

Weaving the Web. Programmazione, Rete e tessitura

Domenico Quaranta

[*in_rete miniartextil2006*, catalogo della mostra, Como, ottobre 2006]

“Poi saltò fuori un altro nome, un modo semplice per rappresentare un ipertesto globale. Era un termine usato in matematica per denotare un complesso di *nodi e maglie* in cui ogni *nodo* può essere collegato a un altro, e rifletteva la natura distribuita delle persone e dei computer che il sistema poteva mettere in *collegamento*... Gli amici del CERN mi scongiurarono dall'usarlo, dicendo che non avrebbe mai fatto presa... Ciononostante, decisi di insistere. Avrei chiamato il mio sistema WWW, World Wide Web.”

Tim Berners-Lee 1999 [1]

Tra media digitale e mondo tessile esistono una serie di legami che risalgono alla nascita del computer, e che si sono rassodati nel tempo. Questi collegamenti (in inglese, *link*) sono rinvenibili non soltanto nel funzionamento del calcolatore e nel codice binario, ma anche in una serie di metafore, di concetti e di forme: la rete (*net*), la tela (*web*), la *tessitura* dei pixel, il *pattern*, la *texture*, etc. È impossibile ripercorrere, in poche righe, la storia di questa relazione, dalla *analytical engine* (1837) di Charles Babbage, modellata sul funzionamento del telaio Jacquard, fino ai primi esperimenti sui network distribuiti di Paul Baran, all'Internet di Bob Kahn e Vinton Cerf e al World Wide Web di Tim Berners-Lee; allo stesso modo, è impossibile esplorarne le radici culturali, che affondano nella comune base matematica di informatica e tessitura, ma che col passare del tempo si intrecciano in una rete inestricabile: perché la cultura, ancor prima di Internet, è per sua natura rizomatica, al punto da rendere impossibile, a un certo livello di complessità, di seguire le vicende di una metafora vincente.

La New Media Art, che lavora sulle conseguenze sociali, politiche e culturali dei media che utilizza, ha una profonda consapevolezza di questi legami: una consapevolezza che emerge sia a livello estetico, sia per quanto riguarda le modalità operative messe in atto. Si pensi a tutta l'arte che esplora le conseguenze estetiche dell'errore informatico, o *glitch*: una ricerca che mette in discussione le tradizionali – e famigliari – interfacce informatiche, facendo emergere una struttura astratta in molti casi simile alla trama di un tessuto; o alla lunga tradizione dei browser alternativi, che sostituiscono alla visualizzazione dei dati reperibili in Rete quella della loro struttura, della loro posizione relativa e dei legami che li collegano al resto del network. Un esempio recente è offerto dal progetto *Infome* (2002 – 2005; http://jevbratt.com/infome_imager/lite), in cui l'artista statunitense **Lisa Jevbratt** ha raccolto una serie di programmi (in gergo tecnico, dei *crawler*) che mettono sotto controllo una porzione della Rete, per offrirne poi una visualizzazione astratta e non convenzionale, basata appunto su un'estetica tessile. Il lavoro parte dal presupposto che la visione consueta di una pagina Web è solo una convenzione, e che gli stessi dati possono essere visualizzati da interfacce diverse in modi molto diversi a seconda della chiave utilizzata per interpretarli: così il suo programma, invece di soffermarsi sul contenuto delle pagine, ne analizza la lunghezza, la data di creazione, i colori, la struttura, etc., e produce un'immagine che rende comprensibili, in maniera intuitiva, tutti questi dati. Nella versione installativa del progetto, gli utenti possono stampare il risultato della loro esplorazione: intrichi di punti e di linee colorate che, come in molti altri progetti di visualizzazione dati, finiscono per avere un valore estetico parzialmente indipendente dal processo che li ha creati, come molte opere del passato che mantengono una godibilità estetica anche se ne abbiamo perso la chiave.

D'altra parte, tutta la Net Art (ossia l'arte che nasce in Rete e per la Rete, e che trova nella Rete il suo strumento, ma anche il suo tema prediletto) è per definizione un'arte tessile, perché contribuisce ad arricchire il tessuto del cyberspazio e a “fare network”, costruire e attivare comunità. In altri termini, la net art è l'arte di tessere la Rete: il che le attribuisce una potenzialità enorme, consentendole non solo di commentare il mezzo di cui si serve, ma di contribuire alla sua vita, alla sua costruzione, alla sua storia. Fondata a New York nel 1991 come BBS dallo scultore tedesco Wolfgang Staehle e migrata al Web nel 1995, *The Thing* (www.thing.net) ha contribuito per esempio allo sviluppo di una rete alternativa di grande importanza, offrendo ad artisti e attivisti una piattaforma di discussione, ma anche uno spazio di pubblicazione che ha garantito la presenza online di una serie di realtà che hanno fatto la storia dell'attivismo in Rete. Eppure questa struttura complessa nasce (e continua a essere) come opera d'arte, una “scultura sociale” nel senso che Joseph Beuys ha dato a questo termine. Un altro esempio rivelatore di come la Net Art possa fare la storia della Rete è *Name.Space* (<http://namespace.autono.net/>), un progetto lanciato nel 1996 dall'artista Paul Garrin in polemica con il monopolio di Network Solutions sull'assegnazione dei nomi di dominio di alto livello (.com, .org, etc.): un'opera d'arte che ha preso la forma di una piccola azienda, e che ha scritto parte

della storia della Rete introducendo nomi di dominio come .info e .museum.

