

AMBIENTI SENSIBILI ONLINE
LA VITA NELLO SCHERMO INTERATTIVO
PROF. ANTONIO ROLLO
COMPUTER ART

Le storie scritte in hypertexto generalmente hanno più di un punto d'inizio, molte dinamiche interne e una fine non certa.

-- Janet H. Murray

Il problema con l'attuale funzionamento sociale del cyberspazio è dunque che esso potenzialmente colma una lacuna, ovvero la distanza tra l'identità pubblica simbolica del soggetto e il suo sfondo fantasmagorico: i fantasmi vengono sempre più esternati direttamente nello spazio simbolico pubblico, la sfera dell'individuo viene sempre più socializzata.

-- Slavoj Žižek

Il dramma guarisce; l'arte cura; la musica lenisce; il racconto è terapeutico. Arrivare a conoscersi vuol dire avviarsi alla guarigione

~ Victor Turner

ALL'OMBRA DELLA RETE

Nel 1995, quando il *world wide web* era arrivato anche a Torino, nelle stanze di un laboratorio multimediale della residenza universitaria, credo di essere stato uno dei primi pionieri che appena ventenne si è imbarcato alla volta del nuovo continente digitale. La storia istantanea disegnata dalla rivoluzione informatica corre sempre troppo veloce e spesso dimentica, come i disegni di Babbage, la genesi dell'idea comune di *social network*. In quegli anni stavo lavorando alla sintesi computerizzata di immagini tridimensionali ed internet era ancora un mistero chiuso nei libri in inglese appena arrivati nella piccola ma molto interessante biblioteca della facoltà di Scienze dell'Informazione dell'Università di Torino. Appena ho avuto, a pagamento, la possibilità di avere internet in casa non ho esitato un attimo ad investire qualche spicciolo per avere una connessione, un indirizzo di posta elettronica e un piccolo spazio server per pubblicare sul mondo del web le mie personali pagine web (servizio offerto da *IOL Italia On Line* nata da una *joint venture* tra Olivetti e Università di Pisa). Il panorama offerto dal web era desolato e bellissimo come cristalli emersi sul ciglio di una montagna. Informazioni artistiche e scientifiche erano finalmente accessibili senza prendere il tram, firmare ricevute, dimenticare di consegnare i libri nella scadenza fissata.

Pagavo l'immobilità del corpo in cambio di eccitazione per la mente immersa in una grigia e piovigginosa città del Nord Italia. Gli amici che passavano a trovarmi nei pomeriggi metropolitani restavano stupiti dalla passione e dedizione per uno schermo simile alla televisione. Gli amici erano architetti, medici, artisti, educatori che non parlavano la lingua dell'HTML. Pensai che lo schermo stava uccidendo il mio tempo con gli amici veri per donarlo alla ricerca e il viaggio pionieristico nel nuovo continente oltre lo schermo. Passavo ore ed ore a scrivere un diario segreto fatto di linee, codici, *hyperlink*, poesie, immagini sintetiche tridimensionali e fotografie prima sviluppate da pellicola e poi digitalizzate, con uno scanner in bianco e nero, spostando lentamente la mano sulla carta stampata. Percepivo lo schermo come un confessionale in cui il prete era stato sostituito da altre persone lontane dalla mia vita quotidiana.

Era l'epoca dei *cd-rom multimediali* acquistabili al museo, in libreria o in edicola a seconda di cosa volevi vedere. I cd-rom si sono comportati nel corpo fisico della città come le pagine HTML nel corpo digitale della rete. Un passaggio che abbiamo visto in film *cult* per la mia generazione oggi divorati dalla storia in tempo reale dei piccoli schermi interattivi. In pellicole come *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) o *Strange Days* (Kathryn Bigelow, 1995) la trama si tesse sullo scambio di informazioni critiche memorizzate con il *laser* su dischetti di plastica luccicante, i cd-rom appunto. I cd-rom hanno conosciuto la loro più grande espansione nel mondo grazie alla loro capacità di registrare su un supporto leggero ed economico una quantità di informazioni grande quanto venti volumi di una prestigiosa enciclopedia, oppure il rispettivo numero di parole, ma in una forma comprensibile solo dal computer in grado di far comparire sullo schermo del computer, una volta inserito il dischetto, stupefacenti tecnologie progettate per farmi lavorare o giocare. Alcuni di questi dischetti erano diversi sia per il contenuto digitale, quello che vedevo sullo schermo, sia per la grafia dell'imballaggio (*packaging*) che mi invogliava a spendere qualche lira in più rispetto ai più economici dischetti dal disegno copia e incolla (*cut and paste*) delle pubblicazioni da edicola.

