, p.65.

¹²⁸ M Castells, *Galassia Internet*, tr. it., Milano, Feltrinelli, 2002, p.193.

Ciò che consegue dai cambiamenti determinati dall'introduzione delle tecnologie nelle pratiche artistiche e curatoriali è una visione dell'artista non più inteso come autore individuale delle proprie opere, bensì di un "regista di relazioni tra uomo e macchina"¹²⁹, artefice di un processo relazionale multiforme, con il risultato di "un'autorialità plurale e diffusa"¹³⁰. In effetti, le pratiche artistiche degli anni Novanta, dalle arti visive alle arti performative, sono state anticipatrici di certi cambiamenti che si sono attuati nei decenni successivi in ogni campo della vita sociale¹³¹.

I tentativi di operare con il computer sono stati pioneristici nel prevedere le potenzialità di Internet¹³², in particolare nelle opere di alcuni gruppi artistici come *Jodi*, di compagnie teatrali come la *Fura dels Baus* di Marcel·lí Antúnez Roca, e di altri artisti come il cipriota naturalizzato australiano Stelarc o la *performer artist* francese Orlan.

Nel prossimo paragrafo sarà proprio l'universo delle performance tecnologiche, o *cyberperformance*, ad essere indagato, con una particolare attenzione a tre aspetti: la ridefinizione del corpo, che da biologico diventa ibrido, *post-organico*; una conseguente ridefinizione dello spazio artistico e performativo, che diviene un luogo condiviso, che può essere agito da più persone contemporaneamente, in cui viene privilegiato l'evento; infine l'aspetto che costituisce il *fil rouge* di questo lavoro, ovvero la rivalutazione del ruolo dello spettatore, che nelle *cyberperformance* assume connotati demiurgici, dati dal potere a lui affidato di poter manipolare l'artista e l'opera stessa.

¹²⁹ A. Balzola, P. Rosa, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Milano, Universale Economica Feltrinelli, 2019, p.100.

¹³⁰ *Ibidem*.

¹³¹ R. Diodato, *Politizzazione dell'arte*, in "Rivista di estetica", 63 | 2016, 29-35, qui p.32. URL <https://journals.openedition.org/estetica/1247> (ultimo accesso 14/02/2023).

¹³² A. Vettese, *Si fa con tutto. Il linguaggio dell'arte contemporanea*, Bari, Economica Laterza, 2012, p.114.

3.2 Performance tecnologiche: il corpo come veicolo, lo spazio virtuale e il ruolo dello spettatore

Generalmente, nella storia dell'umanità, ad ogni comparsa radicale di una nuova tecnologia corrisponde una ridefinizione del corpo, sia da un punto di vista auto-percettivo, sia dal modo in cui i corpi si rapportano e relazionano fra di loro. Questo fenomeno, seppur da un punto di vista diverso, è già stato affrontato nel Capitolo 1, con le teorie di McLuhan in *Gli strumenti del comunicare*, nel quale il sociologo definiva i media come delle protesi, delle estensioni delle facoltà fisiche e mentali dell'uomo¹³³. McLuhan è stato autore di uno dei saggi più pionieristici nella storia della sociologia della comunicazione, poiché ha anticipato un fenomeno che si sarebbe verificato decenni dopo, ovvero l'ibridazione del corpo con la macchina, con conseguenti profondi cambiamenti nei modi di relazionarsi allo spazio e al modo di comunicare.

Riprendendo il postulato di partenza di Eco per la scrittura del saggio *Opera Aperta*, ovvero che l'opera d'arte rispecchia la cultura del suo tempo, si potrebbe affermare che il corpo ricopre un ruolo molto simile a quello dell'opera d'arte, soprattutto nel campo delle *performing arts*; succede, spesso in concomitanza con l'avvento di una nuova tecnologia rivoluzionaria, ma anche in particolari momenti di una certa prevalenza ideologica al livello socio-politico, che il corpo venga ridefinito a livello concettuale; in questo senso si potrebbe dire che il corpo svolge il ruolo di uno specchio, che riflette i cambiamenti in atto nel mondo in determinati periodi.

L'obiettivo di questo paragrafo è quello di indagare le modalità in cui il corpo è stato ridefinito dall'avvento delle tecnologie, ma anche il passaggio dallo spazio fisico allo spazio della rete e le nuove possibilità di interazione dello spettatore grazie all'ausilio dei media tecnologici.

Nel Novecento, in particolare a partire dagli anni '60, si è assistito ad uno di questi momenti di ridefinizione del corpo, il campo prediletto per questi tipi di sperimentazioni è stato quello delle arti performative, poiché, come afferma il critico Renato Barilli in un saggio sulla performance "il corpo è da considerarsi come il

¹³³ M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, (1964), tr. it. della II ed. (1968) di E. Capriolo, Milano, Il Saggiatore, 1968, p. 18.

denominatore comune di tutto il settore ‘performativo’ [...] il campo della performance può essere considerato in buona parte coestensivo con l’area indicata come Body Art”¹³⁴; nelle pratiche appartenenti alle arti performative il corpo viene considerato nella sua valenza simbolica come mezzo di comunicazione, di espressione artistica o come segnale di appartenenza e identità.

La performance, come si è già visto con le serate futuriste e l’*happening*, si costituisce in quanto azione, o meglio reazione nei confronti di determinati avvenimenti socio-politici in atto nel mondo dell’arte, e non solo. In queste tendenze il corpo assume particolare rilievo in quanto comunicante espressivo, in particolare in alcuni filoni come la Body Art “il corpo è ancora un modo per poter dichiarare la propria opposizione ad una cultura dominante”¹³⁵. Dunque il corpo diviene uno strumento di opposizione alla società, ponendosi come fulcro attorno al quale ruotano molte manifestazioni artistiche; la performance nasce anche come forma effimera e non riproducibile, capace di sfuggire al processo di mercificazione dell’arte visto come una grave minaccia e un limite alla libertà espressiva degli artisti.

Proprio nei decenni tra gli anni ’60 e gli anni ’70 il rapporto tra il corpo e la tecnologia inizia ad essere un tema dibattuto e affrontato in diverse forme di produzione artistica. Un importante riferimento letterario al riguardo è costituito da alcuni testi dello scrittore inglese James Ballard, come ad esempio *La mostra delle atrocità*¹³⁶ (1970) e *Crash*¹³⁷ (1973). Ballard tratta dell’irruzione della tecnologia meccanica nel corpo dell’uomo per segnalare un processo di cui ognuno nella civiltà industriale avanzata fa esperienza, ovvero la distruzione del corpo tradizionale, che da un lato si annienta nell’impatto traumatico con la tecnologia e dall’altro si perde “nell’universo di simulacri in cui i media hanno trasformato la nostra vita”¹³⁸.

La comparsa del corpo come elemento centrale in varie pratiche artistiche in questi decenni, come la Performance Art o la Body Art, rappresenta una risposta al processo

¹³⁴ R. Barilli, *La “performance” oggi: tentativi di definizione e di classificazione*, in *Informale, oggetto, comportamento. La ricerca artistica negli anni ’70*, Feltrinelli, Milano, 2016, p. 163.

¹³⁵ L. Vergine, *Body Art e storie simili. Il corpo come linguaggio*, Milano, Skira, 2000, p. 15.

¹³⁶ J. G. Ballard, *La mostra delle atrocità* (1970), tr. it di A. Caronia, Feltrinelli Universale Economica, Milano, 2014.

¹³⁷ J. G. Ballard, *Crash* (1973), tr. it. di G. P. Colombo, Feltrinelli Universale Economica, Milano, 2015.

¹³⁸ A. Caronia, *Il corpo ricreato*, in “Virtual” n°4, dicembre 1993, pp.1-5, qui p.4. URL https://www.academia.edu/317007/Il_corpo_ricreato (ultimo accesso 25/01/2023)

di introduzione pervasiva delle tecnologie nelle nostre vite; gli artisti appartenenti a queste tendenze agiscono in nome di un radicale rifiuto della tecnologia, di una riscoperta e di una valorizzazione dell'elemento naturale, del corpo biologico, che diviene sia palcoscenico che opera dell'espressione artistica, nella sua valenza simbolica e strumentale.

La Body Art, in modo particolare, rappresenta una risposta forte a determinate tendenze in atto nel mondo artistico: si tratta di veri e propri atti di radicalizzazione dell'espressività corporea i cui precedenti si potrebbero far risalire alle performance di artisti come Yves Klein o Piero Manzoni, o ancor prima al teatro della crudeltà di Antonin Artaud¹³⁹. Le performance appartenenti alla Body Art rispondono a determinate caratteristiche comuni, come l'impiego di materiali non tradizionali, il corpo *in primis*, in una dimensione di partecipazione diretta anche da parte dello spettatore. L'opera è considerata un processo che il corpo è in grado di portare avanti tramite un'azione mimica.

Sebbene la performance si svolga in un certo *hic et nunc*, essa possiede in modo insito in sé sempre una pre-storia, ovvero tutto ciò che riguarda il processo di ideazione e preparazione artistica, e una post-storia, ossia tutti gli elementi conservabili e, possibilmente, esponibili che restano come testimonianza di tale espressione artistica; in tal senso si può affermare che la performance “non è soltanto quello che è, ma ‘significa’, si protende in una sua ulteriorità”¹⁴⁰.

La domanda alla quale è allora necessario rispondere è la seguente: in che modo una forma artistica, per sua natura temporanea ed effimera, riesce a protendersi nel tempo?

Se molte performance appartenenti agli anni '60 e '70 sono giunte fino a noi, questo è stato possibile solo grazie all'ausilio della tecnologia, impiegata come mezzo nel processo di documentazione della pratica artistica; il critico Gillo Dorfles, in un saggio sulle tendenze artistiche del Novecento, sostiene che molti artisti appartenenti alle correnti della Performance art avessero trovato il modo di prolungare la vita delle loro opere grazie a foto e video, nonostante il fatto che in questo modo venisse a mancare

¹³⁹ G. Dorfles (a cura di), *La Body Art*, Milano, Fabbri, 1975.

¹⁴⁰ R. Barilli, *La “performance” oggi: tentativi di definizione e di classificazione*, in *Informale, oggetto, comportamento. La ricerca artistica negli anni '70*, Feltrinelli, Milano, 2016, p. 166.

“quell’impatto visivo, dato dalla partecipazione ‘attiva’ dello spettatore all’azione, che costituisce la vera singolarità di questo genere di arte”¹⁴¹.

Dunque, il primo punto di contatto tra performance e tecnologia è avvenuto a causa di una situazione di necessità, il fine era quello di salvare la performance e lasciarne una traccia concreta, una sua riproduzione. Dorfles, analizzando questo fenomeno, si rifà ad uno tra i postulati filosofici più importanti del Novecento, ovvero quello constatato da Benjamin in *L’opera d’arte nell’epoca della sua riproducibilità tecnica*, nel quale egli sosteneva che “la riproduzione allontana la presenza dell’autore e le tecnologie fotografiche e cinematiche portano alla luce ‘formazioni strutturali della materia completamente nuove’”¹⁴².

Il primo significativo cambiamento nel rapporto tra la Performance Art e la tecnologia avviene all’incirca 20 anni dopo la nascita di queste tendenze artistiche, nel corso degli anni Novanta iniziano una serie di sperimentazioni che vedono come protagonista ancora una volta il corpo, ma in questi casi non si tratta più di un corpo biologico puro, bensì di un corpo post-organico, spesso ibridato con una macchina, un corpo con nuovi paradigmi di esistenza che ricopre diverse funzioni, si rapporta allo spazio e allo spettatore in un modo inedito.

La performance degli anni Novanta si allontana da una concezione ritualistica e intimistica, tipica dei primi esperimenti di Performance e Body Art, per avvicinarsi all’ibridazione della carne che si fonde con la macchina; la tecnologia cambia ruolo, o meglio vengono ampliati i suoi orizzonti di utilizzo, non deve più essere considerata solo come mezzo attraverso cui salvare la performance, poiché, nelle cosiddette “performance tecnologiche”, la tecnologia viene incorporata all’interno della pratica artistica e ne diviene un elemento essenziale.

In questo modo cambiano anche molti aspetti propri della performance così come era intesa, Renato Barilli afferma che “la performance passa da una forma minimale di riflessione sulle condizioni primarie della vita a un’attitudine maggiormente narrativa

¹⁴¹ G. Dorfles, *Ultime tendenze nell’arte d’oggi. Dall’Informale al Neo-oggettivale*, Feltrinelli, Milano 2015, pp. 164-167.

¹⁴² W. Benjamin, *L’opera d’arte nell’epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa* (1936), trad. it. di E. Filippini, Einaudi, Torino 1991, p. 28.

che coinvolge la danza, la musica, la proiezione, la cinematografia, il video”¹⁴³. Così, ad un processo di ibridazione del corpo corrisponde un processo di ibridazione della performance stessa, che ingloba un’eterogenea varietà di discipline al suo interno.

Questo processo di ibridazione dà vita ad un *cybercorpo*, l’estensione del corpo dell’artista al fine di creare nuove identità è tipica di quelle che vengono appunto definite *cyberperformance*¹⁴⁴, all’interno delle quali l’artista nelle sue azioni non solo viene mediato dalla tecnologia, ma si compenetra con essa e dà vita ad una corporeità tecnologizzata.

L’ibridazione del corpo porta a diverse riflessioni sul concetto di organicità e non-organicità, e anche le performance stesse riflettono sul medesimo pensiero di fondo. Il postulato di partenza di molti artisti, primo fra tutti Stelarc, ed in generale delle *cyberperformance*, sembra essere quasi l’opposto dei postulati sui quali era stata fondata la Body Art: se in quest’ultima avveniva una valorizzazione e riscoperta del corpo biologico come elemento centrale della performance artistica, nel caso delle performance tecnologiche il corpo naturale è spesso considerato come obsoleto e inadatto all’evoluzione artistica, spesso necessita di protesi per potersi sviluppare.

Al variare del corpo corrisponde anche un cambiamento nella relazione con lo spazio e con lo spettatore. Lo spazio delle performance tecnologiche è uno spazio che può essere agito da più persone contemporaneamente, “in cui si privilegia l’evento, e la componente artistica performativa diventa un’esperienza collettiva da condividere”¹⁴⁵.

Nonostante siano stati numerosi gli artisti che nei decenni a cavallo tra i due secoli hanno sperimentato espressioni artistiche che prevedessero l’utilizzo della tecnologia, è possibile individuarne alcuni il cui lavoro è stato particolarmente rilevante dal punto di vista del rapporto tra corpo, macchina, spazio e spettatore. Stelarc e Marcel lì Antunez Roca meritano di essere citati tra i principali *cyberperformer*, il lavoro di entrambi è accomunato da una fusione tra il proprio corpo e la macchina e, spesso, da un alto grado di interattività delle performance, nelle quali lo spettatore ricopre un

¹⁴³ R. Barilli, *La “performance” oggi: tentativi di definizione e di classificazione*, in *Informale, oggetto, comportamento. La ricerca artistica negli anni '70*, Feltrinelli, Milano, 2016, p. 227.

¹⁴⁴ M. Rosa, *Il corpo dell’artista nella Performance art*, in “Scenari. Rivista semestrale di filosofia contemporanea”, n° 11, dicembre 2019, pp. 171-187, qui p.179.

¹⁴⁵ *Ivi*, p. 178.

ruolo determinante, quasi di co-creatore dell'opera. Nonostante i punti in comune, i pensieri di fondo sono diversi, le *cyberperformance* di Stelarc riflettono sull'obsolescenza del corpo biologico e propongono l'estensione planetaria della corporeità, mentre il corpo infografico e digitalizzato di Marcel li Antunez Roca replica l'invasione della tecnologia nella vita contemporanea¹⁴⁶.

Di seguito verranno presentati e prese in analisi alcuni progetti artistici dei due performer sopra citati, nel tentativo di individuare affinità e differenze nell'impiego della tecnologia come medium e come *trait d'union* che permette un'interazione sempre più determinante da parte dello spettatore.

Stelarc potrebbe essere definito un nomade in una società digitale, nel corso della sua vita si è concentrato su sperimentazioni artistiche che ibridano diverse realtà, per realizzare le sue performance si è spostato in tutto il mondo e ha sperimentato la delocalizzazione corporea permessa dall'impiego delle tecnologie digitali.

Dopo le prime performance che riflettevano e sfidavano la condizione di obsolescenza del corpo biologico, come ad esempio le celebri sospensioni¹⁴⁷, la sua pratica artistica ha vissuto un cambio di rotta verso nuove modalità di sperimentazione caratterizzate dall'impiego della robotica, di internet, della realtà virtuale e delle biotecnologie; tutto ciò al fine di dichiarare l'estensibilità del corpo e questa capacità insita in esso nel potenziarsi.

L'artista stesso diviene il luogo delle performance, modificabile, manipolabile e frammentabile, al pari di una piattaforma scenica, grazie all'uso delle tecnologie che possono estenderne le potenzialità e al digitale che permette di ricomporlo in forme differenti in rete.

¹⁴⁶ T. Macrì, *Universo del corpo*, Treccani Editore, 1998.

¹⁴⁷ Stelarc, per circa 20 anni ha realizzato le 'Sospensioni', ovvero delle performance in cui il suo corpo era lasciato librare in aria attaccato con dei ganci direttamente nella carne, controllato da strutture telecomandate. La più celebre è probabilmente quella nel quale l'artista si fece sospendere a 200 metri di altezza, appeso ad una gru e fatto ruotare attorno al Royal Theatre di Copenaghen. La sua performance era accompagnata dal suono prodotto dai suoi movimenti e amplificato per mezzo di un altoparlante. C. Fava, *The Augmented Body Between Art and Technique: An Interview to Stelarc*, in "Itinera", N. 11, 2016 URL file:///C:/Users/nicol/Downloads/alice_barale-11_17_parz.pdf (14/02/2023).

Quello di Stelarc è un corpo con un'identità proteiforme, impiegato dall'artista come medium tramite il quale “si trasforma e trasforma la propria immagine”¹⁴⁸ in tempo reale e in uno spazio di rete globale, “mettendo in scena un atto performativo a cui il pubblico non può non sottostare”¹⁴⁹.

Le pratiche di ibridazione che Stelarc sperimenta sul proprio corpo portano a una riflessione duplice: da un lato avviene una deformazione fisica, tipica dell'essere post-umano¹⁵⁰, dall'altro si assiste alla liberazione dal “peso” del *bios* organico, come nell'attore virtuale¹⁵¹; l'indagine artistica di Stelarc si protende in entrambe queste direzioni, in particolare in quelle che lui definisce *Internet Performances*, ovvero una serie di performance, avvenute tra il 1995 e il 1998, trasmesse nello spazio virtuale della rete.

Nel novembre del 1995, con la performance intitolata *Ping Body*, Stelarc ha ripetuto e superato, in una realtà che potremmo definire post-biologica, la celebre performance *Rythm 0* di Marina Abramovich, trasponendola in rete. La performance, definita da Stelarc come “*Internet Actuated and Uploaded Performance*” coinvolgeva partecipanti da tre diversi luoghi sparsi nel mondo: il *Centre George Pompidou* di Parigi, il *Media Lab* di Helsinki e il convegno “*The doors of perception*” di Amsterdam.

Il corpo biologico di Stelarc si trovava in Lussemburgo, ricoperto di sensori elettromagnetici collegati ad un computer [fig. 6], e i suoi movimenti venivano controllati dal pubblico in remoto. I partecipanti alla performance di Stelarc potevano agire sul suo corpo in modo totalmente libero, senza alcun tipo di vincolo, esattamente come nel caso della performance di Abramovich presentata a Napoli nel 1974, ma dovevano servirsi di un sistema collegato alla rete informatica. I fruitori avevano la possibilità di manipolare il corpo dell'artista in tempo reale, premendo su un dispositivo *touchscreen*, sul quale era riprodotta una sua immagine virtuale, i sensori

¹⁴⁸F. Alfano Miglietti, *Identità mutanti. Dalla piega alla piaga: esseri delle contaminazioni contemporanee*, Genova, Costa&Nolan, 1997, p. 11.

¹⁴⁹ *Ivi*, p. 24.

¹⁵⁰ S. Vint, *Technology, Subjectivity, Science fiction. Bodies of tomorrow*, University Of Toronto Press, Toronto, 2007, pp. 15-22.

¹⁵¹ M. Mazzocut-Mis, “*Estetica attoriale*”, in M. Mazzocut-Mis, E. Tavani (a cura di), *Estetica dello spettacolo e dei media*, Led, Milano 2012, pp. 33-36.

elettrici producevano così dei movimenti nel corpo del performer. Qui si può rintracciare un concetto di corpo aumentato, che si pone tra la marionetta, il cyborg e l'attore virtuale: la performance, indotta dall'esterno e a distanza da parte degli spettatori, si realizza grazie ad un insieme di gesti e suoni “involontari” per l'artista, aspetti che rimandano al concetto già precedentemente affrontato di “performance delegata”.

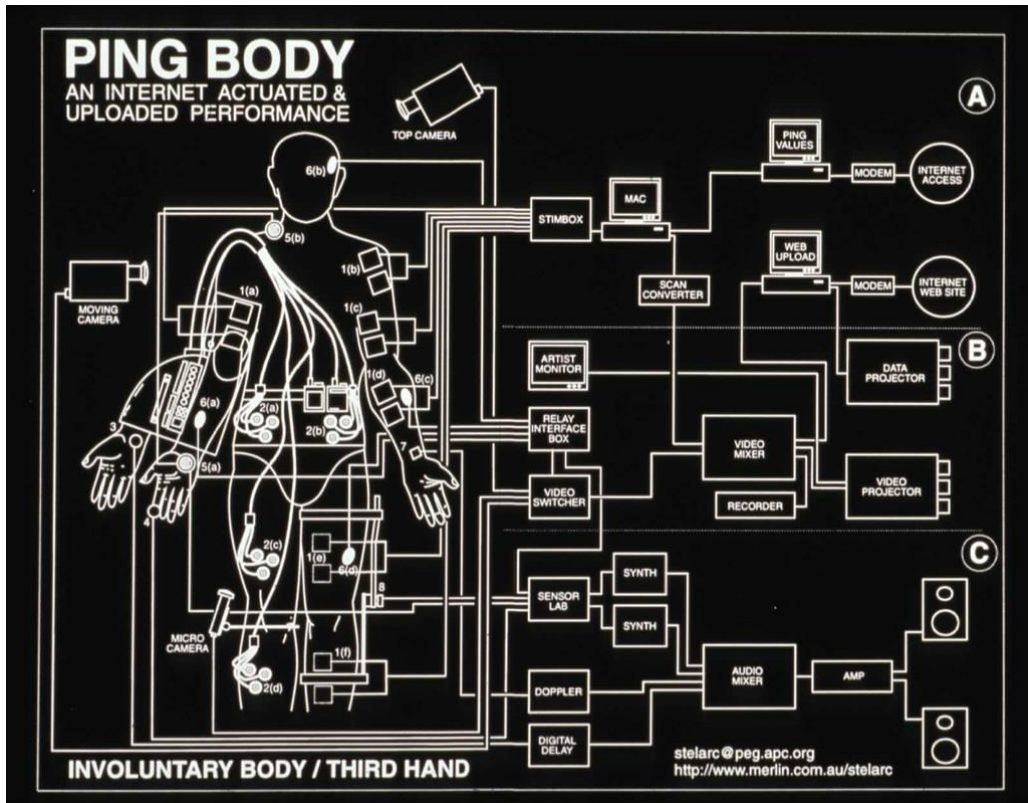


Fig. 6 Stelarc, Schema dei dispositivi tecnologici e dei sensori collegati al corpo dell'artista durante la performance Ping Body, 1995.

Gli obiettivi di Stelarc erano duplici: da un lato, cercare e sperimentare costruzioni anatomiche alternative, non tentando di eliminare o domare il corpo, bensì di espanderlo e ridefinirlo usando i risultati di ricerche di biotecnologia e genetica; dall'altro, il fine era di mettere in scena le possibilità di interazione offerte dalla rete di Internet. Lo stesso Stelarc, durante la conferenza *(re) performing the Posthuman. Conferenza sulle Arti postumane e sul Postumanesimo* tenutasi presso l'Università di Sussex nel maggio del 2010, ha chiarito che l'obiettivo della performance non era quello di mostrare il proprio corpo come un pupazzo inerte connesso alla rete, le cui

azioni venivano pilotate da comandi altrui, bensì un corpo che interagisse con la rete [fig. 7] grazie alla quale potrebbe anche essere collegato ad un altro corpo¹⁵².



Fig. 7 Stelarc, il corpo dell'artista in preda alle convulsioni causate dagli stimoli elettrici trasmessi dai sensori collegati al suo corpo, Lussemburgo 1995.

Con le sue provocazioni e le sue messe in discussione del corpo biologico, Stelarc mette in discussione tutta l'estetica del performativo, aprendo la strada alla definizione di *liveness* allargata alla categoria degli incontri mediatizzati (ossia mandati in onda in diretta) descritta da Philip Auslander¹⁵³. Secondo questa teoria il corpo del performer reagisce agli stimoli degli spettatori assenti “qui ed ora” nonostante appunto la distanza, poiché la rete consente nuove forme post-biologiche di interazione o di presenza.

¹⁵² F. Ferrando (a cura di), *(re) performing the Posthuman. Conferenza sulle Arti Postumane e sul Postumanesimo*, Columbia University, New York, 2010.

¹⁵³ P. Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, Londra-New York, 1999.

Molti elementi appartenenti alle arti performative, come ad esempio la riflessione sulla materialità del gesto, la multidisciplinarietà che porta ad una contaminazione di linguaggi espressivi differenti, l'ibridazione fra arte e vita reale, una certa inclinazione al rischio e il coinvolgimento attivo dei fruitori, hanno assunto, grazie alle performance tecnologiche, un nuovo valore, catalizzando l'attenzione dalla dimensione contemplativa a quella performativa.

Il progetto artistico di Stelarc diviene così un lavoro curato collettivamente, in parte dall'artista stesso, ma principalmente dagli spettatori, che detengono un potere plasmante e determinante ai fini della costruzione del significato, come sostiene l'autrice Anna Stomeo, in un interessante saggio di riflessione sul rapporto tra performatività e nuovi media : “il corpo è curato come se fosse un'installazione artistica, come un ambiente scenico plasmabile a piacimento, in grado di reagire ed interagire con le informazioni provenienti dalla rete”¹⁵⁴.

Un'altra serie di progetti artistici, che portano a riflessioni molto simili rispetto a quelle fatte per *Ping Body* di Stelarc, sono le performance meccatroniche e le installazioni interattive dell'artista spagnolo Marcel li Antunez Roca; il performer, fondatore nel 1979 del gruppo performativo La Fura del Baus, dal 1992 intraprende un percorso di lavoro individuale caratterizzato dall'uso di tecnologie interattive e macchine robotiche in connessione con il corpo¹⁵⁵.

Di seguito si prenderanno in considerazione due diverse performance, una del 1994 ed una del 1998, nelle quali la tecnologia ricopre due ruoli molto diversi, quasi opposti: nella prima è la tecnologia a fungere da medium attraverso il quale i fruitori sono liberi di manovrare il corpo dell'artista, mentre nella seconda è il performer a manovrare la tecnologia secondo le proprie volontà.

Il primo lavoro in considerazione è *Epizoo*, una performance interattiva nella quale Roca ha affrontato il tema della fragilità del genere umano, con un chiaro riferimento

¹⁵⁴ A. Stomeo, *Intrecci: teatro, educazione, new media. Il teatro del Novecento tra antropologia e nuovi media*, Amaltea Edizioni, 2006, pp.210-211.

¹⁵⁵ V. Sansone, *Il disegno e l'animazione nel tecno-teatro di Marcel li Antunez Roca*, in “Rivista Arabeschi”, n° 12, luglio-dicembre 2018, pp. 73-86, qui p.73. URL file:///C:/Users/nicol/Downloads/alice_barale-11_17_parz.pdf (ultimo accesso 14/02/2023).

ad uno dei temi più socialmente discussi all'epoca, ovvero quello delle malattie sessualmente trasmissibili.

Il corpo dell'artista era avvolto da un esoscheletro tecnologicamente avanzato [fig. 8] che lo sottoponeva al controllo totale dello spettatore, il quale aveva la possibilità di manovrare ogni parte del corpo collegata al sistema meccatronico.



Fig. 8 Marcel Li Antunez Roca, Epizoo, Interactive Performance - Extreme Golem Scene, 1994.

Il controllo dello spettatore veniva mediato da un dispositivo *touch screen*, chiamato *Body Bot* [fig. 9], che simulava l'immagine del corpo dell'artista al fine di poterlo manipolare; dunque si trattava di una manipolazione senza la necessità da parte dello spettatore di "sporcarsi le mani".

Il pubblico era libero di scegliere se provocargli forme di dolore o al contrario di piacere, avendo la possibilità di controllare qualsiasi movimento per mezzo del metallo, il materiale inorganico che ingabbiava il corpo dell'artista; il contatto tra il

metallo ed il corpo rappresentava una relazione fisica senza possibilità di contaminazione.



Fig. 9 Marcel li Antunez Roca, *Epizoo*, Interactive Performance - Bust Scene User, 1994.

La presenza di un esoscheletro con sensori elettrici, il ruolo passivo dell'artista, la tecnologia utilizzata come medium, il controllo totale dell'opera nelle mani dei fruitori sono alcuni degli elementi comuni tra *Epizoo* e *Ping Body*; nonostante il fatto che gli artisti partissero da pensieri di fondo diversi, sono giunti a risultati molto simili, il che evidenzia ancor di più la centralità dei temi delle loro riflessioni in tutti gli ambiti della vita, culturali e non, nel corso degli anni Novanta del secolo scorso.

Questa performance ha riscosso un grande successo, tanto da essere riprodotta per oltre 150 volte in diversi stati, inoltre è stata oggetto di diverse riflessioni e contributi critici. La curatrice Claudia Giannetti, parlando di *Epizoo*, ha affermato che, la trasformazione di Antunez Roca in un semi *cyborg* per mezzo dell'esoscheletro, e l'*agency* del pubblico, hanno sollevato questioni che non riguardano solo la metamorfosi della

natura performativa, ma anche i concetti stessi di corpo e soggetto¹⁵⁶. Questa performance ha sicuramente contribuito a tracciare un nuovo confine nella storia del rapporto tra macchina e corpo, intravedendo anche la possibilità di invertire i ruoli, considerando la macchina l'elemento con il potere di manovrare l'uomo.

Il secondo lavoro da considerare è successivo di 4 anni ed è intitolata *Afasia*, il nome dell'opera riflette quindi sull'impossibilità di comunicare; infatti si tratta di una performance meccatronica interattiva di stampo narrativo.

A differenza di *Epizoo*, nel quale Antunez Roca rinuncia completamente all'azione in favore del potere del pubblico, in *Afasia* [fig. 10] assistiamo ad uno spettacolo senza testo, gestito unicamente dall'artista, al fine di indagare le possibilità interattive e ipermediatiche dei linguaggi multimediali che si basano sui movimenti realizzati dal corpo.



Fig. 10 Marcel li Antunez Roca, *Afasia*, Mechatronic Performance - Hipnotoc Scene, 1998.

Si tratta di un'interpretazione dell'Odissea, una combinazione di situazioni non verbali attraverso cui si viene a creare una narrazione frammentata. Lo spettatore si ritrova in un panorama interattivo, catapultato in situazioni molto diverse, come ad esempio un'isola di mangiatori di loto o un rituale di sirene.

Il tutto è concepito per mezzo dell'impiego di immagini virtuali, suoni interattivi, utilizzo di robot e luci, l'apparato tecnologico è molto complesso ed articolato, e

¹⁵⁶ C. Giannetti, *Natura (et ars) non facit saltus*, in M. Antúnez Roca, *Performances, objetos y dibujos/ Performances, objects & drawings*, Sabadell, MECAD—Media Centre d'Art i Disseny, 1998, pp. 7-23.

prevede l'utilizzo di un nuovo esoscheletro, più sviluppato rispetto a quello di *Epizoo*, chiamato *dresSkeleton* [fig. 11].

