

Diversamente tecnologico

Laura Barreca

Sono le community il contesto col quale oggi ci confrontiamo quotidianamente, non luoghi fisici, ma gruppi strutturati secondo aree comuni, che influenzano le nostre scelte, e con cui condividiamo la nostra privatezza, i nostri interessi, gli eventi della nostra esistenza, quasi tutto insomma. Dalla sfera sociale alla politica, tutto passa per la piattaforma comunitaria. Chiedersi se questa dimensione eccessivamente collettiva faccia davvero così bene, e sia anche rispettosa della libertà individuale, è una domanda legittima che solleva non poche perplessità, e un tema fortemente attuale, sotto molti punti di vista. Se è vero infatti che sono i media a modificare le nostre abitudini, è altrettanto vero che la relazione può dirsi reciproca per la quantità di tempo che ognuno di noi decide di investire nella tecnologia. Per descrivere la presenza pervasiva dei media a tecnologia numerica si utilizza la definizione “ubicomp” (ubiquitous computing), una specie di rivoluzione naturale del rapporto uomo-macchina: dall’uso del personal computer come strumento one-to-one negli anni Novanta, si passa all’idea del computer come strumento di connessione globale capace di raggiungere la collettività su più livelli. Ma se questo vale per la dimensione sociale, come reagiscono invece gli artisti, per natura creatori di oggetti unici e irripetibili, alla negazione stessa della singolarità dell’opera d’arte? Non si può non riconoscere alla Rete, o alle reti, il vantaggio di essere un campo libero, aperto alla sperimentazione di nuovi sistemi di comunicazione del messaggio artistico, ma contemporaneamente quello stesso sistema di diffusione virtuale offre spazi per nuovi mercati e nuovi investitori disposti a cedere parte della propria autorialità a favore di una diffusione e di un’accessibilità più ampia. È questo un tema assai rilevante emerso già da alcuni anni. Ricordo che nel 2005, durante un convegno sui New Media al Banff Centre, una località sulle montagne rocciose del Canada, John Ippolito concluse il proprio intervento invitando i colleghi conferenzieri a condividere i loro power point su Internet, lasciando dunque che il loro contributo fosse visibile a tutti, on line, e che i contenuti fossero condivisi con un pubblico ben più ampio dei partecipanti alla conferenza. Si tratta di “cedere” una parte di proprietà intellettuale nella logica dello scambio: l’open source, l’autoproduzione 2.0, il copyleft rappresentano pratiche ormai conosciute e destinate a svilupparsi ulteriormente. Queste strategie alternative ai grandi sistemi di produzione e distribuzione, e la necessità del cambiamento sono frutto della consapevolezza che a ogni rivoluzione del *mezzo* corrisponde una rivoluzione dei *mezzi* e delle modalità di funzionamento rispetto ai vecchi sistemi. Anche le opere d’arte immateriali o prive di supporto materico, come le opere digitali, i video, i time-based media rispondono alla logica della condivisione, soprattutto se si pensa al modo in cui fruire, conservare e trasmettere al futuro la loro memoria.

Con questa logica Carlo Zanni, protagonista della generazione di artisti che già dalla fine degli anni Novanta guardavano al web in una prospettiva critica – ed etica –, sperimentava non solo le potenzialità del mezzo e le sue nuove funzioni comunicative, ma soprattutto rimarcava il modo in cui il digitale e la Rete guidano e controllano la conoscenza del mondo. Non solo un’arte contro “la dittatura dell’oggetto, dello status-symbol, del contesto”, come dice Zanni, ma anche in opposizione alle logiche di mercato, alla grande distribuzione, al pensiero globalizzato, una riflessione sulla incapacità di discernere cosa è vero e cosa subisce l’edulcorazione dei media. Ecco perché nei lavori di Carlo Zanni, che siano progetti realizzati per essere fruiti su Internet, come indagini su questioni economiche, sociali, anche militari, l’intento è di svelare le falle del sistema e l’eventuale pericolosità. Quando si è visto fotografare per ben due volte, a spasso col proprio cane e a spasso con i suoi amici, dalla videocamera di Google Maps (***Self Portrait With Dog***, 2008 e ***Self Portrait With Friends (i fannulloni)***, 2012) Carlo Zanni non ci ha pensato troppo a trasformare il fortuito scatto in un autoritratto con tanto di didascalia tradizionale, dimostrando come il rapporto tra pubblico e privato, sia un tema assolutamente centrale nel

