on the w@terfront
public art urban design civic participation urban regeneration
vol.54, May the 10th, 2017 ISBN: 1139-7365

Spazi in rete per un'arte pubblica

Francesca Bulian

AdAC - Archivio d'Arte Contemporanea, Università degli Studi di Genova

bulian.francesca@gmail.com.

Abstract

Web Spaces for Public Art

When we speak about the relation between public art and Internet, we find a difficult field. The web is, indeed, a place of electronic storage of information, but also a secondary space where public art could be developed. Both institutional and private projects move towards the creation of a "second life" with its own rules, shaped on the rules of reality, that generate however a series of new questions.

The aspect of communication becomes much more important than ever: nowadays the public is encouraged to interaction, to modify the reality, to discuss the traditional authority. The power is horizontal: public art has become the art that everyone own, in some case taking part in its creation.

In Italy, because of the delay of the institutions, public art through the web realized itself as a counterculture field since the '80. The artists find there a space of freedom and protest, where they could criticise the authorities but also create a new possible reality, based on principles of togetherness and data transparence.

New, different ways which Italy could look as a model for the purpose to connect itself to reality and support an art which really lives in the contemporary society.

Keywords: Public Art, Web, Space, Reality, Internet

CC BY

vol.54, May the 10th, 2017 ISBN: 1139-7365

Sommario

Spazi in rete per un'arte pubblica

Quando trattiamo della relazione tra arte pubblica e Internet, ci scontriamo con un campo problematico. La rete è, infatti, un luogo di archiviazione elettronica di informazioni, ma anche uno spazio secondario dove l'arte pubblica può essere sviluppata. Progetti sia istituzionali che privati vanno incontro alla creazione di una "second life" con proprie regole, modellate a partire da quelle reali e che generano però una serie di nuovi interrogativi.

L'aspetto della comunicazione diventa più importante che mai: oggi il pubblico è incoraggiato all'interazione, a modificare la realtà, a mettere in discussione l'autorità tradizionale. Il potere è orizzontale: l'arte pubblica è diventata l'arte che tutti quanti possiedono, in alcuni casi prendendo parte alla sua creazione.

In Italia, a causa del ritardo delle istituzioni, l'arte pubblica attraverso il web si è affermata come un campo di controcultura sin dagli anni Ottanta. Lì gli artisti trovano uno spazio di libertà e di protesta, dove possono mettere in discussione le autorità ma anche creare una nuova possibile realtà, basata su principi di aggregazione e dei trasparenza dei dati.

Modi nuovi e alternativi che l'Italia può prendere a modello allo scopo di connettersi alla realtà e sostenere un'arte che realmente viva nella società contemporanea.

Parole chiave: arte pubblica, rete, realtà, Internet

Resumen

Espacios Web para Arte Público

Cuando hablamos de la relación entre arte público e Internet, encontramos un campo difícil. El web es, de hecho, un lugar de almacenamiento electrónico de información, pero también un espacio secundario donde el arte público podría desarrollarse. Tanto los proyectos institucionales como los privados avanzan hacia la creación de una "segunda vida" con sus propias reglas, conformadas sobre las reglas de la realidad, que generan sin embargo una serie de nuevas preguntas.

El aspecto de la comunicación se vuelve mucho más importante que nunca: hoy en día se anima al público a interactuar, a modificar la realidad, a discutir la autoridad tradicional. El poder es horizontal: el arte público se ha convertido en el arte que todos poseen, en algún caso participando en su creación.

En Italia, a causa del retraso de las instituciones, el arte público a través de la web se materializó como un campo de contracultura desde los '80. Los artistas encuentran allí un espacio de libertad y protesta, donde critican a las autoridades pero también crean una nueva realidad posible, basada en principios de unión y transparencia de los datos.

Nuevas formas diferentes que Italia podría mirar como un modelo para el propósito de conectarse a la realidad y apoyar un arte que realmente vive en la sociedad contemporánea.

Palabras clave: Arte público, Web, Espacio, Realidad, Internet

vol.54, May the 10th, 2017 ISBN: 1139-7365

Spazi in rete per un'arte pubblica

Se si parla di arte pubblica, uno degli elementi ritenuti caratterizzanti è la sua dimensione sociale. L'adeguamento e la rispondenza alle trasformazioni della società, anche tecnologiche, è perciò una conseguenza naturale della sua evoluzione.

Non esiste, al momento presente, un database online esaustivo riguardante l'arte pubblica internazionale, basato su criteri il più possibile uniformati di classificazione e divulgazione, quanto invece una serie di esperimenti differenti nella loro natura e persino nelle finalità. In Italia, tale problematica si acuisce, poiché a tentativi localizzati di sistematizzazione fanno da contraltare altre realtà non censite per nulla o in modo lacunoso o parziale.

Bisogna innanzitutto premettere che cosa, esattamente, si intende per arte pubblica in rapporto con la rete. Ciò a cui pensiamo d'istinto è un'arte materiale e analogica, che trova una collocazione nello spazio fisico e che ha potenzialmente nella rete uno strumento di mera archiviazione di dati. Ma la relazione tra arte e Internet possiede una natura estremamente eterogenea: esiste per esempio un'arte pubblica che vive solo nello spazio virtuale. Inoltre, non si possono trascurare realtà ibride, ovvero opere che esistono nella realtà fisica ma hanno anche una componente virtuale, interattiva; in questo caso la rete non si limita a documentare l'arte, ma diviene una vera e propria finestra aperta sull'opera.

Questa doverosa precisazione è utile a comprendere quali difficoltà ponga il tentativo di fornire un quadro completo delle informazioni riguardanti l'arte pubblica sul web che non sia solamente puntuale, ma anche corretto ed esaustivo.

