



TAV. V — *Commander*

DATAISMI

VISIONI LATERALI

Sulle strade dell'information art

DI *Francesco Spampinato*

Nuova tappa della nostra esplorazione lungo una delle (im)possibili frontiere dell'immagine televisiva: la videoarte. E visto che nella cover story si è parlato di dati, di rappresentazioni e di complessità, stavolta seguiamo gli artisti che si occupano di *information art*. I codici e i *database* possono diventare le sorgenti e le matrici di nuove modalità di espressione. Immagini e video possono essere generati a partire da *set* di oggetti e *cluster* di regole. A cavallo tra l'arte e il *design*, tra la musica e la pubblicità.

ILLUSTRAZIONI DI *Stefano Adamo Mayakasa*

LINK 10
Sights

È artista e teorico dell'arte. Dopo la laurea in Storia dell'arte presso l'Università di Bologna, nel 2006 ha conseguito un master in Modern Art presso la Columbia University di New York. Collabora con la NABA di Milano, dove è *visiting professor* di Performance Art. Scrive per *Flash Art*, *Kaleidoscope*, *Impact* e *Artlab*. Il suo libro *Experiencing Hypnotism* è stato pubblicato da Atomic Activity Books nel 2009. Vive e lavora tra Bologna e New York.

quarant'anni da *Information* al MoMA di New York, la cultura visuale all'alba degli anni Dieci del XXI secolo è ancora affetta da problematiche simili. La mostra faceva il punto della situazione su fenomeni allora emergenti come l'arte concettuale, l'arte povera, l'arte ambientale e la *process art*, a partire dalla presa di coscienza di una realtà che incominciava a smaterializzarsi in dati. Oggi sempre più artisti, musicisti e *designer* si confrontano con l'informazione attraverso la visualizzazione di realtà complesse e speculazioni estetiche sulla natura del codice binario. Molti lo fanno usando i media digitali e internet come strumenti creativi, ma solo dal punto di vista formale, senza necessariamente indagarne la struttura. Altri, invece, mutano dai sistemi numerici il linguaggio, cambiando le regole della visione.

La vera novità della rivoluzione elettronica, infatti, consiste nelle infinite possibilità di ri-scrittura che l'oggetto digitale offre all'utente, consentendogli un accesso *random* che rompe definitivamente le regole della narrazione su cui si reggevano i media analogici sino al secolo scorso e che destabilizza gli equilibri tra autore, distributore e consumatore. Come sostiene Lev Manovich in *The Language of New Media*, l'esempio perfetto di digitalizzazione è la pagina web che appare sempre diversa grazie alla combinazione di particolari diversi che noi stessi contribuiamo a generare¹. Così oggi ci ritroviamo quotidianamente di fronte a dispositivi interattivi, che ci richiedono di intervenire. Si tratti di un sito web, di design relazionale, di un'app per il nostro *smartphone* o di un'installazione video, il nostro coinvolgimento è fondamentale e necessario. La nostra cultura ci impone di rispondere a più stimoli, inviare comandi, accarezzare schermi e attivare connessioni. Ma quante contemporaneamente?

CRONOSCOPIA

La *information art*, o arte del codice, o ancora *algorithm art*, ha origine nelle ricerche in materia di cronofotografia di Étienne-Jules Marey e Eadweard Muybridge nel XIX secolo. La fotografia, si sa, ha rivoluzionato il nostro rapporto con lo spazio, ma la *cronofotografia* ci ha permesso di conquistare il tempo, aprendo la strada a una delle più grandi rivoluzioni della modernità: il cinema. Con la cronofotografia, per la prima volta, il movimento di corpi umani, animali e oggetti viene sezionato su carta e analizzato nel dettaglio. La ricaduta sui media artistici tradizionali è notevole. Futurismo, dada, cubismo, costruttivismo e *Bauhaus* trovano linfa vitale in questi studi che, accompagnati dal fascino per l'ingegneria e il progresso, sono alla base delle loro ricerche sul rapporto uomo-macchina.

Le avanguardie storiche virano così inevitabilmente verso l'astrazione grazie all'impiego di *collage*, *assemblage*, montaggi e fotomontaggi, inventando un linguaggio di natura proto-elettronica inizialmente omologo alla cronofotografia, poi al cinema, ai media e alle rivoluzioni scientifiche e tecnologiche.