Per altri, più creativi, la risoluzione dei contrari rivela un mondo in cui l'identità personale si fonde con tutti i processi di relazione, formando una vasta ecologia o estetica d'interazione cosmica. Sembra quasi miracoloso che alcuni di costoro possano sopravvivere, ma forse alcuni sono salvati dall'essere spazzati via in empito oceanico di sensazioni dalla loro capacità di concentrarsi sulle minuzie della vita: è come se ogni particolare dell'universo offrisse una visione del tutto. Questi sono coloro per cui Blake scrisse il famoso consiglio in

Auguries of Innocence: Vedere il Mondo in un granello di sabbia, / e un Paradiso in un fiore selvatico, /
racchiudere l'Infinito nella palma della tua mano, / e l'Eternità in un'ora.¹

Su tutti i cd-rom che ho visto nella mia vita soltanto tre credo siano ancora oggi un esempio originale di esperienza psicoattiva con lo schermo, la tastiera e il mouse del computer. *Eve* (1994), *Puppet Motel* (Laurie Anderson, 1995) e *Permanent Flux* (De Balie, 1999) possono essere visti oggi soltanto se si possiede qualche vecchio mac con l'obsoleto sistema operativo OS9. Ogni cd-rom, appena inserito nel computer multimediale che allo schermo a colori, il mouse e la tastiera aggiungeva anche un primitivo impianto sonoro, riusciva a creare un'atmosfera di alto coinvolgimento emotivo nella navigazione digitale. *Puppet Motel* era un diario intimo e privato che si svolgeva nelle stanze di un onirico Motel, informazioni preziose come il racconto di un'avventura sull'Himalaya o la sintesi vocale di un pappagallo multicolore erano la ricompensa al tempo di fronte allo schermo del computer. *Eve* iniziava con la freccia del mouse trasformata in un agitato spermio che doveva trovare il punto giusto per entrare e fecondare un solitario e centrale ovulo. Da quel momento si entrava in un mondo di immagini di terre desolate come le fotografie dei primi panorami del centro America, e click dopo click si popolava di figure umane tutte uguali, in fila, che andavano non si sa dove. Io invece potevo seguire sentieri nascosti sotto una pietra e scoprire un mixer audio video, oppure trovarmi in una capanna ad ascoltare i miei antenati parlare intorno al nuovo fuoco digitale. *Permanent Flux* l'ho visto come la mappa per la prossima rivoluzione dell'educazione, dalla prima elementare fino ai master di specializzazione. Una rivoluzione nei contenuti digitali da conoscere per sopravvivere nella società della rete, nelle modalità di accesso empatico alle informazioni presenti in forma testuale, audiovisiva, sonora ed interattiva. Quel dischetto che arrivava dal De Balie di Amsterdam stimolava tutti i sensi, pur restando comodamente seduto a casa di fronte allo schermo, spesso con gli amici di sempre ma molto più compiaciuti di prima rispetto alla scelta di passare la maggior parte del mio tempo collegato al computer.

Il giovanissimo world wide web appariva come una landa desolata dove le pagine create da utenti esperti, finché ci sarebbe stata energia elettrica per tenere in vita l'intero sistema globale, avrebbero mantenuto memoria del mio passaggio anche dopo la mia morte.

Come utilizzare il Cimitero Virtuale? Il Cimitero vuole essere un luogo di passaggio dove lasciare una traccia di se oppure la memoria di qualcuno o qualcosa che non esiste più. Il presente esteso, che definisce la rete, allontana ed avvicina al ricordo. Come essere presenti nel Cimitero? Attraverso la forma di registrazione chiunque può scegliere il tipo di loculo a lui più confacente. Vi sono diversi loculi e la scelta delle varie opzioni è molto semplice. Se voglio un loculo personalizzato? Se si è in grado di costruire una pagina web è possibile che questa venga inserita nel cimitero come loculo (non saranno accettate pagine pubblicitarie). Questa deve essere inviata via E-mail come specificato nella forma di registrazione. ATTENZIONE il loculo deve essere formato da un'unica pagina (i link possono essere infiniti).²

