

# ARTE, AVANGUARDIA E NUOVI MEDIA

## ARTS, AVANT-GARDE AND NEW MEDIA

---

Laboratorio di Tecnologie Audiovisive | Dip. Progettazione Educativa e Didattica - Università RomaTre  
✉ Via Daniele Manin 53, 00185 Roma | [LTAnlineromatre@gmail.com](mailto:LTAnlineromatre@gmail.com)

**Sommario** Lo sviluppo dei social media rende attuale, in campo artistico, la riflessione delle avanguardie storiche sul rapporto tra arte, tecnologia e cultura. Sempre più, anche sulla spinta della convergenza al digitale e della condivisione di pratiche di creazione, diffusione e riappropriazione del cosiddetto “web 2.0”, cadono le barriere e si mescolano i livelli, ma la cultura ufficiale della conservazione e dell’educazione artistica stenta a riconoscere e accettare questi processi.

**PAROLE CHIAVE** Arte, tecnologia, cultura, media, convergenza.

---

**Abstract** The rise of social media helps us to appreciate the importance of avant-garde art’s theoretical implications for the relationships between art, technology and culture. Increasingly, digital convergence and the spread of creation, dissemination and re-appropriation practices in so-called “web 2.0” are bringing about a more fluid milieu, with fewer barriers and distinctions. However, the official culture of art conservation and art education is failing to recognize and accept these processes

**KEY-WORDS** Arts, technology, culture, media, convergence.

---

## ESTETICHE DI MASSA E PREGIUDIZI

La tesi del presente contributo è che così come la stampa a caratteri mobili ha liberato la lettura e la scrittura rendendole nel tempo pratiche alla portata di tutti, allo stesso modo il web multimediale ha offerto e offre a molti la possibilità di prender parte attiva e costruttiva alla produzione di conoscenza e all'elaborazione di cultura, anche artistica. Digitalizzazione, convergenza, editing, remix, etc.: la rete è arricchita quotidianamente da sterminate realizzazioni di *recut*, *literal videos*<sup>1</sup>, parodie, produzioni amatoriali che sfiorano il semiprofessionismo multimediale, giocando e mettendosi in gioco sotto forma di audio, video, foto, scritture collaborative.

Secondo l'ipotesi che qui intendiamo sostenere non vi è in questi fenomeni niente che possa minacciare il diritto all'espressione artistica, a meno che non si intenda questo come un qualcosa di riservato unicamente ad una élite in un qualche modo ufficializzata e facente capo ad un sistema fondato su esclusività e normatività dei canoni estetici e sociali di produzione/ricezione. Rifarsi a questo modo di intendere l'arte sarebbe come tornare molto indietro nel tempo, a prima della svolta ideologica segnata dalle avanguardie storiche (si veda Approfondimento – *Avanguardie*), equivarrebbe a reintrodurre quelle distinzioni nette tra produzione e ricezione nonché tra arte e vita che proprio la stagione delle avanguardie ha avuto il merito di porre irrimediabilmente in discussione.

Come avremo modo di documentare, l'ipotesi da cui facciamo muovere il nostro ragionamento assume la configurazione del tutto particolare che stanno assumendo le pratiche d'uso sociale delle tecnologie digitali e telematiche come la condizione materiale e ideologica entro la quale le rotture epistemologiche introdotte dalle avanguardie si fanno senso comune e diventano modi d'essere, di sentire, di praticare ampiamente diffusi (anche se disgiunti da un adeguato grado di consapevolezza pubblica). In altri termini, ogni utente della rete, nel momento in cui prende parte attiva a pratiche di produzione/condivisione di materiali testuali o iconici che abbiano una seppur minima intenzionalità estetica (in senso lato: in quanto esperienza di conoscenza; in senso stretto: in quanto esperienza di conoscenza centrata sulle dimensioni del bello), vive e alimenta quella specie di avanguardia di massa che prima la plateale diffusione dell'estetica cinematografica e televisiva e ora l'altrettanto scenografica estetica del computer e del web hanno diffuso e diffondono in modalità *virali*, dunque automatiche e inconsapevoli. Tutto ciò, co-

## Approfondimento - *Avanguardie*

Con il termine *avanguardie* si fa riferimento a movimento artistici e culturali europei sorti nei primi anni del Novecento per proseguire fino agli anni Trenta (solitamente si parla di avanguardie storiche per distinguere tali movimenti dalle Neoavanguardie nate dopo la Seconda Guerra Mondiale). Le Avanguardie lavorarono in modo innovativo e spesso provocatorio sui codici artistici della tradizione estetica e mettendo in discussione molte delle comuni convenzioni borghesi. Gli avanguardisti furono tra i primi a mettere in discussione il valore e il concetto stesso di "arte". Per molti esponenti dei vari movimenti avanguardisti (cubisti, futuristi, espressionisti, metafisici, surrealisti, dadaisti) l'arte è da intendere come uno strumento che ha la funzione di offrire esperienze e punti di vista alternativi rispetto al pensiero dominante e al fluire della vita quotidiana. Diversi Manifesti sono stati prodotti dai vari movimenti avanguardisti, formati da gruppi di artisti e intellettuali spesso in polemica tra loro, con dibattiti e discussioni che hanno dato una nuova impronta a tutta l'arte e la cultura del Novecento.