Il cinema di Dziga Vertov, in particolare, diventa il simbolo dell'occhio elettronico che si muove sull'uomo-massa protagonista della rivoluzione russa prefigurandoci, in modo neanche poi così velato, un'inquietante metafora orwelliana, quella del cine-occhio come occhio del grande fratello che sorveglia dall'alto i movimenti delle comunità umane. Oggi invece siamo abituati a essere spiati dalle telecamere di sorveglianza, sotto i vestiti dai *body scanner* degli aeroporti e sotto la pelle dagli strumenti medici. Non c'è più porzione di noi stessi e dello spazio che ci circonda che non conosciamo. Ogni angolo della terra è mappato e le sue coordinate archiviate secondo parametri fa-

cilmente accessibili a chiunque grazie a un comune Gps o a software come Google Earth.

LA CITTÀ-CERVELLO

Come per Vertov, la preoccupazione di molti artisti contemporanei è ancora per una città che diviene cervello, densa di energia, dove l'essere umano è un numero che si muove entro apparati panottici esemplificati nel modello del *database*. Il *database* è la pre-codificazione dell'umanità, la prova della nostra esistenza in quanto somigliante a modelli ampiamente riconosciuti, *avatar* replicabili all'infinito.

Il punto di partenza della *information art* dunque è proprio la coscienza della riduzione della realtà in dati così come emerge, per la prima volta dopo *Information*, in *Les Immatériaux*, mostra curata da Jean Francois Lyotard al Centre Pompidou di Parigi nel 1985 che spazia dalla pittura alla geofisica, dal video alla cibernetica, per ragionare su "*le passage d'une société à énergie intensive à une société à information intensive*"².

Il cervello dell'artista sintetizza il mondo in cui è immerso, lo rielabora e ne restituisce una possibile sembianza sulla tela o attraverso video, installazioni ambientali e software. L'opera d'arte non è più specchio che riflette la realtà, ma il mezzo per visualizzare un'infosfera immateriale fatta di onde, scariche elettromagnetiche e flussi e riflettere così sulla nostra saturata esistenza mediale.

Di questo ci parlano i *Data Diaries* (2003) di Cory Arcangel. Si tratta di e-mail, musica, immagini e testi, ore di consumo digitale archiviate come jpeg, mp3 e doc nel computer dell'artista e "aperti" con Quick Time Player, programma notoriamente atto alla lettura di video. Ne derivano diagrammi digitali e tavolozze mnemoniche di natura ipnotica, tutte diverse ma tutte uguali. Come dice Maurizio Lazzarato: "La tecnologia video, dunque, non presenta delle immagini, ma unicamente delle linee e dei punti, come in un tessuto. Ma, a differenza della tessitura, tesse e ritesse sempre nuovi motivi"³. Video e immagini numeriche diventano, nelle mani di alcuni artisti, strumenti per esplorare la caducità del cyberspazio, dietro alla cui superficie sensibile non si nascondono che codici.

DIGITAINMENT

Di recente, il Victoria & Albert Museum di Londra ha ospitato *Decode: Digital Design Sensations*, una rassegna sugli ultimi sviluppi della *information art* e del design interattivo organizzata con l'aiuto del collettivo Onedotzero, in seno a una tradizione che da vent'anni ruota attorno al festival *Ars Electronica* di Linz in Austria e a istituzioni come il ZKM di Karlsruhe in Germania. Mai come adesso la *information art* è stata vicina alla cultura digitale, ma non sempre questo vuol dire che si ponga anche come strumento per riflettere sulle nuove tecnologie. Spesso si esaurisce in puri esercizi di stile, operazioni manieriste che esplorano la consistenza del dato, ma solo da un punto di vista formale. Certo non è il caso di John Maeda, designer e teorico del MIT, il cui "*intellectual and aesthetic rigour turns his investigations into spiritual rather than design exercises*"⁴.

L'opera d'arte non è più specchio della realtà, ma un'infosfera fatta di onde, scariche magnetiche e flussi.