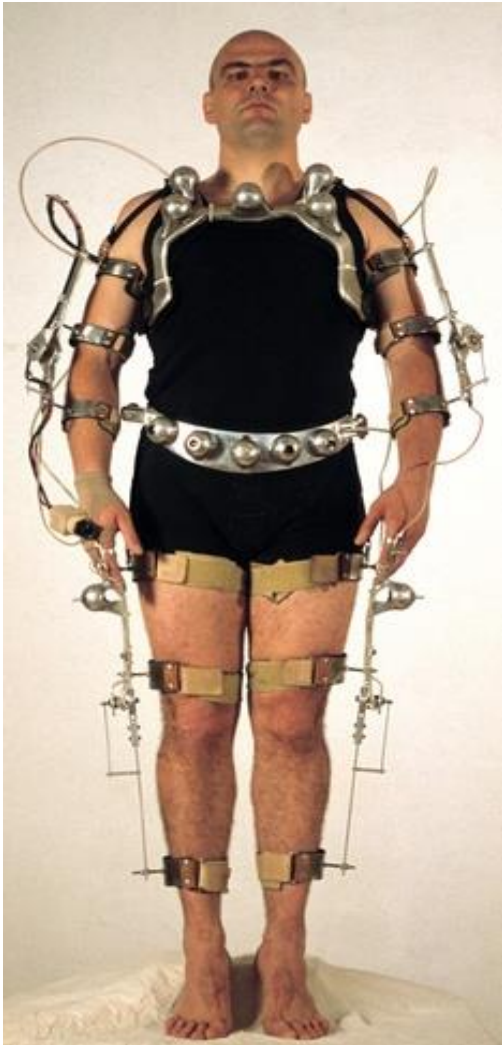


Fig. 11 Marcel li Antunez Roca, *Afasia*, Mechatronic Performance - *dresSkeleton*, 1998.

Si tratta di un esoscheletro che si indossa come un capo d'abbigliamento, capace di captare e tradurre in codice binario i movimenti del corpo, di veicolare informazioni digitali al software, il quale è a sua volta collegato a dispositivi generatori di luci e suoni. Antunez Roca, attraverso i suoi movimenti mediati dall'esoscheletro, creava uno spettacolo di musica e immagini, precedentemente tradotte in ordini dati direttamente al computer.

Anche *Afasia*, come precedentemente detto per *Epizoo*, è stata oggetto di studio e riflessione di diversi studiosi e critici: Antonio Pizzo, riflettendo sull'ambiguità dei confini tra organico e inorganico nelle performance di Antunez Roca, nota, altresì, che

nonostante la scena prediliga l'uso di immagini, suoni e macchine, avviene un tentativo di recupero di una forma drammatica che si palesa nel racconto, una natura drammaturgica affine al teatro post-drammatico¹⁵⁷.

Mentre Steve Dixon, coniatore del termine *metal performance*, ovvero performance robotiche che impiegano corpi umani con protesi metalliche, si sofferma su *Epizoo* e *Afasia* sottolineando la natura oppositiva delle due performance rispetto all'uso delle tecnologie robotiche. *Epizoo*, in cui il corpo è inserito dentro un'armatura robotica controllata dagli spettatori, rappresenta la meccanicizzazione letterale di un corpo inerme; al contrario in *Afasia*, all'artista è concesso, tramite l'esoscheletro robotico indossato, di governare completamente l'ambiente che lo circonda, creando una narrazione multimediale.

La scelta di trattare, in questa sede, fenomeni come quelli delle *cyberperformance* ha una giustificazione ben precisa: è proprio in queste pratiche artistiche che si assiste all'inizio di un processo che, a partire dagli anni Novanta, si è sviluppato in varie forme fino ai nostri giorni, ovvero la rivalutazione del ruolo del fruitore. Il fatto che questo fenomeno prenda vita nell'ambito delle arti performative non è casuale, poiché questi tipi di pratiche prediligono, per loro natura, la centralità delle relazioni e delle interazioni e quindi permettono ai fruitori di detenere un potere che influenza le opere stesse.

Il performer mette a rischio lo statuto del suo essere in favore del coinvolgimento del pubblico, che non è più uno spettatore distaccato, ma testimone di un evento di cui detiene una responsabilità etica. Il concetto di responsabilità dello spettatore è molto importante, soprattutto alla luce dei fenomeni in atto negli ultimi decenni, che ricollocano il fruitore in un ruolo più determinante rispetto al passato, ergendolo ad uno status nel quale diviene un co-creatore di valore, un co-curatore del progetto artistico. Questi concetti verranno presentati ed indagati nel prossimo capitolo, che conterrà il vero fulcro di questo lavoro, ovvero i processi di trasformazione delle pratiche curatoriali e del ruolo dello spettatore, determinati dall'introduzione ed evoluzione delle tecnologie digitali.

¹⁵⁷ A. Pizzo, *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, Torino, Accademia University Press, 2013.

Capitolo 4 – Pratiche curatoriali di arte digitale

4.1 Il difficile rapporto tra net.art e spazi espositivi

Nel precedente capitolo sono state rapidamente prese in analisi alcune pratiche artistiche che hanno segnato un punto di svolta per profondi cambiamenti, avvenuti negli anni successivi, nel rapporto tra artista, medium e pubblico; si è denotato come l'introduzione delle tecnologie digitali abbia permesso la costituzione di un nuovo spazio di creazione e fruizione, ovvero il *cyberspazio*, e inedite modalità di partecipazione da parte dei fruitori.

La tendenza dominante era quella, già delineata dalle neoavanguardie del secondo dopo-guerra, che portava alla concezione di eventi, alla costruzione di relazioni piuttosto che di oggetti materiali¹⁵⁸, una tendenza che prediligeva il processo di co-creazione dell'opera a discapito della contemplazione della stessa.

Nelle *cyberperformance* la tecnologia era considerata una protesi dell'artista, era messa in mostra, esaltata per via delle funzionalità inedite che permetteva, prima fra tutte, l'alto grado di interattività che si instaurava tra l'opera ed il pubblico.

Negli stessi anni, ovvero a cavallo tra la fine degli anni '80 e gli inizi degli anni '90, sono nate altre forme di pratiche artistiche, sempre basate sull'impiego delle tecnologie digitali, ma con caratteristiche fortemente diverse.

Prima di entrare nel dettaglio di queste pratiche e di comprendere in che modo abbiano rivoluzionato i concetti di curatela, esposizione e fruizione di un'opera, si dovrebbe rispondere ad una domanda: perché tutti questi fenomeni nascono e si sviluppano negli anni Novanta?

Nel 1982, come ogni anno, il *Time Magazine* assegnava il premio “Persona dell'anno” [fig. 12], un riconoscimento volto a premiare persone che “nel bene o nel male, hanno

¹⁵⁸ V. Tanni, *Net Art – Genesi e Generi*, in A. Balzola, A. M. Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Garzanti, 2004. URL http://www.valentinatanni.com/public/2011/12/Valentina_Tanni_NetArt_Genesi_e_Generi_2004.pdf (ultimo accesso 14/02/2023).

fatto il massimo per influire sugli eventi dell'anno"¹⁵⁹; per la prima volta nella storia di questo riconoscimento, l'assegnazione era stata in favore di un oggetto invece che di una persona, ovvero il computer. Già nei primi anni '80 era quindi evidente quale sarebbe stata la portata dei cambiamenti che si sarebbero verificati per via dell'invenzione di questa tecnologia. Pochi anni dopo, nel 1989 presso il CERN di Ginevra, nacque il *World Wide Web*; nell'agosto del 1991 apparve il primo sito web della storia, progettato da Tim Berners-Lee, lo stesso inventore del WWW; nel 1995 Microsoft lanciò Windows95, il sistema operativo che ne affermò la presenza solida sul mercato. Nel corso di quel decennio le tecnologie si diffusero in modo esponenziale, in parte a causa del calo dei prezzi, in parte a causa di un crescente interesse da parte dei consumatori.

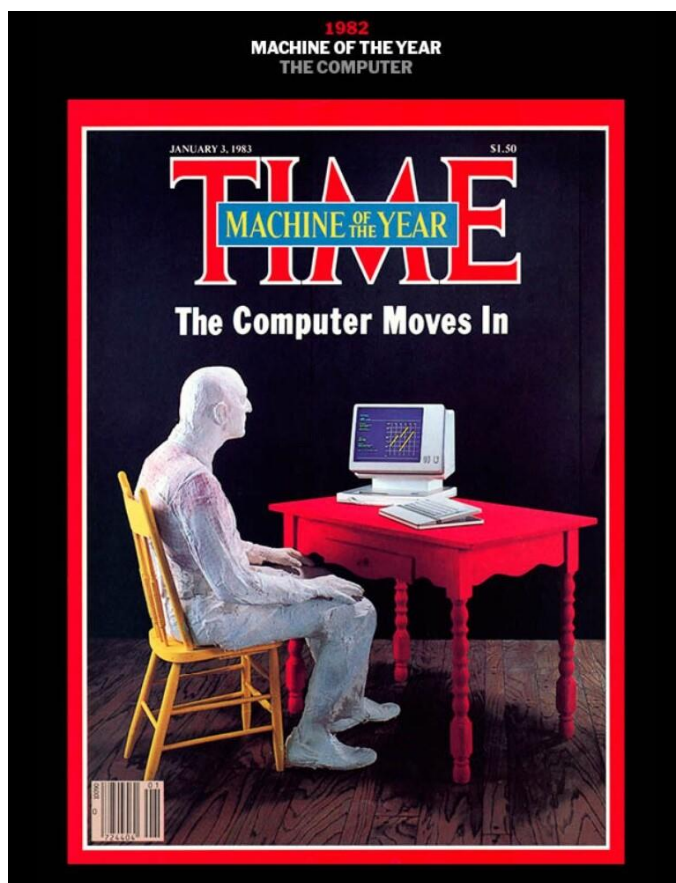


Fig. 12 Copertina Time Magazine: The Computer, Machine of the Year - 3 Gennaio 1983

¹⁵⁹ *Person of the Year: 75th Anniversary Celebration, Special Collector's Edition*, New York, Time Books, 2002.

Naturalmente, come tutti gli altri ambiti, anche il mondo dell'arte fu fortemente influenzato da queste invenzioni, e così, dalla metà degli anni Novanta, Internet e il World Wide Web hanno polarizzato la produzione e la distribuzione di media audiovisivi digitalizzati¹⁶⁰, ponendo le sorti artistiche del nuovo mediascape¹⁶¹.

È questo il contesto nel quale nasce e si sviluppa la net.art, tendenza artistica il cui nome è chiaramente l'unione dei termini "Internet" e "Art". Il primo passo da compiere per comprendere a fondo il modo in cui queste pratiche artistiche rivoluzionino concetti come esposizione e fruizione, è quello di distinguere ciò che è net.art da ciò che non lo è.

Le caratteristiche della net.art furono inizialmente individuate per via di negazioni, col fine di distinguerla da altri fenomeni di tangenza e contaminazione del mondo dell'arte con il fenomeno di Internet; la distinzione principale era tra *Net Art* e *Art on the Net*, cioè tra "*a specific art of the Web and a simple mechanism of digitization and diffusion of pre-existing works through telematic networks*"¹⁶². Questa differenza, che ad uno sguardo superficiale poteva apparire come una futile contesa sul nome di battesimo del movimento, era in realtà sostanziale e racchiudeva in sé il più grande cambiamento che la net.art si proponeva di portare avanti.

Le opere di net.art erano contraddistinte da alcune caratteristiche comuni, come la processualità, la performatività e "*a continuous and tenacious act of deconstruction of the medium*"¹⁶³, ma anche l'impiego di linguaggi di programmazione e software, l'interconnessione di diversi contenuti multimediali, la possibilità di libero accesso e di fruibilità globale grazie alla connessione alla rete, e, in certi casi, l'interattività e la possibilità per qualunque fruitore di modificare i contenuti stessi.

¹⁶⁰ P. Berti, *Net Art: modelli per spazi espositivi*, in *Ricerche si S/Confine*, Dossier n°4, 2018, p.163. URL https://iris.uniroma1.it/retrieve/handle/11573/1211716/1159858/Berti_Net-art.pdf (ultimo accesso 14/02/2023)

¹⁶¹ Il termine *mediascape* è generalmente definito in vari modi come "contesto mediale", "paesaggio mediale" o "panorama mediale", ma in questo modo si perde il riferimento al quadro teorico in cui il neologismo è nato. Il termine fu proposto per la prima volta nel 1990 dall'antropologo Arjun Appadurai, in un suo articolo sulla globalizzazione dal titolo "*Disjuncture and difference in the global cultural economy*", il quale lo definiva come "l'insieme dei messaggi mediali che avvolgono l'individuo e tutta la collettività". URL <https://www.lacomunicazione.it/voce/mediascape/> (ultimo accesso 14/02/2023).

¹⁶² J. Blank, *What is netart?;-)*, in *(History of) Mailart in Eastern Europe*, Staatliches Museum Schwerin, Germania 1996, in "Nettime", URL <https://rhizome.org/community/45/> (ultimo accesso 08/02/2022)

¹⁶³A. Broeckmann, *Net.Art, machine and parasites*, in "Nettime", 1997, URL <http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199703/msg00038.html> (ultimo accesso 09/02/2023)

L'autrice Valentina Tanni, esperta di cultura digitale, in un articolo del 2012 per la rivista "Flash Art" ha parlato delle utopie che le pratiche di net.art sono riuscite a realizzare:

La codifica binaria dell'informazione, che rende possibile il suo trasferimento istantaneo in qualunque punto del globo attraverso le linee telefoniche, ha improvvisamente offerto la possibilità di divulgare il proprio lavoro, superando ogni barriera spazio-temporale e by-passando le istituzioni; un'arte svincolata non solo da qualunque supporto, ma anche dai luoghi deputati, ubiqua, pronta a manifestarsi su milioni di schermi sparsi in giro per il mondo. Aggirare il sistema dell'arte, smaterializzare l'opera e innescare un processo comunicativo interattivo, abbattendo la barriera tra artista e pubblico sono utopie che la Net Art sembrava realizzare¹⁶⁴

Le possibilità che Internet forniva a tutto il sistema artistico, dagli artisti, ai curatori fino allo stesso pubblico, erano infinite, poiché la Rete si prestava, non solo a diffondere pratiche artistiche "esterne" ad essa, ma soprattutto a diventare uno spazio fertile per la creazione artistica. Il distacco con il mercato dell'arte, l'idea di una condivisione potenzialmente illimitata e la co-creazione dell'opera grazie alla Rete sono le principali innovazioni che accompagnano la net.art.

L'uso della Rete come mero veicolo delle informazioni e delle pratiche e come vetrina per un mercato *on line* dell'arte era l'aspetto più contestato dai *net artist*, il cui obiettivo al contrario era quello di contrastare il sistema di mercificazione dell'arte attraverso forme creative effimere e, per certi aspetti, immateriali. L'arte della rete si configura come un "inedito spazio per la comunicazione creativa e si serve di Internet come mezzo di produzione e luogo di fruizione dell'opera allo stesso tempo"¹⁶⁵.

La natura "immateriale" della net.art è strettamente collegata alla coscienza degli artisti circa la transizione epocale determinata dall'avvento delle tecnologie digitali, la

¹⁶⁴ V. Tanni, *Art-ware: Utopie della net art*, in "Flash Art Italia", Febbraio-Marzo 2003, n° 238, http://www.epidemic.ws/1_press/Flash%20Art.htm (ultimo accesso 20/01/2023)

¹⁶⁵ V. Tanni, *Net Art – Genesi e Generi*, in B. Andrea, M. Anna Maria (a cura di), *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Garzanti, 2004, p.278.

transizione che il sociologo Lev Manovich ha definito come “*un passaggio dall’oggetto al segnale*”¹⁶⁶.

Tuttavia, parlare di “immaterialità” nel senso di totale assenza fisica dell’opera potrebbe essere fuorviante, poiché, seppur su un display, è sempre possibile fruire di una forma “materializzata” delle opere di net.art; la registrazione digitale di informazioni che costituiscono il lavoro non è infatti una vera e propria smaterializzazione, Pierre Lévy in *Cybercultura* parla di un processo di virtualizzazione, ovvero una trasformazione in cifre che costituiscono la descrizione numerica dell’opera. Lévy parla di un fenomeno più “fluidico e volatile, che occupa una posizione molto particolare nel mondo delle immagini, a monte delle manifestazioni del visibile, non irreali o immateriali, ma virtuale”¹⁶⁷.

Dunque, definire le opere di net.art come opere immateriali conduce ad un errore di considerazione sul concetto stesso di “materialità”, sarebbe più proprio dire che le opere d’arte digitali, come tutto il resto del materiale telematico, sono artefatti delocalizzati. Per delocalizzazione si intende un totale svincolamento¹⁶⁸ tra il luogo dove l’opera appare, molto spesso sul display di un computer che può essere posizionato ovunque, e il luogo in cui l’informazione relativa all’opera è fisicamente immagazzinata; lo scrittore ed esperto di nuovi media Carlo Formenti ha sostenuto che è proprio grazie agli schermi che le informazioni hanno acquisito:

la facoltà di manifestarsi qui e là, indipendentemente dalla localizzazione dei supporti, tanto da conquistare una condizione di sostanziale ubiquità. [...] Il cyberspazio dischiude una nuova dimensione del viaggio, in quanto mette a disposizione del ‘nomade elettronico’ uno spazio in cui egli può esprimere la propria creatività”¹⁶⁹.

¹⁶⁶ L. Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge 2001, p. 132.

¹⁶⁷ P. Lévy, *Cyberculture*, Odile Jacob, Parigi 1998, trad. it., *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano, 1999, p. 57.

¹⁶⁸ V. Tanni, *Net Art – Genesi e Generi*, in B. Andrea, M. Anna Maria (a cura di), *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Garzanti, 2004, p.280. URL <https://air.unimi.it/handle/2434/688769> (ultimo accesso 14/02/2023).

¹⁶⁹ C. Formenti, *Incantati dalla Rete. Immaginari, utopie e conflitti nell’era di Internet*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2000, p.30.

La delocalizzazione delle opere, e delle informazioni più in generale, è uno dei fattori che più degli altri ha contribuito a plasmare nuovi modi di concepire le forme espositive e curatoriali, come ad esempio la possibilità di esporre un'opera contemporaneamente in più luoghi, fisici ed online, grazie alla facoltà di replicarla con la condivisione di un link URL.

Un contributo critico che aiuta a comprendere quali siano le differenze tra le pratiche artistiche diffuse tramite la Rete e quelle che invece nascono, si sviluppano e vivono in essa è stato dato dall'autrice Maria Laura Ghidini, la quale ha proposto un paragone tra il "curare online" e "curare sul web"¹⁷⁰. Per Ghidini "curare online" corrisponde ad un tipo di pratica curatoriale che si riferisce ed imita la pratica che deriva dall'esposizione di collezioni di musei e gallerie; invece, "curare sul web" è un approccio *site specific* che facilita i nuovi modi di produrre ed esporre forme artistiche digitali.

Fondamentalmente, la curatela sul web risponde alle caratteristiche del Web come medium, per Ghidini ciò significa che occorre riflettere sull'ecologia della tecnologia adottata, in cui i siti web non sono visti come "oggetti statici e autonomi, ma piuttosto come ecosistemi abitati e modellati da terzi attraverso varie interazioni tra l'oggetto (il sito web) e il suo contesto più ampio"¹⁷¹.

Ghidini utilizza un termine molto interessante, ovvero quello di "ecologia", alludendo al fatto che forme artistiche come quelle di net.art sono state create e concepite per essere fruite nel loro mondo d'appartenenza, ovvero il mondo virtuale, una realtà apparentemente intangibile, raggiungibile solo attraverso la mediazione di un display.

Risulta quindi semplice immaginare quante, e di quale portata, siano state le sfide che l'avvento della net.art ha lanciato al mondo della curatela e delle esposizioni, come afferma lo stesso Domenico Quaranta, in un saggio intitolato proprio *Strategie espositive per l'arte digitale*:

¹⁷⁰ M. L. Ghidini, *Curating on the Web: The Evolution of Platforms as Spaces for Producing and Disseminating Web-based Art*, in "Art" 8, n°3 (2019). URL <https://www.mdpi.com/2076-0752/8/3/78> (ultimo accesso 14/02/2023).

¹⁷¹ *Ibidem*.

la Net Art lancia delle sfide non trascurabili al mondo dell'arte e allo spazio espositivo. Vive in uno spazio altro, in cui apparentemente non servono mediazioni istituzionali e mediatori culturali (curatori) per intrattenere un dialogo con il pubblico; si rende accessibile ad un pubblico generalizzato, non di soli 'addetti ai lavori'.¹⁷²

La sfida più grande era proprio quella di coniugare le modalità fruibili della net.art, tendenzialmente private, con gli spazi espositivi tradizionali, che sono generalmente vissuti da una collettività.

La possibilità di esporre arte digitale in luoghi *offline* è stata il centro di un grande dibattito culturale in quegli anni, molti personaggi di rilievo nel mondo dell'arte digitale si sono schierati contro questi fenomeni. La curatrice Christiane Paul, in un saggio del 2008, ha descritto le pratiche espositive di arte digitale in luoghi convenzionali, come museo o galleria, come:

one of the most problematic scenarios. Net Art has been created to be seen by anyone (who has access to the network), anywhere, anytime, and does not necessarily need a museum. Although net art exists in a (virtual) public space, it seems to be one that is difficult to "connect" to the public specie of a gallery¹⁷³.

Paul riflette sulla natura stessa della net.art, creata per essere vista e fruita da ognuno attraverso un display, e sulla difficoltà da parte dei *net artist* di connettere le proprie pratiche con luoghi istituzionali come musei o gallerie.

Nonostante queste riflessioni critiche, Christiane Paul non si è sottratta alla possibilità di sperimentare forme curatoriali innovative, e nel 2001, presso il Whitney Museum di New York, ha presentato la mostra *Data Dynamics*, una delle mostre di arte digitale più rivoluzionarie a cavallo tra i due secoli, le cui pratiche espositive verranno riprese più avanti.

¹⁷² D. Quaranta, *Strategie espositive per l'arte digitale* (2019), in *Become a curator*, a cura di G. Romano, Milano, Postmedia Books, 2019, p.173.

¹⁷³C. Paul, 'Challenges for a Ubiquitous Museum. From the White Cube to the Black Box and Beyond', in C. Paul (ed.) *New Media in the White Cube and Beyond. Curatorial Models for Digital Art*, University of California Press, Berkeley, 2008, p. 58.

Mark Tribe, fondatore di Rhizome¹⁷⁴ e curatore della mostra *Net.ephemera* alla Moving Image Gallery di New York nel 2002, proprio all'interno della catalogo della mostra sosteneva che la maggior parte delle opere di net.art andassero vissute in un incontro a tu per tu, sottolineando inoltre come molti *net artist* concepissero la loro pratica come critica alle istituzioni del mondo dell'arte, dunque esporre i loro lavori in galleria avrebbe implicato una ricontestualizzazione che avrebbe potuto alterare radicalmente l'esperienza e il significato del lavoro¹⁷⁵.

Gli stessi artisti appartenenti a questa tendenza hanno espresso disappunto nei confronti di alcune forme espositive, sostenendo la natura immateriale e collettiva dei loro progetti.

In Italia il lavoro dell'artista Tommaso Tozzi fu pioneristico rispetto agli sviluppi degli anni successivi, la sua attività prese le mosse da una riflessione teorica sulle telecomunicazioni e sul loro ruolo sociale: nel 1990 Tozzi fondò la *Hacker Art BBS* [fig. 13], una banca dati accessibile a tutti grazie al collegamento del suo computer tramite modem, un'opera di natura collaborativa che ridefiniva il ruolo dell'artista, che secondo lo stesso Tozzi:

non è quello di scoprire forme d'arte universali, ma di partecipare collettivamente alla costruzione di interfacce che rendano possibile la messa in connessione del maggior numero di individui. In modo che tutti possano partecipare alla costruzione di questo nuovo linguaggio globale¹⁷⁶.

¹⁷⁴ Rhizome è una delle principali organizzazioni online dedicate alla produzione, esposizione, conservazione e discussione dell'arte digitale. Mark Tribe ha fondato Rhizome nel 1996 sotto forma di mailing list col fine di creare un forum di discussione con alcuni personaggi incontrati lo stesso anno presso *Ars Electronica*, l'organizzazione negli anni è cresciuta, si è evoluta fino a diventare una vera e propria organizzazione no-profit, con sede fissa a New York, che supporta la nascita e lo sviluppo di nuove piattaforme medial per l'arte.

¹⁷⁵ <https://www.marktribestudio.com/net-ephemera/> (ultimo accesso 14/02/2023).

¹⁷⁶ L. Beatrice, C. Perrella, *Nuova Arte Italiana*, Roma, Castelvechi, 1998, p. 92.

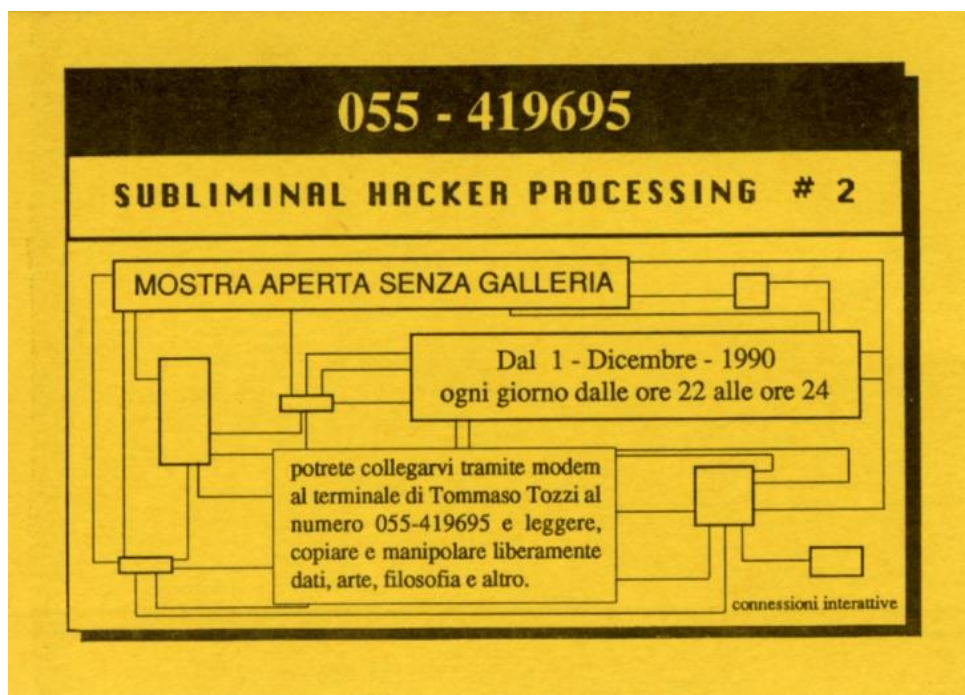


Fig. 13 Tommaso Tozzi, pubblicità del progetto Hacker Art BBS, successivamente denominato Subliminal Hacker Processing #2, giugno 1990.

L'artista russa Olia Lialina, una delle fondatrici della scuola europea di net.art insieme a Vuk Ćosić, Heath Bunting e al duo JODI, e autrice di una delle più celebri e longeve opere di net.art intitolata *My Boyfriend Came Back From The War*, si è espressa duramente nei confronti delle pratiche espositive di arte digitale in luoghi offline, definendole come: “*uno dei fenomeni più brutti della scena artistica moderna*”¹⁷⁷. Uno dei problemi principali per Lialina, che è anche fondatrice di un progetto digitale chiamato *Last Real Net Art Museum* [fig. 14.] (lavoro che verrà analizzato nel prossimo paragrafo), era che nel processo di esposizione le opere diventassero oggetti discreti direttamente collegati al computer, causando così una rimozione dei lavori dal loro contesto naturale e personale in cui venivano solitamente vissuti, ovvero in un ambiente privato come le case degli utenti.

Secondo Lialina il modo migliore di curare l'arte digitale era quello di organizzare eventi dal vivo in cui l'artista fosse presente e disposto a spiegare la navigazione e il significato dell'opera in modo coinvolgente; se ciò non fosse possibile, allora: “anche

¹⁷⁷ O. Lialina, *All You Need is Link*, in “Rhizome”. URL <https://rhizome.org/editorial/2017/feb/21/all-you-need-is-link/> (ultimo accesso 09/02/2023)

la visualizzazione di un elenco di link su un sito web risulterebbe più efficace, poiché si svolgerebbe comunque nella sua ecologia”¹⁷⁸.

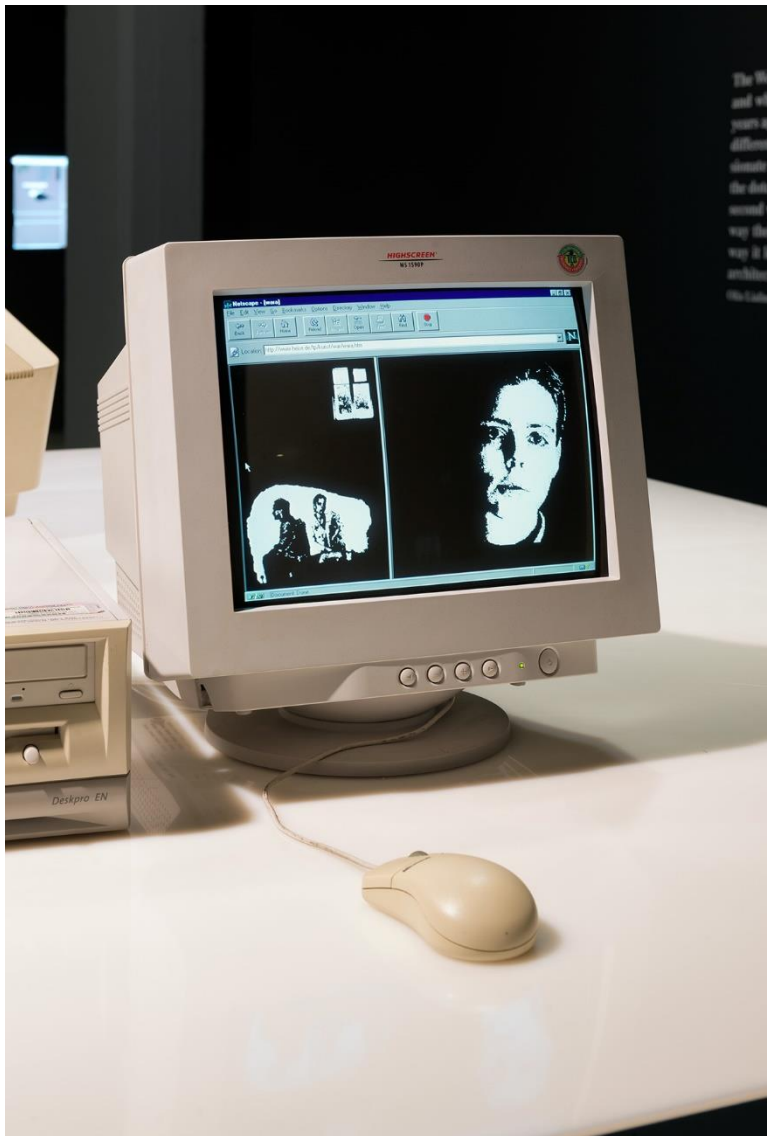


Fig. 14 Olia Lialina, *My Boyfriend Came Back From The War*, 1996. Photo: Franz Wamhof

Una delle teorizzazioni più interessanti riguardo il rapporto tra net.art e spazi espositivi, e annesse metodologie curatoriali, è stata fornita da Karen Verschooren in un saggio intitolato *Situating Internet Art in the Traditional Institution for Contemporary Art* del 2007: Verschooren, nel tentativo di concettualizzare la ormai adulta questione sulla curatela ed esposizione della net.art, si è ispirata ad una teoria della curatrice Christiane Paul, dandone una personale interpretazione.

¹⁷⁸ *Ibidem*.

Paul, in *The Myth of Immateriality – Presenting and Preserving New Media*, distingueva le pratiche curatoriali di arte digitale in luoghi convenzionali in due categorie: quella dell'*integrazione*, nella quale la *new media art* era allestita e fruita in spazi come musei e gallerie e quella della *separazione*, in cui alle arti digitali era riservato uno specifico spazio separato rispetto alle opere fisiche¹⁷⁹. All'interno di questi spazi erano generalmente presenti delle postazioni per la fruizione dalle quali era possibile visionare le opere, accedere a documentazioni accessorie e video esplicativi, formando a tutti gli effetti “un *media art center*”¹⁸⁰ all'interno della struttura

Verschooren ha suggerito una re-interpretazione della categoria *separazione*, e l'aggiunta di una terza da lei denominata *sepagrazione*¹⁸¹; la somiglianza dei termini potrebbe portare ad una sbagliata interpretazione di questa teoria quindi è bene chiarire le differenze. Per l'autrice la *sepagrazione* corrisponde ad una pratica espositiva nella quale si dedica una *lounge* separata dedicata alla net.art, sostanzialmente quello che Paul aveva precedentemente descritto come *separazione*, mentre quest'ultima categoria corrisponde ad una più netta distinzione, quasi ontologica, che prevede la possibilità di esporre e fruire arte digitali sono in ecosistemi digitali, quindi *online*.