munque, all'interno di un contesto sociale e culturale che fa difficoltà a individuare e concettualizzare il fenomeno. Non a caso, dunque, al centro di questo nostro discorso sul presente c'è il rapporto fra estetica e tecnologia, visto però in una prospettiva ribaltata rispetto a quella proposta dal futurismo (non l'estetizzazione della tecnologia, bensì la tecnologizzazione dell'estetica), e orientato a sviluppare un quadro di consapevolezza capace di far reagire alla gran quantità di pregiudizi che circolano nel settore.

Sappiamo bene che così ragionando potremmo esporci a pesanti obiezioni da parte di esperti di estetica e arte. Mario Costa (2005; 2007) ha variamente mostrato come nell'ambito degli studi di settore, e in particolare per quanto attiene la relazione tra arte e tecnologia, persistano tuttora degli ingombranti "luoghi comuni", intesi e usati come verità indiscutibili.

Un primo pregiudizio è quello che vede nella tecnica una componente marginale dell'arte, e quest'ultima come un'entità sostanzialmente indipendente da ogni dimensione materiale, almeno per la parte che più le fornisce identità. L'assunzione di un simile punto di vista mette molti (da Schleiermacher a Croce, per chi, come Costa, ricostruisce l'itinerario storico di tale filone di idee: ma verrebbe da aggiungergli la quasi totalità di chi si occupa di cultura e formazione generale, ancora oggi) nelle condizioni di togliere valore alle condizioni concrete di realizzazione e circolazione dell'opera, facendo della tecnica un mero "tramite" di un oggetto che, in quanto "spirituale", non può non esserle estraneo e dunque indifferente.

Un secondo pregiudizio riguarda la concezione *lineare* dello sviluppo della tecnica

1 Un *recut* è un montaggio ricercato, solitamente con colonna sonora differente, di spezzoni video da film noti, per la produzione di trailer promozionali alternativi volti alla sovversione del senso stesso delle pellicole originali; i risultati, a volte di pregio, sono liberamente fruibili online e mostrano non di rado competenza e capacità di decostruzione dei sofisticati meccanismi di genere e del linguaggio cinematografico. Un *literal video* è invece l'editing di un videoclip musicale al quale viene aggiunta una banda sonora cantata ex-novo il cui testo, sulla melodia originale, descrive alla lettera quel che il videoclip stesso mostra in ogni sequenza. L'intento di un *literal video*, e il suo risultato, è nella maggior parte dei casi parodistico.

nel tempo, dall'epoca preistorica fino a quella contemporanea, e la conseguente convinzione che tra le varie fasi della vicenda della tecnica sussistano unicamente differenze di grado, mai di qualità.

Tutto ciò va in forte contrasto con buona parte dei processi in atto all'interno delle pratiche della sperimentazione artistica centrata sulle nuove tecnologie, dove si è ormai compiuta un'ibridazione piena fra le dimensioni estetiche e le dimensioni della ricerca scientifica e filosofica, e dove le tradizionali categorizzazioni storiche di tipo sequenziale tendono a svanire (Didi-Huberman, 2007).

Da questa progressiva con-fusione viene, per l'estetica e soprattutto per il senso comune che da quella trae legittimità, l'impegno a maturare un radicale cambiamento di rotta, che si concretizzi attraverso:

- la messa a punto di uno statuto più rispondente alle categorie interpretative poste in campo dai fenomeni in atto;
- la configurazione di un ruolo pubblico meno dipendente dal ricatto implicito nelle nozioni classiche di *autore* e *opera*, di *espressione* e *personalità artistica*;
- l'accettazione consapevole e serena di quanto la storia delle pratiche e delle teorie artistiche che hanno occupato il Novecento hanno saputo in un qualche modo categorizzare, associando estetica e tecnologia.

Nelle sperimentazioni artistiche neotecnologiche del presente è permesso intravedere la fine di qualsiasi estetica centrata su una rappresentazione *nuda* e *decontestualizzata* del soggetto, simile a quella che si è costruita e costituita nelle vicende sette-ottocentesche del pensiero ufficiale sull'arte (e che, malgrado tutto, mantiene una presa significativa dentro la cultura scolastica del presente). Le evidenze dell'attualità mostrano come, al di là e contro ogni rinnovata concezione spiritualista, la produzione artistica sia costitutivamente radicata nella tecnica: questo non vale solo per il presente ma si ripercuote nei modi di vedere e ricostruire il passato, al punto che la storia dell'arte, oggi come oggi, non può essere letta e interpretata se non anche come una storia delle tecniche (o della estetizzazione delle tecniche).