2. J.F. Lyotard, *Les Immatériaux*, catalogo della mostra al Centre Georges Pompidou, Parigi 1985.

3. M. Lazzarato, *Videofilosofia. La percezione del tempo nel postfordismo*, Manifestolibri, Roma 1997.

4. C. Paul, *Digital Art*, Thames & Hudson, London 2008.

Alcune operazioni, tuttavia, più vicine al mondo del design che a quello dell'arte, ben si prestano a commissioni commerciali come pubblicità e videoclip senza perdere il loro fascino. È il caso di Ben Frost, autore con Aaron Koblin di un poetico clip per *House of Cards* (2008) dei Radiohead, costruito con l'uso di *plotting* in 3D da cui derivano volti segnati da onde algoritmiche e paesaggi che si sciogliono al nostro passaggio.

L'utilizzo del codice binario come strumento creativo non giustifica quindi di per sé il valore artistico di queste operazioni. Se guardiamo alle sue applicazioni in ambito pubblicitario, per esempio, ci stupiremo di quanto la natura *optical* di queste immagini aiuti a sottolineare le prestazioni degli oggetti industriali, si tratti di automobili o elettrodomestici, giocando con l'aura futuristica che avvolge la tecnologia.

“Potevamo stupirvi con effetti speciali...”, così incominciava il vecchio spot di un noto *brand* di apparecchiature audiovisive. Ma, in fondo, pubblicità e tv hanno sempre usato effetti speciali come la ripetizione e la modulazione strategica di colori e volume per conquistare l'attenzione dello spettatore, e forse è per questa ragione che numerosi artisti oggi si appropriano di frammenti televisivi d'archivio come fanno Sunsetcorp o gli italiani Cadeo, nel tentativo di svelarne le proprietà occulte.

DATAROCK

Sunsetcorp è uno degli *alias* di Daniel Lopatin, giovane artista di Brooklyn noto anche come Oneohtrix Point Never, musicista elettronico autore di melancoliche *suite* ambientali di natura sintetica proprio come le immagini che le accompagnano. I riferimenti spaziano dall'immaginario cosmico alla cultura pop degli anni Ottanta e alla *new age*, dove l'accesso ai ricordi privati è mediato da casco e *data-glove*.

Una delle forme con cui si confrontano costantemente gli artisti oggi è il *database*. I dati, infatti, non sono mai esplorati come unità ma come insieme. Per questo, una delle sembianze del dato è il *pattern*, la cui natura seriale e “moderna” rimane però solo un ricordo. Oggi il *pattern* si fonda su irregolarità, costruito com'è da elementi diversi, pur figurando unitario, proprio come il “tessuto” di Lazzarato, la pagina web di cui parla Manovich e i diari di Arcangel.

Pattern cancerogeni sono quelli alla base di certi generi di musica elettronica e *noise* che trovano origine nel Krautrock, emerso in Germania nei Settanta con band come i primi Kraftwerk e Neu!, fondato su ritmi motoristici e ripetizioni ossessive generate da *drum machine* e sintetizzatori. Oggi, in modo diverso tra loro, i suoni di Black Dice, Daft Punk e Oneohtrix Point Never continuano a immergerci in una realtà sintetica, ormai definitivamente priva di basi materiali.

Il legame con la musica è fondamentale per comprendere la natura delle nuove immagini in movimento “informate” dalla cultura digitale. I *visual* di Weirdcore per M.I.A. e Aphex Twin fanno leva sulla dimensione pubblica di arene e grandi spazi all'aperto, dove masse di adolescenti si radunano per ballare e sperimentare nuove droghe sintetiche come accadeva nei *rave*.

L'unico modo
per non lasciarsi
schiacciare dai
dati, è convivere
con essi, lottando
ad armi pari.

Quella di Weirdcore per i *live set* di Aphex Twin è una *electro-opera* in cui lo schermo funziona come *flusso canalizzatore* di suoni, luce e movimenti umani. Così, fasci di elettroni in movimento libero e algoritmi stellari si alternano a immagini del pubblico in presa diretta e il volto diabolico di AFX compare di volta in volta su quello dei malcapitati spettatori, giocando ancora sul modello della serie e del *database*.