Tra essere autori del codice del web e fruitori degli strumenti digitali vive il ventaglio di esperienze che possono realizzarsi attraverso un accesso libero alle informazioni. Orientare in senso ecologico le proprie scelte di visibilità, costruire una propria identità digitale è un processo che segue ed insegue le tecnologie, è necessario chiedersi cosa ci aspetta oltre la frontiera digitale. Il senso ecologico della visibilità digitale nasce da un rapporto critico con le nuove tecnologie in cui

¹ Gregory Bateson, *Verso un'ecologia della mente*, cit., p. 353

² Introduzione al lavoro del 1995 chiamato "All'Ombra della Rete" in cui ho sperimentato, insieme a Davide Bramante (ANDA), la relazione tra il profilo umano e il possibile profilo digitale condiviso su un giovane web.

viene pensata l'evoluzione delle macchine, l'innata forza degli strumenti di modificare la realtà oggettiva e soggettiva e le differenze che riusciamo a scoprire confrontando strutture e modelli.

RIVELAZIONE

La facoltà di Scienze dell'Informazione di Torino mi ha dato le basi per conoscere la macchina nei suoi intimi sistemi di funzionamento, conoscere le strutture dei codici che danno vita alla macchina, scrivere applicazioni che giocano con l'infinito e la ripetizione. L'amore per la ricerca trasversale alla specializzazione informativa fine a se stessa è stata la fiamma seguita sin dai primi giorni da universitario alla scoperta della macchina dei sogni, così mi piaceva pensarla, e tale poi si è rivelata. Il momento della rivelazione è stata la partecipazione ad una Scuola estiva organizzata dalla Regione Toscana in collaborazione con la Scuola di Arte e Media di Colonia. La scuola estiva era la prima tappa di un progetto curato da Paolo Atzori e Carlo Infante orientato alla formazione di un gruppo interdisciplinare che rifletteva sulla contemporaneità in maniera critica e creativa, dove arte e nuovi media potevano stare insieme per definire nuovi panorami dell'espressione e disegnare ambienti in cui la figura del fruitore dell'arte tradizionale doveva essere ripensata in relazione agli schermi interattivi.

Il progetto *InterScena*³ nasceva dalla consapevolezza che le tecnologie digitali stanno rivoluzionando i sistemi della comunicazione e della *spettacolarità*. Dieci docenti provenienti da nove nazioni diverse (Austria, Canada, Germania, Grecia, Francia, Norvegia, Olanda, Polonia e Italia) hanno lavorato insieme agli studenti provando a ridefinire le relazioni tra tecniche di rappresentazione e società dell'informazione. Il metodo formativo era orientato allo sviluppo della creatività attraverso il coinvolgimento diretto in progetti che emergevano dallo scambio di esperienze tra docenti e studenti. In quaranta giorni riuscimmo a sperimentare la dimensione di *attrazione psicoattiva* che le tecnologie di rappresentazione esercitano sulla mente umana attraverso la comprensione delle strutture che sottendono la comunicazione e la percezione. Il progetto formativo era basato sulle idee di Varela e Maturana (1992) di *spazio enattivo* in cui la conoscenza avviene attraverso l'esperienza e l'agire⁴, e l'agire comprendeva una sfera più alta dell'esperienza vissuta durante la formazione universitaria. L'agire era vita sociale e comunicazione interpersonale, gioco e fantasia, esperienza della realtà e rappresentazione simbolica delle emozioni, conoscenza di nuove tecnologie e spettacolo del codice che dà vita a *mondi inimmaginabili* (ma sicuramente calcolabili). La sfida consisteva nel dare forma e contenuto all'*inimmaginabile dentro di noi* attraverso lo scambio di idee, esperienze e conoscenze. C'era amore nel fare e per noi studenti fu tutto gratis!