Per Costa, come anche per altri studiosi di matrice mediologica ed estetica (Abruzzese, 1992; Speroni, 2005; Valeriani, 2004), è evidente quanto abbiamo affermato in testa a questo nostro discorso, cioè il fatto che con le avanguardie storiche del Novecento si apre, in relazione ad un'epoca ad alta concentrazione di tecnologia, una linea di ricerca teorica e realizzativa incentrata sull'esigenza di approdare ad una drastica revisione dell'idea di arte e che oggi, in relazione allo sviluppo dell'uso sociale delle tecnologie, questa linea potrebbe/dovrebbe trovare conferma.

## L'ARTISTA E L'USCITA DALLA NARCOSI

La maniera che qui è stata enunciata di intendere la collocazione culturale dei processi artistici (certamente scomoda e provocatoria, almeno in relazione all'assetto corrente del sapere ufficiale) non appartiene solo all'indirizzo di elaborazione filosofica ed estetologica più propenso a revisionare e rendere rispondente al mondo attuale i modi di intendere e praticare arte. È proprio anche di chi si occupa del rapporto di reciprocità fra media e società.

Già negli anni Sessanta del secolo scorso, Marshall McLuhan (1964) affronta la questione e la inquadra nei termini della necessità di infrangere le incrostazioni che avvolgono l'immagine sociale dell'artista, ponendola fuori dei profondi sconvolgimenti socio-tecnologico-culturali della contemporaneità. È risaputo che per McLuhan (o meglio dovrebbe esserlo, se non fosse che tale assunzione stenta ad essere accolta nei più diffusi modi di intendere e praticare il pensiero del teorico canadese) i media sono protesi tecnologiche dell'uomo: in quanto tali, contribuiscono alla trasformazione dell'ambiente in cui egli vive e, dunque, retroattivamente influiscono sulla sua stessa vita. Essendo estensioni, andrebbero coerentemente intese come amplificazioni di organi, di sensi, di funzioni: ma così non è nella vita d'ogni giorno e men che meno dentro il quadro delle conoscenze pubbliche e condivise, a cominciare da quelle che circolano nelle sedi della formazione e dell'arte. Di un tale fenomeno ha dato conto lo stesso McLuhan, nel sostenere che il sistema nervoso centrale dell'uomo, come per una reazione di autodifesa, intorpidisce la zona interessata dall'introduzione di un nuovo medium (ad esempio la parte del corpo la cui facoltà è estesa tecnologicamente: l'occhio piuttosto che l'orecchio) e la colloca al di fuori della cornice di conoscenza/coscienza utile a capire quanto sta accadendo.

La metafora *chirurgica* prospettata da McLuhan vuole sottolineare una continuità tra organico e inorganico (e dunque far riferimento ad essa dà al discorso che stiamo facendo qui sulle pratiche, consapevolmente e inconsapevolmente artistiche, un ulteriore radicamento *materiale*). La reazione di autodifesa trova nel linguaggio metaforico cui indulge McLuhan l'etichetta di "narcosi di Narciso": questo riferimento al mito non va inteso nell'accezione più andante che rimanda alle condizioni di un soggetto indotto a credere che l'immagine riflessa nell'acqua sia la propria e quindi propenso a innamorarsi di se stesso; ma, ben più sottilmente, nel senso della soggezione che viene indotta da un'estensione del sé realizzata con un materiale diverso da quello con cui il soggetto stesso è fatto. In altri termini, lo studioso canadese utilizza il mito di Narciso per sostenere che da sempre l'uomo ama

estendersi al di fuori di sé, ovvero fuori dalla propria carne, e lo fa soprattutto attraverso la tecnologia, ma tutto ciò avviene al di fuori di una adeguata valutazione delle conseguenze antropologiche di una simile delega.

Ogni invenzione, ogni nuovo apparato tecnologico è dunque e sempre un'estensione del corpo. Sotto questo punto di vista, l'uso della tecnologia rende gli uomini simili agli artefatti che essi stessi producono. Non basta: «ricevendo continuamente tecnologie ci poniamo nei loro confronti come altrettanti servomeccanismi; è per questo che per poterle usare dobbiamo servire questi oggetti, queste estensioni di noi stessi, come fossero dei o religioni minori» (McLuhan, 2008: p. 56). La narcosi di Narciso si configura allora come una sorta di reazione naturale, orientata a tenere gli individui in una condizione di non consapevolezza degli effetti psichici e sociali derivanti dal far uso delle loro stesse protesi.

Il problema che si pone, dunque, è come mettere l'uomo nelle condizioni di diventare consapevole delle trasformazioni ambientali che egli stesso provoca, dunque come farlo uscire da questo stato di narcosi e fargli prender parte attivamente e coscientemente a trasformazioni che modificano il suo stesso essere al mondo (tanto che a ogni salto mediale corrisponde un diverso tipo antropologico: dall'uomo dell'oralità fino all'*homo tipographicus*, all'uomo dell'era elettrica e dell'oralità secondaria, ecc.).