Nel corso degli anni ci sono state sperimentazioni curatoriali che hanno incluso tutte e tre le categorie proposte da Verschooren, quella più interessante, ma anche problematica da un punto di vista pratico, è sicuramente l'*integrazione*.

La maggior parte delle opere d'arte digitali non sono adatte ad essere inserite in contesti spaziali fisici per tutte le motivazioni finora discusse, tuttavia esistono alcune eccezioni: la pratica di *integrazione* si è rivelata particolarmente adatta a quelle opere che non necessitavano di una condizione riservata, o di intimità, per poter instaurare una relazione con il visitatore.

¹⁷⁹C. Paul, *The myth of immateriality – presenting & preserving new media*. In O. Grau (Ed.). *MediaArtHistories*. Cambridge: MIT Press, 2007.

¹⁸⁰P. Berti, *Net Art: modelli per spazi espositivi*, in *Ricerche si S/Confine*, Dossier n°4, 2018, p.168.

¹⁸¹K. A. Verschooren, *Situating Internet art in the Traditional Institution for Contemporary Art*, *Master of Science in Comparative Media Studies*, Massachusetts Institute of Technology, 2007, p.152. URL <https://cmsw.mit.edu/wp/wp-content/uploads/2016/10/146381115-Karen-Verschooren-art-Situating-Internet-Art-in-the-Traditional-Institution-for-Contemporary-Art.pdf> (ultimo accesso 14/02/2023).

Queste opere spesso necessitavano di più partecipanti contemporaneamente, in una dimensione in cui la partecipazione prendeva la forma di una performance collettiva e collaborativa, nel quale il grado di interazione era molto alto anche a causa dell'impiego di più media. Il risultato di tali pratiche, se ben eseguite, era la creazione di un ecosistema ipermediale nel quale il visitatore, che stava gradualmente subendo una trasformazione in utente, era libero di fruire, sperimentare e creare.

Il grado di integrazione tra le opere digitali e lo spazio dipendeva in gran parte dalle condizioni fisiche del luogo stesso, ma anche dal contenuto delle opere e dagli intenti curatoriali; nella categoria di *integrazione* rientrano, dunque, le più svariate sperimentazioni espositive e curatoriali.

Tentando di integrare lavori digitali in luoghi fisici si è spesso corso il rischio di banalizzare sia l'esposizione, che le opere stesse: sono stati frequenti i casi in cui il massimo grado di dialogo tra opera e contesto si sia concretizzato semplicemente nel posizionamento di un computer all'interno di una stanza.

La stessa Christiane Paul, nello stesso testo nel quale suggerisce la distinzione tra pratiche di integrazione e di separazione, suggerisce che:

the basic arrangement of a laptop or computer / screen on a desk may provide the 'natural environment' in which people usually interact with computers or surf the Internet but this set-up usually seems out of context within a museum space and creates an undesirable office environment.¹⁸²

La curatrice utilizza un termine molto interessante, ovvero quello di effetto "*office environment*", nel senso che spesso il tentativo di allestire mostre di arte digitale in luoghi fisici posizionando dei computer nelle sale, restituiva un risultato che richiamava molto l'ambiente asettico di un ufficio. La fruizione di net.art, in effetti, avveniva spesso in condizioni simili a quelle di un ufficio, ovvero nella privacy delle abitazioni, ma all'interno di un luogo istituzionale come un museo, il processo fruitivo veniva snaturato e decontestualizzato.

¹⁸² C. Paul, *The myth of immateriality – presenting & preserving new media*. In O. Grau (Ed.). *MediaArtHistories*. Cambridge: MIT Press, 2007, p.251.

L'effetto *office environment* è, ad esempio, il risultato raggiunto con la prima, vera e propria, esibizione di arte digitale, presentata alla *Postmasters Gallery* di New York il 16 marzo del 1996 da Magdalena Sawon e Tamas Banovich, intitolata “*Can You Digit?*”.

Nonostante questa galleria fosse considerata pionieristica nei lavori di ricerca tra arte e media, le metodologie espositive di questa mostra risultarono alquanto basiche: erano stati allestiti 25 display all'interno della stanza [fig. 15], al cui interno erano stati caricati e resi fruibili altrettanti progetti di artisti come Laurence Arcadias, Aufuldish & Warinner, Kevin Sawad Brooks, Ursula Endlicher, Tirtza Even, Ken Feingold, Ebon Fisher, Perry Hoberman, Brad Johnson, Craig Kalpakjian, Alan Keahey, George Legrady, Stephen Linhart, Gerard Lynn, Mark Madel, Lev Manovich¹⁸³.



Fig. 15 *Can You Digit?* Exhibition view presso la *Postmasters Gallery*, New York 1996.

L'esibizione raccolse molte critiche, legate in gran parte alla non riuscita contestualizzazione tra opere appartenenti alla rete e spazi espositivi tradizionali, che restituiva un risultato estetico percepito come “effetto ufficio”, ma un altro problema

¹⁸³ L'esibizione era composta anche da due grandi installazioni multimediali, di cui una ad opera di Janine Cirincione e Michael Ferraro, intitolata “*The Dead Souls*”, era un gioco virtuale interattivo in cui il visitatore poteva immergersi e vivere un'esperienza ipermediata.

rilevante era la condizione nella quale si trovava relegato il fruitore, ovvero una condizione di tendente passività, l'unico grado di interazione era quello di passeggiare tra i computer ed esplorare i progetti aprendo i file. Il critico d'arte e giornalista Robbin Murphy, in un suo articolo sulla mostra scrisse che l'ambiente creato all'interno della mostra non era tanto diverso da ciò che si poteva trovare entrando in un negozio di Tower Record, dove i consumatori facevano una prova d'ascolto dei CD prima dell'acquisto.

Il più grande ostacolo curatoriale è, pertanto, quello di inserire il computer all'interno dello spazio tentando di mantenere inalterata l'ecologia digitale dei lavori esposti; il problema è che nel momento stesso in cui si introduce all'interno dell'esposizione, il computer diventa oggetto e parte dell'opera, mentre nella fruizione privata tende a sparire in quanto semplice interfaccia di accesso all'opera.

La tendenza del medium digitale a “sparire” è stata descritta da due sociologi dei media, già citati in precedenza, ovvero Jay David Bolter e Richard Grusin, i quali all'interno del loro saggio *Remediation* hanno analizzato la doppia dinamica di *immediatezza e ipermediazione*¹⁸⁴. Bolter e Grusin riprendono il concetto chiave della teoria di McLuhan, quello per cui “il contenuto di un medium è sempre un altro medium”¹⁸⁵, e lo adattano allo scenario mediale contemporaneo caratterizzato dalle tecnologie digitali di rete, riprendendo anche l'idea di “determinismo tecnologico” ideata dal sociologo canadese.

Per “determinismo tecnologico” si intende quella teoria mediologica che considera le tecnologie della comunicazione e dell'informazione dotate di una capacità intrinseca di determinare un cambiamento sociale; i due sociologi provano a rispondere alla domanda: in che modo i media digitali possono rivoluzionare l'atto di fruizione e consumo?

Un passo molto importante di *Remediation* contiene il fulcro della teoria di Bolter e Grusin:

¹⁸⁴ J. D. Bolter, R. Grusin, A. Marinelli (a cura di), *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, 2003.

¹⁸⁵ M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, (1964), tr. it. della II ed. (1968) di E. Capriolo, Milano, Il Saggiatore, 1968, p. 27.

i nuovi media digitali fluttuano tra *immediatezza* e *ipermediazione*, tra trasparenza e opacità. Questo movimento oscillatorio rappresenta la chiave di lettura per comprendere come un medium rimodelli i media che lo hanno preceduto e i suoi contemporanei. Sebbene ogni medium prometta di rinnovare i suoi predecessori, offrendo un'esperienza più immediata o autentica, questo istinto di riforma comporta una maggiore consapevolezza del nuovo medium in quanto tale. Di conseguenza *l'immediatezza* conduce all'*ipermediazione*.¹⁸⁶

L'immediatezza è la logica alla base del fatto che fruendo di un'opera attraverso un computer, il display in quanto medium scompare, permettendo un'esperienza trasparente al fruitore che non percepisce l'atto della mediazione stessa; la logica dell'immediatezza porta a cancellare o a rendere automatico l'atto della rappresentazione.

Secondo Bolter e Grusin, però, l'immediatezza è dovuta in gran parte ad una consapevolezza maturata del medium da parte del fruitore, di conseguenza porta naturalmente alla logica dell'ipermediazione, che riconosce l'esistenza di atti di rappresentazione multipli e li evidenzia rendendoli visibili.

Queste due logiche non sono né indipendenti né esclusive reciprocamente, nel contesto mediale contemporaneo esse agiscono e re-agiscono contemporaneamente, rendendo l'atto di fruizione un ibrido tra un'esperienza trasparente ed un'opacità autentica. Secondo il punto di vista dei due sociologi, si potrebbe affermare che: “la cultura contemporanea vuole allo stesso tempo moltiplicare i propri media ed eliminare ogni traccia di mediazione: idealmente, vorrebbe cancellare i propri media nel momento stesso in cui li moltiplica”¹⁸⁷.

Nel prossimo paragrafo sarà presentato il fenomeno delle piattaforme digitali utilizzate come spazi espositivi, verrà portata avanti la questione della curatela dell'arte digitale, trasferendosi totalmente nella dimensione virtuale della Rete, ma prima di passare a questo risulta opportuno presentare alcune mostre che si possono far rientrare all'interno delle categorie individuate da Karen Verschooren.

¹⁸⁶ J. D. Bolter, R. Grusin, A. Marinelli (a cura di), *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, 2003, p.42.

¹⁸⁷ Ivi, p.29.

Tra gli anni '70 e gli anni '90, per diverse ragioni il mondo dell'arte contemporanea si è chiuso alla sperimentazione artistica con i media digitali, ma a questo periodo ne è seguito uno più florido, nel quale si è assistito allo sviluppo di un contesto produttivo, discorsivo ed espositivo¹⁸⁸ proprio dell'arte digitale, quello che il sociologo Howard Becker avrebbe definito “un mondo dell'arte”¹⁸⁹.

L'integrazione tra arte digitale e spazi espositivi tradizionali è stata al centro del dibattito delle comunità appartenenti a questo ambito culturale per i decenni a cavallo tra i due secoli, ed è proprio durante quel periodo che si è assistito alle sempre più frequenti trovate curatoriali, talvolta fallimentari, talvolta innovative, nel tentativo di conciliare tale questione.

La prima importante manifestazione artistica nella quale si è dedicata importanza all'arte di rete è stata l'edizione *documenta X* del 1997 a Kassel, il critico e curatore Tilman Baumgärtel ha sostenuto che proprio in questa occasione la net.art ha avuto l'occasione di essere inserita “sulla mappa del mondo dell'arte”¹⁹⁰.

L'edizione del 1997 di *documenta* era curata da Catherine David, che negli anni passati si era fatta riconoscere per aver assunto una cifra stilistica incline alle mostre partecipative e multimediali, e per la prima volta nella storia prevedeva un'apposita sezione interamente dedicata alla net.art.

¹⁸⁸ D. Quaranta, *Media New Media Postmedia*, Milano, Postmedia Books, 2010.

Domenico Quaranta ha dedicato questo volume al tema dell'isolamento della Media Art nel panorama artistico contemporaneo, ripercorrendo le ragioni storiche di questo fenomeno e i suoi sviluppi più recenti. Negli anni Novanta, grazie alla progressiva accessibilità delle innovazioni tecnologiche e alla diffusione della cultura digitale, si è assistito ad un'esplosione dei fenomeni di Media Art, ma raramente all'interno dei luoghi istituzionali della cultura. Lo sviluppo della Media Art è avvenuto grazie alla conquista di una massa critica di artisti del panorama contemporaneo, e si è concretizzato in diverse forme: la nascita di festival delle arti tecnologiche come Ars Elettronica, nato nel 1979 a Linz in Austria, o come il CYFEST, un festival di *new media art* nato nel 2007 a San Pietroburgo per volontà di un gruppo di artisti e curatori che volevano indagare le pratiche artistiche con l'impiego di media tecnologici come robotica, video art, net art; la creazione di centri di ricerca specializzati come lo ZKM – Center for Art and Media di Karlsruhe fondato nel 1997 e divenuto in poco tempo una delle più importanti istituzioni riconosciute al livello mondiale, o il CRUMB, un centro di ricerca curatoriali nell'ambito dell'arte elettronica fondato da Beryl Graham e Sarah Cook nel 2000; la creazione di organizzazioni e piattaforme no-profit per lo sviluppo delle arti tecnologiche come *Rhizome*, una piattaforma nata nel 1996 dall'idea di Mark Tribe, o come CYLAND, un'organizzazione no-profit collettiva composta da artisti, curatori e creativi, dedicata all'espansione dell'intersezione tra arte e tecnologie attraverso del festival annuale CYFEST, esibizioni visuali e programmi educazionali.

¹⁸⁹ H. S. Becker, M. Sassatelli (a cura di), *I mondi dell'arte*, Il Mulino, 2012.

¹⁹⁰ T. Baumgärtel, *Art on the Internet – the rough remix*, in *Nettime, Read me! Ascii Culture and the revenge of knowledge*, Autonomedia, New York 1999.

La sezione net.art, affidata alla cura di Simon Lamunière, è stata riconosciuta negli anni successivi come uno dei peggiori fenomeni di curatela di arte digitale, raccogliendo giudizi di disappunto sia nella critica che nel pubblico, a tal punto da esercitare un'influenza sui futuri tentativi di presentazione di net.art nello spazio espositivo¹⁹¹.

Gli aspetti criticati furono tanti, primo fra tutti fu proprio l'impianto espositivo, che consisteva in una stanza con le pareti blu (colore simbolo di IBM¹⁹² uno dei maggiori sponsor della manifestazione), allestita con tavoli da ufficio [fig. 16] su cui erano riposti computer in cui erano stati caricati i lavori selezionati; uno dei principali problemi al livello fruitivo fu che le opere potevano essere viste solo in modalità locale, *off line*, per via della mancanza di un collegamento alla Rete.

Il risultato fu inevitabilmente poco apprezzato da parte dei fruitori, l'ambiente era asettico, ricordava un comune luogo lavorativo, facendo finire l'esibizione vittima di quello che Christiane Paul ha definito come *office environment*.

Il problema, però, va ben oltre la metafora dell'ufficio, la questione principale da analizzare è il processo di decontestualizzazione messo in atto in questa esibizione.

L'impossibilità per il fruitore di esplorare, *surfare* come si direbbe in gergo telematico, è un fattore che determina grandi problemi nel complesso, poiché l'ecologia digitale di quei lavori veniva snaturata; per il visitatore fruire di questa mostra significava poco più che sfogliare il catalogo con un nuovo tipo di interfaccia mediale.

¹⁹¹ D. Quaranta, *Strategie espositive per l'arte digitale* (2019), in *Become a curator*, a cura di G. Romano, Milano, Postmedia Books, 2019, p.174.

¹⁹² IBM, International Business Machine Corporation è un'azienda statunitense informatica tra le più grandi ed antiche, fondata nel 1911, è da sempre molto attiva nell'indagine e sviluppo degli ambiti intersezionali tra arte e tecnologia. L'IBM era sponsor ufficiale dell'edizione di *documenta X* del 1997 e l'utilizzo del colore blu per le pareti della sezione dedicata alla net.art suscitò il controsenso di molti degli artisti invitati nei confronti dell'organizzazione.



Fig. 16 Exhibition view della sezione di Net Art di documenta X a Kassel, a cura di Simon Lamunière, 1997.

Volendo prendere in considerazione le categorie individuate da Karen Verschooren si potrebbe definire l'allestimento di questa sezione come un tentativo, non riuscito, di *integrazione*¹⁹³ e allo stesso tempo di *separazione*, poiché tutti i lavori di arte digitale sono isolati dal resto dell'esibizione.

Mentre considerando le riflessioni teoriche di Bolter e Grusin, si potrebbe affermare che questo allestimento non favorisce la logica dell'immediatezza, poiché, viste le condizioni fisiche, per il fruitore risulta impossibile vivere un'esperienza interattiva e partecipativa; la mancanza di un collegamento di rete limita la portata delle azioni del fruitore, mentre il posizionamento di un monitor su un tavolo da ufficio impedisce la riduzione della distanza percepita tra il fruitore e l'opera stessa, si tratta di una mediazione che relega lo spettatore in una dimensione di passività.

Gli intenti curatoriali, al contrario, puntavano su un alto grado di interazione e partecipazione. La sezione net.art, infatti, era dotata anche di un'altra area, denominata

¹⁹³ K. A. Verschooren, *Situating Internet art in the Traditional Institution for Contemporary Art*, *Master of Science in Comparative Media Studies*, Massachusetts Institute of Technology, 2007, p.156.

Hybrid Workspace curata collettivamente da Catherine David, Hans Ulrich Obrist, Klaus Bisenbach, Nancy Spector, Eike Becker, Thorsten Schilling e Heike Foell: lo spazio era diviso tra un appartamento di cinque camere in cui gli artisti erano liberi di invitare ospiti per varie attività, e una sezione permanente negli spazi di *documenta* con la possibilità di registrare *broadcast*, comunicare con l'esterno, stabilendo contatti con altre iniziative web e rendendole accessibili. Il libero accesso, lo svolgimento di workshop e discussioni, la possibilità di fruire della materialità delle opere digitali, sono tutti fattori che segnano il momento in cui la *digital condition*, successivamente teorizzata da Felix Stalder¹⁹⁴, divenne un tema centrale nelle mostre di arte contemporanea¹⁹⁵.

La sperimentazione curatoriale non si limitò agli spazi fisici, il giorno dell'inaugurazione fu aperto un sito web che, nelle intenzioni dei curatori, avrebbe dovuto superare il modello dello “*showcase*”¹⁹⁶ per stimolare una partecipazione attiva e condivisa del pubblico, infatti, oltre alla solita documentazione sugli eventi e sulle attività del festival, il sito conteneva alcuni servizi online interattivi per il fruitore e molte *mailing list* aperte alla discussione.

Il problema principale in questo caso fu una scelta da parte dell'organizzazione, ovvero quella di rimuovere il sito, con oltre 2000 pagine attive, al termine della manifestazione al fine di compattarlo su un CD-Rom e commercialarlo come catalogo della mostra; questa scelta, palesemente contraddittoria rispetto alle intenzioni curatoriali iniziali, incontrò il disappunto della comunità artistica di rete, soprattutto gli artisti invitati a

¹⁹⁴ F. Stalder, *The digital condition*, Cambridge, Polity Press, 2017, p. 3.

In questo saggio Felix Stalder teorizza quella da lui denominata come “digital condition”, ovvero lo scenario contemporaneo in cui la vita quotidiana, la cultura e la politica siano influenzate dall'avvento dei media digitali, che avvalendosi della capacità di complesse infrastrutture di comunicazione, riescono ad esercitare questo potere. Secondo Stalder esistono tre elementi che costituiscono questa condizione: l'uso e il consumo di materiali culturali finalizzati alla loro stessa produzione, il modo in cui il significato, in età contemporanea, sia stabilito attraverso uno sforzo collettivo, e il ruolo sottostante degli algoritmi e dei processi decisionali automatizzati che danno forma a massicci volumi di dati ed informazioni. L'autore svizzero sostiene che la società contemporanea si ritrovi ad un bivio, tra una situazione post-democratica ed il raggiungimento di una vera condivisione comune dei beni, e gli sviluppi della “digital condition” potrebbero portare potenzialmente in entrambe le direzioni.

¹⁹⁵ D. Richter, *Curating the Digital – A History Perspective*, in D. Richter, P. Stewart, *Curating the Digital*, in “OnCurating”, Issue 45, Aprile 2020, p.20.

¹⁹⁶ M. Deseriis, G. Marano, *Net Art – L'arte della connessione*, Milano, Shake Edizioni, 2003, p.78.

Gli autori di questo volume intendono il “modello showcase” come quel modello predefinito di siti internet di organizzazioni culturali o esibizioni artistiche nel quale è illustrata tutta la documentazione relativa all'evento.

partecipare all'edizione di *documenta*. Il problema più grande è che questa scelta privava la net.art delle sue stesse condizioni di esistenza.

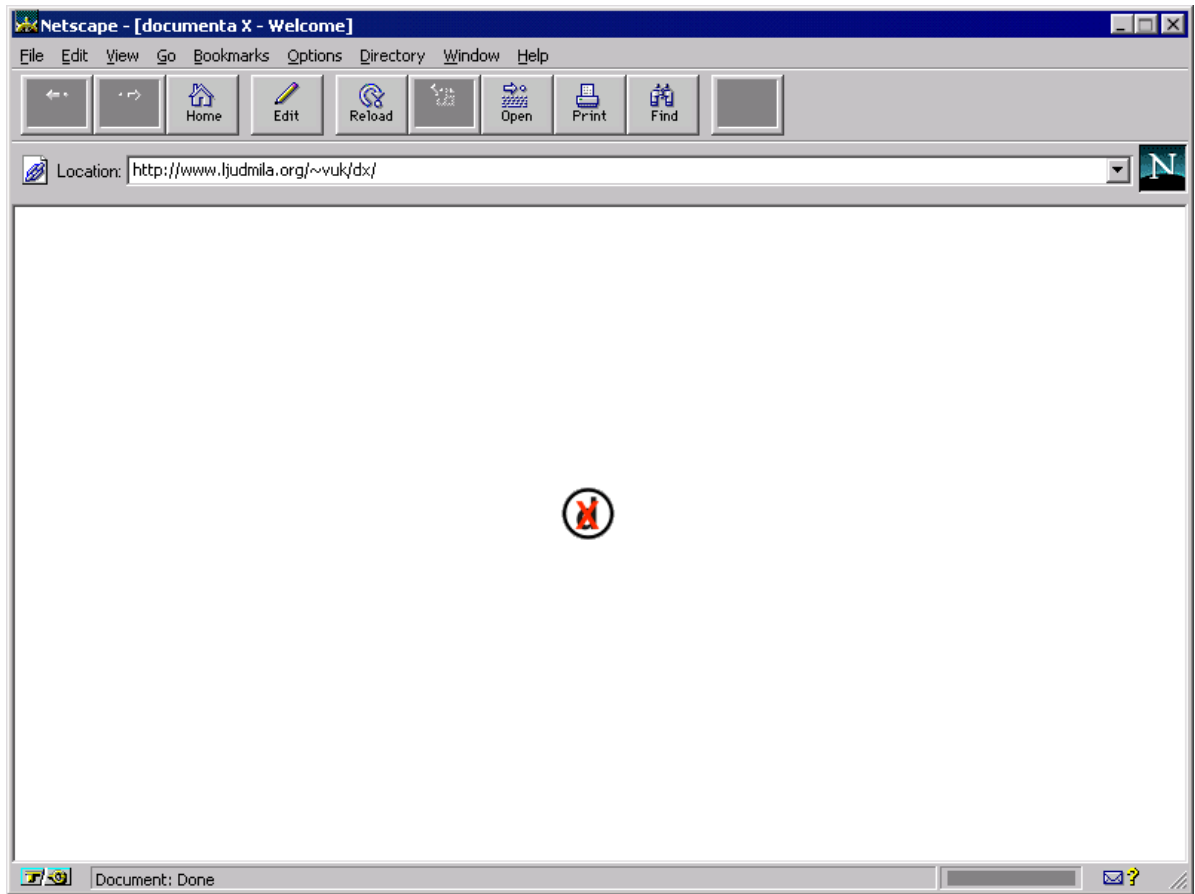


Fig. 16 Vuk Ćosić, Documenta Done, Screenshot, 1997.

La reazione da parte della comunità dei net artist non tardò ad arrivare, pochi giorni prima della chiusura della mostra, l'artista sloveno Vuk Ćosić, utilizzando un semplice programma di download automatico e servendosi dei server del *Ljudmila Digital Media Lab* di Lubiana, si impegnò in un massiccio processo di duplicazione di tutte le pagine del sito web e le pubblicò online sotto forma di una fedele riproduzione, al fine di renderle pubbliche ed accessibili.

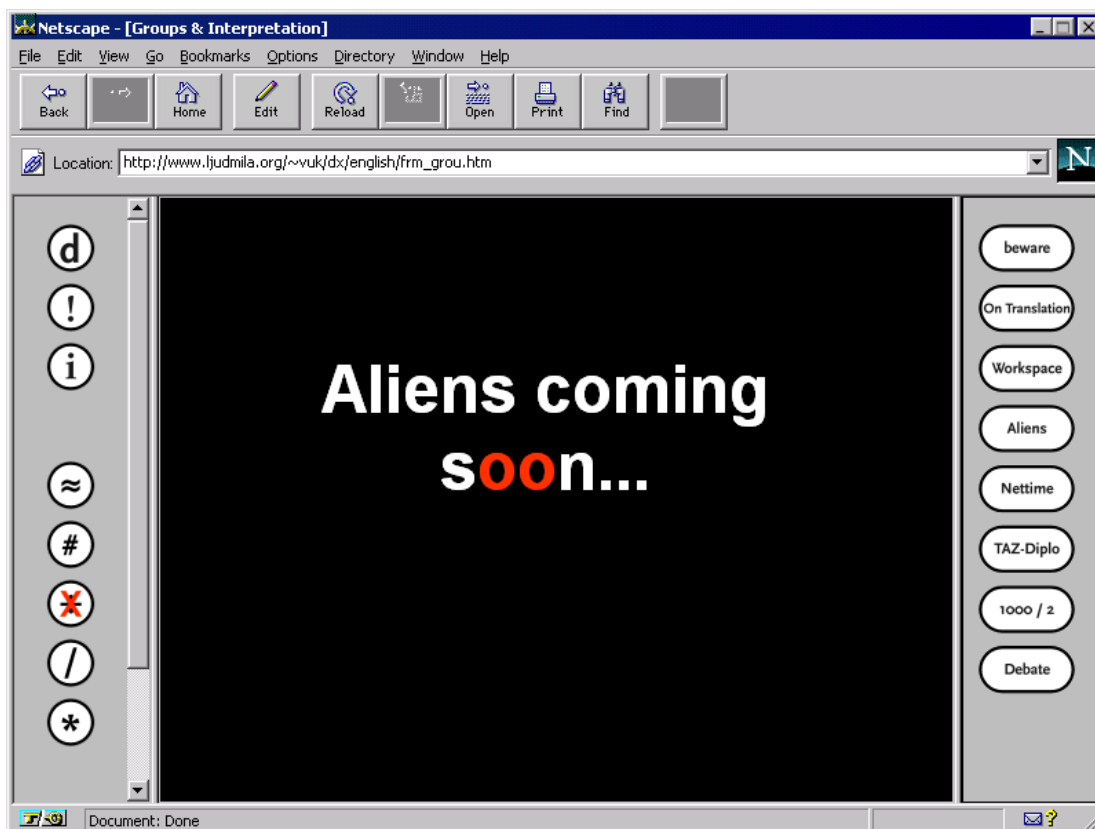


Fig. 17 Vuk Ćosić, Documenta Done, Screenshot, 1997.

Il gesto fu rivendicato dallo stesso Ćosić come una legittima performance di net.art e fu denominato *Documenta Done* [fig. 16-17], le pagine sono rimaste *online* per molti anni, alimentando un grosso dibattito sulle questioni della *open source* dell'arte digitale, ma anche esponendo l'artista al concreto rischio di essere denunciato per violazione del copyright. Con questo gesto Ćosić non solo introdusse la pratica del *mirroring*¹⁹⁷ nell'ambito artistico, ma anticipò uno dei *leit motiv* di alcune generazioni successive di net artist, ovvero il *plagiarismo*¹⁹⁸, spesso declinato come pratica politica o anticensoria. In ogni caso, di tutta la sezione di net.art a *documenta X*, è

¹⁹⁷ *Mirroring*, dall'inglese *mirror* ovvero specchio, è la terminologia che in ambito telematico indica la fedele copia di un sito realizzata su un server diverso da quello di origine.

¹⁹⁸ Con il termine *plagiarismo*, si intende la pratica di copia o appropriazione di immagini, testi, più in generale informazioni, appartenenti alla proprietà intellettuale di terzi. Per lungo tempo, nel mondo culturale, il plagiarismo è stato identificato con un'accezione esclusivamente negativa; storicamente, in particolare prima dell'Illuminismo, il plagiarismo è stato utile, se non essenziale, nella distribuzione delle idee e delle informazioni. In epoca contemporanea, soprattutto alla luce delle evoluzioni tecnologiche digitali e all'impatto di queste sulla circolazione delle informazioni, il fenomeno ha acquisito una valenza diversa, divenendo un elemento fondante per il concetto di "ipertesto" definito da Theodor Nelson, ma anche per molte pratiche artistiche in rete.

probabilmente quest'opera, o questo furto, il fenomeno che ha condotto al dibattito più interessante e partecipato, tanto che Ćosić l'ha presentata anche alla Biennale di Venezia del 2001 in un'installazione [fig. 18]; il resto dell'allestimento e delle sperimentazioni curatoriali hanno confermato la già citata riflessione di Christiane Paul, che sosteneva che il semplice posizionamento di un computer in un luogo fisico, senza neanche una connessione alla rete in questo caso, fosse uno dei modi più decontestualizzanti per curare l'arte digitale.



Fig. 18 Vuk Ćosić, Documenta Done, Installazione, Padiglione della Slovenia presso la Biennale di Venezia del 2001.

L'edizione di *documenta* del 1997 da un lato è stata in grado di catalizzare l'attenzione su un fenomeno artistico non ancora riconosciuto al livello istituzionale, dall'altro ha fornito un esempio delle concrete difficoltà di esporre l'arte digitale in modo coerente

con la sua ecologia; riflessioni simili a quelle relative a *documenta* sono state suscitate da un'altra mostra, avvenuta due anni dopo, ovvero *net_condition* presso il ZKM di Karlsruhe¹⁹⁹.

Questa mostra è uno dei primi esempi di curatela collettiva di arte digitale, i curatori coinvolti erano Peter Weibel, direttore dello ZKM, Walter van der Crujisen, Golo Follmer, Johannes Goebel, Hans – Peter Schwarz, Benjamin Weil e Jeffrey Shaw.

La domanda dalla quale i curatori e gli artisti sono partiti era: “*But – can Net Art really be exhibited?*”²⁰⁰, una delle riflessioni cruciali degli anni a cavallo tra i due secoli, soprattutto dopo l'evento della sezione net.art di *documenta*. Peter Weibel, a tal riguardo, in un'intervista sostenne che:

Attualmente, la Net Art è la forza trainante, la più radicale nel tentativo di trasformare il sistema chiuso dell'oggetto estetico dell'arte moderna in un sistema aperto dei campi d'azione post-moderna²⁰¹

Il tentativo di trasformare la pratica artistica in un sistema aperto, condiviso e partecipato per certi versi riuscì, per altri no. L'impianto allestitivo di *net_condition* combinava tutti e tre i modelli di integrazione definiti da Karen Verschooren: lo ZKM propose opere di net.art sia sul proprio sito (separazione), sia in una *media lounge* dedicata [fig.19] (separazione) ma anche all'interno degli spazi del Media Museum (integrazione). Alcuni dei lavori erano fruibili sia online che in loco, mentre altri potevano essere esperiti solo dal vivo.

¹⁹⁹ Il ZKM è il Centro per l'arte e i media di Karlsruhe, uno dei più importanti e prestigiosi istituti per l'arte dei nuovi media al mondo. Fu fondato negli anni '80 come attivo centro di ricerca e sperimentazione, e fu aperto al pubblico solo nel 1997. Dal 1999, sotto la direzione di Peter Weibel, è stato il palcoscenico di alcune tra le mostre di new media art più importanti di sempre, come *net_condition*, una mostra di net.art, e *Rhetorics of Surveillance*, una mostra che rifletteva sulla legittimità e l'invasività della videosorveglianza. Il centro, noto per l'interdisciplinarietà delle ricerche, è suddiviso in aree funzionali come il Media Museum, i vari istituti per media visuali e sonori, e aree per la Ricerca di Base e lo Sviluppo in Rete.