Quelli citati sono solo due esempi, ormai storici, di come la Net Art possa contribuire a tessere la tela del Web. In entrambi i casi, la rete si presenta non solo come una innovazione tecnologica di cui usufruire, ma soprattutto come una innovazione sociale, un modo nuovo di fare comunità. In Internet, sono molti i progetti che si propongono di lavorare su questa rete di persone, dando vita a nuove comunità che si costituiscono attorno a un oggetto, una pratica, un software. Con il *Quixote* (2004 – in corso; <http://www.quixote.it/>), i torinesi **Gianni Corino** e **Lorenzo Verna** hanno dato vita a un oggetto che mescola tradizione e tecnologia, pratiche ancestrali e nuove forme di comunicazione. Il Quixote è un pupazzo di legno molto simile ai pupi siciliani, ma che porta nello zaino un trasmettitore GPS (sigla che sta per Global Positioning System, sistema di posizionamento globale) in grado di segnalare al satellite, come i navigatori installati sulle autovetture, la sua posizione nello spazio. In determinate occasioni, il Quixote viene immesso in una rete sociale, e parte per un viaggio di cui non conosce la destinazione: gli artisti lo affidano a un amico che lo tiene con sé per qualche ora per poi passarlo a un altro amico. Sul sito del progetto una mappa rende visibili i movimenti del pupazzo, e i partecipanti possono tenere un diario di viaggio (blog) fatto di testi e di fotografie inviate tramite telefono cellulare. La rete Internet è solo uno dei network che si intersecano in questa complessa operazione, il cui scopo è quello di mettere in evidenza il lato umano delle tecnologie, le loro potenzialità sociali, la capacità che hanno di attivare storie o di riattivare miti e pratiche del nostro passato. Come Don Chisciotte, il Quixote è un avventuriero, e come lui ha la capacità di trasfigurare la realtà che lo circonda per il semplice fatto di raccontarla in tempo reale. Nello stesso tempo, il pupazzo è una specie di talismano, a metà strada tra la mitica Durlindana e l'anello di Tolkien: un oggetto magico (perché la tecnologia è magia) che immette nella Storia chi se ne fa portatore.

Un'altra dimostrazione di come le tecnologie di rete possano attualizzare alcune tradizioni del passato è *Screening Circle* (2006, <http://artcontext.org/act/05/screeningCircle/>) dell'americano **Andy Deck**, prodotto dalla Tate Gallery di Londra in collaborazione con il Whitney Museum di New York. Il progetto si rifà alla tradizione del “quilting circle”, ossia la pratica di lavorare separatamente a pezzi di una coperta che poi viene assemblata: una pratica molto diffusa nell'America del XIX secolo, dove diventava un inedito metodo di socializzazione, facendo sentire donne che spesso vivevano nell'isolamento delle campagne parte di una comunità più ampia, tenuta insieme da un'attività comune: un vecchio modo di “fare network” rinnovato dalla Rete, che rende possibile a persone lontane nello spazio e nel tempo di lavorare assieme a un unico disegno.

Screening Circle è un progetto dall'interfaccia semplice, quasi disarmante. L'estetica rimanda tanto alle citate “coperte collaborative”, basate appunto su un modulo quadrato e su colori vivaci, quanto a quella, familiare a molti utenti di Internet, dei primi computer e soprattutto dei primi videogame, dalla *palette* molto semplice e dal caratteristico modulo quadrato di 8 pixel. Cliccando sulle immagini della cornice, si aprono dei disegni che possono essere modificati dall'utente in tempo reale. Le sue modifiche vengono salvate negli archivi del progetto, e mantenute fino a che un altro utente, aperta la stessa immagine, non intervenga a trasformarla in qualcosa di diverso. In altre parole, il lavoro si basa su gusti e stereotipi culturali condivisi per stimolare una creatività globale, e coinvolgere chiunque desideri farlo a collaborare a un'opera d'arte diffusa.

Come si vede, la tessitura riemerge in queste opere non solo come metafora, ma anche come pratica di riferimento, tradizione di cui ci si sente eredi. Il caso più emblematico di questa riscoperta è probabilmente quello dell'americana **Cat Mazza**, il cui progetto *MicroRevolt* (2004 – in corso) invita il partecipante a fare attivismo attraverso il lavoro a maglia, rivolgendo la sua polemica in particolare contro le grandi multinazionali dell'abbigliamento, che sfruttano sistematicamente la manodopera a basso costo del sud del mondo. Una pratica artigianale combatte la grande industria, anche qui fondendo tradizione e innovazione: il sito del progetto mette a disposizione un programma (il *knitPro*) che consente a chiunque di convertire qualsiasi immagine in una griglia per il lavoro a maglia. L'artista invita poi il pubblico a condividere, attraverso un diario online, il risultato del proprio lavoro, costruendo attorno a questa pratica una comunità molto vivace.