2D IS THE NEW 3D

L'uso di immagini digitali durante mega-eventi dal vivo ci fa riflettere sul nuovo ruolo che lo schermo assume nella città-cervello. Non bisogna necessariamente pensare ad architetti come Frank Gehry, dipendenti da software Cad, ma alla nuova architettura “vernacolare” di stazioni e *mall* dove gli schermi proiettano *commercial*, ma hanno anche la funzione di accompagnare i flussi umani nello svolgimento dei loro riti quotidiani. Pertanto, l'*information art* specula sull'apparenza del dato e sulla sua natura simulacrale. Il codice, infatti, oggi “*is rapidly moving outside of the boundaries of the screen and is starting to control more aspects of the physical world*”⁵, dove l'esplorazione del mondo fisico avviene attraverso un simulatore proprio come per i piloti dei jet, addestrati a non guardare fuori ma a controllare l'aeromobile attraverso valori numerici, spie e display. Non dimentichiamoci poi che la società dell'informazione è anche la società della tele-sorveglianza dove la nostra immagine, “in onda” sullo schermo di un “guardiano”, perde consistenza ai nostri occhi. Ed è forse per questo che uno degli strumenti preferiti da artisti come Paper Rad e Takeshi Murata è il *datamoshing*, tecnica di de-formazione delle immagini che sfrutta i formati di archiviazione dei file nei computer.

Ma se questa è la direzione intrapresa da molti artisti che lavorano con il video, certo non possiamo dire lo stesso per chi si occupa di cinema. Il cinema, si sa, è vincolato da una serie di parametri narrativi e fini commerciali. Potremmo chiamare in causa *Matrix*, come si usa fare in questi casi, o *Tron* del 1982, forte del successo ritrovato grazie al recente *sequel* in 3D, dove l'intreccio si svolge all'interno di un cervello elettronico. Eppure sempre di intreccio parliamo, di storia e di “spazio euclideo”, anche se ridotti alla primarietà della griglia iridescente di un microchip.

Bisognerà piuttosto guardare a *Level Five* (1997) di Chris Marker per capire la svolta che il film potrebbe intraprendere in futuro. *Level Five* ricostruisce il suicidio di massa di Okinawa del 1945 giustapponendo frammenti tv, interviste e “schermate” da videogame al racconto di un amore infranto, inventando una nuova forma di racconto a cui è lo spettatore che cerca di dare un senso.

SENSORIA

Una nuova dimensione si materializza nella società dell'informazione, quella della distanza/velocità, come dice Paul Virilio, in cui spazio e tempo cessano di esistere, che non è più possibile avvertire con il corpo ma mette al lavoro il cervello. Il tempo non è più quello storico ma un presente che si autogenera in cui possiamo saltare da una parte all'altra come facciamo con un Dvd o come nel film di Marker.

In controtendenza con la spinta alla dispersione favorita dalle nuove tecnologie e dai sistemi elettronici, però, avvertiamo un crescente bisogno di localizzazione. Ecco che lo spazio torna a essere “attraente”: sia lo spazio privato sia quelli che una volta erano definiti “non-luoghi”, aeroporti e piazze

5. C. Reas, C. McWilliams, *Lust, Form + Code in Design, Art and Architecture*, Princeton Architectural Press, New York 2010.

che la gente è supposta solo attraversare e dove invece ha ripreso a radunarsi complici operazioni performative, *re-enactment* e *flash mob*. Anche la *information art* è interessata allo scambio e al coinvolgimento del pubblico, non solo attraverso reti e software. Non a caso una delle sezioni di *Decode* si chiama *Interactivity* ed esplora in che modo tanti artisti ricercano il *feedback* del pubblico attraverso sensori, ambienti immersivi e dispositivi relazionali. Non dimentichiamoci, però, come l'origine di questi sistemi partecipativi trovi un modello strutturale in internet che, ci ricorda Margot Lovejoy: "*replaces conceptual systems founded upon ideas of center, margin, hierarchy, and linearity [...] with those of nodes, links, paths, networks*"⁶. Non a caso le prime operazioni di Net.Art, Tactical Media e Hacktivism giocano tutte sull'alterazione di schemi e interfacce, come a volerci svelare cosa si nasconde dietro lo schermo.

Sembra quasi che l'unico modo per non lasciarsi schiacciare dai dati, dunque, sia di imparare a convivere con essi, lottando ad armi pari e, dove ci siano anagrammi e codici, tentando di decifrarli. In questo l'arte gioca un ruolo fondamentale: quello di sviluppare nel pubblico la coscienza di un problema e, attraverso l'invito a farsi carico della sua risoluzione, di mettere in moto un dispositivo di resistenza a questo incessante processo di smaterializzazione.