Il lavoro più esteso e impegnativo riguardo la mappatura dei monumenti pubblici è quello condotto dalla compagnia americana Google per la sua cartografia online: *Street View,* programma lanciato in America il 25 maggio del 2007, è, infatti, il primo embrione di una campionatura sempre più completa dello spazio reale[1] . Un passo ulteriore rispetto a *Google Earth*, che fotografa l'ambiente via satellite: lo integra e permette potenzialità fino a quel momento inesplorate. Non si tratta solo di documentare virtualmente l'ambiente reale e migliorare le possibilità di orientamento fisico, utilizzando sofisticate apparecchiature fotografiche montate su mezzi mobili, ma anche di creare un'esperienza vicaria della realtà in cui il singolo individuo, impossibilitato fisicamente a possedere un raggio d'azione così vasto, può aumentare esponenzialmente l'estensione della sua conoscenza dei luoghi, sia nella dimensione della percorribilità, che informatica. Mano a mano che il programma è stato potenziato, ampliato il suo territorio d'azione, sono stati creati database dei luoghi di interesse, selezionabili: in Italia il servizio è attivo dal 2008 ed è del 2011 la creazione di *Google Art Project* [2], che sfruttando la tecnologia di *Street View* consente l'interazione con le opere d'arte negli importanti luoghi legati alla cultura [3].

In Italia, un prototipo, non più attivo, di mappatura aumentata in rete dei luoghi fisici aveva anticipato di qualche anno la compagnia Google: si trattava di *Visual Pagine Gialle*, un progetto italiano che

1.-Google Street View, https://www.google.it/intl/it/streetview/, (data ultima consultazione: 09 ottobre 2016).
2.-Google Arts & Culture, https://www.google.com/culturalinstitute/beta/, (data ultima consultazione: 09 ottobre 2016).
3.- Philip Kennicott, National Treasures: Google Art Project Unlocks Riches of World's Galleries, http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2011/02/01/AR2011020106442.html, (data ultima consult-azione: 09 ottobre 2016).

vol.54, May the 10th, 2017 ISBN: 1139-7365

permetteva la percorrenza virtuale delle principali strade del paese [4] fotografate a 360 gradi con un obiettivo panoramico. Il fatto che il servizio sia stato eliminato successivamente all'inglobamento del territorio italiano in *Google Earth*, pone in evidenza quanto il lavoro svolto dal colosso americano - e dal suo diretto concorrente, Microsoft, che analogamente ha lanciato nel 2008 *Bing Maps 3D* - abbia reso superflui interventi sovrapponibili ma circoscritti.

Gli altri tentativi di mappatura dell'arte pubblica sul territorio tendono perciò negli anni successivi a ottemperare a esigenze maggiormente selettive, agendo su categorie più specifiche di manufatti e concentrandosi su nodi sopra cui, per forza di cose, la documentazione che agisce orizzontalmente e per uniformazione delle grandi compagnie non può soffermarsi in eccesso.

Forecast Public Art è un progetto americano che può servire da modello per esperimenti nazionali analoghi [5]: connesso alla pubblicazione bi-annuale *Public Art Review* [6] la fondazione consta di un sito internet e di una finestra aperta sulle piattaforme social più utilizzate: Facebook, Twitter, Linkedin, Instagram e altre. Non si limita a fornire informazione riguardo la public art, ma come dichiarato dai suoi stessi creatori nelle pagine che offrono informazione sul progetto:

> *Forecast supporta e promuove gli artisti attraverso finanziamenti e workshop. Come sostenitori dell'arte pubblica di alta qualità, noi forniamo consiglio ai gruppi sociali, alle municipalità, agli sviluppatori privati e società no-profit riguardo le migliori pratiche per portare l'arte pubblica nella comunità [7].*

Non si tratta solamente di un sito di archiviazione dati, ma di un vero e proprio piano a sostegno dell'arte pubblica nella contemporaneità, vista come qualcosa di vivo e attivo che genera reti di relazione. Infatti Forecast imbastisce anche programmi didattici per portare il tema dell'arte pubblica nelle aule scolastiche, di modo da promuovere sia l'espressione creativa che il coinvolgimento civico delle nuove generazioni.

Un approccio paragonabile è nel Regno Unito quello di *Public Art Online*, una risorsa di primaria importanza per chi si interessa di arte pubblica britannica e internazionale[8] . Analogamente all'esperienza americana, il sito si prefigge di dare informazione su rilevanti esempi di arte pubblica e svolgere ricerca su particolari casi di studio, ma anche di fornire agli artisti gli strumenti per muoversi e mettersi in comunicazione col pubblico e con le autorità locali. La piattaforma offre infatti anche un elenco di documenti riguardanti la legislazione relativa all'arte pubblica dei territori nazionali e transnazionali[9] - il servizio è però circoscritto unicamente a paesi dell'area anglosassone.

Un catalogo riferito all'arte pubblica urbana, dotato di caratteristiche autonome e peculiari, è attivo in Spagna sin dal 2004: si tratta del *Sistema de l'Art Públic*[10] realizzato in collaborazione dall'"Ajuntament de Barcelona" e dal "Polis Research Centre" dell'Università di Barcellona. Caratteristica innovativa del

4.- Pagine gialle online come sito e app, http://www.navigaweb.net/2008/05/mappe-citt-italiane-3d-visual-pagine.html, (data ultima consultazione: 09 ottobre 2016).
5.- Forecast Public Art, http://forecastpublicart.org, (data ultima consultazione: 10 ottobre 2016).
6.- Forecast Public Art | FB, https://www.facebook.com/forecastpublicart/about/, (data ultima consultazione: 10 ottobre 2016).
7.- About Forecast, http://forecastpublicart.org/forecast/about/, (data ultima consultazione: 10 ottobre 2016).
8.- Public Art Online, http://www.publicartonline.org.uk/contact/, (data ultima consultazione: 11 ottobre 2016).
9.- Public Art Online, Policies and Guidance, http://www.publicartonline.org.uk/resources/practicaladvice/policiesguidance/, (data ultima consultazione: 11 ottobre 2016).
10.- Art Públic, www.bcn.cat/artpublic, (data ultima consultazione: 06 marzo 17).

vol.54, May the 10th, 2017 ISBN: 1139-7365

sistema è quello di non strutturare il sito internet solo come un database navigabile, ma come catalogo vero e proprio del Museo Virtuale di Arte Pubblica cittadino, legato fortemente alla valorizzazione e divulgazione dell'identità storica e contemporanea di Barcellona. Il progetto, aggiornato regolarmente, è stato un modello per operazioni paragonabili in altre grandi città della penisola iberica, come Zaragoza[11] e Lisbona[12].