È qui che entra in scena l'arte. McLuhan vede nell'artista un individuo non completamente "narcotizzato" dalla tecnologia: dunque, un soggetto cosciente dell'adattamento che le estensioni di sé chiedono ai diversi aspetti della vita individuale e sociale, e perciò capace di relazionarsi in modo positivo con un ambiente in costante riconfigurazione e di anticipare gli effetti dei mutamenti in via di definizione. Con le parole di Elena Lamberti (2000: p. 92), che a McLuhan dedica una monografia: «Figura di confine per il suo essere al tempo stesso 'dentro' e 'fuori' la società, l'artista si trova a occupare una posizione liminale sì, ma al tempo stesso privilegiata da cui osservare, percepire il mondo per poi renderlo con maggiore libertà, attualizzandolo attraverso la propria esperienza interiore e mediandolo attraverso la propria arte che è, quindi, finalizzata alla definizione dello 'sfondo' che contiene le singole *figure*».

Ecco delineata, così, una figura di artista ad un tempo *mimo* e *impostore*, mai *saggio*, mai *prudente*, libero di sovvertire il comune sentire, e di offrire reazioni emotive e immersive capaci di riconfigurare la vita quotidiana stessa. La riconfigurazione continua della nostra sensorialità è insomma, per McLuhan, il vero centro del lavoro artistico. Gli effetti ipnotici e narcotizzanti connessi al-

l'introduzione e alla diffusione di nuovi media vengono neutralizzati dall'artista, uomo dotato di *coscienza integrale*. Da questo punto di vista, l'arte è già in un qualche modo esperienza di fruizione interattiva e partecipante - come fu per molte delle avanguardie storiche - perché ha come obiettivo di allenare la sensibilità e la consapevolezza utili a stimolare risposte attive al cambiamento.

Oggi, a distanza di vent'anni dalla scomparsa di McLuhan e in epoca di reti, in molti (e tra questi l'allievo/continuatore De Kerckhove) suggeriscono che la capacità di percepire le estensioni dell'uomo dovute all'azione dei media non è più unicamente appannaggio del singolo artista ma anche di moltissime altre figure, che esprimono una soggettività estetica sempre più attiva e produttiva in ambito mediale, non più condannata ad un ruolo di mera fruizione dei materiali della comunicazione pubblica. Con le parole di De Kerckhove (2001: p. 56), «il web propone una nuova forma di arte agli artisti, l'arte dell'intelligenza, cioè l'arte delle connessioni. 'Intelligere' vuol dire 'legare tra', ossia individuare dei legami, stabilire dei rapporti, trovare delle relazioni tra oggetti e idee. La natura stessa del web è intelligente, poiché tutto il web consiste in collegamenti, tutto l'ipertesto è fatto di nessi e rapporti. Il web è un immenso sistema di pensiero connettivo in cui ogni individuo entra a suo modo, per fini suoi, e aggiunge al patrimonio comune le sue impronte che riflettono solo lui o lei. Per questo motivo, contrariamente alla televisione o alla radio, il web non è un mezzo di comunicazione di massa, né un apparecchio collettivo. Per capire meglio il web bisogna immaginarlo come l'inverso del pensiero interiore, intimo, dell'individuo isolato in sé. Il web è l'immaginario oggettivo, condiviso, la moltiplicazione reciproca delle menti individuali. L'arte del web consiste nel collegare questi individui tra di loro in maniera pertinente». Com'è evidente, almeno in ordine alla tesi enunciata in testa a questo nostro contributo, il web multimediale offre sempre più e a sempre più persone l'opportunità di prender parte attiva e costruttiva alla produzione di conoscenza e all'elaborazione di cultura e arte. Uscendo dallo stato di narcosi, un simile sguardo andrebbe contemporaneamente indirizzato al futuro prossimo (che è iscritto nell'attuale presente) e al passato della sperimentazione artistica. Scrive in proposito Laura Gemini (2009: p. 115): «Se [...] dobbiamo allo sforzo delle avanguardie il confronto diretto e serrato con forme, linguaggi, grammatiche e logiche dei media di massa prima e digitali poi, allora questa ricerca ha finito per portare alle estreme conseguenze non solo la ricerca estetica (affrancamento dalle maglie del genere verso il *mashup*, l'ibridazione, la performance), quanto piuttosto quel tentativo di ribaltamento del rapporto autore/fruitoro, di valorizzazione

ne del processo creativo contro l'idea sacrale dell'opera d'arte dell'artista che trova supporto nella forma assunta dalla comunicazione/mondo e dalla cultura convergente».