²⁰⁰Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe (2006). *Net_Condition*. URL: <https://zkm.de/en/exhibition/1999/09/netcondition> (ultimo accesso 12/02/2023).

²⁰¹ S. Cook, V. Gfoader, B. Graham, A. Lapp, *A Brief History of Curating New Media Art: Conversation with Curators*, Berlin, The Green Box, 2010, p.27.

La *media lounge*, oltre a contenere tutte le versioni digitali delle opere, e le relative documentazioni, divenne anche il luogo per conferenze, performance e tavoli di discussione, tutte trasmesse in diretta su Internet e ancora oggi disponibili.



Fig. 19 Exhibition view della media lounge della mostra *net_condition* presso il ZKM di Karlsruhe, 1999.

I risultati di una curatela collettiva furono delle riflessioni da diverse prospettive disciplinari²⁰²: da un punto di vista sociologico, la mostra indagava il modo in cui l'interazione sociale stesse cambiando di pari passo con le evoluzioni tecnologiche digitali, in particolar modo relativamente all'utilizzo della rete; dal punto di vista della

²⁰² K. A. Verschooren, *Situating Internet art in the Traditional Institution for Contemporary Art, Master of Science in Comparative Media Studies*, Massachusetts Institute of Technology, 2007, p.165.

storia dei media, rifletteva sui cambiamenti nell'approccio degli individui rispetto alle nuove tecnologie di tutti i campi della vita, *net_condition* si propone di offrire la prospettiva e l'interpretazione dei *net artist* rispetto a questo fenomeno; inoltre, i curatori intendevano riflettere sul modo in cui gli eventi nello spazio reale e gli eventi nello spazio virtuale reagissero gli uni con gli altri, se innescandosi a vicenda o scontrandosi.

Quest'ultimo aspetto è stato indagato principalmente nell'area del Media Museum, dove, fra tutti i lavori esposti, quello che ha attirato di più l'attenzione della critica e del pubblico fu il *Net Art Browser* di Jeffrey Shaw, curato da Benjamin Weil.

Non era il primo tentativo da parte di Shaw di indagare il rapporto tra spazio fisico e spazio virtuale, pochi anni prima aveva presentato *Legible City* in occasione della mostra *Mediascape*²⁰³ al Guggenheim di New York, una delle prime opere a proporre una fruizione in una dimensione virtuale generata dal computer. Il fruitore era invitato a salire su una bicicletta [fig. 20] che era posizionata di fronte ad un grande schermo sul quale era stata generata una mappa di una città costituita da lettere a caratteri cubitali, che formavano parole e frasi; Shaw generò le mappe di diverse città come New York, Amsterdam e Karlsruhe e concepì l'atto fruitivo del visitatore come un viaggio metaforico nel mondo della lettura, con la possibilità di creare frasi e associazioni in modo totalmente libero [fig. 21].

Legible City divenne in poco tempo uno dei massimi esempi di *new media art* per il suo alto grado di interattività e di indagine dello spazio virtuale, ma non fu esente da critiche: la critica giornalista Roberta Smith, in un articolo sul New York Times, la definì come una delle peggiori opere in mostra per via del fatto che, a parer suo, Shaw non fosse stato in grado di scegliere tra arte ed intrattenimento, sfociando in una banale esibizione di tecnologia²⁰⁴.

²⁰³ La mostra *Mediascape* fu organizzata dal Guggenheim di New York nella sede di Soho in collaborazione con lo ZKM di Karlsruhe. Fu presentata da Thomas Krens nel 1996, in occasione della riapertura della sede, come annuncio dell'impegno del museo ad esplorare la relazione tra tecnologia e cultura. Gli artisti in mostra erano Ingo Gunther, Jenny Holzer, Toshio Iwai, Marie-jo Lafontaine, Bruce Nauman, Nam June Paik e Bill Viola.

²⁰⁴ R. Smith, *A Museum's Metamorphosis: The Virtual Arcade*, in "New York Times", 18 Giugno 1996.

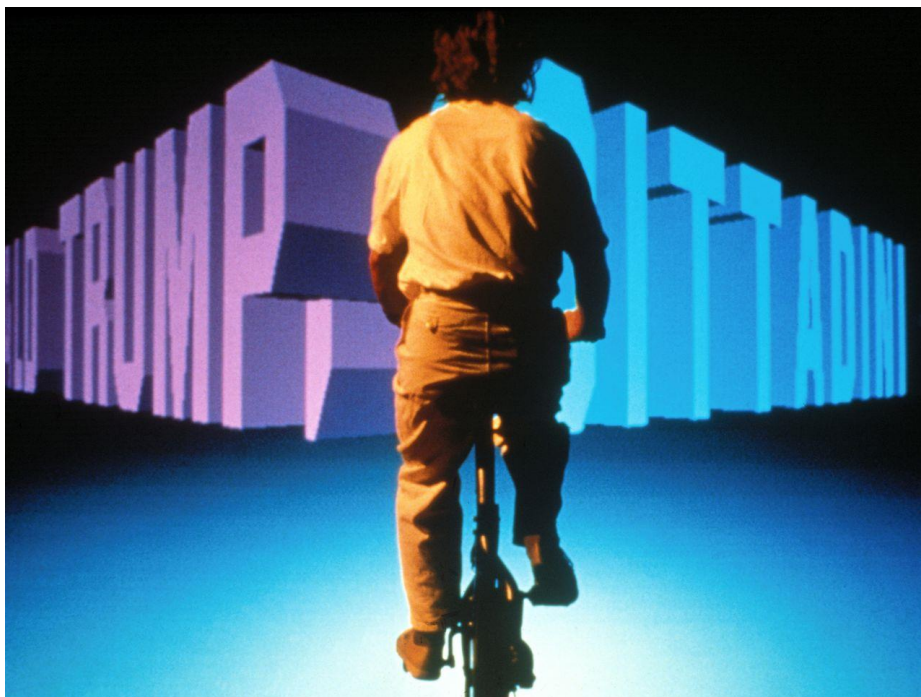


Fig. 20 Jeffrey Shaw, Legible City, Mediascape 1996, Guggenheim Museum, Soho New York



Fig. 21 Jeffrey Shaw, Legible City - Mappa di Karlsruhe, Mediascape 1996, Guggenheim Museum, Soho New York

Ritornando a *Net Art Browser*, il lavoro di Shaw per la mostra *net_condition*, secondo lo stesso autore Jeffrey Shaw, si trattava di: “*a means of conjoining information space with the museum space and hybridizing the interactivity of surfing the Internet with*

*the museum tradition of wall mounted images*²⁰⁵. *Net Art Browser* era un'installazione in realtà aumentata²⁰⁶ che posizionava, in modo interattivo, le informazioni virtuali nello spazio fisico di un luogo espositivo, si trattava di un processo di ibridazione tra l'atto privato del *surfing* in rete e l'esposizione pubblica dei siti visitati, proiettandoli sulle pareti come delle opere d'arte.

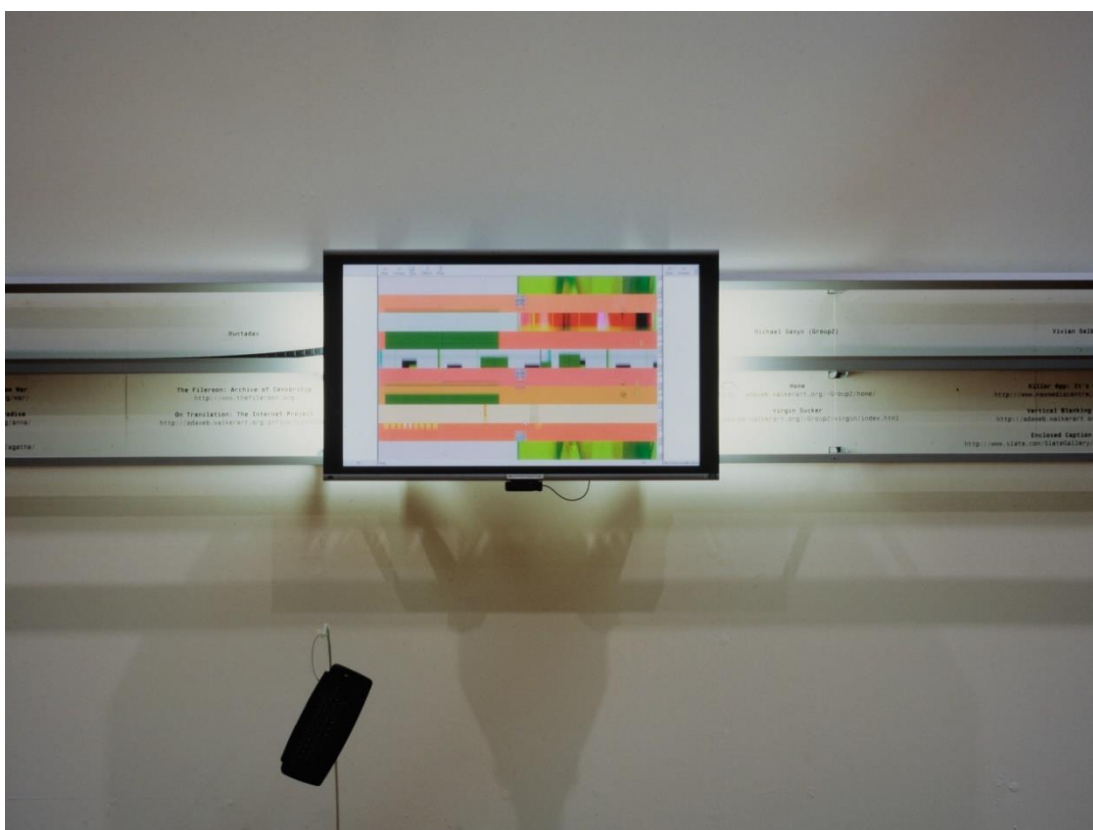


Fig. 22 Jeffrey Shaw, *Net Art Browser*, proiezione di un lavoro di Antoni Muntadas, Media Museum dello ZKM di Karlsruhe, 1999.

L'installazione, curata da Benjamin Wein, consisteva in un grande schermo piatto mobile montato su dei binari [fig. 22-23], i movimenti erano regolati dal fruitore che, dotato di una tastiera *wireless*, aveva il potere di fruire in modo libero. Wein selezionò una serie di lavori di net.art e li caricò nell'archivio, non fu un processo semplice poiché, vista la scarsa evoluzione dei software, i lavori erano compatibili solo con

²⁰⁵ J. Shaw, *Net Art Browser*, 1999 da <https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/net-art-browser/> (ultimo accesso 25/01/2023)

²⁰⁶ Mentre altri media come la pittura, il cinema o la televisione costruiscono le loro immagini all'interno di una cornice ben definita, la nozione di realtà aumentata offre il nuovo paradigma di una finestra di visualizzazione mobile che rileva immagini spazialmente incorporate nell'ambiente reale.

Internet Explorer, per questo motivo le opere di alcuni artisti furono necessariamente scartate.

Il fruitore poteva esplorare l'archivio liberamente e scegliere quale opera vedere, sul muro dietro lo schermo erano stampate le didascalie del lavoro selezionato, che venivano rilevate da un sistema di realtà aumentata che consentiva di mostrare immediatamente sullo schermo l'opera corrispondente.

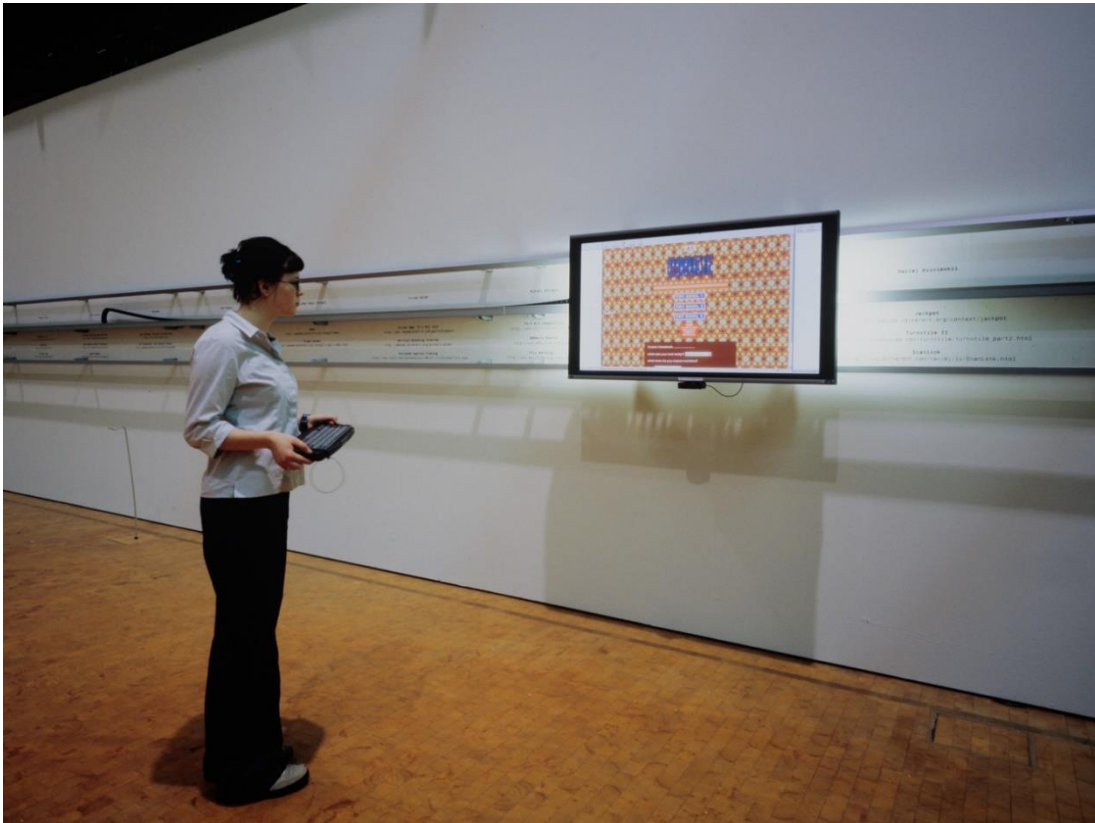


Fig. 23 Jeffrey Shaw, Net Art Browser, net_condition, ZKM Karlsruhe, 1999.

L'impianto allestitivo [fig. 24] curato da Shaw e Wein riusciva a restituire il senso di coinvolgimento ed immersione tanto ricercato, nonostante la bizzarria dell'esposizione delle azioni di *surfing* dei fruitori, nonostante questo la mostra raccolse più critiche negative che positive. Il problema della mostra, a differenza della sezione net.art di *documenta*, non era il contesto espositivo che snaturava dei lavori destinati ad una fruizione per lo più privata; in questo caso il problema era la mancanza di coerenza tra contenuti e contesto²⁰⁷, l'installazione aveva un grande fascino *high tech* ed includeva

²⁰⁷ D. Quaranta, *Strategie espositive per l'arte digitale* (2019), in *Become a curator*, a cura di G. Romano, Milano, Postmedia Books, 2019, p.177.

alcune tecnologie molto avanzate per quegli anni, molti dei lavori esposti però, da un punto di vista contenutistico, erano molto semplici e spesso polemici nei confronti della retorica dell'innovazione, come ad esempio quelli di David Blair, Chris Brown e Heath Bunting.

Il problema, dunque, era la mancanza di omogeneità tra opere e contesto, Karin Verschooren, trattando di *net_condition*, parla di una incoerenza tra “*exterior design*” dell'installazione e “*interior design*”²⁰⁸ dei lavori esposti; i curatori hanno dimostrato la possibilità di integrare l'arte digitale con lo spazio espositivo, attraverso installazioni coinvolgenti ed immersive, ricche di elementi di design, ma non sono riusciti a coordinare il contenuto con la forma.



Fig. 24 *net_condition*, Dettaglio dell'installazione all'interno del Media Museum, ZKM di Karlsruhe, 1999.

Sicuramente questa esibizione ha costituito un passo verso il “sistema aperto” di cui ha parlato Peter Weibel nell'intervista prima citata, inoltre il termine da lui utilizzato rimanda alle riflessioni del semiologo Umberto Eco²⁰⁹ sull'opera “aperta” di cui si è parlato nel corso del terzo capitolo; l'opera di Shaw funzionava effettivamente come

²⁰⁸ K. A. Verschooren, *Situating Internet art in the Traditional Institution for Contemporary Art, Master of Science in Comparative Media Studies*, Massachusetts Institute of Technology, 2007, p.167.

²⁰⁹ U. Eco, *Opera aperta*, Bompiani, Milano, 1976.

un sistema aperto, che si animava grazie al contributo del fruitore, grazie al suo investimento cognitivo ed emotivo, dal quale riusciva ad estrapolare il significato più profondo dell'opera, secondo una prospettiva totalmente personale.

Così come *documenta X*, anche la mostra *net_condition* ha costituito un monito per le esibizioni successive sui modi più consoni di curare ed esporre arte digitale: i progetti successivi hanno dimostrato, infatti, uno sviluppo delle tematiche di ricerca e una maggiore consapevolezza delle metodologie espositive.

Una mostra esemplare in tal senso è stata *Data Dynamics* curata da Christiane Paul nel 2001 per il Whitney Museum of American Art di New York, con la volontà di proseguire il percorso di indagine del rapporto tra arte e tecnologia iniziato l'anno precedente in occasione della Whitney Biennial²¹⁰. *Data Dynamics* è stata pensata come mostra collaterale ad un altro grande evento che si teneva sempre negli spazi del Whitney Museum, ovvero *Bitstreams*, che includeva le opere di 23 artisti che impiegavano tecnologie digitali e 25 opere di *sound art* inserite in un corridoio di ascolto.

I lavori in mostra riflettono tutti quanti il tema della comunicazione digitale in rete, con una particolare attenzione a due elementi chiave: il flusso ininterrotto dei dati, definito anche come *data flow*, e la malleabilità delle informazioni codificate in questi processi. Ogni artista ha fornito un'interpretazione del tema secondo le proprie prospettive, aprendo a riflessioni sui concetti di linguaggio, memoria e traffico, ponendoli anche in paragone sul piano dello spazio fisico e di quello virtuale.

La curatrice, in accordo con gli artisti, ha deciso di indagare i modelli testuali e visuali nell'ambito del flusso mutevole dei dati e delle informazioni, attraverso un duplice allestimento, esponendo le opere come installazioni museali e contemporaneamente allestendo una mostra temporanea online sul sito dell'istituzione.

²¹⁰ L'edizione della Whitney Biennial del 2000 fu una delle prime curate collettivamente, da ben 6 curatori: Michael Auping, Valerie Cassel, Hugh M. Davies, Jane Farver, Andrea Miller-Keller, e Lawrence R. Rinder. Fu la prima edizione della Biennale ad includere forme di arte digitale, ma nonostante il design futuristico dei luoghi espositivi, fu aspramente criticata per la mancanza di coerenza tra le opere visuali tradizionali pittoriche e scultoree e le installazioni tecnologiche interattive, come ad esempio *Sanitation* di Hans Haacke, *Superbad website* di Ben Benjamin o *How Is Your Feng Shui? Year 2000 Project for Manhattan* di Cai Guo-Quiang. Con *Data Dynamics*, Christiane Paul tenta di ritrovare una coerenza ecologica e contestuale per i lavori *internet based*.

I lavori in mostra erano solo cinque in modo da poter riservare il giusto spazio e una sufficiente attenzione ad ognuno di questi, a differenza ad esempio della sezione net.art di *documenta X*, in cui uno dei principali problemi fu proprio la concentrazione di troppe opere in uno spazio angusto. Tutte le opere condividono un aspetto, ovvero la simultaneità dell'esperienza dello spazio fisico e di quello virtuale, riuscendo a superare la dicotomia tra ambientazione pubblica e ambientazione privata.

Nonostante lo scarso numero di lavori presentati, il progetto risultò ambizioso, tanto che il curatore ed esperto di nuovi media Domenico Quaranta ne elogiò le capacità curatoriali, definendolo come il tentativo di:

restituire finalmente all'arte in Rete una presenza nello spazio fisico, anche banalmente in termini di "spazio occupato". Superando sia la strategia del grande schermo e della proiezione adottata nella precedente Biennale del Whitney, sia la scelta di riunire tutti i lavori in un'unica installazione progettata dal curatore, Christiane Paul negozia con gli artisti una presentazione installativa dei cinque lavori²¹¹

Oltre l'attenzione alla questione spaziale che risultò molto rilevante ai fini della riuscita dell'impianto allestitivo, una particolare cura fu riservata anche all'inclusione dei processi cognitivi: la mostra rispose bene all'esigenza di collegare la continua mutevolezza dei dati e delle informazioni come esperienza pubblicamente esposta con l'interazione contemplativa nel luogo espositivo, superando le disposizioni elementari che prevedevano esclusivamente la presenza di un monitor e un computer.

Una riflessione simile a quella di Domenico Quaranta fu proposta da Sarah Cook e Beryl Graham nel loro saggio *Rethinking Curating: Art After New Media*, nel quale elogiarono la capacità da parte di Christiane Paul di saper "sfumare i bordi dell'istituzione"²¹² rendendoli permeabili all'integrazione interdisciplinare col "contesto ecologico"²¹³ che i New Media necessitano.

²¹¹ D. Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, Milano, Postmedia Books, p.111.

²¹² S. Cook, B. Graham, *Rethinking Curating: Art after New Media*, MIT Press Ltd, 2015, p.96.

²¹³ S. Cook, V. Gfoader, B. Graham, A. Lapp, *A Brief History of Curating New Media Art: Conversation with Curators*, Berlin, The Green Box, 2010, p.38.

I cinque lavori in mostra, alcuni prodotti precedentemente e altri commissionati dal Whitney in occasione della mostra, erano: *Camouflage Town* di Adrienne Wartzel, *Netomat* di Maciel Wisniewski, *Apartment* di Marek Walczak e Martin Wattenberg, *Point to Point* di Mark Napier e *DissemiNET* di Sawad Brooks e Beth Stryker.



Fig. 25 Marek Walczak e Martin Wattenberg, *Apartment*, Data Dynamics, Whitney Museum of American Art, 2001.

Tutti questi lavori, come precedentemente detto, prevedevano la compresenza di una dimensione fisica e di una virtuale, ma due di questi, ovvero *Apartment* [fig.25] e *Netomat*, costituivano anche i primi esempi della cosiddetta “arte generativa”.

Con questo termine, il curatore e artista Philip Galanton intendeva definire tutti quei fenomeni artistici in cui l’artista fa uso di un sistema, procedurale o operativo, come insieme di regole per la creazione di un linguaggio naturale alternativo²¹⁴. Affinché una pratica possa essere definita come “generativa” è necessario che il computer, o il dispositivo in generale, detenga un certo grado di autonomia di azione e interpretazione, tale da contribuire alla costituzione del significato complessivo dell’opera.

²¹⁴ P. Galanton, *What Is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory*, Proceeding of the International Conference on Generative Art, Milano, 2003.

I primi esperimenti di arte generativa presentarono al pubblico i funzionamenti di forme primordiali di intelligenza artificiale, processi nei quali l'artista assume le vesti di un progettista, quasi di un ingegnere, mentre la parte 'performativa' dell'opera è riservata all'interazione tra il fruitore e la macchina.

Il progetto *Apartment*²¹⁵ di Marek Walczak e Martin Wattenberg ne è un chiaro esempio: l'installazione era composta da uno schermo proiettato sul muro e un cursore lampeggiante. Il fruitore era libero di digitare un testo a suo piacimento, il sistema rispondeva a questo input attraverso la proiezione di immagini, o meglio di stanze, che venivano presentate prima sotto forma di una pianta bidimensionale, simile ad un progetto, e successivamente sviluppate tridimensionalmente. L'architettura del progetto si basa su un'analisi semantica artificiale delle parole digitate dai fruitori, che venivano interpretate e riorganizzate dalla macchina per riflettere i temi sottostanti che esprimevano.

Una volta rese tridimensionali, le stanze diventavano navigabili da parte del fruitore, le pareti e i solai erano composti dalle immagini frutto di ricerche in rete relative alle parole digitate, mentre i testi venivano letti e rielaborati attraverso un software di sintesi vocale. Al cumularsi delle esperienze fruttive, corrispondeva la generazione di nuove stanze, e la creazione dei cosiddetti *apartments*, che erano a loro volta organizzati in diverse "città" in base alle loro relazioni semantiche. Il progetto ideato da Walczak e Wattenberg era ispirato al metodo del "palazzo della memoria", un'antica tecnica mnemonica basata sulla trasformazione di informazioni in immagini già utilizzata in epoca romana. La peculiarità di quest'opera, oltre alla sua generatività dovuta al cumularsi delle interazioni dei fruitori, è stata la capacità di collegare il testo scritto con le più svariate forme di configurazione spaziale.

Anche l'opera *Netomat* di Maciej Wisniewski presentava elementi e processi di funzionamento simili al progetto di Walczak e Wattenberg, l'artista polacco infatti si è concentrato sull'impiego di tecnologie automatizzate avanzate e sul loro rapporto interattivo con il fruitore.

²¹⁵ Il progetto *Apartment* è ancora disponibile presso il sito: <http://www.turbulence.org/Works/apartment/> (ultimo accesso 10/02/2023)



Fig. 26 Maciej Wisniewski, *Netomat*, Data Dynamics, Whitney Museum of American Art, 2001.

Wisniewski, come molti altri artisti appartenenti ai movimenti delle New Media Art, possedeva una formazione interdisciplinare, ed era anche uno sviluppatore software per la IBM, dunque, in occasione della sua partecipazione alla mostra, decise di proporre il primo browser di ricerca concettuale. L'opera si presentava come un sistema aperto, era scaricabile gratuitamente dal sito web dell'artista, e possedeva una duplice natura, in parte funzionale, in parte estetica.

L'installazione era collocata in una zona oscurata [fig. 26], in modo da garantire il più alto grado di immersività, e non era presente alcun computer, solamente una tastiera ed un cursore per l'utilizzo del fruitore ed uno schermo a parete su cui erano proiettate le immagini.

Il grado di interattività dell'opera era molto alto, il fruitore era invitato ad entrare nell'area ed iniziare una ricerca, semplicemente digitando le parole chiave, ma il funzionamento di questo processo non proseguiva in modo lineare, poiché il sistema non mostrava al fruitore il risultato esatto, bensì un collage di immagini, suoni e informazioni [fig.27], frutto di un'associazione semantica concettuale a partire dalle parole digitate. Dopo aver avviato la ricerca, il fruitore era libero di muoversi ed esplorare il flusso di informazioni semplicemente spostando il cursore.

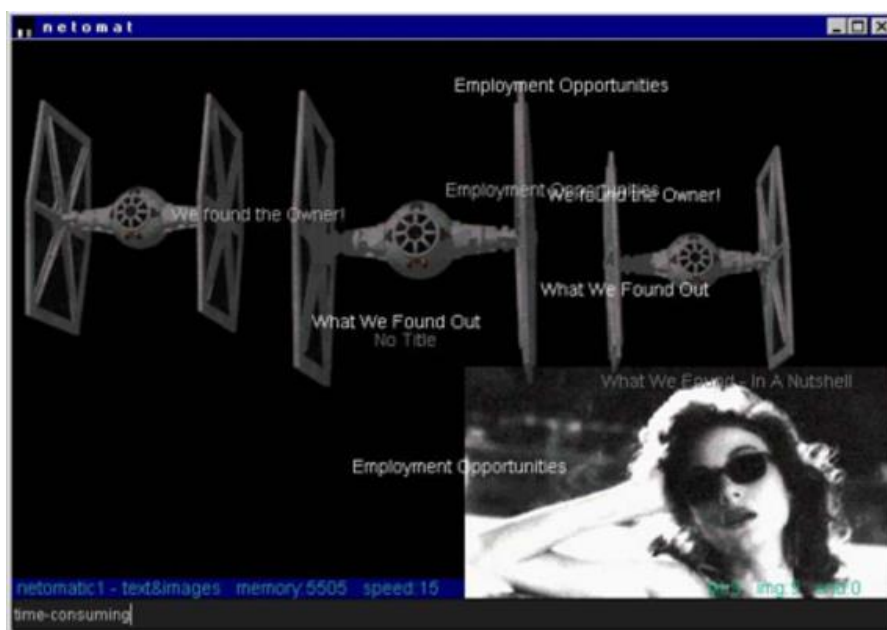


Fig. 27 Maciej Wisniewski, Netomat, Data Dynamycs, Whitney Museum of American Art, 2001. In questo caso il flusso di informazioni generato era relativo alla ricerca dei termini "time – consuming".

L'opera ricostruisce una sorta di immagine del subconscio della Rete attraverso la proiezione sulla parete del browser, o del meta-browser, il flusso di informazioni in cui il fruitore si ritrova immerso è un'immagine metaforica del concetto di "ipertesto"²¹⁶, rappresentato come un paesaggio informativo interattivo.

L'intento di Wisniewski, come spesso accade nelle pratiche di arte digitale, non era quello di esaltare la tecnologia e il suo impiego, l'opera celava anche una contestazione etica e sociale proprio nei confronti di certe dinamiche proprie del World Wide Web²¹⁷. L'avvento del WWW fu accompagnato da una promessa d'intenti da parte dei

²¹⁶ B. Barnet, *Memory Machines: The Evolution of Hypertext* Londra, Anthem Press, 2013, p.23.

²¹⁷ T. Berners-Lee, M. Fischetti, *Weaving the Web: The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web.*, San Francisco, HarperSanFrancisco, 1999.

progettatori, ovvero quello di abbassare le barriere d'ingresso per gli utenti sugli spazi di produzione sul web, al fine di facilitarne l'utilizzo, la partecipazione e la visibilità.

L'artista polacco pensava, al contrario, che i browser tradizionali non fossero in grado di valorizzare l'eterogeneità dei contenuti prodotti da tutti gli utenti, anche i meno esperti, presentando le informazioni in modo appiattito.



Fig. 28 Maciej Wisniewski, Netomat, Data Dynamics, Whitney Museum of American Art, 1999. In questo caso il flusso di informazioni generato era relativo alla ricerca dei termini “america – filipino – music”.

In risposta a questo fenomeno ha deciso di sviluppare *Netomat*, al fine di fornire una visualizzazione alternativa delle enormi quantità di informazioni sulla Rete; anziché concentrarsi su una pagina individuale, *Netomat* allarga la prospettiva di osservazione, considerando tutte le informazioni interconnesse alla ricerca di base attraverso un flusso simultaneo ed immersivo di immagini, testi e suoni [fig. 28].

Un'altra opera che rifletteva il rapporto del fruitore con lo spazio virtuale era l'installazione *Camouflage Town* di Adrienne Wortzel, che decise di unire le due dimensioni, reale e virtuale, attraverso la creazione di uno scenario teatrale, il cui protagonista era un piccolo robot chiamato Kiru [fig. 29].



Fig. 29 Adrienne Wortzel, Camouflage Town, Data Dynamics, Whitney Museum of American Art, 2001. Una fotografia del robot Kiru in funzione all'interno dello spazio espositivo del museo.

Kiru, che viveva nello spazio espositivo all'interno del Whitney, era controllabile sia localmente che da remoto via rete, e interagiva in egual modo sia con i fruitori reali che con quelli virtuali; il robot, inoltre, consentiva l'interazione anche tra gli utenti online e quelli presenti nel museo, poiché trasmetteva in streaming video e audio in tempo reale.

I fruitori che volevano interagire con Kiru avevano un minuto a disposizione per assumere il suo controllo, spesso questo avveniva con fruitori online; durante il tempo

di utilizzo il robot assumeva il ruolo di alter ego²¹⁸: se il fruitore comandava un movimento, Kiru lo eseguiva, se digitava un testo, Kiru lo pronunciava attraverso un programma di sintesi vocale, se avviava una ricerca in rete, gli forniva le informazioni relative. Questo processo di controllo era reso ancor più verosimile poiché il fruitore da remoto osservava lo spazio fisico attraverso gli occhi-telecamera del robot.