Le informazioni e conoscenze acquisite nella fase di ricerca diventano *storie digitali*. Gli strumenti a nostra disposizione erano molto avanzati grazie alla collaborazione con Università e Centri di Ricerca, in particolare il KHM di Colonia, in Germania. La personale ricerca della natura dell'interazione digitale si era intrecciata con il progetto InterScena dove ho avuto la fortuna di condividere con gli altri partecipanti la stessa condizione di *immigrati digitali*. Il nuovo mondo apre ad una creatività *infinita* e ti rende partecipe di una *psichedelia* positiva che coinvolge mente e corpo in un processo di consapevolezza che si fonda sulla persona come essere sociale che si

³ Il workshop di arti digitali dove ho incontrato Sebastiano e Luca è stato organizzato nel 1997 da Carlo Infante e Paolo Atzori in collaborazione con la Regione Toscana, l'Università di Siena e la Scuola di Arti e Media di Colonia.

⁴ Maturana Humberto R., Varela Francisco J., *Macchine ed esseri viventi. L'autopoiesi e l'organizzazione biologica*, Astrolabio Ubaldini, 1992

relaziona *faccia a faccia* nell'ambiente reale e *idea a idea* nell'ambiente esteso dalle tecnologie digitali. Fino a quel momento avevo fatto esperienza della scrittura di programmi che dovevano servire a qualcosa fuori di me, come le problematiche proposte dal percorso di studi universitario. I docenti del progetto InterScena hanno invece curato l'*elemento* che mi aiutava a scoprire la forza interiore, per elevare la conoscenza e agire in prima persona sulla frontiera dell'arte digitale. La conoscenza della programmazione poteva finalmente liberarsi verso il cielo della fantasia che avevo dentro di me. Fantasia e creatività espressa fino a quel momento attraverso l'esperienza della modellazione tridimensionale di paesaggi grafici che tentavano di sintetizzare il sentimento inconscio della trasformazione psico digitale, a iniziare dalla privata percezione del mondo. La partecipazione al progetto InterScena richiedeva un ritratto ed il curriculum che poteva comprendere esperienze artistiche, scientifiche e di comunicazione. In quel periodo ero molto indeciso sul cosa fare della mia vita. Potevo scegliere tra la proposta del prof. Vincenzo Lombardo di proseguire il lavoro di tesi sul *fingering*⁵ della chitarra virtuale, con una borsa di studio per il dottorato di ricerca in intelligenza artificiale, oppure proseguire il *lavoro di artista* nel sistema dell'arte contemporanea iniziato con Davide Bramante nel 1992, e portato avanti fino al giorno prima dell'arrivo di una lettera, in cui ho saputo che ero stato scelto per partecipare al workshop di InterScena. Caso e necessità ancora una volta guidano la mia esistenza e non nego la grande gioia che provai quando aprii la busta. Con il progetto InterScena ho incontrato persone eccezionali che hanno condiviso i loro sogni *da bambini* e messo alla prova le proprie capacità sotto lo sguardo dei docenti che non si sono mai negati di essere anche maestri di *vita* - mentori⁶- oltre che di *tecnica*.

FRONTIERA DIGITALE

Cosa succede se tre esseri umani di diversa estrazione culturale e sociale si ritrovano per sei anni a lavorare su un *progetto di conoscenza comune* che richiede impegno, passione, dedizione e creatività costante per ciascuno dei tre? Il progetto di conoscenza comune che io, Sebastiano Vitale e Luca Barbeni abbiamo vissuto per cinque anni - dal 1998 al 2003 - si fonda sulla fortuna di esserci incontrati grazie al workshop sulle arti digitali *Interscena* (1997) e la necessità personale di condividere idee ed esperienze sulla *frontiera digitale*. Ognuno di noi proveniva da luoghi e culture diverse. Sebastiano e Luca sono nati sulle colline torinesi, il sottoscritto tra gli ulivi del Salento. I mattoni cognitivi con cui alimentare le nostre speranze erano le conoscenze musicali di Sebastiano, instancabile ascoltatore di jazz e suonatore di chitarra, le conoscenze di comunicazione di massa di Luca e buon centroavanti in una squadra locale di calcio, ed io che portavo le conoscenze del codice di programmazione e la passione per la magia della natura, spesso e volentieri espressa con cene luculliane. L'integrazione delle nostre conoscenze ha messo in relazione olistica il pallone, le *frise* e il jazz con il computer. Mi ero appena laureato e sentivo la necessità di utilizzare le conoscenze di programmazione dei computer per costruire ambienti digitali che potessero *regalare* agli utenti