### PRATICHE AUTOEDUCATIVE DI ESTETICA DI MASSA

Proprio sulla cultura convergente ha lavorato a fondo Henry Jenkins (2007), studioso di media e a lungo direttore del Comparative Media Studies Program presso il Massachusetts Institute of Technology, mostrando come i processi di digitalizzazione in atto ormai da due decenni abbiano accelerato dinamiche di trasformazione che trovano le loro radici nel pieno del Novecento. Si pensi all'aumentata disponibilità di strumenti potenti per la creatività *artigianale*: spesso sono dispositivi a basso costo quali pc, fotocamere e videocamere, o software gratuiti di rete, e il più delle volte la resa pubblica dei prodotti del loro uso è diretta, non prevedendosi alcuna mediazione tecnica o filtro culturale. Si produce e si rende pubblico, quasi automaticamente, l'esito della propria attività d'ogni giorno. I più giovani sono già pienamente all'interno delle culture digitali della convergenza, avendo acquisito abitudini di fruizione ormai molto diverse da quelle dei loro genitori ed educatori: per loro la creazione spontanea o partecipata è condizione *normale* dell'usare i media, non essendo più una prerogativa riservata solo a chi, come prima, può (o sceglie di) *fare l'artista*. I prerequisiti necessari per produrre, collezionare, elaborare e comunicare informazioni, cultura e conoscenza d'arte implicavano, prima, alti costi in termini di investimento materiale e culturale, mentre oggi molte delle risorse necessarie per realizzare cose sono alla portata di tutti, sia nel senso che vi si accede direttamente sia nel senso che a sostenere tali processi ci sono, in ogni ambito, comunità di fruizione e di pratica.

Si prenda l'esempio di YouTube<sup>2</sup>. Jean Burgess e Joshua Green (2009) lo intendono come parte integrante dell'attuale paesaggio mediale *mainstream* ed elemento centrale della *popular culture* contemporanea. È fenomeno dinamico e in parte sfuggente: non solo perché si trasforma costantemente, ma anche perché si presenta sia come una piattaforma *top-down* per la distribuzione e la diffusione di *popular culture* sia come un portale *bottom-up* per la "creatività vernacolare". Come media company, YouTube è un aggregatore e una piattaforma per contenuti, ma non è un produttore autonomo: è un esempio di quel che David Weinberger ha definito *meta business* (2010). Il valore del sito è co-creato da YouTube Inc., ora proprietà di Google, dagli utenti che caricano contenuti sul portale e dalle varie audience

che fruiscono dei contenuti. Ognuno di questi attori del processo produttivo utilizza l'ambiente per i suoi specifici obiettivi e scopi e conferisce a YouTube la forma di sistema culturale dinamico, luogo privilegiato per una cultura partecipata e partecipativa, spazio di autoeducazione ed educazione del tutto informale. Ognuno si rapporta a YouTube come ad un luogo creato e disegnato specificamente per lui, e rispondente ai suoi particolari interessi, spesso senza considerazione del ruolo giocato dagli altri attori. Lo stesso Jenkins (2007) mette in relazione YouTube alle radici e alla "preistoria" politica del fenomeno, ricordando la storia delle minoranze, dell'attivismo, dei media alternativi, tutti elementi utili a mostrare potenziale e limiti di YouTube rispetto all'esigenza di favorire la diversità culturale. Resta assodato, comunque, che più della metà dei video disponibili in YouTube sono *user-generated* e sono quelli da cui con più evidenza emerge una sorta di avanguardia estetica di massa di tipo connettivo.

Un esempio significativo di questa tendenza, tra i molti già sviluppati negli ultimi tempi su YouTube (che vanno dalle esecuzioni di orchestre musicali collaborative alle performance di videoarte partecipata), è "La vita in un giorno"<sup>3</sup>, definito come "un esperimento cinematografico storico" per creare "il più grosso film al mondo, generato dagli utenti stessi". Si tratta di un documentario, realizzato in un solo giorno, "da te". Il 24 luglio 2010 chiunque avesse la possibilità poteva registrare uno spezzone della propria vita con una videocamera e poi inviarlo agli autori del progetto, i quali hanno selezionato i materiali e prodotto un "experimental documentary film". La regia è del premio oscar Kevin MacDonald e la produzione di Ridley Scott. Sono nomi di rilievo, ma anonimi (almeno in fase progettuale) gli altri collaboratori. È legittimo, dunque, parlare di cinema collaborativo.

Un altro settore nel quale toccare con mano questo processo di scioglimento della tradizionale realizzazione artistica individuale (o propria di un gruppo governato da un individuo-regista) in esperienza collettiva e connettiva ha a che fare con lo sviluppo tecnico e sociale della fotografia. Una macchina fotografica digitale, un computer e una connessione ad internet: grazie a questi tre fattori la produzione/ricezione di foto è drasticamente cambiata, e non solo sul piano tecnico. La possibilità di scattare istantanee senza limiti, la disponibilità di obiettivi incastonati su diversi dispositivi portatili (dai cellulari alle console portatili per videogame), la reperibilità diretta di software a diverso grado di sofisticazione per il trattamento e l'editing delle immagini, l'opportunità offerta dal poter liberamente mettere in rete i propri prodotti anche rendendoli pubblici e accettando che siano condivisi commenti e indicizzazioni libere: tutto

<sup>2</sup> <http://www.youtube.com/>.