Tuttavia, Kiru non era stato progettato esclusivamente per interagire con un fruitore, o per fungere da medium tra due, nei rari momenti in cui non si trovava sotto il controllo di nessuno, il robot interpretava quello che, secondo le parole della stessa artista, sarebbe stato un “burbero culturale”²¹⁹ proveniente da un altro pianeta, la cui missione era quella di decostruire in modo ironico la polarità tra bene e male. Kiru, a partire da alcuni discorsi critici preregistrati da Adrienne Wortzel che spesso recitava, era stato in grado di sviluppare un “senso della ragione” che gli permetteva di fare collegamenti semantici ma anche cognitivi.

Attraverso l’analisi delle ultime tre opere prese in considerazione, è evidente quanto sia stato eterogeneo il modo in cui gli artisti abbiano interpretato il tema del *data flow*, pur riflettendo con prospettive personali e utilizzando tecnologie diverse, sono stati in grado, con la cura di Christiane Paul, di creare un ambiente omogeneo e coerente col contesto ecologico necessario all’esibizione di *internet based art*. *Data Dynamics* è stata una delle prime dimostrazioni artistiche a smentire l’idea che l’esibizione dell’arte digitale debba essere vincolata alla fruizione online o attraverso un computer, addirittura la critica e curatrice Barbara Pollack, all’interno del suo saggio *Back to the Future with Bitstreams*, ha scritto che le opere in mostra che più sono riuscite a conciliare la tecnologia con lo spazio espositivo erano state quelle in cui non era presente una “*computer station*”²²⁰.

Prima di passare, nel prossimo paragrafo, alla presentazione delle metodologie espositive esclusivamente online all’interno delle piattaforme virtuali, si intende

²¹⁸ S. Goforth, *Creative Minds Mingle: Robotics at the Junction of Art and Engineering*, in “Research News”, National Science Foundation, Maggio 2005.

<https://beta.nsf.gov/news/creative-minds-mingle-robotics-junction-art#image-caption-credit-block> (ultimo accesso 14/02/2023).

²¹⁹ A. Wortzel, *Entertainment Technology*, archiviato in *WayBack Machine*, New York City College of Technology, 17 Ottobre 2013.

²²⁰ B. Pollack, *Back to the Future with Bitstreams*, in “Art in America”, Vol. 89 (9), Settembre 2001, pp. 61-62.

presentare due mostre che hanno proposto soluzioni innovative per l'esposizione di arte digitali, attraverso metodi totalmente diversi da quelli finora presi in considerazione.

Se il curatore sceglie di non limitare la fruizione alla dimensione virtuale, ma decide anche di non inserire il computer nello spazio espositivo, allora è tenuto ad "inventarsi"²²¹ le forme del display e le interfacce di accesso al lavoro da parte dei fruitori, attraverso diversi machiavelli²²².

Alcuni curatori, forti della convinzione che la net.art fosse pensata per essere vissuta come un incontro solitario, hanno trovato dei modi alternativi per poterla esporre all'interno degli spazi istituzionali; il primo esempio che si intende proporre è la mostra *Net.ephemera* curata da Mark Tribe, il fondatore di *Rhizome*, presso la *Moving Image Gallery* di New York.

L'idea di Tribe era quella di sostituire l'esposizione delle opere digitali con l'esposizione degli *ephemera*²²³ - fogli di appunti, diagrammi, disegni, schizzi – generati durante la concezione delle opere stesse; il curatore Domenico Quaranta, nel suo saggio sulle metodologie espositive dell'arte digitale, sostiene che "*Net.ephemera* tratti la net.art come una performance, o un lavoro site-specific, che può essere presentato in uno spazio museale solo attraverso frammenti processuali o le documentazioni del lavoro"²²⁴.

L'idea di un'esposizione di *ephemera* nacque durante una conversazione tra Tribe e il direttore della *Moving Image Gallery* Michele Thrusz nella quale discussero della difficoltà di integrare l'arte digitale nella galleria, quindi decisero di chiedere ad ognuno dei 25 artisti in mostra di produrre un artefatto; successivamente, gli *ephemera* furono esposti appesi sul muro della galleria, ognuno inserito in una busta di plastica

²²¹ D. Quaranta, *Strategie espositive per l'arte digitale* (2019), in *Become a curator*, a cura di G. Romano, Milano, Postmedia Books, 2019, p.180.

²²² Il termine "machiavello", collegato alla figura letteraria di Niccolò Machiavelli, indica una trovata ingegnosa o astuta. In questo caso è riferito ad una trovata curatoriale che sia in grado di integrare l'arte digitale in modo non convenzionale.

²²³ Gli *ephemera*, in italiano *effimeri*, sono delle creazioni, dei prodotti transitori che non sono destinati ad essere preservati o conservati, come ad esempio schizzi di progetti, appunti o diagrammi.

²²⁴ D. Quaranta, *Strategie espositive per l'arte digitale* (2019), in *Become a curator*, a cura di G. Romano, Milano, Postmedia Books, 2019, p.176.

d'archivio. Inoltre, era presente una brochure con l'elenco degli artisti, il loro *ephemera* corrispondente e il link URL delle loro opere digitali.

Gli artefatti risultavano molto simili, poiché si trattava in gran parte di appunti presi su un foglio, ma presentavano lavori molto eterogenei. Golan Levin, per esempio, presentò uno schema [fig. 30] sul funzionamento di un sistema cibernetico finalizzato alla creazione, manipolazione ed esibizione di immagini, suoni e linguaggi interattivi non verbali²²⁵.

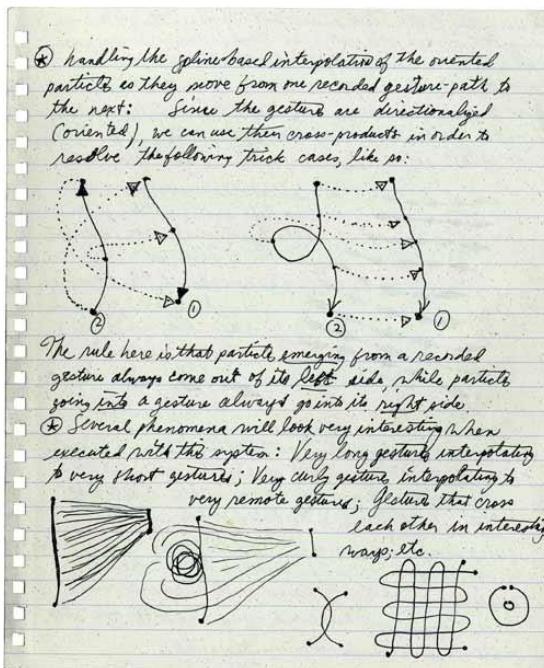


Fig. 30 Golan Levin, ephemera, Net.ephemera, Moving Image Gallery, New York 2002.

L'artista americano John Klima propose uno schizzo diagrammatico [fig. 31] sulla sua più celebre opera, *Earth*, un sistema di visualizzazione geospaziale in grado di raccogliere i dati via Internet in tempo reale e di posizionarli su un modello rappresentativo tridimensionale della terra. I fruitori di *Earth*, naturalmente nella sua versione digitale, erano liberi di esplorare la dimensione virtuale della terra, e allo stesso tempo erano tracciati via satellite, e dunque individuabili e raggiungibili dagli altri fruitori attivi²²⁶.

²²⁵ W. Lieser, *Digital Art*, Langenscheidt, ULLMAN, 2009, p.252.

²²⁶ M. Tribe, R. Jana, V. Grosenick (a cura di), *New Media Art*, Taschen America LLC, 2006, p.54.

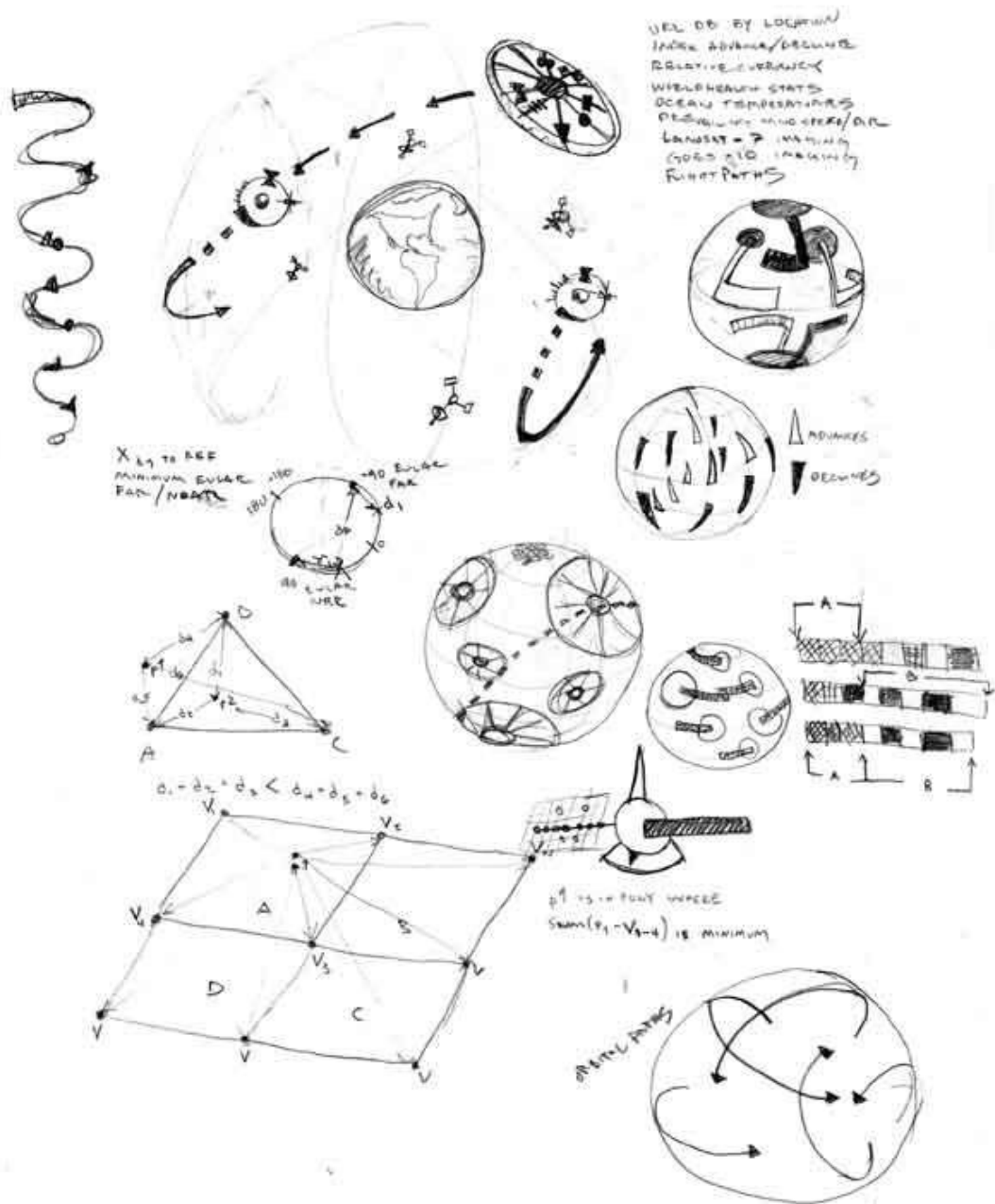


Fig. 31 John Klima, ephemera, Net.ephemera, Moving Image Gallery, New York 2002.

Tra gli altri *ephemera* esposti c'erano: uno schizzo che mostrava la struttura di funzionamento del browser *Feed* ideato da Mark Napier, la bozza per la nuova homepage del sito di John Ippolito e Keith Frank e una cartolina collegate all'installazione *Empire 24/7* di Wolfgang Staehle.

La scelta di Tribe di escludere il computer dall'esposizione, e di materializzare i lavori digitali "traducendoli" in forme già legittimate nel mondo artistico non era legata ad esigenze commerciali, bensì a necessità narrative ed espositive; negli intenti del curatore c'era l'esigenza di non spettacolarizzare la tecnologia e di minimizzare il rilievo della caratteristica dei media digitali, più celebrata nel mondo dei *new media*, ovvero l'interattività.

L'ultima mostra che si è deciso di presentare in questo paragrafo è probabilmente quella in cui l'interpretazione curatoriale è stata più determinante nel risultato finale dell'impianto allestitivo, dando vita ad una metodologia decisamente originale per la curatela dell'arte digitale.

L'esibizione in questione è *Written in the Stone. A net.art archaeology*²²⁷ curata da Per Platou nel 2003 per l'Oslo Museum of Contemporary Art, l'idea di partenza è simile a quella di *Net.ephemera*, ovvero l'esposizione di arte digitale attraverso dei manufatti fisici derivati dalle opere stesse, con l'aggiunta di una concreta riflessione sulla questione della temporalità dell'arte digitale, interpretata nella sua duplice dinamica di obsolescenza e storicizzazione.

La mostra è stata un notevole esempio di maestria curatoriale, Platou ha deciso di dar vita ad una sorta di archeologia impossibile, un'archeologia del futuro, rappresentando le opere digitali sotto forma di reperti storici.

Il luogo espositivo ricordava un sito archeologico [fig. 32], all'interno dello spazio museale, tra le storiche colonne monumentali del palazzo, si trovavano degli *ephemera*, appesi al muro o protetti da teche di vetro.

²²⁷ Inizialmente il nome della mostra avrebbe dovuto essere solo *Written in the stone*, in seguito il curatore Per Platou decise di declinare il tema, dando rilievo all'aspetto archeologico della conservazione dei manufatti, quindi decise di cambiare il nome in *Written in the Stone. A net.art archaeology*.



Fig. 32 Exhibition view della mostra *Written in the Stone. A net.art archaeology*, Oslo Museum of Contemporary Art, 2003.

Gli oggetti esposti in mostra appartenevano a tre categorie: oggetti privati degli artisti, come ad esempio la celebre maglietta di Superman indossata da Vuk Ćosić durante tutte le conferenze; riproduzioni fisiche di alcuni progetti digitali, come gli screenshot di alcune tra le pagine più importanti di net.art incorniciati da barocche cornici ornamentali o il celebre *Page 404* del duo JODI [fig. 33]; ed infine alcune rappresentazioni mitiche, gli oggetti che più degli altri simboleggiavano l'archeologia della net.art.

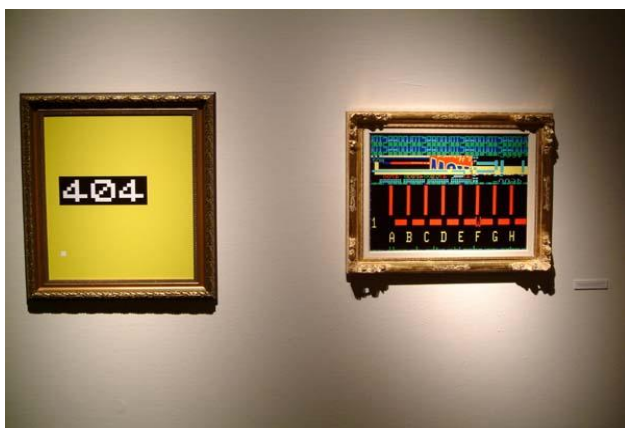


Fig. 33 Screenshot di pagine di net.art con cornici ornamentali barocche, *Written in The Stone. A net.art archaeology*, Oslo Museum of Contemporary Art, 2003.

Alcuni esempi di “materializzazione” di opere digitali: il manifesto di net.art scritto da Alexei Shulgin e Natalie Bookchin, denominato *Introduction to net.art* (1994-1999), venne inciso ed esposto su sei pesanti lastre di pietra [fig. 34] con la collaborazione di Joachim Blank e Karl Heinz Jeron; *Classic of net.art*, la pagina web ideata da Vuk Ćosić in cui venivano messe in vendita monografie inesistenti su sé stesso e su altri artisti, come Bunting, Shulgin e JODI, venne “tradotta” in quattro libri reali ma privi di testo protetti da una teca in vetro.



Fig. 34 Alexei Shulgin, Natalie Bookchin, Joachim Blank, Karl Heinz Jeron, *Introduction to net.art* trasposto su lastre di pietra, *Written in the stone. A net.art archaeology*, Oslo Museum of Contemporary Art, 2003.

Nella terza categoria di oggetti, ovvero le rappresentazioni mitiche, la dimensione archeologica si fondeva con delle riflessioni molto attuali inerenti alla comunità dei net artist, dando vita ad opere “paradossali”.

Una di queste opere, pur nel suo apparente minimalismo, rispondeva a due delle più controverse questioni presenti nella net.art community: “*How should we write the term*

net.art?” e “*How should we exhibit?*”²²⁸. Una pallina d'acciaio era posizionata sopra un cuscino rosso foderato in seta [fig. 35], protetto da una teca in vetro, esattamente come un manufatto archeologico; la pallina rispondeva alla prima domanda, poiché simboleggiava proprio il punto nel termine “net.art”, e simultaneamente con la sua stessa presenza all'interno del contesto rispondeva anche alla seconda, la net.art andava esibita con un punto.



Fig. 35 Dot, installazione presso Written in the Stone. A net art archaeology, Oslo Museum of Contemporary Art, 2003.

Altrettanto mitico era il piccolo monumento votivo [fig. 36] per i fondatori della net.art che era stato fatto erigere su commissione ad un artigiano locale; Per Platou diede una sua interpretazione mitica sulla tanto contestata origine della net.art, facendo creare sei busti in gesso che per lui, e per parte della comunità, rappresentavano le radici del movimento: Vuk Ćosić, Olia Lialina, Alexei Shulgin, Heath Bunting e il duo JODI che diventarono i *Little Heroes*. L'aspetto di archeologia “paradossale” era

²²⁸ J. Bosma, *Nettitudes: Let's Talk Net Art*, Institute of Networked Cultures, 2011, p.14.

determinato, oltre che dall'aspetto apparentemente antico dei manufatti, dal fatto che gli artisti ritratti erano tutti vivi e giovani.



Fig. 36 Little Heroes, busti dei fondatori della net.art, Written in the Stone. A net art archaeology, Oslo Museum of Contemporary Art, 2003.

Il resto dello spazio espositivo era occupato da materiali di documentazione, manifesti, scambi di e-mail, schizzi di progetti mai realizzati, ma anche oggetti carichi di valore simbolico donati dagli artisti, come ad esempio il maglione arancione che Olga Lialina aveva acquistato al suo primo festival di arte tecnologica. La stessa Lialina apprezzò molto le metodologie espositive della mostra, sostenendo che l'impianto favoriva un funzionamento di rimando, come "il link mandato ad un amico"²²⁹, la sostituzione delle opere con degli oggetti che rappresentavano i frammenti di una storia riusciva a generare curiosità ed interesse nei confronti di un fenomeno che veniva successivamente fruito online.

²²⁹ O. Lialina, *Little Heroes and the Big Dot*, 2002. <http://art.teleportacia.org/observation/oslo/oslo.html> (ultimo accesso 12/02/2023).

Durante i primi anni del Duemila si è assistito ad un passaggio dal concetto di spazio espositivo come “intralcio” rispetto all’arte digitale al concetto di spazio espositivo “ibrido”, capace di ospitare opere altrettanto ibride, in cui la plasticità e l’immaterialità dei prodotti digitali si connettono. Proprio in questo periodo è avvenuta una normalizzazione dell’esposizione di arte digitale dovuta a diversi fattori socio-culturali, il più importante è stato sicuramente la crescente accessibilità dei mezzi tecnologici e la loro conseguente diffusione, ma anche lo sviluppo delle competenze teoriche e pratiche da parte dei fruitori ha avuto un ruolo determinante.

Tutti questi fattori, seppure molto attuali, assumono un significato ancora più profondo se analizzati con la prospettiva della scuola sociologica del secondo Novecento, in particolare utilizzando gli strumenti forniti da teorici come Richard Peterson, Roger Kern²³⁰ e Pierre Bourdieu sul consumo culturale. In particolare, per giustificare la crescita di produzione e consumo dei prodotti artistici digitali, si può far riferimento alla teoria dell’*habitus* del sociologo francese, che viene illustrata nel saggio *La distinzione. Critica sociale del gusto*: Bourdieu definisce l’*habitus* come “l’insieme delle predisposizioni e degli schemi di pensiero, atteggiamento frutto dei condizionamenti sociali, che media tutte le scelte degli individui”²³¹.

L’*habitus* assume il ruolo di principio unificatore di tutte le scelte dell’individuo e delle sue pratiche di consumo, è un insieme di strutture di significato all’interno del quale le azioni assumono un senso. L’individuo nel consumo non è guidato dalla ripetitività dell’abitudine, è un consumo attivo e consapevole, “nel senso forte di padronanza pratica - in particolare come *ars inveniendi* - iscritta nel sistema delle disposizioni umane”²³².

Un’altra teoria bourdiesiana utile in quest’analisi è la teoria dei capitali, secondo cui l’individuo sarebbe dotato di tre forme di capitale: il capitale economico, misurato sulla quantità di risorse economiche e finanziarie disponibili; il capitale sociale, determinato dalle reti di relazioni in cui l’individuo è inserito nei diversi ambiti della

²³⁰ R. A. Peterson, R. Kern, *Dallo snob all’onnivoro: le trasformazioni del gusto raffinato*, in M. Santoro (a cura di), *Studiare la cultura. Nuove prospettive sociologiche*, Bologna, Il Mulino, 2009.

²³¹ P. Bourdieu, *La distinzione. Critica sociale del gusto*, Bologna, Il Mulino, 2001. URL <https://books.openedition.org/aaccademia/290> (ultimo accesso 14/02/2023).

²³² P. Bourdieu, *Per una teoria della pratica con tre saggi di etnologia cabila*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2003.

vita; il capitale culturale, che non è costituito esclusivamente dai saperi scolastici e teorici, bensì da tutte le conoscenze e competenze assunte dall'individuo nel corso della sua vita, ed in particolare durante le sue pratiche di consumo culturale.

Tornando ora agli inizi del nostro secolo, si può dire che le riflessioni proposte da Bourdieu oltre cinquanta anni fa sono tutt'ora valide se applicate alla produzione e al consumo di forme culturali digitali: al fine di poter fruire nel modo corretto di queste forme artistiche, l'individuo deve possedere l'*habitus* necessario ed anche tutte le forme di capitale individuate dal sociologo. I gusti, ovvero l'insieme delle pratiche culturali dell'individuo, mutano col tempo e con l'accumularsi di conoscenze e competenze, che rendono l'individuo "pronto" all'esperienza di consumo.

Pertanto, si può affermare che la difficoltà, riscontrata nelle prime mostre, di far apprezzare l'esposizione dell'arte digitale fosse in parte giustificata dalla mancanza di preparazione da parte dei fruitori, oltre che dalle scarse metodologie espositive iniziali.

Il presupposto di base per la comprensione e per una fruizione adeguata risiede proprio nella capacità culturale di comprendere queste forme culturali, e la net.art, come scritto da Domenico Quaranta, è stato un fenomeno anticipatore di una tendenza molto contemporanea: "la net.art prelude a una fase che si potrà considerare compiuta solo una decina d'anni più tardi: quella in cui non c'è bisogno di essere un media artist per integrare i media digitali fra i propri strumenti di lavoro"²³³.

Nelle prossime pagine verranno presentati dei progetti artistici digitali, prodotti e fruibili nel loro contesto ecologico naturale, ovvero la dimensione online; si abbandoneranno quindi i concetti di curatela ed esposizione, convenzionalmente intesi, e si indagherà la natura *openness*, collettiva e collaborativa delle piattaforme utilizzate come luoghi di consumo artistico.

²³³ D. Quaranta, *Strategie espositive per l'arte digitale* (2019), in *Become a curator*, a cura di G. Romano, Milano, Postmedia Books, 2019, p.172.

4.2 Le piattaforme digitali come spazi per una curatela collettiva

Nei casi analizzati nel precedente paragrafo, data la notevole sfida di coniugare forme di arte digitale con spazi espositivi fisici, il ruolo del curatore, in particolar modo la sua interpretazione dell'opera, risultava molto determinante; inoltre, trattandosi delle prime sperimentazioni pratiche con i media digitali, le trovate curatoriali erano molto creative, addirittura inventive, dunque il lavoro del curatore, in stretta collaborazione con lo stesso artista, determinava in gran parte la costruzione del significato delle opere.

Per ciò che segue si è deciso, al fine di mantenere una coerenza con l'interesse di questa ricerca, di trattare dei fenomeni artistici digitali prodotti negli stessi anni, ovvero a cavallo tra gli anni Novanta e i primi anni Duemila, in questo caso si prenderanno in considerazione quei progetti che sono stati creati, sviluppati e mantenuti in quello che è stato definito più volte, durante il corso del lavoro, come il contesto ecologico naturale dell'arte digitale, ovvero la dimensione online.

Le condizioni di esistenza e di funzionamento di queste pratiche sono ben diverse rispetto a quelle considerate nel precedente paragrafo. I progetti digitali su piattaforma possiedono delle peculiarità fondamentali: *in primis* si tratta spesso di progetti complessi, che comportano la collaborazione di un team con competenze molto eterogenee, che variano dal settore creativo al settore tecnico, di conseguenza il ruolo del curatore, seppur mantenendo la sua importanza, perde la sua referenzialità e viene relegato solo a determinate funzioni specifiche; anche l'artista cambia quello che si potrebbe definire il suo "statuto", da un lato assolve dei compiti e delle funzioni che prima erano affidate dal curatore, dall'altro perde il controllo totale dell'opera di cui egli stesso è autore, diventa progettista di un sistema aperto²³⁴, destinato ad essere concluso dal fruitore nella fase interattiva; il fruitore, in un contesto intimo e protetto, è predisposto al libero utilizzo del dispositivo, e, in una seconda fase, anche alla co-creazione di contenuti che contribuiscono alla costruzione del significato dell'opera.

Al fine di comprendere al meglio il funzionamento e le peculiarità dell'impiego delle piattaforme come spazi fertili per la produzione e la fruizione di arte digitale, è

²³⁴ U. Eco, *Opera aperta*, Bompiani, Milano, 1976, p.28.

necessario un breve *excursus* teorico sulla teoria dei media digitali afferente questi tipi di pratiche durante quegli anni.

I progetti artistici digitali durante quel periodo sperimentale erano numerosi, vari ed originali, ma nella loro eterogeneità presentavano una caratteristica peculiare che li accomunava: la loro ipermedialità.

Nel corso di quei decenni, in cui l'arte si trasformava grazie ad un impiego sempre più intelligente delle risorse messe a disposizione dalla tecnologia²³⁵, era in corso una dibattuta questione terminologica attorno alla parola "ipermedia". Nel dettaglio, la questione riguardava la correttezza dell'impiego dei termini "ipermedia" e "ipertesto" a seconda delle situazioni circostanziali.

L'invenzione del termine "ipertesto" risale al 1965²³⁶ ed è da attribuire al sociologo Theodor Nelson²³⁷, il quale, nell'ambito dei suoi studi sui sistemi di interfaccia uomo-macchina, lo definì sostanzialmente come una rete composta da numerose dimensioni, nella quale ogni nodo avrebbe potuto potenzialmente essere il punto di connessione con qualche altra fonte informativa²³⁸.

Il concetto di ipertesto nacque in ambito puramente informatico e inizialmente era riferito ad un prodotto che conteneva esclusivamente brani di testo e collegamenti ipertestuali (gli attuali *link*).

In ambito culturale, invece, lo sviluppo dell'ipertesto ha costituito una delle più importanti basi teoriche per il processo di ribaltamento del ruolo del fruitore da passivo a partecipante attivo. In virtù delle sue differenze, sia di struttura che di funzionamento, rispetto alla maggior parte dei sistemi informativi tradizionali l'ipertesto si configura, come scritto da Caterina Cangià, "come uno spazio da percorrere, un territorio da esplorare [...] il fruitore è chiamato ad essere mentalmente attivo mentre interagisce

²³⁵ A. Balzola, P. Rosa, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Milano, Feltrinelli, 2011, p.19.

²³⁶ P. Castellucci, *Dall'ipertesto al web. Storia culturale dell'informatica*, Roma-Bari, Laterza, 2009.

²³⁷ Al sociologo Theodor Nelson, uno dei massimi teorici negli studi sull'accessibilità dei dispositivi tecnologici da parte degli utenti, va attribuito anche il primo utilizzo di altri termini fondanti per la teoria dei nuovi media come: docuverso, interconnettibilità, virtualità, ipermedialità. URL <https://www.accademiacivicadigitale.org/dallipertesto-al-web-una-breve-storia/> (ultimo accesso 14/02/2023).

²³⁸ A. G. Devoti, *Oltre la parola*, Roma, Armando Editore, 2000, p.11.

con l'informazione, poiché deve scegliere di volta in volta, il percorso da prendere seguendo le sue esigenze"²³⁹. Più avanti si vedrà come i primi progetti artistici digitali su piattaforma venivano configurati esattamente come uno spazio condiviso da abitare ed esplorare attraverso percorsi personalizzati.

Nel corso degli anni Novanta, col continuo sviluppo delle tecnologie digitali applicate al computer, il termine "ipertesto" veniva sempre più spesso sostituito dal termine "ipermedia"²⁴⁰, dal momento in cui i blocchi informativi precedentemente descritti da Nelson non corrispondevano più solo ed esclusivamente a brani di testo, bensì a rappresentazioni su altri media (immagini, suoni, video). Da un punto di vista tecnico, il cambiamento ad "ipermedia" avvenne grazie allo sviluppo di tecnologie in grado di digitalizzare tutte le informazioni, non soltanto il testo lineare.

La questione terminologica fu elemento di divisione all'interno della comunità di studiosi dei nuovi media, alcuni sostenevano la distinzione dei due termini, altri invece non riconoscevano alcuna differenza significativa.

Secondo il linguista Francesco Antinucci era errato considerare l'ipermedia come la banale somma delle caratteristiche dell'ipertesto sommate alle caratteristiche della multimedialità e, seguendo un filone di pensiero di matrice mcluhaniana, definiva l'ipermedia come "l'integrazione dei media in un unico, nuovo oggetto comunicativo non riferibile a, né comprensibile in, nessuno dei singoli media specifici componenti"²⁴¹.

La concezione dell'ipermedia di Antinucci riprende alcuni aspetti di due teorie precedentemente presentate nel corso di questo lavoro: una precedente, ovvero quella del sociologo Marshall McLuhan, secondo il quale "il contenuto di un medium è sempre composto da altri medium"²⁴²; l'altra, più recente, è la teoria della "rimediazione"²⁴³ elaborata dai sociologi Bolter e Grusin, secondo la quale i nuovi

²³⁹ C. Cangini, *La maestra interattiva*, in "Scuola Italiana Moderna", 15. Dic. 1998, n°8, p.26.

²⁴⁰ F. Ciotti, G. Roncaglia, *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media*, Roma-Bari, Laterza Editore, 2010, p.300.

²⁴¹ F. Antinucci, *Summa Hypermedialis (per una teoria dell'ipermedia)*, in "Sistemi Intelligenti", anno V, n°21, Bologna, Il Mulino, 1993, p.4.

²⁴² M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, (1964), tr. it. della II ed. (1968) di E. Capriolo, Milano, Il Saggiatore, 1968, p. 27.

²⁴³ J. D. Bolter, R. Grusin, A. Marinelli (a cura di), *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, 2003, p.65.

media digitali “ri-mediano” i precedenti media, integrandone le funzioni in un nuovo contesto di produzione e fruizione. In entrambe queste teorie, così come nella più recente definizione di Antinucci, il prodotto ipermediale non è considerato come una semplice somma delle funzioni dei media che lo compongono, bensì come un inedito strumento capace di cambiare i paradigmi di produzione, pubblicazione e diffusione delle conoscenze, attraverso un percorso libero di testi, suoni e immagini che il fruitore può esplorare liberamente.

La controparte della questione terminologica era rappresentata dalle riflessioni del teorico inglese George Paul Landow, il quale credeva che la distinzione tra i due termini fosse superflua e fuorviante, e dunque sosteneva la loro intercambiabilità scrivendo che: “il concetto di ipermedia semplicemente estende la nozione di testo nell’ipertesto, fino ad includere immagini, suoni, animazioni ed altri generi di dati. Io non opererò distinzioni tra ipertesto e ipermedia”²⁴⁴.