In Italia non è ancora disponibile un progetto digitale di sostegno all'arte pubblica altrettanto dinamico e sfaccettato: ancora molto di ciò che attiene alla teoria sull'argomento è demandato alle pubblicazioni tradizionali. La maggior parte degli interventi di schedatura in rete hanno come finalità primarie la presa di coscienza verso un patrimonio a volte sommerso, nascosto in piena vista, come può essere quello dell'arte pubblica contemporanea. È il caso del lavoro svolto dalla regione Emilia-Romagna che per prima ha avviato una campagna di censimento riguardante in questo caso le opere d'arte realizzate in seno alla Legge del 2%[13] - che dal 1949 regolamenta l'inserimento di manufatti artistici all'interno dei progetti di edilizia pubblica -, schede inserite poi all'interno della piattaforma onnicomprensiva *E-R - Patrimonio culturale dell'Emilia-Romagna*[14] la quale funziona da efficace database, finalizzato alla divulgazione e preservazione delle opere d'arte. L'archivio è servito poi da esempio operativo per corrispettive campagne in altre regioni d'Italia.

Quando si parla di arte pubblica, in Italia, non si può però trascurare che, più che un carattere ufficiale, questa definizione ha assunto proprio in relazione ai new media un aspetto soprattutto controculturale. I principi di interazione sociale che regolano le nuove tecnologie sono diventati terreno di sperimentazione per gli artisti, a volte molto più fertile di quella eminentemente gestita dai canali istituzionali, che essi in qualche modo intendono sfidare. L'idea di un'arte che sia di tutti trova particolare rispondenza nelle sperimentazioni di personalità che dagli anni Ottanta a oggi hanno a disposizione lo strumento digitale e vivono nell'esperienza di tutti i giorni immersi in una dualità concettuale: la compresenza dello spazio fisico e dello spazio virtuale. Entrambi, in modi diversi - ma a volte sovrapponibili -, luogo del "pubblico".

In questo lasso di tempo, particolare importanza viene conferita all'indagine riguardante le nuove tecnologie di comunicazione: se già nel 1975 negli Stati Uniti Kit Galloway (1948) e Sherrie Rabinowitz (1950-2013) realizzavano i loro progetti raggruppati sotto il nome di *Aesthetic Research in Telecommunications*, che univano arte performativa, arte relazionale e tecnologia satellitare della NASA[15], in Italia bisognerà attendere il 1986 per assistere a qualcosa di paragonabile. In quell'anno, infatti, la Biennale di Venezia viene dedicata alla relazione tra arte e scienza. Uno dei progetti alle Corderie è *Planetary Network*, curato da Roy Ascott dall'Inghilterra, Tommaso Trini e Maria Grazia Mattei per l'Italia e Don Foresta dalla Francia [16]. Il progetto utilizza postazioni fax per connettere Inghilterra, Canada e Australia. L'idea di partenza è molto semplice: un'immagine viene trasmessa e di volta in volta rielaborata e nuovamente

11.- Catálogo de Arte Público, http://www.zaragoza.es/ciudad/artepublico/buscar_ArtePublico, (data ultima consultazione: 06 marzo 2017).
12.- artepública, http://www.lisboapatrimoniocultural.pt/artepublica/Paginas/default.aspx, (data ultima consultazione: 06 marzo 2017).
13.- Legge del 3 marzo 1960 n. 237, *Modificazioni alla legge 29 luglio 1949, n. 717*, contenente norme per l'arte nei pubblici edifici. in "Gazzetta Ufficiale" n. 80, 1 aprile 1960 art. 2.
14.- Patrimonio culturale dell'Emilia-Romagna, http://bbcc.ibc.regione.emilia-romagna.it/, (data ultima consultazione: 11 ottobre 2016).
15.- Tatiana Bazzichelli, *Networking. La rete come arte*, Costa & Nolan, Milano, 2006, p. 100.
16.- Ivi, p. 97

vol.54, May the 10th, 2017 ISBN: 1139-7365

inviata. È chiaro come un simile progetto voglia rimarcare la forza con cui lo strumento tecnologico genera un concetto di spazio del tutto nuovo: c'è lo spazio fisico dell'opera e lo spazio virtuale che è anche spazio meramente intellettuale. Avviene una specie di "dialogo produttivo" che influenza l'andamento dell'opera trasmessa non come entità materiale, ma come dati, come informazioni. Un mutamento che rivoluzionerà il concetto stesso di "pubblico" nella società mondiale.

Appare chiaro come, specie all'inizio, queste sperimentazioni avessero lo scopo di mettere alla prova le potenzialità dei nuovi media, più che condurne in luce le implicazioni profonde. I sistemi sociali nell'arte, oltretutto, non erano completamente una novità: prima dell'avvento del digitale, negli anni Sessanta, artisti come l'americano Allan Kaprow (1927-2006) e il tedesco Hans Haacke (1936) avevano usato la "rete relazionale" come materia dell'arte, il primo inventando gli *happening*, opere performative che avevano nell'incontro stesso tra le persone e nell'azione intrapresa il loro nucleo espressivo; il secondo i *Real-Time System*, i sistemi in tempo reale, che anticipano di qualche decennio la natura della rete sociale digitale. Già infatti nel 1970 le sue opere più note prevedono il principio che oggi diremmo di feedback: in *MoMA Poll* della mostra *Information e in Visitor's Profile* della mostra *Software* al Jewish Museum, agli spettatori vengono poste domande su disparate questioni, individuali e sociali, e l'opera cresce e si modifica nella registrazione di quegli stessi dati, mostrati al pubblico medesimo in tempo reale[17]. L'opera di Haacke è evidentemente così precoce sui tempi, che alla Biennale di Venezia del 2015 ne è stata proposta ancora una versione aggiornata, *World's Poll*, in cui le domande vengono presentate attraverso appositi tablet e informatizzate digitalmente nell'immediato [18]