<sup>3</sup> <http://www.youtube.com/user/lifeinaday> (ultima consultazione settembre 2010).



Figura 1. Banksy, *Girl Balloon*. Immagine realizzata da Dominic Robinson e condivisa - con licenza CC - all'URL <http://www.flickr.com/photos/dropstuff/2840632113/> (ultima consultazione ottobre 2010).

questo rende la foto di inizio millennio una realtà artigianale e sociale, dunque anche artistica, profondamente difforme da ciò che è stata nell'intera sua precedente vicenda storica.

Due considerazioni possono essere fatte, a questo punto. La prima, già accennata, individua il processo di amatorializzazione sociale, ad un tempo collettiva e connettiva, agevolato ma non totalmente determinato dalla disponibilità di strumentazioni a basso costo e dall'accesso massiccio alla rete. È evidente che lì la pedagogia informale del collaborare, condividere, sostenersi vicendevolmente funziona perché poggia su un interesse forte negli attori. La seconda considerazione, concentrandosi sulle pratiche diffuse degli utenti di tecnologia, pone al centro il concetto di "rimediazione" proposto da Jay David Bolter (Bolter e Grusin, 2002), che trova qui una sua attualizzazione sia a livello tecnologico sia a livello espressivo.

Clay Shirky (2009) descrive ed interpreta con dovizia il fenomeno di amatorializzazione che nel web si traduce in una vera e propria esplosione di "contenuti dal basso". In particolare, è ancora la fotografia ad essere in scena, per il nuovo inquadramento valoriale che le è riconosciuto dagli utenti. In effetti oggi la qualità tende spesso ad essere sopraffatta dalla quantità, ma questo non va ad intaccare le prerogative del processo di "rimediazione". Navigando Flickr<sup>4</sup>, uno degli ambienti di rete più usati per la pubblicazione e la condivisione di foto, si incappa in immagini di viaggio o di vita privata che non hanno nessuna intenzione, o ambizione, di essere valutate come performance artistica. Vero è che Flickr ospita anche foto scattate da professionisti o aspiranti tali, immagini che si caratterizzano per una ricerca, uno studio e un orientamento alla qualità, alla foto d'autore. Molti dei documenti d'autore presenti lì sono poi con-

trassegnati dal marchio di Creative Commons<sup>5</sup> che permette ad ognuno di riprenderli e usarli, con l'impegno a citarne la fonte.

Ma la novità sostanziale, quella che cambia i connotati della percezione comune di arte, non sta in questa diversità di apporti. Sta nel fatto che gli uni convivono con gli altri, i prodotti e i produttori/fruitori comuni stanno assieme a quelli specialistici (o a chi si considera tale) e, soprattutto, che interagiscono. È lo stesso Shirky a individuare nelle singole fotografie pubblicate nell'ambiente di fruizione/produzione condivisa una comunità di pratica potenzialmente incentrata sul confronto e sul miglioramento. L'amatorializzazione è dunque solo un'etichetta per descrivere un fenomeno più ampio e articolato, che vede un numero elevato di utenti partecipare e condividere contenuti ed elaborare spontaneamente una pratica sociale del "mutuo soccorso" che non ha eguali nella storia dei comportamenti pedagogici. Probabilmente buona parte di questi utenti si considera niente più che appassionati, distinti dunque dai professionisti. Ma come già accennato, questa distinzione non sembra poi essere così netta: è il processo che mette continuamente in gioco il rapporto fra intenzionalità, realizzazione e ricezione, a rimediare, tramite la continua ricontestualizzazione, l'oggetto / soggetto foto e a fare dell'idea di "arte fotografica" qualcosa di diverso da quel che è stato fin qui.

Entra allora in gioco la seconda considerazione, quella che riguarda più da vicino il concetto di rimediazione. Bolter parla di rimediazione tra i diversi dispositivi, ma quel che più gli (e ci) interessa è come

<sup>4</sup> <http://www.flickr.com/>

<sup>5</sup> Creative Commons (CC) è una organizzazione no profit nata nel 2001 per volere del professor Lawrence Lessig (docente della Facoltà di Giurisprudenza di Stanford e in precedenza di Harvard, e riconosciuto come uno dei massimi esperti di diritto d'autore negli Stati Uniti) - per espandere la portata delle opere di creatività offerte alla condivisione e all'utilizzo pubblici. La filosofia dei Creative Commons vuol rendere possibile il ricorso creativo a opere di ingegno altrui nel pieno rispetto delle leggi esistenti. <http://www.creativecommons.it/>

si trasforma e trasfigura il contenuto espresso, per via delle modificazioni indotte nelle pratiche di produzione e ricezione. Qui certamente il digitale fa molto (come abbiamo visto a proposito di immagini fisse e immagini in movimento), ma non fa tutto. Ci sono infatti esempi di rimediazione delle pratiche artistiche che vanno nella direzione di una amatorializzazione spinta di massa, ad un tempo collettiva e connettiva, senza peraltro far uso di dispositivi digitali o telematici.