In questo lavoro, si preferisce adottare la distinzione tra i due termini, in accordo con le teorizzazioni di Antinucci e Mattei²⁴⁵: sebbene l’ipertesto e l’ipermedia presentino molti aspetti comuni nelle modalità di produzione e fruizione dei contenuti, come ad esempio la non-linearità²⁴⁶ e la non-sequenzialità dei percorsi, risulta altrettanto vero che l’introduzione della multimedialità consente, nei prodotti ipermediali, diversi gradi di interazione, immersione e manipolazione da parte del fruitore-utente²⁴⁷.

Riprendendo, invece, la teoria della storica dell’arte Antonella Sbrilli, autrice del saggio *Storia dell’arte in codice binario*, si è concordi nel sostenere che l’ipertestualità

²⁴⁴ G. P. Landow, P. Ferri (a cura di), *L’ipertesto: tecnologie digitali e critica letteraria*, Mondadori Bruno Editore, 1998, p.24.

²⁴⁵ M. G. Mattei, *Le radici dell’edutainment oltre il mito della tecnologia*, in P. A. Valeriano (a cura di), L. M. R. Delli Quadri (a cura di), *Cultura in gioco. Le nuove frontiere di musei, didattica e industria culturale nell’era dell’interattività*, Firenze-Milano, Giunti Editore, 2004, pp.91-100.

²⁴⁶ G. De Rosa, *L’unità algoritmica ipermediale come valore aggiunto nei processi formativi*, in R. Fragnito (a cura di) *Educazione e Galassia Elettronica. Multimedialità: modelli-percorsi-tecniche-strumenti*, Torino, Aniat, 1997, p.81.

²⁴⁷ A. Paulon, *La multimedialità tra passato e futuro. Uno studio sui CD-ROM d’arte negli anni Novanta del Novecento*, Università Ca’ Foscari di Venezia, 2012. URL <http://dspace.unive.it/bitstream/handle/10579/1591/824208-98263.pdf?sequence=2> (ultimo accesso 15/02/2023).

sia solo uno dei tre aspetti strutturali dei prodotti ipermediali, gli altri due sono la multimedialità e l'interattività²⁴⁸.

L'approfondimento circa le peculiarità di questi tre aspetti è fondamentale ai fini della comprensione dei fenomeni artistici *internet based* a cavallo tra gli anni Novanta e gli anni Duemila, in particolar modo per i progetti che saranno presentati nel corso di questo paragrafo, che saranno principalmente siti web o browser di ricerca, ovvero i prodotti ipermediali per eccellenza.

L'ipertestualità, tra le tre, è la caratteristica più strutturale, definisce la natura ontologica del prodotto²⁴⁹ e favorisce, da una prospettiva principalmente funzionale, un atteggiamento più attivo, curioso ed esplorativo da parte del fruitore.

Una delle più interessanti interpretazioni dell'ipertestualità, che esula dall'ambito puramente informatico, è stata fornita dal semiologo bolognese Umberto Eco nella descrizione del processo di "cooperazione testuale"²⁵⁰ tra opera e fruitore. Nello storico saggio *Lector in fabula*, in particolar modo nel tratto in cui viene delineata la teoria dell'interpretazione, Eco definisce il testo, semioticamente inteso, come una "macchina pigra"²⁵¹, un sistema aperto²⁵², che necessita del continuo intervento del fruitore al fine della costituzione del suo significato.

L'ipertestualità dell'opera favorisce il processo di cooperazione testuale, invitando il fruitore ad un'esplorazione non lineare, guidata dalle proprie volontà, esigenze, ma anche competenze²⁵³. L'informazione, pertanto, viene simultaneamente ricercata e costituita, attraverso una continua interazione tra individuo e dispositivo.

²⁴⁸ A. Sbrilli, *Storia dell'arte in codice binario. La riproduzione digitale delle opere artistiche*, Milano, Guerini & Associati, 2001, p. 140.

²⁴⁹ A. G. Devoti, *Oltre la parola. Saggio di didattica multimediale*, Roma, Armando Editore, 2000, p. 48.

²⁵⁰ U. Eco, *Lector in Fabula*, Milano, Bompiani, 1979, p.,35.

²⁵¹ Ivi, p.51.

²⁵² U. Eco, *Opera aperta*, Bompiani, Milano, 1976. Nel corso di questo paragrafo, l'utilizzo dell'attributo "aperto" è sempre riferito al sistema di apertura dell'opera teorizzato da Eco in questo saggio.

²⁵³ P. Bourdieu, M. Santoro (a cura di), *La distinzione. Critica sociale del gusto*, tr. it. di G. Viale, Bologna, Il Mulino, 2001. Il rimando è alla teoria dell'*habitus* elaborata dal sociologo francese Pierre Bourdieu, ma anche alla teoria dei capitali, nella quale definisce il "capitale culturale" come un requisito fondamentale per l'accesso a determinate esperienze di consumo culturale.

La multimedialità, invece, si riscontra in un prodotto o in un dispositivo, nel momento in cui avviene l'integrazione di due o più media, che simultaneamente contribuiscono alla costruzione del significato dell'opera e all'esperienza del fruitore²⁵⁴. La caratteristica più importante della multimedialità è la percezione totalizzante che genera nel momento dell'interazione, il testo multimediale, infatti, si presenta come un'unione sinergica dei vari elementi che lo compongono, a tal punto che le singole componenti possono mutare la loro natura originaria.

È proprio nell'ambito dell'esperienza del fruitore che si riscontrano maggiormente gli effetti della multimedialità: contribuisce a renderla più immersiva grazie all'impiego simultaneo dei media visivi, sonori e animati; crea una situazione in cui il fruitore può prima apprendere partecipando ed esplorando, e successivamente, una volta acquisite le conoscenze necessarie, può "plasmare" l'opera e diventare co-creatore di contenuto e di significato.

L'immagine animata, il suono e la possibilità di esplorare ed apprendere rendono il contesto avvolgente ed immersivo, a tal punto che il fruitore potrebbe arrivare a non percepire i vari gradi di mediazione²⁵⁵ del processo. Questo può accadere poiché la multimedialità esercita la sua azione soprattutto sulla dimensione spazio-temporale, o meglio sulla percezione spazio-temporale del fruitore: essendo gli elementi (multimediali) disposti in modo non lineare, anche il processo di fruizione diviene non-lineare, l'utente si ritrova in una condizione favorevole all'interazione libera e soggettiva tra i processi cognitivi-sensoriali²⁵⁶.

La contestualizzazione dell'opera in una dimensione spazio-temporale è a discrezione del singolo fruitore, e conseguentemente lo è anche l'interpretazione dell'opera stessa.

L'interattività che si instaura tra il fruitore e l'opera ipermediale, invece, è da considerarsi come un significativo traguardo di quella fase di passaggio "dall'oggetto al processo"²⁵⁷ che Lev Manovich aveva teorizzato nel 2001, ma che era

²⁵⁴ G. Blasi, *Internet. Storia e futuro di un nuovo medium*, Milano, Guerini Studio, 1999, p. 69.

²⁵⁵ J. D. Bolter, R. Grusin, A. Marinelli (a cura di), *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, 2003. Il riferimento, in questo caso, è alla teoria dell'immediatezza dei media digitali elaborata da Bolter e Grusin, già citata nel corso del paragrafo 4.1.

²⁵⁶ A. G. Devoti, *Oltre la parola. Saggio di didattica multimediale*, Roma, Armando Editore, 2000, p. 62.

²⁵⁷ L. Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge 2001, p. 132.

embrionalmente iniziata con le pratiche avanguardistiche del secondo Dopoguerra. Il motivo per cui va considerato come un traguardo è che i prodotti artistici digitali, ipermediali, sono caratterizzati da un certo grado di interattività intrinseco²⁵⁸, rendendoli totalmente inadatti alla sola contemplazione passiva.

Una gran parte della letteratura dei nuovi media è concorde nel riconoscere la multimedialità come caratteristica fondante dei nuovi media digitali, poiché probabilmente è l'aspetto più "osservabile" ad una visione superficiale; una controparte minore di teorici, invece, individua nell'interattività la vera caratteristica peculiare dei prodotti digitali.

Questo lavoro di ricerca condivide il secondo punto di vista per due motivazioni: *in primis*, è sufficiente andare indietro di pochi decenni nella storia dei media per rendersi conto che la multimedialità, a differenza dell'interattività, era preponderante già in altri media, ad esempio nella televisione, che era considerata il dispositivo multimediale per eccellenza, ma già nei libri è possibile rintracciare tracce di multimedialità; in secondo luogo, la funzione principale assolta dalla Rete negli ultimi anni è stata quella di fungere da "laboratorio sperimentale"²⁵⁹ per le interazioni degli utenti, un luogo condiviso generatore di relazioni, dinamiche comunicative e sociali.

Anche nel caso dell'interattività, così com'è stato precedentemente visto per la parola "ipertesto", c'è una questione terminologica a cui prestare attenzione; la distinzione, in questo caso, è tra i termini "interattività" ed "interazione".

Tra i tanti che hanno tentato di fornire una risposta, e anche tra coloro che hanno deciso di utilizzare in modo indistinto i due termini, la teoria più semplice ma esaustiva è stata probabilmente fornita da Andrea Balzola e Paolo Rosa, fondatore di Studio Azzurro²⁶⁰, nel loro saggio *L'arte fuori di sé*.

²⁵⁸ G. Blasi, *Internet. Storia e futuro di un nuovo medium*, Milano, Guerini Studio, 1999, p. 70.

²⁵⁹ A. Balzola, P. Rosa, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Milano, Feltrinelli, 2011.

²⁶⁰ Studio Azzurro è un collettivo artistico di ricerca che, a partire dagli anni Ottanta, sperimenta il campo di produzione artistica attraverso l'impiego delle nuove tecnologie digitali. Il gruppo, fondato nel 1982 da Paolo Rosa, Fabio Cirifino e Leonardo Sangiorgi, nel corso degli anni ha prodotto installazioni interattive, spettacoli dal vivo, film e progetti museali. URL <https://www.studioazzurro.com/> (ultimo accesso 16/02/2023).

Gli autori propongono una distinzione dei termini ben precisa, definiscono l'interazione come un processo comunicativo dinamico tra due parti, un processo diretto, inviolato da dispositivi medianti. Dall'altra parte intendono l'interattività come una "interazione intercettata"²⁶¹, ovvero un dialogo aperto tra prodotto e fruitore, durante il quale i dati si muovono e vengono decontestualizzati in spazi altri, come il database di un computer.

Il rapporto tra fruitore ed opera si sviluppa grazie all'interattività che, nonostante la mediazione del dispositivo, mantiene un carattere auratico, intendendo un'aura molto diversa da quella definita da Benjamin²⁶² nel lontano 1936, un'aura priva di devozione e di culto, poiché non appartenente all'opera, bensì all'evento e all'esperienza²⁶³.

Sussiste, però, un aspetto che non è stato esaltato dagli studiosi di nuovi media in quegli anni, che invece risulta fondamentale ai fini di questo lavoro, per questo motivo, si suggerisce l'introduzione di un'ulteriore distinzione: è necessario inserire un altro livello di interattività, in cui il fruitore diventa co-creatore dell'opera, che sarà denominata "interattività produttiva".

Questo livello di interattività prevede una fase di creazione di contenuti da parte del fruitore, si sostiene infatti che non sia sufficiente la stimolazione sensoriale dell'utente per definire un'opera come interattiva, è necessario che avvenga un ribaltamento dei ruoli tra autore e fruitore, ed anche la configurazione di un nuovo sistema percettivo capace di comprendere la vita collettiva delle Rete²⁶⁴.

Questo grado interattivo certifica il passaggio da un'estetica tradizionale, caratterizzata dalla contemplazione dell'opera, ad un'estetica dei nuovi media digitali²⁶⁵ basata su determinate modalità di produzione, fruizione e co-creazione.

La teorizzazione più vicina a quella appena proposta è stata quella fornita dall'artista digitale Tommaso Tozzi, già precedentemente citato come l'autore dell'opera *Hacker*

²⁶¹ Ivi, p.75.

²⁶² W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 1977.

²⁶³ S. Paone, *Arte e Tecnologia*, Milano, Ledipublishing, 2014. URL <https://usiena-air.unisi.it/retrieve/handle/11365/1017348/122437/Arte-e-Tecnologia.pdf> (ultimo accesso 14/02/2023).

²⁶⁴ A. Balzola, A. M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali. Storie, tecniche, linguaggi etiche ed estetiche del nuovo millennio*, Milano, Garzanti Editore, 2019, p.564.

²⁶⁵ Ivi, p.600.

Art BBS. L'artista toscano propone una distinzione tra *interattività di tipo A* e *interattività di tipo B*²⁶⁶: nel primo caso l'autore progetta un percorso personalizzabile ma definito, l'interpretazione del fruitore non può oltrepassare i limiti autoriali; nel secondo caso la centralità autoriale viene meno, l'utente è messo nelle condizioni di poter reperire e fruire tutti i contenuti che vuole, poiché messi a disposizione in modo immediato dalla Rete, ma detiene anche la facoltà di produrli, anche in modo collettivo e collaborativo, contribuendo alla costruzione del significato dell'opera.

Seppure lo sviluppo digitale abbia determinato uno slittamento della funzione creativa e produttiva sul fruitore, questo non implica di certo una totale perdita dell'impronta autoriale dell'artista, al contrario le loro azioni si svolgono sinergicamente rendendoli entrambi parti attive dell'opera.

L'autore detiene un nuovo tipo di responsabilità, quella di destrutturare ogni tipo di condizionamento nell'impiego della tecnologia, innescando nel fruitore un atteggiamento di "profanazione del dispositivo"²⁶⁷, volto a sottrarre l'opera dalla sacralità e restituendola ad un contesto condiviso.

Al fine di comprendere nel modo migliore le cause dello spostamento del baricentro, in ambito artistico, da creazione individuale e creazione condivisa, con una conseguente circuitazione gratuita e partecipata degli eventi artistici²⁶⁸, si può far riferimento ad un saggio di Antonio Calvani nel quale descrive la relazione interattiva che si costituisce tra individuo e dispositivo tecnologico.

Calvani parla del concetto di "coinvolgimento" dello spettatore, in cui sono coinvolte cinque diverse aree della personalità²⁶⁹: la dimensione *manipolativa spaziale*, poiché, come già visto, al fruitore si richiedono delle abilità intuitive e manipolative nel rapporto con l'opera; la dimensione *euristica*, in quanto non esiste un percorso che sia definitivo, il fruitore ha sempre la possibilità di ripristinare la sua esperienza; la

²⁶⁶ T. Tozzi, *Dal multimedia alla rete: ipertesto, interattività e arte*, in A. Balzola, A. M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali. Storie, tecniche, linguaggi etiche ed estetiche del nuovo millennio*, Milano, Garzanti Editore, 2019, pp.216-224.

²⁶⁷ G. Agamben, *Che cos'è un dispositivo*, Roma Nottetempo, 2006, p.45.

²⁶⁸ A. Balzola, P. Rosa, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Milano, Feltrinelli, 2011, p.63.

²⁶⁹ A. Calvani, *Dal libro stampato al libro multimediale. Computer e formazione*, Firenze, La Nuova Italia, 1990, pp. 114-117.

dimensione *esplorativa*, poiché, come già detto nell'ambito dell'ipertestualità, il fruitore, grazie alla struttura delle opere digitali, ha la possibilità di esplorare il contesto in modo libero e personalizzato; la dimensione *cognitiva*, poiché il fruitore, attraverso l'esplorazione e la partecipazione, apprende conoscenze, abilità e competenze che lo rendono capace di effettuare collegamenti percettivi-cognitivi; infine, la dimensione socializzante, poiché, come evidenziato dagli autori Rosa e Balzola, attraverso l'impiego dei media digitali, il consumo culturale diventa: "un processo generativo di relazioni e dinamiche sociali"²⁷⁰.

Questo breve *excursus* teorico è stato necessario per fornire una prospettiva dalla quale osservare ed interpretare le prime sperimentazioni di produzione e curatela artistica su piattaforma, ma anche le evoluzioni più contemporanee del fenomeno, che di seguito verranno proposte.

Il progetto che ha rotto il ghiaccio con la dimensione virtuale, provocando un cambiamento dei paradigmi della produzione e presentazione artistica, è stato il *C@C* – *Computer Aided Curating* ideato e creato dall'artista austriaca Eva Grubinger²⁷¹ e sviluppato in collaborazione con Thomax Kaulmann²⁷² nel 1993, periodo embrionale per lo sviluppo del World Wide Web.

Secondo il volantino di presentazione ideato da Grubinger, *C@C* si proponeva di essere "un'applicazione informatica in cui l'arte contemporanea poteva essere creata, vista, discussa e acquistata"²⁷³.

Il progetto rifletteva su alcune questioni, come ad esempio l'influenza esercitata dall'aumento della mobilità e dell'economicità delle tecnologie sull'estetiche dell'arte,

²⁷⁰ A. Balzola, P. Rosa, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Milano, Feltrinelli, 2011, p.50.

²⁷¹ Eva Grubinger è una scultrice e artista multimediale austriaca nata a Salisburgo nel 1970, formatasi presso la *Hochschule der Künste* di Berlino. La sua attività di ricerca è affine a discipline come la semiotica, la teoria della comunicazione e della percezione in un contesto multimediale; la piattaforma *C@C* uno dei suoi primi progetti, è anche quello con cui ha ottenuto il diploma.

²⁷² Thomax Kaulmann è un artista e programmatore informatico berlinese, noto nel panorama artistico digitale per essere uno dei membri fondatori dell'ASCII Art Ensemble.

²⁷³ A. Dekker, *Curating Digital Art. From Presenting and Collecting Digital Art to Networked Co-curation*, Valiz Making Public, 2020, p.17 URL <http://aaaan.net/curating-in-digital-art-from-presenting-and-collecting-digital-art-to-networked-co-curation/> (14/02/2023).

o anche sul modo in cui questi sviluppi potessero contribuire ad una ridefinizione del valore in favore dei concetti invece che degli oggetti²⁷⁴.

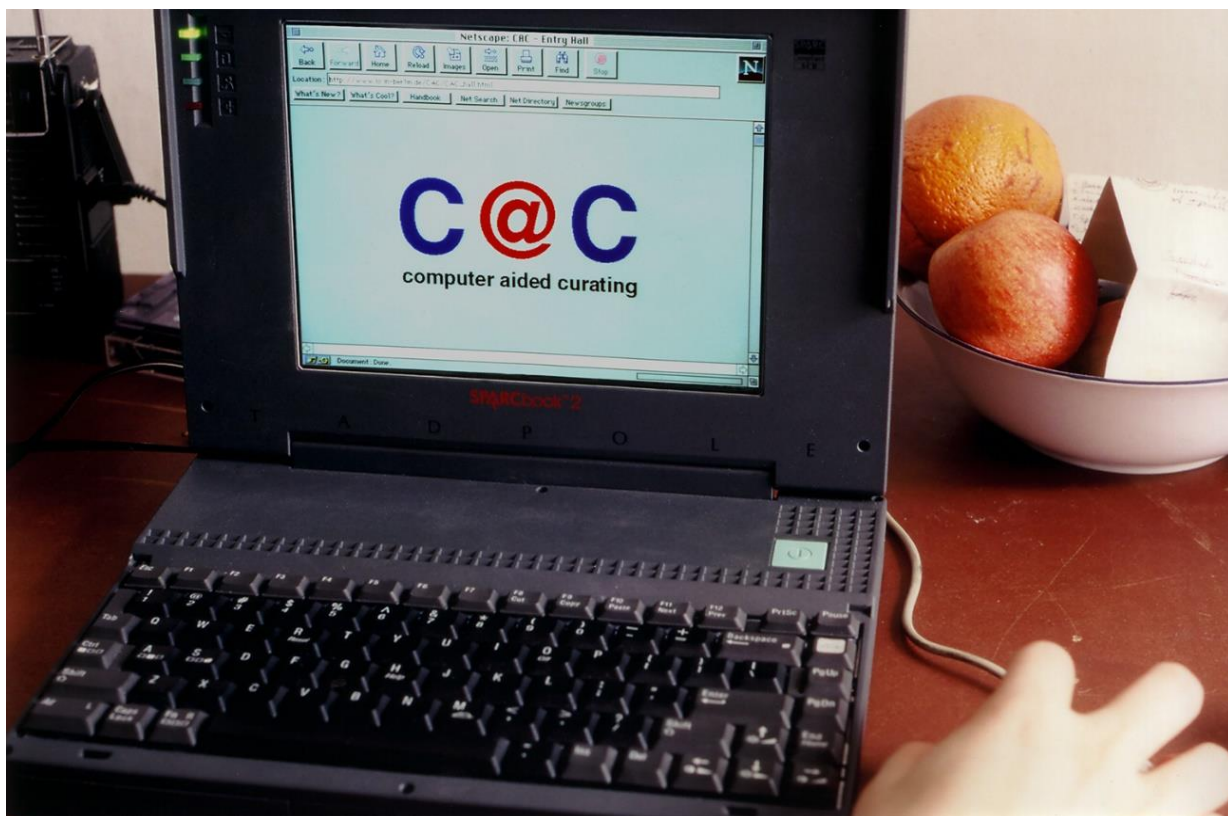


Fig. 37 C@C - Computer Aided Curating, 1993-1995.

Eva Grubinger, in collaborazione con il suo team, ha tentato di rispondere a queste domande esplorando la possibilità di curare arte digitale nella sua dimensione naturale, la dimensione virtuale.

Il sito web consisteva in un'interfaccia minimalista [fig. 37], chiamato il *C@C Navigator*, basato su una struttura ad albero, tipica dell'ipertesto, in cui ogni ramo conduceva ad un artista diverso e al suo progetto.

²⁷⁴ E. Grubinger, *C@C – Computer Aided Curating*. URL <https://www.evagrubinger.com/texts/eva-grubinger> (ultimo accesso 11/02/2023).

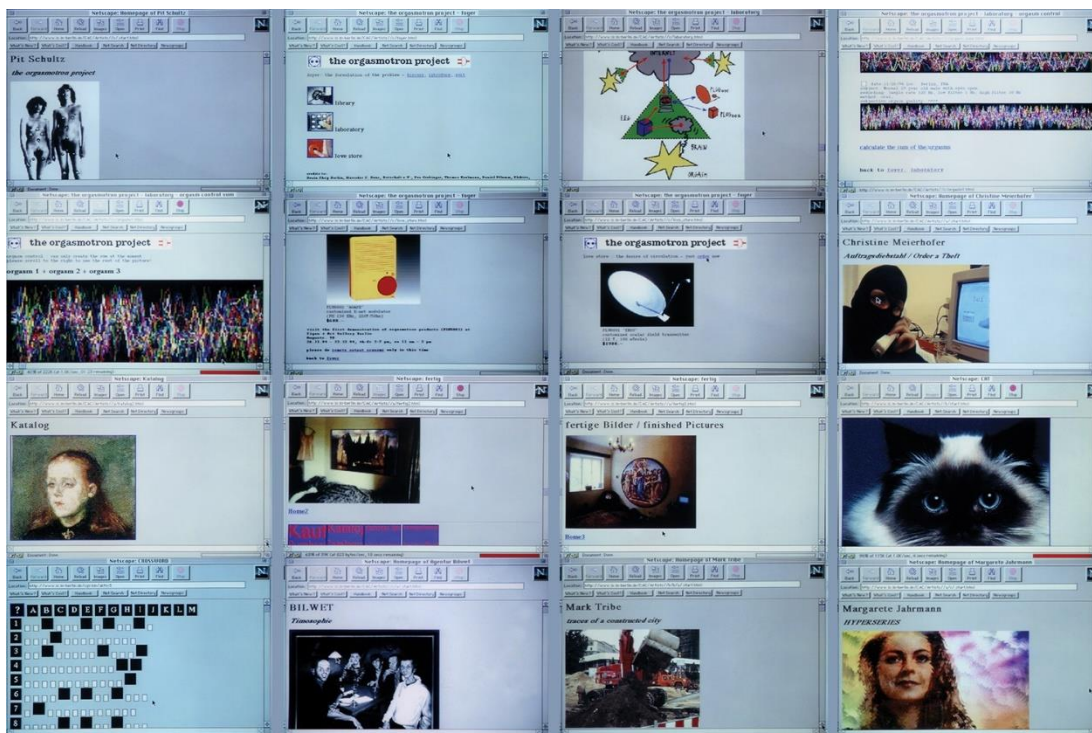


Fig. 38 C@C - Computer Aided Curating, Screenshots, 1993-1995.

Ogni artista era invitato a creare un'opera da inserire nel *navigator*, ma la sua azione di controllo era limitata alla scelta del tema ed alla produzione, la cura del contesto era invece affidata ad altri tre artisti scelti dall'autore dell'opera; in questo modo l'azione di selezione degli artisti passò dall'essere una scelta "imposta" di un solo individuo all'essere una scelta trasparente e collettivamente condivisa.

Questo funzionamento, tipico dei progetti artistici digitali, costituiva un tentativo di decentralizzare il ruolo del curatore²⁷⁵, trasformando il gesto curatoriale in un gesto meno autoritario.

Tra gli artisti che presero parte al progetto c'erano: Agentur Bilwet, Nina Fischer, Christine Meierhofer, Maroan El Sani, Pit Schultz e, il già citato fondatore di *Rhizome*, Mark Tribe [fig. 38]. Alcuni di loro non erano propriamente artisti digitali, anche alla luce del fatto che la diffusione della cultura tecnologica nel 1993 non aveva raggiunto ancora un alto livello, ma i progettatori e curatori di *C@C*, non volendo limitare

²⁷⁵ D. Quaranta, *Strategie espositive per l'arte digitale* (2019), in *Become a curator*, a cura di G. Romano, Milano, Postmedia Books, 2019, p.167.

l'utilizzo della piattaforma ai soli esperti, forniva un sistema, chiamato *Artist Menu*²⁷⁶, che facilitava il loro lavoro di creazione digitale, anche in assenza di specifiche competenze di programmazione.

Tutti i progetti presentavano le tre caratteristiche dell'ipermedialità prima individuate: una struttura ipertestuale, in cui il fruitore poteva esplorare liberamente il contesto ed il contenuto; una dimensione multimediale, che contribuiva all'effetto immersivo dell'esperienza; ed infine, una relazione interattiva con il fruitore, che era sempre spinto a partecipare attivamente ai processi di produzione di contenuto e costruzione di significato.

Due tra questi progetti, da citare per il particolare funzionamento, o per una spigliata originalità tematica sono *Order Theft* di Christine Meierhofer e l'*Orgasmotron Project* di Pit Schultz.

L'artista austriaca, con il suo progetto, ha voluto riproporre, attraverso una declinazione storicistica, il già menzionato fenomeno del plagiarismo in rete. Meierhofer, attraverso la piattaforma, invitava i fruitori a creare, o commissionare, delle copie identiche di opere rubate di celebri maestri come Caravaggio o Friedrich, o di opere rubate dalle collezioni pubbliche; successivamente, il fruitore doveva inserire l'opera nel suo contesto domestico fotografandola, postare la fotografia all'interno della piattaforma per renderla fruibile e disponibile dal resto della *community*²⁷⁷.

Meierhofer, oltre ad alimentare l'acceso dibattito sui concetti di "privato" e "pubblico" delle collezioni, era riuscita a creare un nuovo sistema di produzione e circuitazione delle immagini, un sistema creativo, collaborativo, gratuito e partecipato.

Pit Schultz, invece, decise di riflettere su un altro aspetto molto importante durante i primi anni Novanta, ovvero il diffuso feticismo della società nei confronti della tecnologia, il suo *Orgasmotron Project* indaga, in modo quasi ironico, questa tensione tra euforia tecnologica ed euforia erotica.

²⁷⁶ A. Dekker, *Curating Digital Art. From Presenting and Collecting Digital Art to Networked Co-curation*, Valiz Making Public, 2020, p.19.

²⁷⁷ A. Dekker, *Collecting and Conserving Net Art: Moving Beyond Conventional Methods*, London, Routledge, 2018, p.110.

Schultz nel 1993 decise di costituire quello che definì come un “archivio paradossale”, successivamente denominato *e-smog*, ed utilizzò dei criteri e dei metodi scientificamente precisi nei processi di creazione; al fine di arricchire il suo archivio, ed in occasione della sua partecipazione al *C@C* decise di registrare, campionare ed archiviare un gran numero di onde cerebrali durante l’orgasmo degli individui. Le registrazioni in archivio erano classificate sulla base di numerosi criteri, dal genere (se maschile o femminile), dall’età, dall’intensità, e anche, ironicamente, dalla veridicità dello stesso orgasmo.

L’archivio non aveva solo finalità conservative, ma anche interattive: Schultz progettò il suo “negozio dell’amore”, ovvero un portale dove metteva a disposizione del fruitore due tipi di interfaccia, rispettivamente denominati *Eros* e *Agape*; in base alla scelta compiuta, il fruitore percepiva le onde in modo differente, nel caso di *Eros* in un modo forte, immersivo e passionale, nel caso di *Agape* la percezione era più morbida e delicata. In caso di apprezzamento, il fruitore aveva anche l’opportunità di acquistare una copia delle onde cerebrali semplicemente attraverso un *download*.

C@C era fornito anche di un’area di discussione pubblica, in cui gli utenti potevano commentare le opere, impegnarsi in discussioni collettive o entrare direttamente in contatto con gli artisti; inoltre, era presente anche una *business area*, uno spazio dedicato alla vendita delle opere, il progetto ha tentato di creare introiti commerciali e di avviare una discussione sul valore dell’arte digitale e sulle sfide di collezionarla.

Nonostante la natura esclusivamente virtuale del progetto, al fine di promuoverne l’esistenza, fu anche presentato in diverse mostre di arte contemporanea internazionali come il *Frankfurt Art Fair*, il festival *Ars Electronica* di Linz, la mostra *Cosmos* presso *Le Magasin* a Grenoble [fig. 39], e anche, più recentemente, in occasione di una mostra intitolata *Berlin. Zentrum der Netzkunst – damals und heute* alla *panke.gallery* di Berlino.



Fig. 39 C@C - Computer Aided Curating, Installazione, Le Magasin Centre National d'Art Contemporain, Grenoble 1995.

Il tentativo di produrre dei guadagni economici, seppur in modo parzialmente fallimentare, fu ripreso due anni dopo dall'artista russa Olia Lialina con la sua piattaforma chiamata *First Real Net Art Gallery*. Poco tempo dopo il progetto prese il nome di *Last Real Net Art Museum*, e divenne la "casa" della sua prima, e più longeva, opera *internet based*, *My Boyfriend Came Back From The War*²⁷⁸.

Questo progetto, che abbreviato prende il nome di *MBCBFTW*, riuniva in sé due dimensioni apparentemente lontane, a tratti inconciliabili, quella della narrativa e quella dell'interattività ludica²⁷⁹. Lialina conduceva una ricerca per conciliare la narrazione online con un linguaggio appartenente alla sfera delle sceneggiature cinematografiche, in questo progetto, quindi, decise di dare rilievo principalmente alla narrazione per mezzo di testi ed immagini, in un contesto ipertestuale, immersivo e ludico.

²⁷⁸ URL <http://www.teleportacia.org/war/> (ultimo accesso 11/02/2023)

²⁷⁹ M. Redaelli, *My Boyfriend Came Back From The War: una narrazione visiva di Olia Lialina*, in "Quaderni di Venezia arti" 2, *Testo e immagine. Un dialogo dall'antichità al contemporaneo* (17-30), qui p.29. URL https://edizionicafoscari.unive.it/media/pdf/books/978-88-6969-363-2/978-88-6969-363-2-ch-01_Wb6NBX5.pdf (ultimo accesso 14/02/2023).

La narrazione inizia con una schermata nera che presenta solo una scritta in alto a destra: “*My boyfriend came back from the war. After dinner they left us alone*”. L’unica possibilità per il fruitore, che deve essere dotato anche di uno spirito intuitivo, è quella di cliccare sulla scritta, che in realtà è un collegamento ipertestuale che lo proietta nella prima sequenza d’immagini della narrazione.

La prima schermata raffigura in alto a destra una finestra con affaccio su un giardino, ed in basso a sinistra l’immagine di una coppia seduta che guarda in direzioni opposte; ancora una volta il proseguimento della narrazione è affidato al gesto del fruitore, l’unico modo per procedere è cliccare sull’immagine della coppia, che porta alla seconda schermata, che, in aggiunta alla prima, presenta un autoritratto della stessa Lialina e i primi frammenti di testo, che vengono interpretati come il dialogo tra i due amanti [fig. 40].