⁵ «Il modulo *fingering* implementa i due aspetti fondamentali che contribuiscono a una diteggiatura: l'aspetto cognitivo, che include tutti gli elementi relativi all'interpretazione e alle preferenze sulle figure della mano, e l'aspetto dei vincoli morfologici della mano e fisici dello strumento, che include tutti gli elementi dell'interazione che non sono sotto il controllo del musicista». Giuseppe Cuzzucoli, Vincenzo Lombardo, Antonio Rollo, Paolo Torrente, *Un sistema intelligente di consulenza armonica per chitarristi*, AI*IA, Notizie, Volume 1, Marzo 1999

⁶ «I fanatici del computer spingono gli studenti a raggiungere il non mondo del cyberspazio; a cercare risposte non da un insegnante o un mentore; a costruire relazioni via e-mail, non incontrando mai altre persone; a esplorare il web, non la propria comunità». Clifford Stoll, *Confessioni di un eretico high-tech. Perché i computer nelle scuole non funzionano*, cit., p. 29

connessi (e a me stesso) una comprensione più profonda della natura dello schermo interattivo. Alla fine degli anni novanta una nuova classe imprenditoriale ha iniziato ad essere contagiata dal fenomeno della *new economy*: la frenesia dei guadagni virtuali che fece aumentare a dismisura il valore delle conoscenze informatiche. Mi ritrovai ben presto a gestire progetti molto semplici dal punto di vista della programmazione ed alto valore di mercato. Il contesto sociale vibrava e le tensioni geopolitiche di lì a poco sarebbero esplose come i due aerei contro le Torri Gemelle lasciandoci improvvisamente in un mondo in *crisi* economica, sociale e creativa. Alla fine dei quaranta giorni trascorsi nel progetto Interscena decisi di condividere con Sebastiano e Luca il mio futuro: applicammo la strategia di *andare oltre la crisi*, lasciando scorrere sotto di noi, come le onde di un surfista, le incerte trame della vita sociale e politica per dedicarci alla ricerca artistica e la creatività digitale. È una strategia molto rischiosa e poco prevedibile quella di non considerare il momento storico in cui si vive, ma se la posta in palio era *la nostra idea di mondo migliore* allora potevamo puntare con certezza sul progetto di un' *isola online* dove sperimentare la nuova forma di *vita digitale*. Il distacco dalla natura è il dazio che la società della rete paga per il matrimonio con la tecnologica. L'individualismo polarizzato dalle scarse energie politiche che abitano l'Italia dalla caduta del muro di Berlino (1989) mi ha portato a riflettere su un utilizzo etico dei media di comunicazione. La progettazione di un' *isola digitale online* suona tanto come la ricerca della conoscenza o il salto di Alice oltre lo specchio. Il tuffo dentro lo schermo del computer induce l'esperienza diretta con *interazioni* digitali che *eccitano e appassionano*. L'eccitazione sensoriale, elaborata dalla mente durante l'interazione con lo schermo, mette in gioco l'intero corpo fisico attraverso *lo sguardo, l'ascolto e il gesto*. Nasce l'esigenza di definire un nuovo linguaggio per raccontare le esperienze quotidiane di novelli Ulisse nel mare di internet.

Il progetto *Island.8081* è un ambiente in rete che esprime i caratteri *mancanti* della vita digitale degli utenti connessi ad internet attraverso la rappresentazione spettacolare di informazioni ispirate dalla natura di un'isola reale. L'ambiente naturale di un'isola (tropicale) è un ecosistema dove interagiscono flora, fauna, clima e territorio a diversi livelli di complessità. Un equilibrio naturale regolato da leggi che stiamo scoprendo essere caotiche e magiche come i frattali. Un equilibrio dinamico e mutevole, proprio come andare in bicicletta, dove l'equilibrio esiste in virtù del movimento e del tempo. Un equilibrio dinamico che ho ritrovato nei programmi per il computer animati dal movimento interno di cicli di *clock delle cpu*. Un equilibrio vicino al rapporto dell'artista con il mondo, consapevole del flusso dell'esistenza umana. Un equilibrio innato, come la *voglia di comunità*⁷ generata dall'informazione condivisa sul web, capace sia di giocare con le menti della *new economy*, sia di attrarre nuovi artisti per completare un mondo nato molto di recente⁸.