Un buon esempio di rimediazione "analogica" è fornito dalle pratiche dei graffiti: si tratta di un'espressione che vive in pieno la tensione costante e contraddittoria (in questo simile a quella descritta a proposito del rapporto fra professionista e amatore) sintetizzata dall'interrogativo "è arte o non è arte?", e che non si limita a manifestarsi in luoghi specifici, istituzionalmente definiti, ma fa uso della città stessa come supporto. Il muro, la serranda, il vagone della metropolitana, il cartellone pubblicitario, sono gli spazi a disposizione dove lasciare un segno, dove contestualizzare il dipinto. Questa dei graffiti è una costante rimediazione, è un vortice continuo che mescola, trita, modifica, altera, diminuisce ciò che trova nella città, non nella sola natura architettonica, ma anche, e soprattutto, nel tessuto culturale. È una rimediazione senza fine perché la città muta costantemente, il supporto è in continuo movimento, e così anche i segni lasciati si sovrappongono.

Ma le contraddizioni non smettono di agire. Ecco allora che, nel momento in cui alcuni artisti metropolitani ottengono grande visibilità e popolarità, si ripropone il principio della sacralizzazione che cerca di difendere, prelevare dal suo contesto, "incorniciare" l'opera entro una logica museale, preservandola dal flusso inarrestabile della rimediazione. È ciò che accade per Banksy<sup>6</sup>, artista inglese conosciuto nel mondo per le sue azioni artistiche dissacranti e provocatorie. In alcuni casi altri artisti hanno coperto, modificato, rimediato le opere originali di Banksy, e ciò ha suscitato una riflessione sull'opportunità di mantenere le opere dell'artista inglese nel loro contesto originale, la strada appunto, o estrapolarle e racchiuderle in un luogo dove tutti le possano osservare senza il pericolo che siano rovinare o, peggio ancora, cancellate. Ma se si strappano i graffiti dal loro supporto, la città, che offre non solo gli spazi, ma anche la rete semantica che nutre e integra l'espressività, allora ricompaiono quei due fattori di *decontestualizzazione* e univocità di codice che Francesco Antinucci (2004) vede alla base del patto (oggi in crisi) fra museo e visitatori. Del resto, anche le avanguardie sono, oggi, oggetto di e da museo.

Prima di approdare alle conclusioni qualcosa va detto a proposito degli "artisti del di-

gitale", quelli che ancora vogliono conservarsi e riservarsi questo principio di identità: è Bolter, assieme a Gromala (Bolter e Gromala, 2003), a notare che non possono dirsi tali se non dando vita a creazioni che gli utenti possano riarticolare in vari modi, spesso imprevedibili. La produzione è l'altra faccia della fruizione e da questo punto di vista si fa sempre più cruciale la questione del design tecnico delle interfacce per l'interazione.

Come abbiamo detto all'inizio, la tecnica non è componente marginale dell'arte: «Gli artisti digitali e i designers creano strumenti con i quali gli utenti interagiranno [...] Nella sua espressione migliore, il design digitale consentirà agli utenti di produrre risultati non previsti dai progettisti [...] L'arte digitale ci ricorda che dovremmo affrontare ogni attività di progettazione con l'obiettivo duplice di trasparenza e di riflessività. Gli ideatori di esperienze digitali dovrebbero essere sempre consapevoli del ritmo che la progettazione stabilisce tra il suo sfondo trasparente e il primo piano visibile e riflettente - tra ciò che viene convenzionalmente chiamato il contenuto e l'interfaccia che fa da cornice, indirizza l'attenzione e dà significato al contenuto» (traduzione nostra da Bolter e Gromala, 2003: pp. 147-148).

I cambiamenti non riguardano solo lo statuto dell'oggetto artistico e le modalità della sua fruizione; costringono anche al ripensamento di alcuni baluardi del sistema di creazione intellettuale, soprattutto in materia di diritto d'autore e riutilizzo creativo. È recente la causa dell'agenzia di stampa nordamericana Associated Press contro Shepard Fairey, l'artista che ha creato l'immagine più popolare e conosciuta del presidente Obama durante la campagna elettorale presidenziale del 2008 (Figura 2). L'agenzia di stampa accusa Fairey di aver utilizzato, modificato e riprodotto illegalmente una immagine scattata da un fotografo della Associated Press (AP). Così, il ritratto di Obama in colore rosso, blu e bianco con la scritta HOPE, diffuso durante la campagna elettorale, si trova al centro di una disputa che va ben al di là dei termini in questione: è legittima una richiesta come quella dell'AP? Esiste la proprietà di un'immagine dopo le modifiche subite nel processo di ri-creazione? A quanto pare, e in opposizione alla decisione dell'agenzia di stampa, lo stesso autore dello scatto originario si è detto lusingato del lavoro artistico operato da Fairey. Ma non è questo aspetto ad essere in questione. La vicenda, piuttosto, assume un valore paradigmatico perché quotidianamente milioni di persone danno corpo alla propria creatività utilizzando immagini scovate in rete, trasformandole, lavorando su saturazione, luci e colori, montandole con altre immagini e fotografie, facendone opere di satira o, appunto, oggetti ritenuti artistici. Anni fa problemi analoghi vennero posti dal