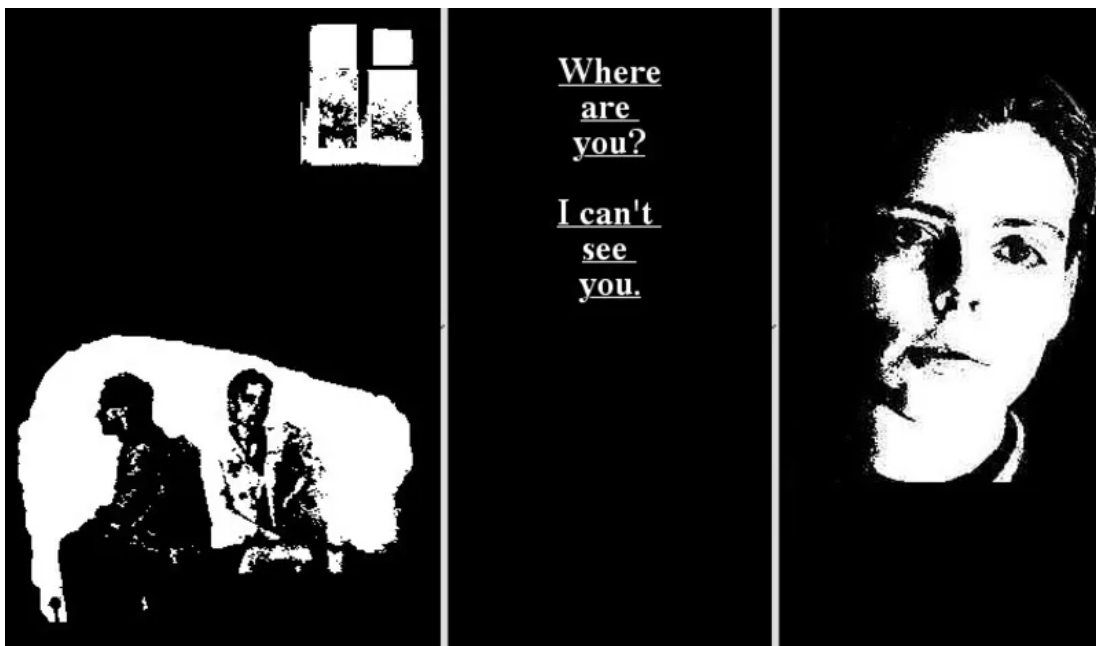


Fig. 40 Olia Lialina, My Boyfriend Came Back From The War, Screenshot, 1996-.

Attraverso i click sui collegamenti ipertestuali, celati nelle immagini o nei frammenti testuali, la narrazione procede, raccontando la storia di questo rientro, non particolarmente felice, da un periodo di guerra. In questa sede non si ritiene importante concentrarsi sui contenuti della narrazione, quanto sulle sue funzionalità ed in particolar sul modo in cui riesce a coniugare la dimensione narrativa cinematografica con un coinvolgimento attivo ed interattivo per il fruitore.

Lialina, anche grazie alla struttura ipertestuale del progetto, è riuscita a rendere il fruitore un co-produttore, o un co-regista volendo dare rilievo alla dimensione cinematografica, dell'opera: seppur all'interno di uno schema predefinito dall'artista che presentava dei limiti alla narrazione, al fruitore veniva data la libertà di aprire e chiudere le finestre [fig. 41], di spostarle, di ingrandire o rimpicciolire i *frame* narrativi, e di gestirne il montaggio.

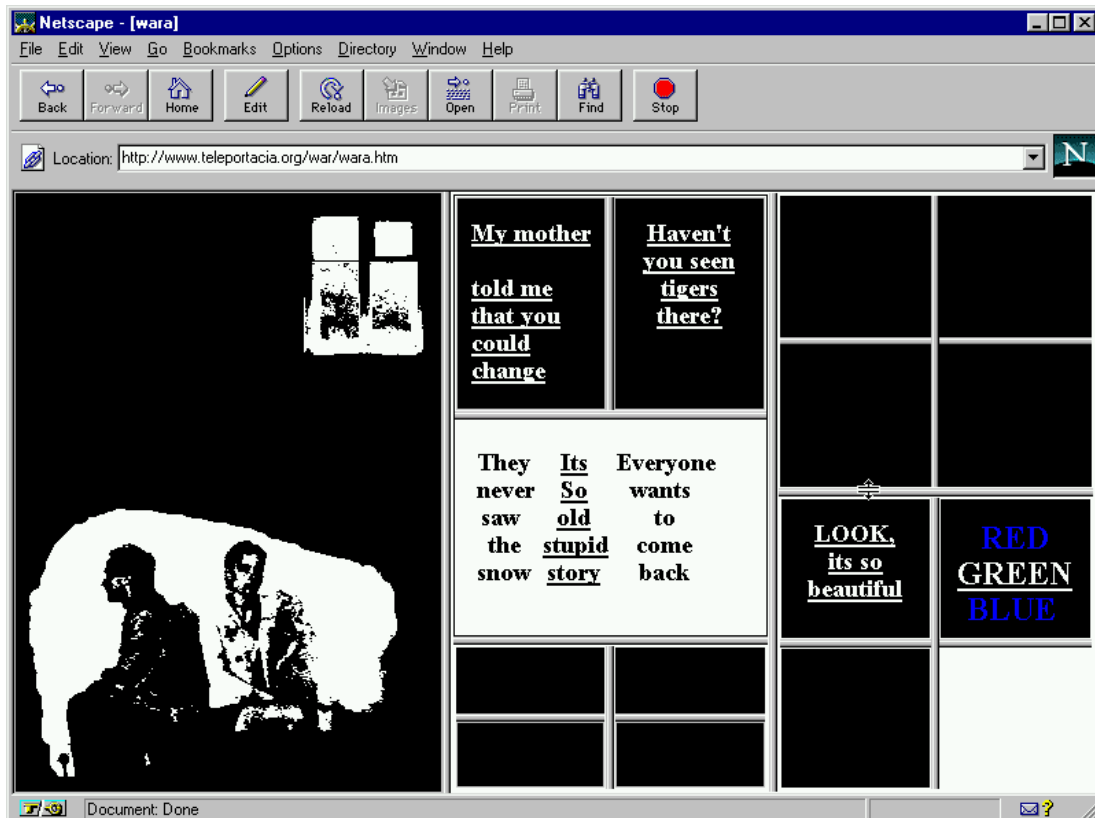


Fig. 41 Olia Lialina, My Boyfriend Came Back From The War, Screenshot, 1996-.

Il fruitore, sfruttando al massimo il grado di interattività del medium, smetteva di essere uno spettatore passivo, a cui era concessa la sola contemplazione dell'opera, e diventava una parte attiva del processo di produzione²⁸⁰. L'aspetto interattivo, definibile anche ludico, risultava essenziale ai fini del funzionamento del progetto, ma anche ai fini dello sviluppo della relazione tra utente e dispositivo.

²⁸⁰ L. Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge 2001, p. 98.

Il sociologo Johan Huizinga, in un suo saggio intitolato proprio *Homo ludens*, ha tentato di rendere espliciti i punti di contatto, e anche di vantaggio, tra la sfera del gioco e la sfera culturale, affermando che:

Il gioco si fissa subito come forma di cultura. Giocato una volta, permane nel ricordo come una creazione o tesoro dello spirito, è tramandato, e può essere ripetuto in qualunque momento, sia subito [...] sia anche dopo un lungo intervallo. Questa possibilità di ripresa è una delle qualità essenziali del gioco.²⁸¹

Il gioco, quindi, consente di attribuire un carattere esperienziale alla pratica di consumo culturale digitale, rendendo memorabile l'evento, e sedimentando all'interno dell'individuo le conoscenze e le competenze adatte a questo tipo di consumo attivo e partecipato.

Le interazioni, in *My Boyfriend Came Back From The War*, hanno ricoperto un ruolo molto importante anche per la sopravvivenza stessa del progetto: Lialina, nel corso di questi ventisei anni, ha iniziato a collezionare e archiviare tutte le informazioni relative a MBCBFTW, in particolar modo le interazioni degli utenti, che sono diventate delle fonti essenziali per la conservazione del progetto. Ad oggi, il *Last Real Art Museum* di Olga Lialina continua ad esistere, e sul sito è possibile fruire ben 37 diverse versioni dell'opera, che nel tempo è stata soggetta a modifiche ed interpretazioni da parte della stessa artista, o da parte di altri creatori.

Questo progetto ha costituito un esempio, per tutti i lavori successivi, di come strutturare la produzione, la diffusione e il consumo di un'opera digitale, ovvero unendo alcune delle caratteristiche fondamentali della net.art: la manipolazione di contenuti altrui e la condivisione pubblica delle proprie opere²⁸², il tutto in un contesto immersivo, coinvolgente, collettivo e ludico.

²⁸¹ J. Huizinga, *Homo ludens*, tr. it. di C. Van Schendel, Torino, Einaudi, 2002, p.13. URL https://www.filosofico.net/Antologia_file/AntologiaH/HUIZINGA_%20REGOLE%20E%20TRASGRESSIONI.htm (14/02/2023).

²⁸² M. Redaelli, *My Boyfriend Came Back From The War: una narrazione visiva di Olia Lialina*, in "Quaderni di Venezia arti" 2, *Testo e immagine. Un dialogo dall'antichità al contemporaneo* (17-30), qui p.29. URL https://edizionicafoscari.unive.it/media/pdf/books/978-88-6969-363-2/978-88-6969-363-2-ch-01_Wb6NBX5.pdf (ultimo accesso 14/02/2023).

La matrice collettiva e collaborativa dei progetti artistici e curatoriali digitali si concretizzò, pochi anni dopo l'inizio del nuovo secolo, nella creazione dei *surf clubs*, un fenomeno che veniva spesso descritto come risposta all'ascesa del Web 2.0.

I *surf clubs* erano piattaforme organizzate ed utilizzate da un gruppo di persone, artisti e no, che condividevano un'estetica dei contenuti simile; il loro funzionamento era molto simile a quello di un blog, aperto e condiviso, ognuno era libero di postare i propri contenuti, tendenzialmente immagini accompagnate da parole chiave che le rendevano facilmente rintracciabili, e di renderli disponibili alla collettività per la fruizione e la discussione.

Queste piattaforme rappresentavano la forma più democratica e collettiva di pratiche curatoriali, a seconda della *community* variavano sia il contesto che la tematica dei contenuti, alcuni si presentavano sotto una forma strutturale simile rispetto agli esempi di ipertesti finora analizzati, altri invece come dei browser di ricerca informali.

In alcuni casi, come il *Club Inernet* (2008-2009) fondato da Harm van den Dorpel, si seguivano dei modelli curatoriali più convenzionali, che ricordavano gli asset delle mostre tradizionali, ma trasposti nella dimensione virtuale. L'artista, in questo caso anche curatore del progetto, invitava specifici ospiti a presentare i loro lavori, che venivano organizzati secondo la classica struttura ad albero, che enfatizzava la libera circolazione delle informazioni sul web: ogni lavoro aveva la sua pagina indipendente, da quella pagina il fruitore aveva la possibilità di visitare, tramite collegamento ipertestuale, il profilo personale dell'artista o di avviare una conversazione pubblica.

In altri casi invece, i *surf clubs* venivano concepiti come “un atto ibrido, che coinvolgeva sia una ricerca curatoriale sia un gesto artistico concettuale”²⁸³, dove il termine “atto” è strettamente collegato al concetto di *versioning*, ovvero la manipolazione e alterazione di qualcosa, che costituisce anche un costrutto critico, attraverso il commento o la modifica del contenuto; l'atto di *versioning* non era riservato ai soli artisti, ma a tutta la comunità artistica che orbitava all'interno dei *clubs*, utenti inclusi.

²⁸³ A. Dekker, *Curating Digital Art. From Presenting and Collecting Digital Art to Networked Co-curation*, Valiz Making Public, 2020, p.24.

Questo è il caso di *VVORK* [fig. 42], una piattaforma creata nel 2006 da Aleksandra Domanovic, Oliver Laric, Christoph Priglinger e Georg Schnitzer; questo collettivo di artisti utilizzava la piattaforma per postare, in media, quattro immagini al giorno di opere d'arte dalle quali avevano tratto ispirazione, creando dei set visivi associativi nel processo. La loro pratica curatoriale, seppur semplicistica, riscosse molto successo e, nel giro di poco tempo, divenne una piattaforma molto popolare tra utenti, ma anche tra personalità appartenenti al mondo artistico come critici e curatori, utilizzata principalmente come strumento di ricerca informale.

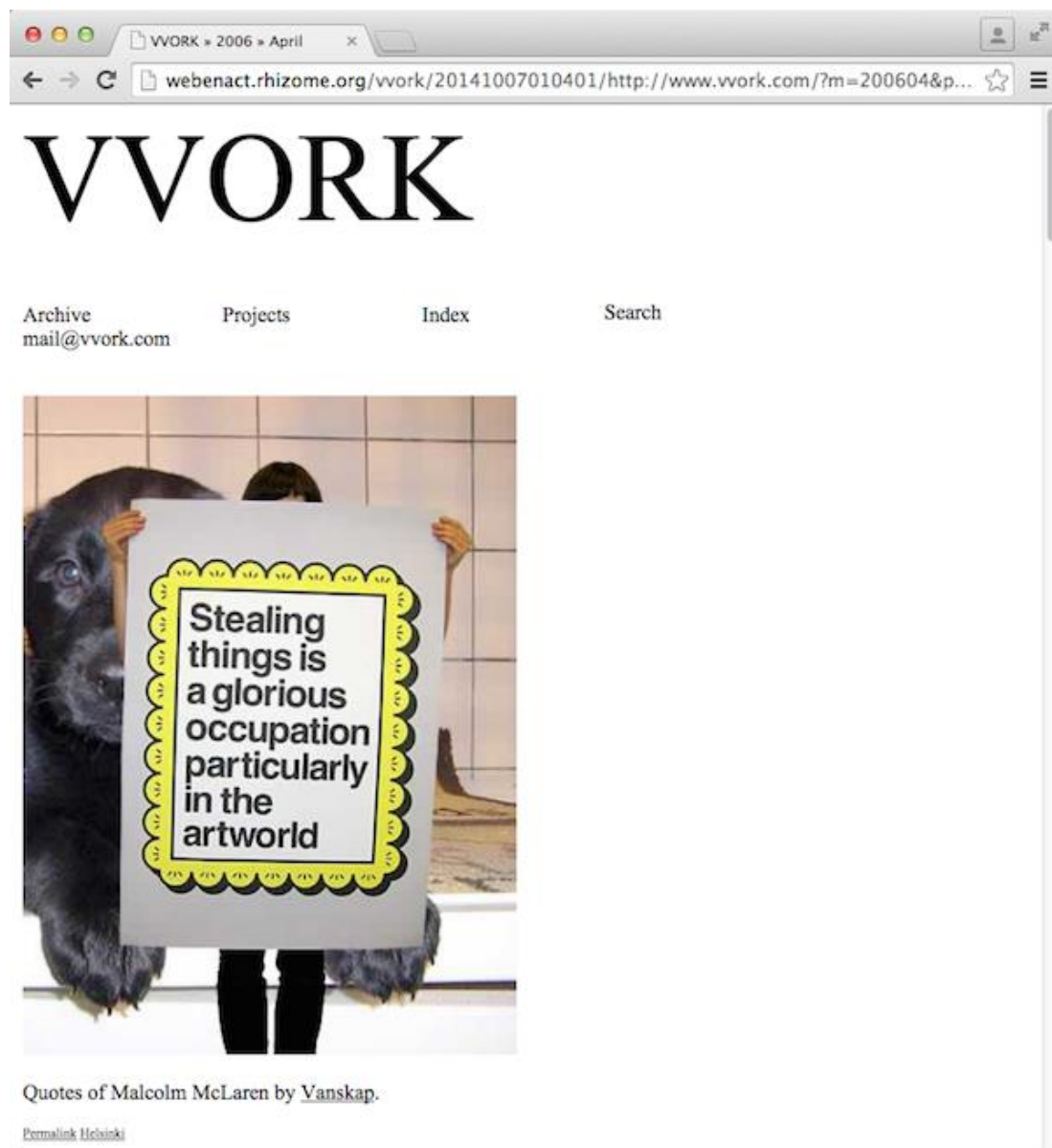


Fig. 42 VVORK, Screenshot, 2006 - 2012.

Nonostante la mancanza di un'estetica caratterizzante, VVORK svolse un ruolo determinante da un punto di vista sociale, infatti, con la loro pratica, gli artisti, misero in discussione l'autorevolezza dei professionisti come validatori di qualità artistica, in favore di una curatela collettiva e collaborativa.

I *surf clubs*, rispetto alle pratiche curatoriali convenzionali, possedevano una peculiarità, ovvero l'attenzione nei confronti delle interazioni sociali che costituivano lo stesso atto curatoriale. In tal senso, curare non significava più prendersi cura dell'oggetto, bensì prendersi cura della rete sociale che costituiva il processo; si assisteva sempre di più ad un cambio di rotta dalla curatela delle opere alla curatela dei processi concettuali.

Per concludere questa breve presentazione di progetti curatoriali digitali, che finora si è concentrata, come il resto del lavoro di ricerca, sul ventennio a cavallo tra i due secoli, si è pensato di proporre due lavori più recenti, che per molti aspetti recuperano i processi di funzionamento, l'estetica e le finalità dei loro predecessori, ma presentano anche le influenze dei più recenti sviluppi tecnologici e sociali.

Il primo progetto curatoriale è *New Scenario*²⁸⁴, un sito web ideato e creato dagli artisti tedeschi Paul Barsch e Tilman Hornig nel 2014; si tratta di una piattaforma in cui si sperimentano nuovi formati espositivi per mostre d'arte *online*.

La struttura di base è di tipo ipertestuale, per certi aspetti ricorda l'impostazione narrativa descritta con *My Boyfriend Came Back From The War*, ma a differenza del progetto di Lialina, gli artisti hanno deciso di integrare altri tipi di artefatti all'interno dello spazio virtuale. I contenuti sono di tipo multimediale, immagini, suoni, video e animazioni, ma non si tratta di contenuti elaborati solo ed esclusivamente per mezzo di dispositivi tecnologici.

La pagina iniziale del sito si presenta come uno sfondo nero con un elenco di collegamenti ipertestuali, che rimandano ai singoli progetti; l'utente è libero di esplorare il sito liberamente, scoprendone le strutture e le regole di funzionamento,

²⁸⁴ URL <http://newscenario.net/> (ultimo accesso 11/02/2023).

risulta quindi essenziale, oltre alla curiosità, una capacità pratica di utilizzo dei dispositivi tecnologici ed un certo grado di intuizione.

Le tematiche dei progetti proposti sono estremamente eterogenee, e variano a seconda del numero di artisti coinvolti e del campo di ricerca scelto, ma tendono sempre a sondare nuove soluzioni spaziali espositive.

Uno dei progetti più noti, entrato a far parte anche della nona edizione della Biennale di Berlino nella sezione online, è *BODY HOLES*. Gli artisti hanno deciso di esplorare la dimensione spaziale del corpo umano, in particolare degli orifizi, tentando di interpretarla come spazio espositivo; attraverso un processo di creazione multimediale, e tecnologicamente avanzato, hanno creato un'esibizione che segue un percorso all'interno del corpo umano [fig. 43-44].



Fig. 43 New Scenario, *BODY HOLES*, 2015.

Secondo gli artisti che hanno preso parte a questa mostra, il vantaggio di curare e di fruire esclusivamente nella dimensione virtuale è che non è necessario sottostare alle regole che dominano il mondo reale, di conseguenza nella dimensione della rete possono essere allestite esibizioni che plasmano la percezione spaziale dell'individuo, creando un contesto nel quale tutto può succedere, anche l'allestimento di una mostra all'interno degli orifizi umani.

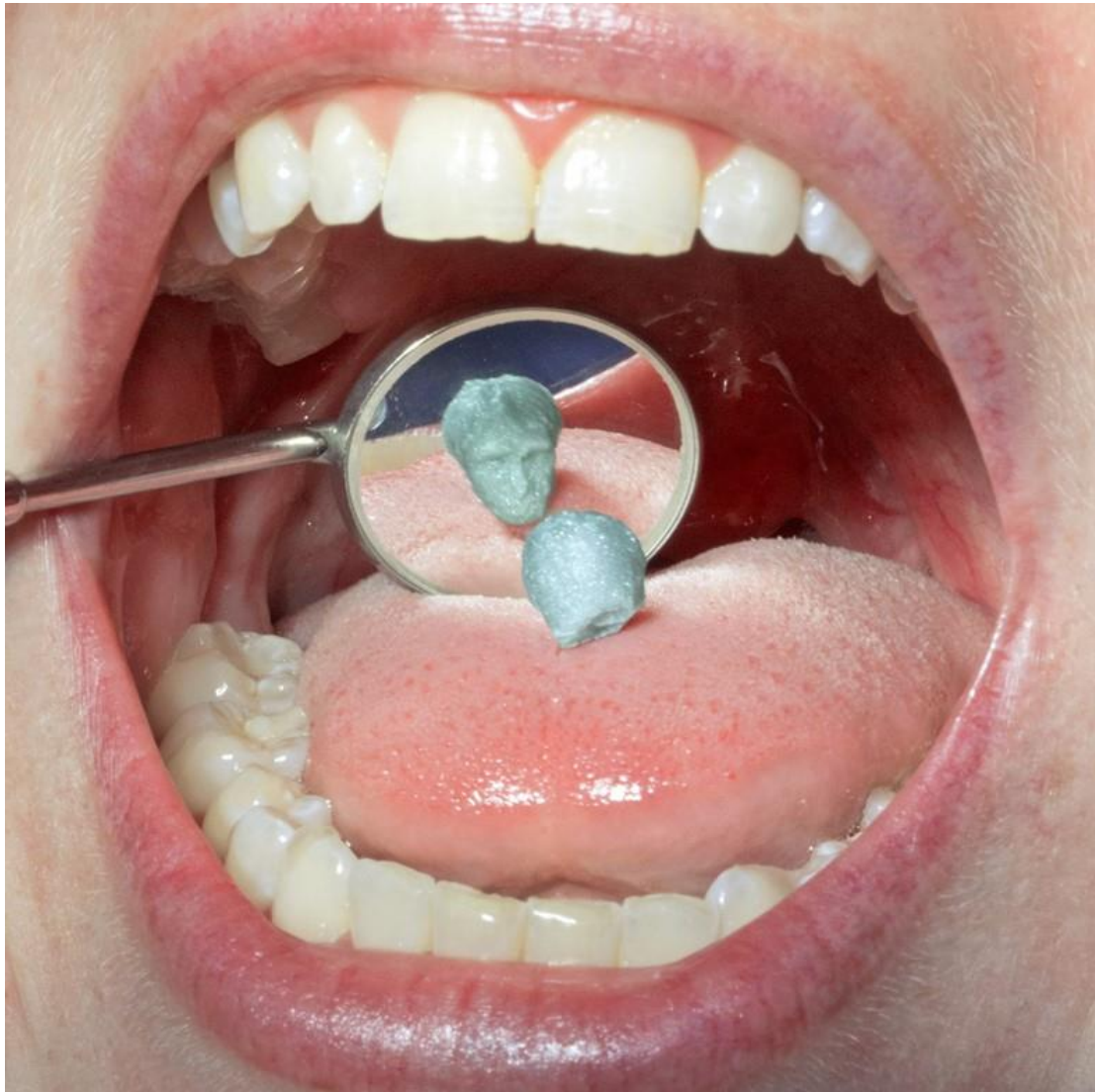


Fig. 44 New Scenario, BODY HOLES, 2015.

Allo stesso modo, è possibile riprodurre dei contesti espositivi che, senza l'ausilio tecnologico, non sarebbero stati possibili, come ad esempio l'allestimento di una mostra nell'era cretacea; questo è il caso del progetto del 2015 *Jurassic Paint*.

In questo progetto 14 artisti sono stati invitati a scegliere una propria opera e a collocarla in un ambiente naturale riprodotto, abitato da dinosauri appartenenti ad ogni era. La catalogazione dei lavori segue una metodologia scientifica, appena apre il collegamento ipertestuale, l'utente visualizza una tabella dove sono segnalati: il nome del dinosauro rappresentato, l'era alla quale appartiene, la sua dimensione, il nome dell'artista, il titolo dell'opera integrata, le dimensioni dell'opera e l'anno di produzione.

Queste informazioni, in particolar modo le dimensioni del dinosauro e dell'opera, sono utili a rendere la rappresentazione il più realistica possibile, pur nelle sue condizioni paradossali di esistenza. Quindi diventa possibile visualizzare l'opera *Witch* di Joshua Abelow, allestita nella natura selvatica dell'era cretacea, mentre viene osservata da un triceratopo [fig. 45].



Fig. 45 Joshua Abelow, Untitled (*Witch*), Jurassic Paint, New Scenario, 2015.

O anche l'opera-manifesto *Stop Aids* [fig. 46] di Tilman Hornig appesa ad un albero nel periodo tardo giurassico con accanto un imponente Ceratosauo, o ancora l'opera

Amusement Park [fig. 47] di Jaakko Pallasvuo inserita in mezzo ad un gruppo di ornitolesti nella prima fase giurassica.



Fig. 46 Tilma Hornig, *Stop Aids, Jurassic Paint, New Scenario*, 2015.



Fig. 47 Jaakko Pallasvuo, *Amusement Park, Jurassic Paint, New Scenario*, 2015.

Il secondo, e ultimo, progetto più recente, che conclude questa breve riesamina è *The Recombinants*, una piattaforma curatoriale ideata dall'artista Madja Edelstein Gomez e sviluppato da Martin Neddham ed Esteban Guez.

Questa mostra, che proietta il mondo delle esposizioni in un contesto futuristico, parte da una domanda ben precisa: “può, un’esibizione, essere curata da un’intelligenza artificiale?”²⁸⁵. Risulta chiaro fin da subito il grado di sperimentazione provocatoria del progetto, che è stato definito come il primo caso di “curatela meccanica”, ovvero affidata interamente ad un algoritmo matematico.

Il progetto presenta degli elementi convenzionali, come ad esempio la partecipazione attraverso una *open call*, la presenza di un database e una presentazione finale, ed altri fortemente sperimentali. Il sistema è basato su algoritmi di *Deep Learning*, che sono stati programmati tenendo conto di tutte le informazioni possibili: dai dati relativi alle opere in mostra, alle informazioni personali sugli artisti e sugli utenti (le loro preferenze in vari ambiti della vita), che venivano raccolte attraverso una conversazione iniziale con il *chatbot* della curatrice [fig. 48].

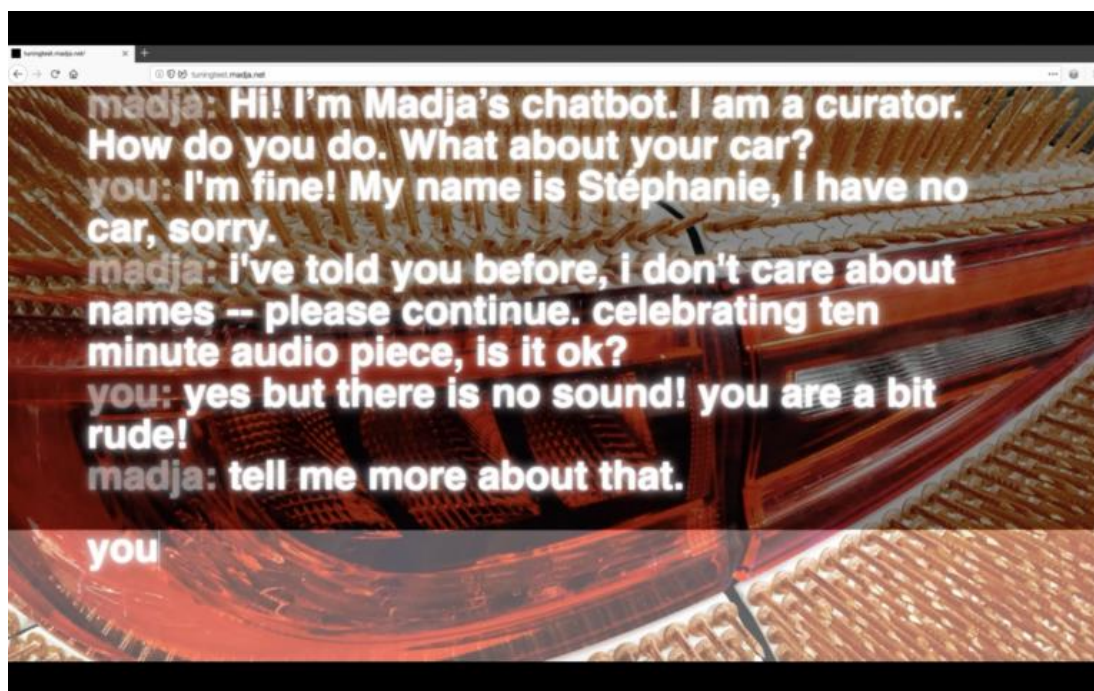


Fig. 48 Madja Edelstein Gomez, *The Recombinants*, 2017.

²⁸⁵ URL <https://www.neddham.info/madja-e-g-online-curator/> (ultimo accesso 11/02/2023).

La vera sperimentazione inizia nel momento della fruizione: dopo aver tenuto una conversazione con il *chatbot*, ciascun utente inizia la propria esplorazione e diventa parte della comunità dei *Recombinants*.

Ogni utente segue un percorso diverso, che cambia in base alle informazioni che vengono man mano inserite nel software, è il sistema di intelligenza artificiale a decidere in che modo l'utente deve visitare la mostra, procedendo in un processo di associazioni cognitive-mentali.

In questo senso, *The Recombinants* è un'esibizione con una vita eterna, poiché i dati vengono continuamente rigenerati o ricombinati in configurazioni diverse, [fig. 49] a seconda delle interazioni tra fruitore e sistema. Come spiegato dalla stessa curatrice, visitare questa mostra significa rinunciare ad una piccola parte della propria identità al fine di mescolarla con l'identità collettiva dei partecipanti, raggiungendo un grado di proliferazione illimitata²⁸⁶.

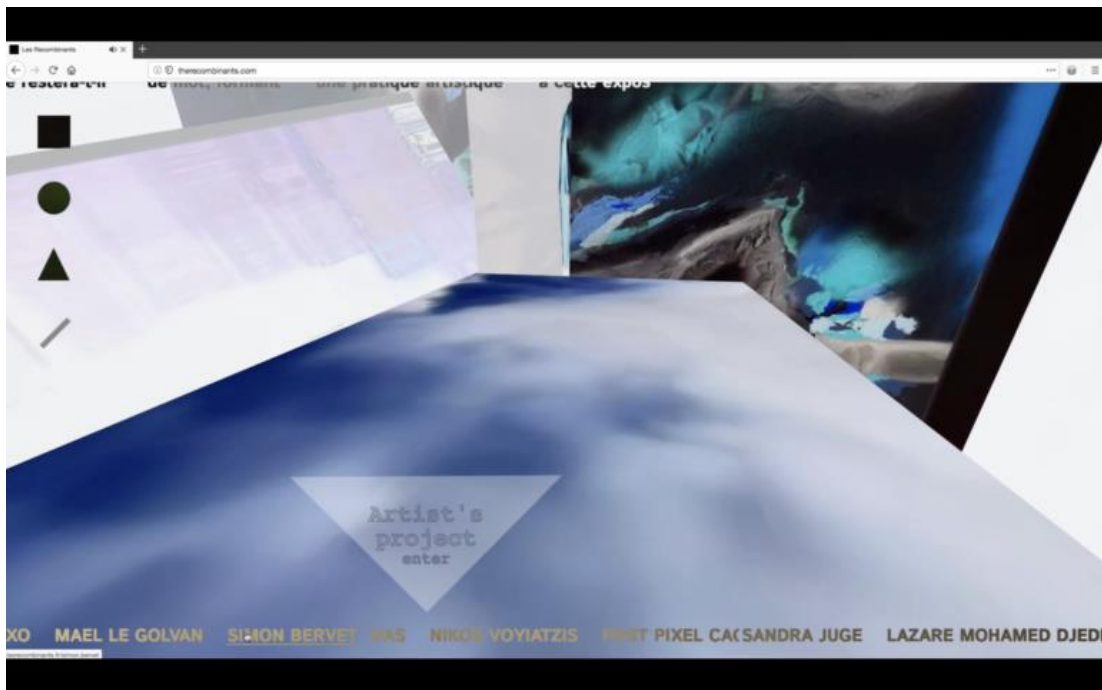


Fig. 49 Madja Edelstein Gomez, *The Recombinants*, Screenshot, 2017.