Haacke è un modello imprescindibile per gli artisti che si occupano di sistemi relazionali attraverso lo strumento Internet: uno dei nodi centrali è l'idea che, mai come attraverso la rete sociale – nel senso lato del termine –, l'arte possa finalmente uscire dalla "gabbia" del museo. A questo punto, "arte pubblica" assume anche un connotato in qualche modo morale: non si tratta più solamente di un'arte istituzionale, ibrida tra ciò che è pratico ed estetico, ma un'entità che è in contrapposizione all'arte che è chiusa nella galleria, vista dagli artisti di contro-cultura come più "asettica" e tutto sommato innocua. L'arte pubblica è contaminata, dunque proprio per questo viva: è il principio base di molto dell'attivismo artistico degli ultimi decenni.

Il momento in cui la tecnologia dei mass media si fonde con quella telefonica, mettendo a disposizione una rete comunicativa orizzontale anziché verticale, rappresenta una sorta di punto cruciale di non ritorno: il web diventa innanzitutto un medium attraverso cui gli artisti ricercano un rapporto diretto con il pubblico, senza mediazione.

Alexei Shulgin (1963) è un fotografo russo e nel 1994 ha per primo l'idea di usare Internet come spazio di diffusione del suo lavoro, una sorta di possibile precoce esempio di curatela online delle proprie opere – anche se, è giusto sottolinearlo, ancora non si tratta di opere pensate specificamente per il web. Nel 1997 crea però *Easy Life*, uno dei primi siti Internet dedicato invece proprio ad azioni di net.art, la cui natura viaggia interamente sui canali digitali e *web*[19] .

17.- Edward Shanken, "Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art" in *Leonardo* n.35, agosto 2002, pp. 434-3

18.- Google Arts & Culture - World Poll, https://www.google.com/culturalinstitute/beta/asset/world-poll/tgHfKbE09xAzSw?hl=en, (data ultima consultazione: 11 ottobre 2016).

19.- Easy Life, http://www.easylife.org, (data ultima consultazione: 13 ottobre 2016).

vol.54, May the 10th, 2017 ISBN: 1139-7365

Uno tra i primi a nascere come internet artist a tutti gli effetti è invece Heath Bunting (1966). Già nel 1992 fonda un sito web pensato per essere un "luogo di aggregazione" virtuale esattamente come lo erano stati a suo tempo i ristoranti di Gordon Matta-Clark e Les Levine e il nome in questo senso è evocativo: *Cybercafe.org.* La prima vera e propria performance artistica che passa attraverso questo sito è k*ings X o King's Cross Phone-In*, che si può considerare una sorta di precocissimo *flash mob*. Sulla pagina del sito, Bunting posta una serie di istruzioni da eseguire tra cui scegliere e fornisce un elenco di numeri di telefoni pubblici appartenenti tutti all'area della stazione di King's Cross a Londra: lo scopo è che quei numeri vengano chiamati durante la giornata del 5 agosto 1994 dagli utenti che seguono le istruzioni del sito [20]. Le varianti di comportamento possibile sono molteplici: la telefonata; lasciar squillare i telefoni; buttare giù il telefono; attendere che qualcuno sollevi il ricevitore; recarsi in stazione e osservare il comportamento delle persone di fronte allo squillare dei telefoni; recarsi in stazione e sollevare il ricevitore dei telefoni che squillano – cosa che farà l'artista, ma anche dei passanti ignari del gioco ma incuriositi[21]. Questo è il primo esempio in assoluto di sito Internet usato per "fornire istruzioni" nella realtà ed è notevole che uno dei primi esempi di *happening* che passa attraverso la rete agisca secondo forme espressive così simili a quelle già intraprese da Kaprow e Haacke. *Come Planetary Network*, si tratta di opere che coesistono nello spazio analogico e nello spazio virtuale creato dalla rete; nel caso di Bunting, il dettaglio di maggior interesse è rappresentato dalla capacità di quest'opera di mutare lo spazio pubblico. La stazione, da luogo noto e prevedibile, diventa per un giorno qualcosa di nuovo, che modifica la percezione sensoriale - persino uditiva. Non siamo di più di fronte soltanto a una tecnologia che può mettere ordine nella realtà, informatizzarla, qualcosa di rassicurante e codificato: ma a qualcosa che rompe invece gli schemi e propone molteplici, alternative possibilità di percezione del reale.

Tra il 1994 e il 1996, cominciano ad aprirsi diverse nuove piattaforme di networking che diventano altri spazi di incontro e discussione sulla net culture: *Digital Stad di Amsterdam*, *International City Federation* a Berlino sul modello della precedente, il *Public Netbase* di Vienna del 1995, *Ljubliana Digital Media Lab*, *Backspace* di Londra. Di importanza decisiva la fondazione, nell'estate 1995, di Nettime, la prima mailing list online in assoluto dedicata al tema dell'arte in rapporto ai nuovi media. La piattaforma *Nettime*[22] è moderata inizialmente dal tedesco Pit Schultz (1965) e dall'olandese Geert Lovink (1959) e conta una ventina di iscritti in rapida crescita: in essa prende il via il dibattito sulla cosiddetta *net.art* (definizione più circoscritta semanticamente rispetto a *Internet Art* in quanto indica un approccio al mezzo ideologico e sovente militante) che verrà ereditato successivamente anche da altre piattaforme paragonabili, come *7-11, Syndicate* e *Rhizome*[23]. Nettime è anche il primo caso storico in cui l'Italia fa parte di un esperimento new media con una simile portata di diffusione, poiché tra il numero di iscritti iniziale vi sono anche per la prima volta artisti e attivisti italiani.