6 <http://www.banksy.co.uk/>



**Figura 2.** Shepard Fairey, autore dell'immagine di propaganda del Presidente Obama.  
Fonte: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:FaireyICAHope.jpg>

remix musicale, oggi in questione ci sono le immagini, domani, chi sa, ci sarà materia da contendere attorno agli scritti. Occorre dunque un'attrezza-

tura concettuale che sia all'altezza dei problemi messi in azione (Maragliano, 2008) e che sappia individuare le prospettive nuove che gli scenari tecnosociali aprono all'arte, soprattutto quella istituzionalizzata (López *et al.*, 2010). Non possiamo far finta di nulla.

La diffusione delle pratiche tecnologiche mette in luce fenomeni di ridimensionamento dell'idea di arte che, trovando sostegno nei processi della rimediazione tecnologica e sociale (ma non solo!), procedono nella direzione di una evidente amplificazione dei suoi significati: non si tratta di fenomeni assolutamente nuovi, come vorrebbe un'idea deterministica del ruolo dei media, quanto di processi non dissimili da quelli additati a loro tempo dai movimenti estetici del primo Novecento. Chiunque abbia a cuore i problemi della comunicazione e dell'educazione (Abruzzese e Maragliano, 2008) non può non interrogarsi sulle ragioni di quella "narcosi di Narciso" che caratterizza buona parte del sapere ufficiale dell'età presente, in particolare quello incorporato nelle istituzioni accademiche e di ricerca, e di conseguenza impegnarsi a individuare le vie più adeguate per liberarsene.

Il testo è stato prodotto in ambiente wiki dal gruppo di lavoro del Laboratorio di Tecnologie Audiovisive, struttura di ricerca, produzione e servizio alla didattica nata alla fine degli anni Ottanta per iniziativa di Roberto Maragliano e attualmente operante presso il Dipartimento di Progettazione Educativa e Didattica dell'Università Roma Tre.

## BIBLIOGRAFIA

- Abruzzese A. (1992). *Forme estetiche e società di massa. Arte e pubblico nell'età del capitalismo*. Venezia: Marsilio.
- Abruzzese A., Maragliano R. (eds.) (2008). *Educare e comunicare. Spazi e azioni dei media*. Milano: Mondadori Università.
- Antinucci F. (2004). *Comunicare nel museo*. Roma-Bari: Laterza.
- Bolter J.D., Gromala D. (2003). *Windows and Mirrors. Interaction design, digital art, and the myth of transparency*. Cambridge-London: MIT Press.
- Bolter J.D., Grusin R. (2002). *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*. Milano: Guerini e Associati.
- Burgess J., Green J. (2009). *YouTube*. Milano: EGEA.
- Costa M. (2005). *Dimenticare l'arte*. Milano: Franco Angeli.
- Costa M. (2007). *La disumanizzazione tecnologica. Il destino dell'arte nell'epoca delle nuove tecnologie*. Milano: Costa & Nolan.
- De Kerckhove D. (2001). Forse soltanto l'arte può salvarci dal rischio di una mente collettiva. *Telèma. Attualità e futuro della società multimediale*, 23, pp. 52-57.
- Didi-Huberman G. (2007). *Storia dell'arte e anacronismo delle immagini*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Gemini L. (2009). Stati di creatività diffusa: i social network e la deriva evolutiva della comunicazione artistica. In Mazzoli L. (ed.). *Network effect. Quando la rete diventa pop*. Torino: Codice.
- Jenkins H. (2007). *Cultura convergente*. Milano: Apogeo.
- Lamberti E. (2000). *Marshall McLuhan: tra letteratura, arte e media*. Milano: Bruno Mondadori.
- López X., Margapoti I., Maragliano R., Bove G. (2010). The presence of Web 2.0 tools on museum websites: a comparative study between England, France, Spain, Italy, and the USA. *Museum Management and Curatorship*, 25(2), pp. 235-249.
- Maragliano R. (2008). *Parlare le immagini. Punti di vista*. Milano: Apogeo.
- McLuhan M. (1964). *Understanding media: the extensions of man*. New York: MacGraw Hill.
- Shirky C. (2009). *Uno per uno, tutti per tutti. Il potere di organizzare senza organizzazioni*. Torino: Codice.
- Speroni F. (2005). *Sotto il nostro sguardo. Per una lettura mediale dell'opera d'arte*. Milano: Costa & Nolan.
- Valeriani L. (2004). *Dentro la trasfigurazione. Il dispositivo dell'arte nella cibercultura*. Roma: Meltemi.
- Weinberger D. (2010). *Elogio del disordine. Le regole del nuovo mondo digitale*. Milano: BUR.