dibattito sul rispetto della privacy e sull'uso delle tecnologie per il controllo sociale. Non molto tempo fa, infatti i primi calcolatori elettronici nascevano come strumenti di controllo militare: Colossus, l'antenato dei nostri attuali computer, era l'organo di elaborazione dati e spionaggio informatico della Marina inglese, utilizzato durante la seconda guerra mondiale. Oggi, dopo un periodo di sperimentazione del dispositivo, in una fase che Maurizio Bolognini ha definito "postdigitale", paghiamo lo scotto della dimensione collettiva e della condivisione con la cessione di informazioni personali "sensibili", supremo oggetto del desiderio nel mercato dei dati della Rete. Se Facebook acquista WhatsApp, non è soltanto un buon affare per i venditori che tre anni fa offrivano un servizio di messaggiera gratuita per cellulari, ma una vicenda assai più complessa: se c'è un prezzo per ogni cosa, allora quei diciannove miliardi di dollari sono il valore delle nostre identità vendute al miglior compratore. Non c'è quindi da stupirsi se il lavoro di Carlo Zanni abbia a che fare con questioni di politica internazionale, di economia, di diritti d'autore e proponga di trovare soluzioni alternative ai diktat della web economy, attraverso i mezzi che sono propri all'espressione artistica. Ad esempio, il progetto **Atlas** (2014) che Zanni offre al pubblico con una stampante che ogni cinque minuti stampa una sequenza random di puntini neri su fogli bianchi, è uno studio condotto dall'artista – attraverso fonti ufficiali e indipendenti – sul posizionamento di basi militari americane nel territorio italiano: unendo i puntini in modo casuale compare una carta dell'Italia con sembianze e confini diversi da quelli geografici.

Le opere di Carlo Zanni nascono da una visione critica e spesso in aperto dissenso verso il sistema capitalistico occidentale e verso le regole del mercato globale. Quest'attitudine si riconosce in molti lavori, concepiti sulla base di riflessioni più ampie sul ruolo dell'arte, e sul modo in cui l'artista può incidere sui grandi processi lobbistici che governano la società in tutti i suoi contesti, anche attraverso la tecnologia. La tecnologia è quindi al servizio della libertà individuale o al contrario si serve del pubblico per creare flussi di consenso che rispondono a interessi superiori? Come si chiede Gianni Riotta in un suo recente saggio, "Il web ci rende liberi?".

Un'alternativa concreta, nell'ambito della distribuzione musicale, Zanni è riuscito a trovarla: **Koh-i-Noor** (2014) è un video in cui un brano inedito di Moby è stato ottenuto con licenza commerciale attraverso il progetto rivoluzionario mobygratis, che offre al pubblico la possibilità di utilizzare oltre centocinquanta tracce musicali senza il pagamento dei diritti d'autore. Il progetto prevede che in caso di vendita, una parte degli introiti venga destinata a The Humane Society, un'associazione per la difesa degli animali. Nel video una serie di dispositivi portatili si accendono nel buio in una geometria di luci, rischiarando l'immagine poetica di un bambino tra le braccia del nonno: due generazioni separate dalla più grande rivoluzione di sempre. Se ai bambini di oggi, quelli chiamati "nativi digitali" il mondo delle tecnologie apparirà come un contesto naturale, non è lo stesso per la generazione che ci precede, troppo distante dalle regole e dai modelli imposti del web. Tutto il tempo trascorso davanti a un dispositivo è infatti quantificabile non solo in ore, ma anche in termini di materia accumulata sui nostri hardware. Nel video **The Sandmen** (2013) l'artista compie e documenta un'azione in sé inutile: togliere e collezionare lo sporco dal proprio mouse, raccogliendolo all'interno di piccoli barattolini, datati e numerati, con lo scopo di visualizzare il tempo attraverso un'azione quotidiana e gli oggetti a noi più prossimi.