Lateralmente alla *net art* o *net.art,* esiste anche la hacker art, una sorta di suo sottoinsieme che però va anche oltre a volte gli stretti confini della rete digitale: il principio alla base della hacker art, più che la pura condivisione, è ideologico: l'obiettivo è quello di un mondo in cui tutti siano allo stesso tempo,

20.- Il testo è ancora rintracciabile sulla piattaforma di net art irational.org di cui Heath Bunting è uno dei fondatori, all'indirizzo http://www.irational.org/cybercafe/xrel.html, (data ultima consultazione 11 ottobre 2016).
21.- Stephen Wilson, I*nformation Arts: Intersections of Art, Science, and Technology,* MIT Press, Cambridge, 2002, p. 492.
22.- Ancora attiva all'indirizzo web www.nettime.org, (data ultima consultazione 11 ottobre 2016).
23.- Bazzichelli, 2006, p. 106

vol.54, May the 10th, 2017 ISBN: 1139-7365

e contemporaneamente, produttori e fruitori di informazioni. Un pubblico che sia veramente "pubblico", non calato dall'alto ma nelle mani di tutti quanti. Un esempio è quello di *CCC,* gruppo fondato nel 1981 a Berlino da Wau Holland (1951-2001): il postulato perseguito è incoraggiare la comunicazione orizzontale tra la rete umana e una conseguente critica ai governi con l'ossessione del controllo dall'alto, paragonabili a regimi. Dal punto di vista pratico, la protesta del *CCC* rivendica la diffusione democratica dello strumento tecnologico e l'accesso libero a tutte le infrastrutture informatiche. Non è dissimile da quanto, con mezzi diversi, accadeva alla fine degli anni Sessanta, dove chiunque desiderasse esprimersi prendeva posizione contro le forme di regime oppressivo e di controllo: nel momento in cui lo strumento è così potente, la battaglia tra orizzontalità e verticalità della cultura risulta rinnovata. L'arte facilmente accessibile, non vendibile, non è desiderabile per le gallerie, i curatori, i collezionisti e i musei; di contro i net artist vivono queste realtà come superate[24].

Un *hacker* come Wau Holland rifiuta l'accostamento con l'etichetta di pirata informatico volto solo alla distruzione fine a se stessa, poiché qualunque azione intraprenda, comprese quelle di disturbo, sono sempre volte all'affermazione di un principio. L'*hacker* si considera colui che usa la tecnologia per forzarne i limiti, colui che crede nella libertà di informazione, condivisione delle risorse, conoscenza comunitaria come beni pubblici. Da atteggiamenti come questo nasce il neologismo *Hacktivism*.

> *…il fatto che la figura dell'autore non sia più così importante non condiziona né la qualità della produzione culturale né la creatività artistica. Questo dovrebbe farci riflettere sulla natura sociale della cultura: nessuno ha idee che non siano state direttamente o indirettamente influenzate dalle relazioni sociali che intrattiene, dalla comunità di cui fa parte. Non esiste il genio isolato dal mondo e ispirato dalla musa, esistono solo persone che si scambiano informazioni e rielaborano quello che è stato già detto in passato, è sempre stato così, la cultura è un enorme e infinito plagio*[25].

Le precedenti parole appartengono agli 0100101110101101.ORG, un duo di *net artist* italiani che, oltre a una conoscenza molto profonda del mezzo Internet, hanno mostrato soprattutto fin dagli anni Novanta una altrettanto decisa dimestichezza col funzionamento in generale della politica dell'informazione e della comunicazione, delle reti relazionali di potere, sapendole sfruttare a loro vantaggio. Eva e Franco Mattes, questo il nome del duo, emergono dall'esperienza del "Luther Blissett Project", una multimediale azione di disturbo da parte di un numero tuttora imprecisato di persone, protratta nel tempo, che negli anni Novanta ha avuto per obiettivo sbugiardare l'autorità dei *mass media*, che si trattasse di televisioni, giornali o case editrici; si era diffuso come un virus dall'Italia al Regno Unito, Stati Uniti, Olanda, Germania, Austria, Finlandia, Ungheria.

Si assiste in quegli anni a una moltiplicazione di personaggi, di identità multiple che sfruttano la rete per "inventare" nuovi gradi di relazione; la sperimentazione artistica con il mezzo Internet si inserisce perfettamente nella linea di indagine che origina da Marcel Duchamp. Lui e altri artisti come Max Ernst, Andy Warhol, Joseph Kosuth avevano creato alter-ego per soddisfare esigenze differenti e potersi avvicinare all'idea del sé estraniandosene. Lo spazio informatico ancor più fortemente diviene, almeno prima

24.- Michael Rush, *New Media in Art, new edition,* Thames & Hudson world of Art, Londra, 2011, p. 222.
25.- Bazzichelli, 2006, cit., pp. 213-214.

vol.54, May the 10th, 2017 ISBN: 1139-7365

dell'avvento dei *social network* con la loro utopia della "trasparenza", luogo di fantasmi. In un luogo puramente concettuale, anche le identità diventano fittizie, clonabili, oggetto di furto.

Il "Luther Blissett Project" crea nella seconda metà degli anni Novanta un'identità, quella di Luther Blissett, che è di nuovo un semplice guscio: il nome, a sua volta rubato senza il suo consenso a un centravanti giamaicano, compare di volta in volta nelle loro azioni artistiche di disturbo come una sorta di "firma", e indizio della loro responsabilità dietro al gesto. Con questo nome fasullo vengono pubblicati dei libri – il romanzo storico *Q* e il saggio sulla net.art *net.gener@tion*, manifesto delle *nuove libertà* pubblicato da Mondadori e con contenuti totalmente campati in aria, che causano una brutta figura per la casa editrice – e fatte delle "soffiate" a varie testate giornalistiche e programmi televisivi, in cui celebre è il caso di *Chi l'ha visto?*, dove un informatore di nome Luther Blissett denuncia la scomparsa di un suo amico artista durante una performance in giro per l'Europa. Il programma viene avvertito che la segnalazione è fasulla solo dopo aver montato la puntata. Lo stesso accade con il quotidiano *Corriere di Viterbo*, vittima della cosiddetta "beffa satanista". Il giornale riceve testimonianza e un video riguardanti messe nere che avvengono in un boschetto nei pressi della città; senza verificare assolutamente la bontà delle fonti, il materiale viene pubblicato e il video viene trasmesso dal programma televisivo quotidiano *Studio Aperto*, anche se la messa nera immortalata è una completa montatura. Un intero castello di notizie costruite senza fondamento riceve perciò grazie al "Luther Blisset Project" una rilevanza mediatica di portata nazionale, di fatto dimostrando come i canali ufficiali siano diventati schiavi del sensazionalismo puro che viene messo in primo piano rispetto al concetto di autenticità delle informazioni e non siano, di fatto, più attendibili della rete. Piano piano Luther Blissett, con azioni come queste, riesce nell'intento di dimostrare la vacuità nascosta dietro la sedicente serietà dei mass media e anche a ottenere visibilità grazie alla capacità di comprendere, assorbire e sfruttare la rete di relazione pubblica e i suoi "nodi deboli". Minata l'autorevolezza delle istituzioni, il potere di auto-determinazione viene restituito alla società.