Nel caos primordiale dell'arte al tempo di internet, e nella Torino pre Olimpica, il progetto *Island.8081* propone la necessità di comunicare lo sguardo alchemico verso la natura e mette in evidenza il rapporto positivo con le energie psichedeliche dello schermo interattivo connesso al web. La grande rete di internet ha alla radice (*root*) un protocollo di comunicazione che sposta ad altissima velocità informazioni minime (*bit*) attraverso i cavi ottici ed elettrici che costituiscono il sistema osseo della rete (*network*). Sulle ossa di internet si è evoluto il sistema nervoso delle

⁷ «Il bisogno di comunità estetica fomentato da questioni di identità è la principale fonte di alimento dell'industria dello spettacolo, e la sua intensità spiega in buona misura il sorprendente e incessante successo di tale industria». Zygmunt Bauman, *Voglia di comunità*, Laterza, 2007, p. 65

⁸ «Ognuno di noi si porta a spasso, dentro di sé, la più complessa macchina pensante del pianeta. Ma ascoltiamo la tecnologia: sono la complessità e l'organizzazione che contano, e non il fatto di essere cellule piuttosto che chip. Tra quarant'anni i computer potrebbero diventare altrettanto complessi quanto noi, e qualsiasi cosa abbia tale complessità non sarà più comprensibile, e alla fine non sarà nemmeno controllabile: tutti i genitori lo sanno». Gregory Rowlin, *Schiavi del computer?*, cit, p. 54

informazioni umane (*web*) con rappresentazioni di senso e significato nate dalle singole menti (*users*) che hanno iniziato a comunicare intorno al mondo, abitando il nuovo mondo digitale. Nel desiderio di un mondo *migliore*, c'era la consapevolezza del presente incapace di rispondere alle speranze di futuri artisti della rete. Nella ricerca di un pensiero guida per il *progetto di conoscenza comune* della natura di isola digitale ci siamo imbattuti nel *The Rubaiyat* di Omar Khayyam.

Entrare in questo universo,
e non sapere perché ne da dove,
come acqua che volere o no fluisce;
e uscire, come vento nel deserto,
che volere o no soffia, non so dove⁹.

L'esperienza personale ha portato a considerare lo schermo come la soglia oltre la quale si apre un canale sensoriale tra i naviganti del web e l'idea di mondo *migliore* espressa attraverso il progetto dell'isola digitale. Io, Luca e Sebastiano eravamo naviganti senza meta e in una notte di esplorazioni *online* approdammo sul dominio *hell.com* (*inferno punto com*) dove era in corso un evento che avrebbe cambiato la nostra vita digitale. *Surface* andato online per dieci giorni su *hell.com*, nel 1999, è stato il diario di bordo di tanti Ulisse alla ricerca della propria Itaca, era lo specchio di una rete di persone che iniziava a dedicare il proprio corpo fisico e mentale alla dimensione dell'interscambio e della sensibilità tecno attiva del web. *Surface* era sesso, poesia, colore, sangue, paura, interazione minima, gioco, esperienza, speranza, adulazione e ipnosi. Non c'erano *informazioni* ma *sensazioni*. Il linguaggio dell'ambiente digitale doveva quindi essere pensato per costruire nuove sensazioni incorniciate nello schermo ed attivate dall'*utente* nel momento dell'interazione e della connessione. Il messaggio segreto, svelato nella citazione del Rubaiyat, era che in un ambiente digitale non si presentano informazioni ma si costruiscono storie digitali, basate su azioni nell'iperreale della rappresentazione visiva e sonora, che coinvolgono lo stato emotivo di chi interagisce. Un fiore è diverso se lo guardi quando sei veramente arrabbiato oppure quando sei in pace con tè stesso. In realtà il fiore rimane lo stesso, ma se il fiore potesse *interagire* mentre si è arrabbiati magari potrebbe aiutarci a raffreddare i nostri malumori e riequilibrare le energia con la momentanea percezione della realtà.