²⁸⁶ A. Dekker, *Curating Digital Art. From Presenting and Collecting Digital Art to Networked Co-curation*, Valiz Making Public, 2020, p.82.

Questi ultimi due esempi di progetti digitali intendono fungere da spunti di riflessione sui più recenti sviluppi tecnologici relativi al panorama artistico, tematica che necessiterebbe di un lavoro di ricerca a sé stante.

Il resto del paragrafo, invece, si pone come una prospettiva da cui osservare, o una chiave lettura con cui interpretare, il fenomeno delle piattaforme digitali utilizzate come mezzo produttivo, espositivo e fruitivo. In particolare, si è voluta riservare particolare attenzione al mutamento del ruolo curatoriale nel momento in cui l'esibizione è stata trasposta nella dimensione virtuale.

Sulle piattaforme, il gesto curatoriale cambia le sue funzioni principali: non è più indirizzato alla cura dell'oggetto, bensì del processo, cessa di essere un gesto individuale in favore di una dimensione collettiva. La cosiddetta *networked curation* enfatizza la sinergia delle azioni di curatori, oggetti, fruitori e dispositivi tecnologici; il focus dell'attività curatoriale passa dalle opere e gli artisti ai processi e sistemi.

In questo contesto, il ruolo del curatore in rete potrebbe essere definito come quello di un agente che tenta di tessere nuove relazioni tra estetiche, tecniche, tecnologie, artisti e fruitori; dal momento in cui l'arte ha iniziato ad essere prodotta, diffusa e fruita sul web, ed è stata resa accessibile in modo gratuito a tutti gli utenti, il ruolo del curatore è diventato un singolo nodo in un contesto ecologico più ampio composto da numerosi agenti attivi e partecipanti.

Conclusioni

Con questo lavoro di ricerca si è tentato di indagare l'universo delle pratiche curatoriali digitali da una prospettiva trasversale, di stampo principalmente socio-antropologico, attraverso l'impiego di strumenti eterogenei, dalle teorie dei sociologi dei media del secolo scorso come Marshall McLuhan, Jay David Bolter e Richard Grusin, ai contributi di alcune personalità che hanno concorso a ridefinire il concetto di curatela, soprattutto in ambito mediale, come Christiane Paul, Annet Dekker e Domenico Quaranta.

Le pratiche di produzione e curatela artistiche digitali, nonostante la loro nascita relativamente recente, si sono sviluppate in modo talmente esponenziale che è risultato necessario delimitare, tematicamente e temporalmente, i contributi e i fenomeni presi in considerazione.

Si è deciso, pertanto, di concentrare il discorso principalmente sulle pratiche digitali concepite e sviluppate nel ventennio a cavallo tra il 1990 e il 2010; questa scelta è motivata da due ragioni strettamente interrelate: *in primis* questo è il periodo nel quale si concretizzano le teorie sociologiche e mediatiche teorizzate nella seconda metà del Novecento prese in considerazione nel primo capitolo; in secondo luogo, i fenomeni che nascono in questo intervallo temporale gettano le basi concettuali e pratiche per i più recenti sviluppi tecnologici e mediatici legati alla produzione artistica.

In questo processo, finalizzato alla delineazione di un nuovo paradigma di produzione e circuitazione dell'arte all'interno del panorama mediale contemporaneo, sono stati individuati tre punti chiave: l'analisi del funzionamento dei media, sia quelli tradizionali che quelli più innovativi, all'interno della dinamica contenuto-medium-pubblico; la ridefinizione del concetto di "spazio espositivo", un processo iniziato con il lavoro delle avanguardie del secondo Dopoguerra e sfociato nella creazione di una nuova dimensione virtuale definito *cyberspazio*; la ridefinizione del ruolo del fruitore, che da spettatore passivo relegato alla sola contemplazione diventa un partecipante attivo ai processi di produzione artistica e costruzione del significato, soprattutto grazie all'impiego di strumenti tecnologici intermediari che permettono un nuovo tipo di accesso alle opere.

Analizzando l'evoluzione delle pratiche artistiche e curatoriali a partire dagli anni Novanta del Novecento, i cui cambiamenti erano dovuti principalmente al crescente sviluppo e alla massiccia diffusione di tecnologie digitali, ci si è resi conto di quanto siano state predittive le teorie mediatiche della scuola di sociologi degli anni Sessanta.

Seppur il concetto di *interattività*, nella sua dimensione afferente alle tecnologie, sia nato solo alla fine del secolo, già trent'anni prima Guy Debord e Marshall McLuhan ne avevano fornito alcune teorie.

Il sociologo francese all'interno di *La Società dello Spettacolo*, edito nel 1967, aveva già anticipato quali cambiamenti sarebbero intercorsi, sia per l'arte ma per la vita in società in generale, nelle comunità fondate e sviluppate su tecnologie nate successivamente. Con il concetto di *spettatorialità*, opposto a quello di *situazione*, Debord descriveva un passaggio molto importante, che sarebbe avvenuto solo alcuni decenni dopo, ossia il superamento della condizione di passività e alienazione del fruitore grazie a dinamiche interattive e collettive.

McLuhan invece era stato capace di cogliere la più profonda peculiarità dei media digitali anni prima del loro reale sviluppo, quella lo stesso sociologo avrebbe definito come "freddezza", ovvero la necessità di un contributo attivo da parte del fruitore nell'atto stesso del consumo. Nella teorizzazione di questa categoria dei media, avvenuta nel 1964, McLuhan addirittura si riferiva alla televisione come a un medium freddo, ed è curioso pensarlo poiché se si considerassero i più recenti sviluppi tecnologici digitali, e i nuovi gradi di interattività raggiunti nel rapporto tra prodotto e fruitore, non si dubiterebbe nel considerare la televisione come un medium caldo, che limita lo spettatore alla sola visione ed interpretazione del testo.

Un altro merito del sociologo canadese è stato quello di aver racchiuso nell'assunto "il contenuto di un medium è sempre un altro medium"²⁸⁷ tutto il potenziale dei prodotti artistici ipermediali, anticipando di molto la capacità dei media digitali di impiegare tutti gli altri media tradizionali nei processi di produzione del contenuto ed interazione con il fruitore. Il concetto di ipermedialità sarebbe stato teorizzato solo nel 1999 da

²⁸⁷ M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, (1964), tr. it. della II ed. (1968) di E. Capriolo, Milano, Il Saggiatore, 1968, p. 27.

Jay David Bolter e Richard Grusin, che usufruirono proprio del supporto delle teorie McLuhaniane.

Si è dunque compreso come il metodo migliore per analizzare le pratiche di produzione e curatela digitali fosse rappresentato dall'impiego degli strumenti forniti dai sociologi della seconda metà del Novecento. Naturalmente, questo processo di analisi non ha ignorato altri contributi recenti, ugualmente importanti, come le teorie sul gusto onnivoro di Richard A. Peterson e Roger M. Kern o quelle relative ai nuovi media di Domenico Quaranta o ancora quelle di stampo semiotico di Umberto Eco e Renato Barilli.

L'impiego dei media digitali nella produzione artistica ha sortito numerosi cambiamenti, primo fra tutti è stato quello legato alla spazialità espositiva. Per comprendere al meglio i cambiamenti legati allo spazio espositivo si è deciso di fare un breve excursus storico circa le origini di questo fenomeno: con l'ausilio dei contributi di storiche dell'arte come Angela Vettese e Lea Vergine si è indagata la dimensione delle performance degli anni Sessanta e Settanta, identificando questo periodo come quello in cui si è assistito alla svolta per il coinvolgimento dello spettatore all'interno delle pratiche artistiche.

Si è delineato il modo in cui la produzione artistica sia passata da una condizione in cui la centralità era riservata all'oggetto ad una in cui ad essere messe al primo posto c'erano le relazioni e le interazioni, e questo è stato particolarmente possibile grazie all'utilizzo dei media digitali all'interno delle arti performative. All'interno dei lavori di performer come Stelarc e Marcel li Antunez Roca si è assistito alla creazione di una nuova dimensione, definita dal filosofo Pierre Lévy come *cyberspazio*, in cui è possibile un nuovo livello di partecipazione da parte del fruitore, una dimensione virtuale in cui è possibile che egli diventi un co-creatore di contenuto, un elemento essenziale all'interno del sistema di costruzione del significato.

La questione della spazialità, strettamente legata alle inedite potenzialità dei media digitali, è da considerarsi come un fenomeno in continua evoluzione che, in tempi più recenti, si sta materializzando nella vera e propria creazione di un *meta-mondo*; questo discorso, però, meriterebbe un lavoro di ricerca esclusivamente dedicato.

Per quanto riguarda il terzo punto chiave del seguente lavoro, vale a dire la ridefinizione del ruolo del fruitore, ancora una volta si sono rivelati essenziali alcuni contributi di stampo sociologico, in particolare le teorie dedicate alle metodologie e pratiche di consumo culturale.

Partendo dalle teorizzazioni sul gusto e sul consumo del sociologo Pierre Bourdieu, si è tentato di modellare il percorso di trasformazione che ha dato vita ad una nuova identità di consumatore, quello che nel primo capitolo è stato definito come *prosumer*.

Si è compreso come il crescente coinvolgimento dello spettatore all'interno delle pratiche fosse motivato da più ragioni: da una parte, come si è precedentemente evidenziato, nel mondo dell'arte in quel periodo si assisteva ad uno spostamento del baricentro da oggetto a processo, da creazione individuale a creazione collettiva e condivisa; dall'altra parte, il continuo sviluppo delle tecnologie, e la loro crescente accessibilità, permetteva al nuovo fruitore di disporre di inediti strumenti di accessibilità ai prodotti artistici, strumenti che permettevano lo sviluppo della creatività e della partecipazione; infine, bisogna anche tenere in considerazione che il consumo culturale nel corso del tempo ha assunto sempre più una funzione identitaria per il fruitore, quello che Bourdieu negli anni Sessanta aveva definito come *capitale culturale*, fungendo da agente di dinamicità sociale.

Questi sono solo alcuni elementi che hanno contribuito nelle riflessioni portate avanti in questo lavoro, ma risultano essenziali se si vuole comprendere al meglio il modo in cui, nel corso degli ultimi decenni, il sistema di produzione e diffusione artistica sia passato dall'essere un sistema chiuso, in cui ruoli e funzioni sono ben definiti, all'evolversi in un sistema aperto, in cui i vari attori collaborano in maniera sinergica alla costruzione di un significato condiviso, contribuendo alla costituzione di un'identità collettiva.

Osservando il contesto appena delineato da una prospettiva più allargata, è possibile dedurre in che modo la funzione curatoriale sia mutata allo sviluppo delle tecnologie digitali e allo spostamento delle pratiche nella dimensione virtuale.

Le piattaforme digitali hanno fatto perdere al curatore parte del controllo che deteneva nella dimensione fisica; inoltre, la dimensione virtuale comporta uno slittamento del

focus curatoriale, un passaggio concettuale dalla cura dell'oggetto, che è diventato immateriale, alla cura del processo, che include numerosi attori ugualmente importanti. La peculiarità principale della rete, come già detto nel corso del lavoro, è stata quella di fungere da laboratorio sperimentale per nuove pratiche sociali di produzione e consumo collettive, in cui il valore principale è dato dallo sviluppo delle relazioni.

In questo contesto, il compito del curatore è diventato quello di prendersi cura di queste relazioni, poiché solo un coordinamento sinergico delle azioni può garantire le condizioni sulle quali questi fenomeni sono nati e si sono evoluti: un sistema di produzione e diffusione artistica aperto ed accessibile grazie alla rete, in cui numerosi agenti attivi, umani e digitali, cooperano su diversi piani del significato.

Bibliografia

- G. Agamben, *Che cos'è un dispositivo*, Roma Nottetempo, 2006.
- F. Alfano Miglietti, *Identità mutanti. Dalla piega alla piaga: esseri delle contaminazioni contemporanee*, Genova, Costa&Nolan, 1997.
- A. Alfieri, *La riflessione di McLuhan, tra antropologia dei media e teoria dell'arte*, in "Lo Sguardo- Rivista di Filosofia", N°4, 2010 (III) (*Antropologie/II*), pp. 1-15.
- F. Antinucci, *Summa Hypermedialis (per una teoria dell'ipermedia)*, in *Sistemi Intelligenti*, anno V, n°21, Bologna, Il Mulino, 1993.
- F. Antonelli, *Il nuovo vapore. Il capitalismo prosumerista oltre il consumatore e il produttore*, in *Capitalismo e teoria sociologica*, a cura di M. Pendenza, V. Romania, G. Ricotta, R. Iannone, E. Susca, Milano, FrancoAngeli Editore, 2019.
- P. Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, Londra-New York, 1999.
- J. G. Ballard, *La mostra delle atrocità (1970)*, tr. it di A. Caronia, Feltrinelli Universale Economica, Milano, 2014.
- J. G. Ballard, *Crash (1973)*, tr. it. di G. P. Colombo, Feltrinelli Universale Economica, Milano, 2015.
- D. Balzer, *Curatori d'assalto: l'irrefrenabile impulso alla curatela nel mondo dell'arte e in tutto il resto*, Milano, Johan & Levi, 2016.
- A. Balzola, A. M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali. Storie, tecniche, linguaggi etiche ed estetiche del nuovo millennio*, Milano, Garzanti Editore, 2019.
- A. Balzola, P. Rosa, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Milano, Universale Economica Feltrinelli, 2019.
- R. Barilli, *La "performance" oggi: tentativi di definizione e di classificazione*, in *Informale, oggetto, comportamento. La ricerca artistica negli anni '70*, Feltrinelli, Milano, 2016.

- B. Barnet, *Memory Machines: The Evolution of Hypertext* Londra, Anthem Press, 2013.
- T. Baumgärtel, *Art on the Internet – the rough remix*, in *Nettime, Read me! Ascii Culture and the revenge of knowledge*, Autonomedia, New York 1999.
- L. Beatrice, C. Perrella, *Nuova Arte Italiana*, Castelvevchi, Roma, 1998.
- H. S. Becker, M. Sassatelli (a cura di), *I mondi dell'arte*, Il Mulino, 2012.
- W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 1977.
- W. Benjamin, *Lettere 1913-40*, Torino, Einaudi, 1978.
- T. Berners-Lee, M. Fischetti, *Weaving the Web: The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web.*, San Francisco, HarperSanFrancisco, 1999.
- P. Berti, *Net Art: modelli per spazi espositivi*, in *Ricerche si S/Confine*, Dossier n°4, 2018.
- C. Bertola, *Curare l'arte*, Milano, Electa, 2008.
- C. Bishop, *Inferni artificiali – La politica della spettacolarità nell'arte partecipativa*, Milano, Luca Sossella Editore, 2015.
- J. Blank, *What is netart?;-)*, in *(History of) Mailart in Eastern Europe*, Staatliches Museum Schwerin, Germania, 1996, "Nettime".
- G. Blasi, *Internet. Storia e futuro di un nuovo medium*, Milano, Guerini Studio, 1999.
- L. Boltanski, E. Chiapello, *Le nouvel esprit du capitalisme*, tr. it. di M. Schianchi, *Il nuovo spirito del capitalismo*, Milano, Mimesis Edizioni, 2014.
- J. D. Bolter, R. Grusin, A. Marinelli (a cura di), *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, 2003.
- M. Bortolotti, *Il critico come curatore*, Silvana/Artshow Edizioni, 2003.
- J. Bosma, *Nettitudes: Let's Talk Net Art*, Institute of Networked Cultures, 2011.

- P. Bourdieu, M. Santoro (a cura di), *La distinzione. Critica sociale del gusto*, tr. it. di G. Viale, Il Mulino, 2001.
- P. Bordieu, *Per una teoria della pratica con tre saggi di etnologia cabila*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2003.
- N. Bourriaud, *Estetica Relazionale*, Postmedia Books, 2010.
- S. Brancato., *Fantasmì della modernità. Oggetti e figure dell'industria culturale*, Santa Maria Capua Vetere, Ipermedium Libri, 2014.
- S. Brand, *Media Lab. Il futuro della comunicazione*, tr. it. di V. Saggini, Barkerville, 1992.
- A. Broeckmann, *Net.Art, machine and parasites*, "Nettime", 1997.
- A. Calvani, *Dal libro stampato al libro multimediale. Computer e formazione*, Firenze, La Nuova Italia, 1990.
- C. Campbell, *The Craft Consumer: Culture, craft and consumption in a postmodern society*, in *Journal of Consumer Culture*, 2005.
- C. Cangià, *La maestra interattiva*, in "Scuola Italiana Moderna", 15. Dic. 1998, n°8.
- A. Caronia, *Il corpo ricreato*, in *Virtual* n°4, dicembre 1993.
- M Castells, *Galassia Internet*, tr. it., Milano, Feltrinelli, 2002.
- M. Castells, *La nascita della società di rete*, tr. It. di L. Turchet, Milano, Università Bocconi Editore, 2014.
- P. Castellucci, *Dall'ipertesto al web. Storia culturale dell'informatica*, Roma-Bari, Laterza, 2009.
- C. Christov-Bakargiev, *The dance was very frenetic, lively, rattling, clanging, rolling, contorted, and lasted for a long time*, in *DOCUMENTA (13): 1/3 The Book of Books*, documenta und Museum Fridericianum Veranstaltungs-GmbH and Hatje Cantz, Ostfildern, 2012.
- F. Ciotti, G. Roncaglia, *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media*, Roma-Bari, Laterza Editore, 2010.

- S. Cook, V. Gfoader, B. Graham, A. Lapp, *A Brief History of Curating New Media Art: Conversation with Curators*, Berlin, The Green Box, 2010.
- S. Cook, B. Graham, *Rethinking Curating: Art after New Media*, MIT Press Ltd, 2015.
- D. de Kerckhove, *The Architecture of intelligence*, Birkhäuser Basel, Boston, 2001; trad. it. M. Palombo, *L'architettura dell'intelligenza. La rivoluzione informatica*, Testo & immagine, Torino, 2001.
- G. De Rosa, *L'unità algoritmica ipermediale come valore aggiunto nei processi formativi*, in R. Fragnito (a cura di) *Educazione e Galassia Elettronica. Multimedialità: modelli-percorsi-tecniche-strumenti*, Torino, Aniat, 1997.
- G. Debord, P. Stanziale (a cura di), *La società dello spettacolo*, Massari Editore, 2002.
- A. Dekker, *Collecting and Conserving Net Art: Moving Beyond Conventional Methods*, London, Routledge, 2018.
- A. Dekker, *Curating Digital Art. From Presenting and Collecting Digital Art to Networked Co-curation*, Valiz Making Public, 2020.
- M. Deseriis, G. Marano, *Net Art – L'arte della connessione*, Milano, Shake Edizioni, 2003.
- A. G. Devoti, *Oltre la parola*, Roma, Armando Editore, 2000.
- A. Di Stefano, *Gusti capitali. Distinzioni, comunicazione consumo*, Armando Editore, Roma, 2015.
- G. Dorfles (a cura di), *La Body Art*, Milano, Fabbri, 1975.
- G. Dorfles, *Ultime tendenze nell'arte d'oggi. Dall'Informale al Neo-oggettuale*, Feltrinelli, Milano 2015.
- U. Eco, *Opera aperta*, Bompiani, Milano, 1976.
- U. Eco, *Lector in Fabula*, Milano, Bompiani, 1979.
- F. Ferrando (a cura di), *(re) performing the Posthuman. Conferenza sulle Arti Postumane e sul Postumanesimo*, Columbia University, New York, 2010.

- F. Ferrari, *Lo spazio critico – Note per una decostruzione dell’istituzione museale*, Luca Sossella Editore, 2004.
- C. Formenti, *Incantati dalla Rete. Immaginari, utopie e conflitti nell’era di Internet*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2000.
- P. Galanton, *What Is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory*, Proceeding of the International Conference on Generative Art, Milano, 2003.
- M. Ghidini, “*Curating on the Web: The Evolution of Platforms as Spaces for Producing and Disseminating Web-Based Art.*”, *Arts* 8, n°3 (2019).
- C. Giannetti, *Natura (et ars) non facit saltus*, in M. Antúnez Roca, *Performances, objetos y dibujos/ Performances, objects & drawings*, Sabadell, MECAD—Media Centre d’Art i Disseny, 1998.
- S. Gizzi, *Affinità tra i concetti di “astanza” in Brandi e di “aura” in Benjamin e la loro influenza sul restauro*, “*Itinerari*”, 1, Mimesis Edizioni, 2007.
- S. Goforth, *Creative Minds Mingle: Robotics at the Junction of Art and Engineering*, in *Research News*, National Science Foundation, Maggio 2005.
- M. Grilli, *Il medium delle cose*, in “*La Critica – Rivista telematica di arte, design e nuovi media*”, 2000, (*Tempi perturbanti*).
- B. Groys, *La curatela nell’era Post – Internet* (2018), tr. it., in *Become a curator*, a cura di G. Romano, Milano, Postmedia Books, 2019.
- D. Harvey, *La crisi della modernità. Riflessioni sulle origini del presente*, Net, Milano, 2002.
- N. Heinich, *Il paradigma dell’arte contemporanea. Strutture di una rivoluzione artistica*, Johan & Levi, 2022.
- J. Huizinga, *Homo ludens*, tr. it. di C. Van Schendel, Torino, Einaudi, 2002.
- E.B. Hunter, *In the frame: the performative spectatorship of museum selfies*, (2018), in “*Text and Performance Quarterly*” vol. 38, Routledge Editor.

- H. Jenkins, V. Bertozzi, *Artistic expression in the Age of Participatory Culture. How and Why young people create*, in *Engaging Art. The next great transformation of America's Cultural Life*, a cura di S. J. Tepper, B. Ivey, Routledge, New York.
- A. Kaprow, *Happenings in the New York Scene*. Art News, May, 1961.
- F. Krotz, *The meta-process of 'mediatization' as a conceptual frame*, in "Global Media and Communication", 3(3), 2007.
- G. P. Landow, P. Ferri (a cura di), *L'ipertesto: tecnologie digitali e critica letteraria*, Mondadori Bruno Editore, 1998.
- P. Lévy, *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, La Découverte, Paris, 1994, trad. it. *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano, 1996.
- O. Lialina, *All You Need is Link*, Rhyzome, 21 Febbraio 2017.
- O. Lialina, *Little Heroes and the Big Dot*, Teleportacia, 2002.
- W. Lieser, *Digital Art*, Langenschdeit, ULLMAN, 2009.
- M. Livolsi, *Manuale di Sociologia della Comunicazione*, Bari, Laterza, 2000.
- T. Macrì, *Universo del corpo*, Treccani Editore, 1998.
- L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Merlini R., 2006.
- M. G. Mattei, *Le radici dell'edutainment oltre il mito della tecnologia*, in P. A. Valeriano (a cura di), L. M. R. Delli Quadri (a cura di), *Cultura in gioco. Le nuove frontiere di musei, didattica e industria culturale nell'era dell'interattività*, Firenze-Milano, Giunti Editore, 2004.
- M. Mazzocut-Mis, "Estetica attoriale", in M. Mazzocut-Mis, E. Tavani (a cura di), *Estetica dello spettacolo e dei media*, Led, Milano 2012.
- M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, (1964), tr. it. della II ed. (1968) di E. Capriolo, Milano, Il Saggiatore, 1968.
- M. McLuhan, B. Powers, *Il villaggio globale*, Milano, SugarCo Edizioni, 1989.

- L. Meloni, *L'opera partecipata. L'osservatore tra contemplazione e azione*, Rubbettino, 2000.
- H. U. Obrist, *Fare una mostra*, tr. It. di M. Astrologo, Milano, DeA Planeta Libri S.r.l., 2020.
- M. Padula, *Fondamenti di informatica per la progettazione multimediale. Dai linguaggi formali all'inclusione digitale*, FrancoAngeli, Milano, 2006.
- S. Parisi, *Intelligenza collettiva*, in *Lessico della comunicazione*, Roma, Meltemi Editore, 2003.
- C. Paul, *The myth of immateriality – presenting & preserving new media*. In O. Grau (Ed.). *MediaArtHistories*. Cambridge: MIT Press, 2007.
- C. Paul, 'Challenges for a Ubiquitous Museum. From the White Cube to the Black Box and Beyond', in C. Paul (ed.) *New Media in the White Cube and Beyond. Curatorial Models for Digital Art*, University of California Press, Berkeley, 2008.
- R.A. Peterson e R.M. Kern, *Dallo snob all'onnivoro*, in *Studiare la cultura. Nuove prospettive sociologiche*, a cura di M. Santoro e R. Sassatelli, Bologna, Il Mulino 2009.
- A. Pizzo, *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, Torino, 2013.
- B. Pollack, *Back to the Future with Bitstreams*, in *Art in America*, Vol. 89 (9), Settembre 2001.
- D. Quaranta, *Media New Media Postmedia*, Milano, Postmedia Books, 2010.
- D. Quaranta, *Strategie espositive per l'arte digitale (2019)*, in *Become a curator*, a cura di G. Romano, Milano, Postmedia Books, 2019.
- M. Ragnedda, M. Ruiu, *Digital Capital. A Bordieusian Perspective on the Digital Divide*, Emerald Group Pub Ltd, 2020.
- M. Redaelli, *My Boyfriend Came Back From The War: una narrazione visiva di Olia Lialina*, in *Quaderni di Venezia arti 2, Testo e immagine. Un dialogo dall'antichità al contemporaneo (17-30)*.

- P. E. Ricci Bitti, B. Zani, *La comunicazione come processo sociale*, Bologna, Il Mulino, 1983.
- D. Richter, *Curating The Digital – A History Perspective*, in D. Richter, P. Stewart, *Curating the Digital*, OnCurating, Issue 45, Aprile 2020.
- M. Rosa, *Il corpo dell'artista nella Performance art*, in *Scenari. Rivista semestrale di filosofia contemporanea*, n° 11, dicembre 2019.
- V. Sansone, *Il disegno e l'animazione nel tecno-teatro di Marcel l'Antunez Roca*, in *Rivista Arabeschi*, n° 12, luglio-dicembre 2018.
- A. Sbrilli, *Storia dell'arte in codice binario. La riproduzione digitale delle opere artistiche*, Milano, Guerini & Associati, 2001.
- R. Smith, *A Museum's Metamorphosis: The Virtual Arcade*, New York Times, 18 Giugno 1996.
- F. Stadler, *The digital condition*, Cambirdge, Polity Press, 2017.
- A. Stomeo, *Intrecci: teatro, educazione, new media. Il teatro del Novecento tra antropologia e nuovi media*, Amaltea Edizioni, 2006.
- V. Tanni, *Art-ware: Utopie della net art*, Flash Art Italia, Febbraio-Marzo 2003, n° 238.
- V. Tanni, *Net Art – Genesi e Generi*, in A. Balzola, A. M. Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Garzanti, 2004.
- G. Tedone, *Curating the Networked Image: Circulation, Commodification, Computation*, Ph.D. Dissertation, London South Bank University, London, UK, 2019.
- T. Tozzi, *Dal multimedia alla rete: ipertesto, interattività e arte*, in A. Balzola, A. M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali. Storie, tecniche, linguaggi etiche ed estetiche del nuovo millennio*, Milano, Garzanti Editore, 2019.
- M. Tribe, R. Jana, V. Grosenick (a cura di), *New Media Art*, Taschen America LLC, 2006.

- L. Vergine, *Body Art e storie simili. Il corpo come linguaggio*, Skira, Milano 2000.
- K. A. Verschooren, *Situating Internet art in the Traditional Institution for Contemporary Art, Master of Science in Comparative Media Studies*, Massachusetts Institute of Technology, 2007.
- A. Vettese, *Si fa con tutto. Il linguaggio dell'arte contemporanea*, Bari, Economica Laterza, 2012.
- A. Vettese, *L'arte contemporanea. Tra mercato e nuovi linguaggi*, Il Mulino, 2017.
- S. Vint, *Technology, Subjectivity, Science fiction. Bodies of tomorrow*, University Of Toronto Press, Toronto 2007.
- A. Wortzel, *Entertainment Technology*, archiviato in *WayBack Machine*, New York City College of Technology, 17 Ottobre 2013.
- S. Zuliani, *Esposizioni. Emergenza della critica d'arte contemporanea*, Milano, Bruno Mondadori, 2012.

Sitografia

https://www.treccani.it/enciclopedia/eidos_%28Dizionario-di-filosofia%29/

<https://journals.openedition.org/estetica/1601>

<https://journals.openedition.org/mimesis/1200>

https://iris.uniroma1.it/bitstream/11573/1119741/1/Alfieri_Riflessione_2010.pdf

<http://web.tiscali.it/alepat/>

<http://newscenario.net/>

<https://www.mdpi.com/2076-0752/8/3/78>

https://it.wikipedia.org/wiki/Whole_Earth_Catalog

<https://www.thepaperlab.it/2019/05/27/relazionarsi-nel-cyberspazio-i-social-network-e-lo-sviluppo-dellinterconnessione-tra-gli-utenti/>

<https://www.allegoriaonline.it/PDF/206.pdf>

<https://www.castellodirivoli.org/carolyn-christov-bakargiev/>

http://www.girgenti.it/RDS%20anno%20XXVIII/rds_n.1314/XXVIII13_14Sociol.htm

[file:///C:/Users/nicol/Downloads/stefano_bolelli-De+Zotti_%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/nicol/Downloads/stefano_bolelli-De+Zotti_%20(2).pdf)

[file:///C:/Users/nicol/Downloads/01_Opera_aperta_Eco%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/nicol/Downloads/01_Opera_aperta_Eco%20(1).pdf)

<https://journals.openedition.org/estetica/1247>

https://www.academia.edu/317007/Il_corpo_ricreato

file:///C:/Users/nicol/Downloads/alice_barale-11_17_parz.pdf

http://www.valentinatanni.com/public/2011/12/Valentina_Tanni_NetArt_Genesi_e_Generi_2004.pdf

https://iris.uniroma1.it/retrieve/handle/11573/1211716/1159858/Berti_Net-art.pdf

<https://www.lacomunicazione.it/voce/mediascape/>

<https://rhizome.org/community/45/>

<http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199703/msg00038.html>

http://www.epidemic.ws/1_press/Flash%20Art.htm

<https://air.unimi.it/handle/2434/688769>

<https://www.marktribestudio.com/net-ephemera/>

<https://rhizome.org/editorial/2017/feb/21/all-you-need-is-link/>

<https://cmsw.mit.edu/wp/wp-content/uploads/2016/10/146381115-Karen-Verschooren-art-Situating-Internet-Art-in-the-Traditional-Institution-for-Contemporary-Art.pdf>

<https://zkm.de/en/exhibition/1999/09/netcondition>

<https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/net-art-browser/>

<http://www.turbulence.org/Works/apartment/>

<https://beta.nsf.gov/news/creative-minds-mingle-robotics-junction-art#image-caption-credit-block>

<http://art.teleportacia.org/observation/oslo/oslo.html>

<https://books.openedition.org/aaccademia/290>

<http://dspace.unive.it/bitstream/handle/10579/1591/824208-98263.pdf?sequence=2>

<https://usiena-air.unisi.it/retrieve/handle/11365/1017348/122437/Arte-e-Tecnologia.pdf>

<http://aaaan.net/curating-in-digital-art-from-presenting-and-collecting-digital-art-to-networked-co-curation/>

<https://www.evagrubinger.com/texts/eva-grubinger>

<http://www.teleportacia.org/war/>

https://www.filosofico.net/Antologia_file/AntologiaH/HUIZINGA_%20REGOLE%20E%20TRASGRESSIONI.htm

<https://www.neddham.info/madja-e-g-online-curator/>

<https://www.lacritica.net/grilli.htm>

https://www.researchgate.net/publication/249671850_The_Craft_Consumer

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10462937.2018.1456673?journalCode=rtpq20>

https://www.researchgate.net/publication/240717512_The_Meta-Process_of_'Mediatization'_as_a_Conceptual_Frame

https://edizionicafoscari.unive.it/media/pdf/books/978-88-6969-363-2/978-88-6969-363-2-ch-01_Wb6NBX5.pdf

<https://www.accademiacivicadigitale.org/dallipertesto-al-web-una-breve-storia/>

<https://www.studioazzurro.com/>