Gli 0100101110101101.ORG proseguono su questa linea di comportamento portandola anche sulla rete. Nel 1999 tentano il primo esperimento di "furto di una galleria d'*arte online*", la *Hell.com*, che hackerano appropriandosi del materiale protetto da *copyright*, motivo per il quale i gestori della pagina aprono una causa. Questo comportamento, da una parte e dall'altra, fa nascere interrogativi sulla legittimità della reazione: è un furto paragonabile a quello "materiale"? La pagina è legittimata a considerare "privati" dei contenuti digitali che comunque vengono memorizzati e acquisiti da qualunque computer li visualizzi? La violazione del diritto d'autore tecnicamente dovrebbe avvenire non appena si naviga la pagina. La normalizzazione istituzionale della rete secondo leggi che appartengono al mondo analogico, agli occhi degli 0100101110101101.ORG, appare sbagliata e anacronistica. Al furto operato in Hell.com seguono altre azioni simili che i due designano col nome di fakes, in cui generalmente colpiscono altri net. artist "rubandogli" le opere attraverso una strategia, come loro la definiscono, del "copia-incolla" – che rimanda, in accezione digitale, alla pratica antecedente del collage, in cui ci si appropriava di porzioni di media già esistenti per ricombinarli in funzione di una finalità del tutto nuova[26].

Il collettivo non crede nell'idea di plagio e che esso vada sanzionato, poiché la cultura dovrebbe essere "cosa pubblica"; per essere coerenti fino in fondo con questo pensiero, tra il 2001 e il 2004 creano *Life_Sharing*[27], seguendo un principio di "nudità dei dati" che si oppone a quello di sorveglianza. Per quasi

26.- Rachel Greene, *Internet Art*, Thames & Hudson world of Art, Londra, 2004, p. 99.
27.- Eva e Franco Mattes, http://www.0100101110101101.org/home/life_sharing/, (data ultima consultazione 11 ottobre 2016).

vol.54, May the 10th, 2017 ISBN: 1139-7365

tre anni il duo tramuta il suo *hard disk* in un *web server* per dare al pubblico Internet accesso a tutti i suoi contenuti, dalle email ai software: una trasparenza su tutti i livelli e un'espressione non solo dell'arte come vita, ma della vita come assoluto *open-source*.

Molta pubblicità viene ottenuta dal duo anche quando per un anno gestiscono un finto sito *web* del Vaticano senza che i gestori della pagina originale se ne accorgano e quando, sempre nello stesso periodo sul finire del secolo, inventano l'artista serbo Darko Maver, "confezionandolo" come un vero e proprio personaggio ideale per la critica, un artista che realizza opere di forte impatto visivo – foto di fantocci di cera simili a cadaveri dilaniati – perseguitato dal governo del suo paese e infine ucciso in un'azione punitiva. Solo in un secondo momento viene reso noto che si tratta di un'identità inventata su misura, rivelando essere anche questa una beffa a tutti gli effetti. Appare significativo però che le fotografie esposte con la firma di Darko Maver, l'artista fittizio, si rivelino essere vere foto di cadaveri smembrati: il pubblico ha in un certo senso "subito" la violenza di averle guardate perché si è sentito protetto dalla nozione che fossero solo manichini. Un gioco di scambio tra realtà e finzione molto significativo, che gli 0100101110101101.ORG usano per mettersi in mostra non solo aggirando la mediazione del critico, ma addirittura ridicolizzando la critica d'arte nel suo essere attratta da tematiche scabrose. La forza di azioni *hacker* come le loro è la capacità di dominare un mezzo espressivo che per molti media tradizionali risulta ancora insidioso: Internet, ma ancor più che in senso materiale, le dinamiche che lo reggono e che vengono veicolate attraverso la rete. Dinamiche che, negli ultimi vent'anni, hanno dimostrato essere la seconda vita della sfera pubblica.

A questo punto è evidente come il concetto di "arte pubblica" si rivoluzioni di fronte ad azioni simili. Se in comune con il concetto tradizionale vi è il coinvolgimento più esteso possibile della società e il tentativo di "educare" la società medesima verso una bandiera, le azioni dei *net.artist* sono volte a incoraggiare però un pensiero personale, senza vincoli, in cui tutti dovrebbero essere sia spettatori sia autori dell'arte. La piazza *web* è un luogo tanto importante quanto la piazza cittadina e assume il medesimo ruolo politico dell'*agorà* antica: la postazione di incontro per antonomasia dove si forma la personalità dell'individuo e della società. Spazio virtuale e spazio reale diventano l'uno il fantasma dell'altro, e gli artisti cambiano le regole e prendono a prestito quelle legate al passato per rimetterle in discussione.