Nel video **Iterating My Way Into Oblivion** (2010) un uomo intento a svolgere dei gesti banali, ascolta con indifferenza, e ripetutamente, il testo dei termini legali di utilizzo tra Youtube e i suoi utenti, attraverso la lettura del software automatico. Ciò che sembra semplice e accessibile, come caricare un video su una piattaforma digitale, è al contrario il risultato di una complessa vicenda sulla cessione dei diritti d'autore, e sull'atteggiamento di passività col quale recepiamo e accettiamo le regole imposte dai network. Senza andare troppo lontano, la vulnerabilità dei sistemi di protezione della nostra sfera privata è uno dei pericoli in cui si incorre utilizzando i sistemi di trasmissione on line. Carlo Zanni su questo aspetto ha dedicato il lavoro **tictactoe (loser)** (2014), in cui l'artista riceve dall'indirizzo del curatore Dan Cameron una e-mail di spam, riuscendo quindi a superare i livelli di controllo sia del mittente che del ricevente, e rivelando la fallibilità e mancanza di protezione dell'intero sistema al quale affidiamo la maggior parte delle nostre comunicazioni. Il titolo dell'opera si riferisce al nome di un gratta e vinci della lotteria nazionale canadese ed è la metafora di una sensazione umana: la frustrazione, quello stato, che attraverso delusioni grandi o piccole, accompagna l'esistenza di ognuno di noi.

La riflessione sulla fragilità, umana e dei software, trova riscontro anche nel progetto **The KIZG+ Of** (2014) pensato per il web. Ogni giorno su Google+, viene cambiata la data di nascita di Carlo Zanni, così ogni giorno a tutte le cerchie collegate a questo account viene notificato un messaggio sulla homepage del finto compleanno. Un messaggio inutile, falso, tra le migliaia di comunicazioni che riceviamo continuamente, in una sovrapproduzione di informazioni a cui siamo costretti in quanto utenti della Rete e come risultato dell'ossessione di essere presenti, a tutti i costi. Il titolo volutamente storpiato con la N capovolta, è una citazione dal film di Martin Scorsese, *The King of Comedy*, dove Robert De Niro, nella parte di un aspirante comico sulla ribalta televisiva, declama la massima "meglio re per una notte, che idiota tutta la vita". Al di là della facile ilarità, il messaggio dell'artista è chiaro: i media sono al nostro servizio fino al punto in cui riusciamo a controllare che le informazioni rilasciate siano corrispondenti alla verità. Il rischio è di vivere in un mondo irreali, oltre che virtuale, scollegato dal presente, parallelo alla nostra esistenza, ma che di vero ha ben poco però.

Affidarsi ciecamente ai sistemi on line come Google, in quanto strumenti di supporto e di ricerca veloci e basati su modelli di conoscenza condivisa può risultare affascinante come nel lavoro **my country is a Living Room** (2010) in cui Carlo Zanni ha sperimentato come sia possibile generare poesie attraverso il sistema Google Scribe (ora dismesso). Accettando il suggerimento di Google dopo aver scritto la prima parola o solo alcune lettere, si procede con il completamento automatico della parola e della frase, così da creare dei veri e propri componimenti poetici, come il metodo usato dai surrealisti del Exquisite Corpse (cadavere vivo), conosciuto anche come "parlor". La matrice surrealista è dichiaratamente percepibile nelle poesie generative di Zanni che è possibile fruire col sistema PayperView oppure come pubblicazione on demand. Recentemente alcuni dei lavori video sono stati raccolti all'interno dei **ViBo** (Video Book) concepiti da Zanni per una forma innovativa di visualizzazione, commercializzazione e fruizione dei video: un congegno a metà tra materiale immateriale, oggetto di preoccupazione soprattutto per la conservazione e la diffusione della memoria video nel futuro. I **ViBo** sono dispositivi digitali con le fattezze di un libro che nascono dall'idea della convergenza, il pensiero-guida nel campo delle tecnologie, che Zanni interpreta pensando che tenere un libro in mano guardando un video può diventare l'anello di congiunzione tra le aspirazioni di una generazione proiettata nel mondo virtuale e coloro che non sono disposti a rinunciare al fascino senza tempo del vecchio, caro libro.