Artista e attivista cresciuta con i media digitali, Cat Mazza ha imparato dalla nonna a lavorare a maglia. Nelle sue mani, un simbolo della segregazione femminile diventa un mezzo di liberazione e di lotta. Questo processo, non nuovo nel mondo dell'arte al femminile – anzi comune a molte artiste donna, prima fra tutte Rosemarie Trockel – appare originale perché passa attraverso l'analogia tra lavoro a maglia e immagine digitale: il punto croce, come l'informazione, vuole essere libero. [2]

Una ulteriore estensione del *knitPro*, il *Knitoscope* (2006) è un software in grado di convertire un video

digitale in una animazione “fatta a maglia”. Il software, il cui nome fa riferimento a un'altra tecnologia obsoleta – il kinoscopio di Edison, uno degli antenati del cinema – è solo apparentemente un gioco fine a se stesso: in realtà, è la dimostrazione di come tecniche ed estetiche del passato possano essere resuscitate per parlare del presente, e di come un linguaggio semplice e popolare possa farsi tramite di un contenuto culturalmente forte. Così, Cat Mazza si è servita del *Knitoscope* per realizzare *Knitoscope Testimonies* (2006, <http://turbulence.org/works/microRevolt>), una serie di video che vedono intervenire diverse persone attive nella lotta contro lo sfruttamento del lavoro nell'industria tessile.

Se tutti questi lavori trovano nella Rete un riferimento imprescindibile, le analogie tra mezzo digitale e mondo tessile emergono anche in altri ambiti operativi e di ricerca. È il caso, per esempio, di molta arte generativa, un settore della ricerca creativa sul software che lavora alla creazione di programmi in grado di sviluppare, a partire da un set limitato di istruzioni e dalla definizione di alcuni “comportamenti”, una vita autonoma. Le tecniche generative si applicano tanto alla pratica architettonica, quanto alla musica, al design e alle arti visive, con una attenzione particolare alle conseguenze formali, piuttosto che concettuali o culturali, del comportamento del software. In questo caso, è proprio il tipo di processo che viene attivato a giustificare la natura “tessile” del risultato. Il milanese **Alessandro Capozzo** (<http://www.abstract-codex.net/>) è uno degli esponenti più interessanti di questo tipo di ricerca, di cui *Relations* (2004) è per molti versi emblematico: una applicazione in cui delle “creature”, o meglio la loro struttura astratta, si muovono in uno spazio tridimensionale, dando vita, come spiega l'artista, a una “rete effimera di relazioni”. Il mondo organico, con i suoi movimenti fluidi e naturali, è spesso presente nel suo lavoro, come rivela l'utilizzo frequente di algoritmi che ricalcano il comportamento degli animali e delle piante. In *Exuvia* (2006), realizzato in collaborazione con **Katia Noppes**, la riflessione sembra spostarsi dal movimento alla vita, nello specifico quello di una larva di libellula. *Exuvia* è una scultura che sovrappone un esoscheletro “analogico” (una sorta di sudario realizzato con resine e materiali sintetici semitrasparenti, che traccia su uno schermo LCD la trama di due ali di libellula e si conclude a terra con il calco della tastiera di un computer) a un'anima digitale, costituita da un software generativo che lascia le sue effimere tracce sul monitor. L'opera realizza il miracolo della crisalide sovrapponendo digitale e materiale, e mettendoli in relazione fra loro in un intreccio che fa sempre più parte della nostra realtà.

[1] Tim Berners Lee, *Weaving the Web : The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web by its Inventor*, 1999. Trad. it. Di G. Carlotti, *L'architettura del nuovo Web*, Milano, Feltrinelli 2001. Pag. 34 dell'ed. Italiana. Corsivi nostri.

[2] “Information wants to be free” è il primo comandamento del movimento del Free Software.

BREVE BIOGRAFIA

Domenico Quaranta (Brescia, 1978 - www.domenicoquaranta.net/) è curatore e critico d'arte particolarmente interessato ai nuovi media. È stato redattore della rivista “Cluster” e collabora con regolarità a “Exibart”, “Arte e Critica”, “Digimag”. Articoli, recensioni e interviste sono state pubblicate dal “Corriere della Sera”, “Flash Art”, “Boiler”, “Noemalab”, “A minima”, “Titolo”, “Maska”, “Around Photography”, “Drome”. Ha pubblicato *NET ART 1994-1998. La vicenda di Ada'web* (Vita e Pensiero 2004) e curato diverse mostre, fra cui *Connessioni leggendarie. Net.art 1995 - 2005* (Milano, Mediateca di Santa Teresa, 20 ottobre - 10 novembre 2005). Tiene un corso di Net Art presso l'Accademia di Brera.