Le pratiche di mappatura di cui si è avuto modo di trattare già in precedenza nella presente sede, riferendosi al campo istituzionale, sono per esempio una delle prime aree di interesse degli artisti che si approcciano allo spazio digitale. "Mappare" significa anche la possibilità di riscrivere la realtà secondo dettami nuovi, non calati da un'autorità ma anche in questo caso personali. Per esempio, per quanto riguarda l'Italia è il caso di *AntiMafia* di [epidemiC] – un altro collettivo di circa 10 elementi inaugurato nel 2001 –, progetto del 2002. Si tratta di un *software* semplice che facilita la coordinazione di azioni associative attraverso una connessione P2P di un protocollo chiamato Gnutella, con il quale gli user possono listare e legarsi in varie azioni. Il titolo, molto interessante, indica un sovvertimento della struttura a network della mafia, gerarchico, retrogrado, pre-internet, per creare una comunità priva di caste fondata su condivisione e supporto. Anziché dividere gli utenti in consumatori individuali, Antimafia li connette come una moltitudine di energie soggettive (desideri, affezioni, attitudini) e genera interazione, organizzazione e collaborazione che incrementano ulteriormente la moltitudine[28] . Ancora una volta, dunque, viene

28.- Jacob Lillemose, "Conceptual transformation of art: from dematerialisation of the object to immateriality in networks", in Joasia Krysa (a cura di), *Curating Immateriality,* New York, DATA browser 03. Autonomedia, 2006, p. 132.

vol.54, May the 10th, 2017 ISBN: 1139-7365

sottolineato come caratteristica portante del mezzo Internet sia il sovvertimento della gerarchia di potere: invece di una piramide, vi è una rete che lega in vari gradi di separazione diversi nodi, i quali collaborano alla pari tra loro per arricchire questa rete.

Mariacristina Cremaschi, tra le teoriche più attive sul tema del networking, scrive a fine anni Novanta:

> *… l'artista diventa, da artefice unico, attivatore di processi, mentre il fruitore diventa coautore di questi processi. Infatti, da un lato l'artista affida al supporto immateriale del software la descrizione del suo modello mentale e dall'altro affida al fruitore la realizzazione stessa dell'opera attraverso l'interattività con l'ambiente creato*[29].

L'artista si dimostra in esempi simili "corsaro" del web, oltre che membro di un'avanguardia tecnologica che, come sempre accade, si ritrova in contrasto con il sistema pre-costituito – un contrasto ancora più acceso, perché il paradosso che si crea è quello di un mondo reale che pretende di imporre le stesse leggi valide per esso anche al cyberspazio. Con Internet, per esempio, si fa strada un'idea completamente diversa di privacy: anziché la violazione di un diritto, una minor privacy inizia a venire vista come garanzia di trasparenza – è uno dei principi cardine di Facebook[30]. Dichiarare i propri dati senza venirne forzati è sinonimo di onestà, e la condivisione di questi dati di libertà. Gli artisti ritengono che l'uomo comune possa partecipare alla costituzione di un web diverso da quello a cui si è abituati, in cui non esiste proprietà né illegalità, dove il "pubblico" è veramente pubblico. Un principio che fa tremare le istituzioni, ma anche quei singoli individui che ritengono che stare al mondo significhi un diritto inalienabile ad avere qualcosa da celare al prossimo.

Jean Baudrillard (1929-2004), filosofo e teorico francese, usò per primo negli anni Ottanta l'espressione "estasi della comunicazione"[31] riferendosi a un nuovo regime della visualità del contemporaneo[32] per cui la presenza della comunicazione è elemento costitutivo nella società e perciò invade e influenza la percezione sensoriale dell'esistenza. L'uomo che vive dagli anni Ottanta in poi si rapporta con una realtà anche analogica in cui sa che ogni oggetto o forma di pensiero è immediatamente trasparente, visibile, fonte di informazione. L'apprendimento non avviene più per stoccaggio di informazioni, ma attraverso ipertesti, flussi di linguaggio e dati in costante mutamento. Il senso della presenza dell'individuo nel mondo è frammentato, egli non è esattamente né in un posto né in un altro, poiché la sua mente viene traslata in continuazione al seguito delle correnti di informazioni di cui è ricettiva. Il network in Internet è linguaggio che si fa luogo della vita individuale e pubblica.

La tecnologia delle telecomunicazioni e la tecnologia digitale trasformano il linguaggio in materia essenziale della società. Esso, a tutti gli effetti, diventa spazio in cui agire. Già per Marshall McLuhan[33] i

29.- Mariacristina Cremaschi, *L'arte che non c'è 1987-1996. Indagine sull'arte tecnologica*, Edizioni dell'Ortica, Bologna 1997, p. 11.
30.- Marco Borracino, Facebook: la lettera che Mark Zuckerberg ha scritto a ognuno di noi, http://www.ilfattoquotidiano.it/2015/12/03/facebook-la-lettera-che-mark-zuckerberg-ha-scritto-a-ognuno-di-noi/2273779/, (data ultima consultazione 13 ottobre 2016).
31.- Jean Baudrillard, *The Ecstasy of Communication*, tradotto in inglese da Bernard Schütze and Caroline Schütze, MIT Press, New York, 1988.
32.- J. Macgregor Wise, "Introduction: Ecstatic Assemblages of Visuality", in AA.VV., *New Visualities, New Technologies. The New Ecstasy of Communication*, Farnham, Ashgate, 2013, p. 1.
33.- Marshall McLuhan, Quentin Fiore, *Il medium è il messaggio,* Corraini Edizioni, Mantova 2011, (ed. or. The Medium is the Massage. An Inventory of Effects, 1967).

vol.54, May the 10th, 2017 ISBN: 1139-7365

new media non sono un modo alternativo di rapportarsi alla realtà, sono "la nuova realtà"[34]- l'esempio della Street View di Google, oggi, diventa emblematico: uno spazio digitale che si sovrappone sempre più mimeticamente allo spazio della realtà e che, forse, tenta il suo superamento.

Che cos'è l'arte pubblica nell'era digitale? Qualcosa che, sicuramente, tende a sfidare le convenzioni e a proporre soluzioni laterali. L'aspetto relativo alla condivisione è potenzialmente esteso a tutto il mondo, virale, e diventa più importante ancora di quanto lo fosse in passato. La dimensione in cui il pubblico è direttamente coinvolto – una innovazione che in arte si è data già a partire dagli anni Sessanta – si contrappone a un concetto tradizionale di arte pubblica, il cui ruolo principale era quello di fornire un ordine e una direzione alla collettività. Con la rete, questa caratteristica diviene meno fondamentale: passa in primo piano invece il concetto di *feedback*, in cui chiunque, artefice o spettatore, può influenzare la realtà e modificarla. La materia, digitale o analogica, viene plasmata attivamente dalla società: Google fornisce un servizio, ma tutti gli utenti possono partecipare alla sua implementazione.

La direzione intrapresa sembra quella di un livellamento delle gerarchie di potere che regolano la sfera del pubblico: ora i cambiamenti derivano più che mai dalla volontà delle masse, dei grandi numeri, che sono agenti attivi i quali forgiano la realtà e non più fruitori e basta. In Italia come altrove sarà necessario interagire con questi mutamenti, accettare un doppio livello interlocutorio: la moltitudine stessa detterà le regole secondo cui la realtà verrà schematizzata e archiviata. Allo stato attuale, l'arte pubblica è diventata anch'essa una forma di linguaggio.

Bibilografia

ARGAN GIULIO CARLO, BONITO OLIVA ACHILLE, *L'arte moderna 1770-1970. L'arte dopo il Duemila,* Sansoni, Firenze 2002.

BAUDRILLARD JEAN, *The Ecstasy of Communication,* MIT Press, New York 1988.

BAZZICHELLI TATIANA, *Networking. La rete come arte*, Costa & Nolan, Milano 2006.

COLLEONI MATTEO, GUERISOLI FRANCESCA, L*a città attraente: Luoghi urbani e arte contemporanea*, Egea, Milano 2014.

COLLINA CLAUDIA (a cura di), *Percento per l'arte in Emilia-Romagna. La legge del 29 luglio 1949 n. 717: applicazioni ed evoluzioni del 2 per cento sul territorio*, Compositori, Bologna 2009.

CREMASCHI MARIACRISTINA, *L'arte che non c'è 1987-1996. Indagine sull'arte tecnologica*, Edizioni dell'Ortica, Bologna 1997.

CRUIKSHANK JEFFREY L., KORZA PAM, *Going Public: A Field Guide to Developments in Art in Public Places, Arts Extension Service*, University of Massachusetts, Amherst 1988.

DANTO ARTHUR, *The State of the Art,* Prentice-Hall Press, New York 1987.

FINKELPEARL TOM, *Dialogues in Public Art*, The MIT Press, Cambridge 2000.

GREENE RACHEL, *Internet Art*, Thames & Hudson world of Art, London 2004.

GROYS BORIS, *Going public,* Stenberg Press, Berlin 2010.

LACY SUZANNE, *Mapping the Terrain: New Genre Public Art* , Bay Press, Seattle 1995.

LILLEMOSE JACOB, "Conceptual transformation of art: from dematerialisation of the object to immateriality in networks", in Joasia Krysa (a cura di), *Curating Immateriality, DATA browser 03.* Autonomedia, New York 2006.

34.- Rush, 2011, p. 84.

vol.54, May the 10th, 2017 ISBN: 1139-7365

LOSSAU JULIA, STEVENS QUENTIN, *The Uses of Art in Public Space*, Routledge, New York-London 2015.

MACGREGOR WISE JOHN, "Introduction: Ecstatic Assemblages of Visuality", in AA.VV., *New Visualities, New Technologies. The New Ecstasy of Communication,* Ashgate, Farnham 2013.

MCLUHAN MARSHALL, FIORE QUENTIN, *The Medium is the Massage. An Inventory of Effects,* Bantam Books, London 1967 [2011].

MILES MALCOM, *Art Space and the City: Public Art and urban futures*, Routledge, London 1999.

MURA ANNA MARIA, "Il pubblico e la fruizione", in AA.VV., *Storia dell'arte italiana, parte prima, II,* Torino, Einaudi, 1979.

RUSH MICHAEL, *New Media in Art*, Thames & Hudson world of Art, London 1999

SHANKEN EDWARD, "Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art", in *Leonardo* n. 35, 2002, pp. 434-35.

TAFURI MANFREDO, *Storia dell'architettura italiana (1944- 1985),* Einaudi, Torino 1986.

WILSON STEPHEN, *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology,* MIT Press, Cambridge 2002.

Sitografia

• artepública, http://www.lisboapatrimoniocultural.pt/artepublica/Paginas/default.aspx

• Art Públic, www.bcn.cat/artpublic

• Bing Maps, http://www.bing.com/mapspreview

• Marco Borracino, Facebook: la lettera che Mark Zuckerberg ha scritto a ognuno di noi, http://www.ilfattoquotidiano.it/2015/12/03/facebook-la-lettera-che-mark-zuckerberg-ha-scritto-a-ognuno-di-noi/2273779/

• Catálogo de Arte Público, http://www.zaragoza.es/ciudad/artepublico/buscar_ArtePublico

• Cybercafe, http://www.irational.org/cybercafe/xrel.html

• Easy Life, http://www.easylife.org

• Eva e Franco Mattes, http://www.0100101110101101.org/home/life_sharing/

• Forecast Public Art, http://forecastpublicart.org

• Forecast Public Art | FB, https://www.facebook.com/forecastpublicart/about/

•Google Arts & Culture, https://www.google.com/culturalinstitute/beta/

• Google Street View, https://www.google.it/intl/it/streetview/

• Philip Kennicott, National Treasures: Google Art Project Unlocks Riches of World's Galleries, http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2011/02/01/AR2011020106442.html

• Navigaweb.net - Pagine gialle online come sito e app, http://www.navigaweb.net/2008/05/mappe-citt-italiane-3d-visual-pagine.html

• Nettime, www.nettime.org

• Patrimonio culturale dell'Emilia-Romagna, http://bbcc.ibc.regione.emilia-romagna.it/

• Public Art Online, http://www.publicartonline.org.uk/contact/