Sentivamo che una soluzione possibile all'*overload* di informazioni testuali e *iper* testuali era quella di definire un ambiente *iper* visuale e *iper* sonoro dove trasmettere *sensazioni*, non *informazioni*. Era necessario dare *sensibilità* alle informazioni minime della rete. Il modello di un'isola si presta bene come metafora per una storia digitale. Iniziammo dal disegno di una *mappa concettuale* che diventò la mappa condivisa per la produzione individuale nei rispettivi ambiti di conoscenza. Come per il *Phantasmagoria* (1793) di Etienne Robertson¹⁰, la nostra grande soddisfazione stava nel riuscire a trasmettere *lo sguardo verso la natura* a chi approdava dal *mare di internet* alla nostra isola digitale. Mancava ancora il nome del dominio che avrebbe abitato il mare di internet.

⁹ Omar Khayyam, *The Rubaiyat*, testo integrale all'indirizzo <http://classics.mit.edu/Khayyam/rubaiyat.html>

¹⁰ Oliver Grau, *Media Art Histories*, cit., pp. 142 - 148

STORIE NON LINEARI

L'ambiente digitale non racconta più una storia intesa in senso tradizionale, con l'inizio, il *climax* e la conclusione. L'arte del racconto digitale esplora storie senza tempo, storie non lineari che si costruiscono strada facendo, che si propongono all'insaputa dell'autore, storie che si mettono a disposizione del processo computazionale per raccontare numeri che non hanno senso matematico ma intervengono come parametri casuali per rappresentare l'indeterminata natura del mondo, e interfacce che sono la soglia emotiva da varcare per entrare nel nuovo mondo senza gravità degli ambienti digitali tanto simili al sogno. Quindi senza gravità ci alleggeriamo del peso del corpo. Il senso del Virtuale emerge a forza dallo schermo interattivo e fagocita nello spazio della visione le *emozioni del reale*¹¹. I simulacri della realtà lineare non hanno posto nella realtà virtuale che propone una realtà ancora più reale del mondo stesso. Varcata la soglia emozionale il racconto digitale diventa esperienza, conoscenza. La voce dell'uomo connesso si esprime con la capacità di partecipazione senso attiva dei media digitali. Questo porta ad un disorientamento generale ed una distanza dal mondo reale. L'esperienza non passa da scelte dettate dall'istinto, ma da bisogni indotti dalle regole di rappresentazione del computer. I *bis* della rete sono numeri che si comportano come parole: danno senso al mondo cui si riferiscono. Scrivere nel linguaggio delle macchine vuol dire raccontare storie morali che producono un risultato. Le storie morali sono i programmi, ovvero il DNA digitale espresso in sequenze di istruzioni capaci di prendere delle decisioni, accedere ad una memoria infinita e con una capacità di calcolo elevata. Il programma è come un alieno che guarda il mondo degli uomini. Non conosce nulla dell'universo sensibile ma si adatta e si trasforma per iniziare a interagire e avviare il percorso di conoscenza. Come l'alfabeto ci ha permesso di scrivere e ricordare la storia dell'uomo dalle sue origini ad oggi, allo stesso modo la rete, abitata dal flusso costante di bit, sta dando ad ogni uomo connesso l'opportunità di codificare giorno per giorno la sua vita e le sue emozioni. L'interfaccia ha posto la massima distanza tra l'uomo e la natura del mondo reale. L'interfaccia è l'alieno che si specchia nell'animo e se ne impossessa. Pensare internet come un palcoscenico significa uscire fuori dal palcoscenico, considerare la rete come il *medium* che *non* incorpora il messaggio, ma piuttosto lo strumento più avanzato che l'uomo ha costruito per sopperire alla sua lentezza biologica nel calcolo.

Il paradigma del *teletrasporto* in un ambiente digitale si radica con facilità nel crescente popolo non specialistico di internet. Conoscere i linguaggi della macchina permette di andare in profondità nella conoscenza dei comportamenti della macchina e riuscire a visualizzare i flussi di *bit* che abitavano la maglia elettrica di internet. Flussi di *passioni* ed *interessi*¹² in una *morphed reality* dove i sentimenti sono continuamente congelati a favore del tempo macchina. Una macchina che comunica con noi. Una macchina che può agire anche da sola. Proprio come la paura nel bosco. Una paura da scongiurare con il desiderio della festa, dell'amicizia, della condivisione e dell'amore. Elementi complessi da implementare in un linguaggio di programmazione ma ancora forti da essere *evocati* in forma mimetica considerando l'utente di internet non come il consumatore di un servizio

11 «Immersione, immanenza, immediatezza, sono queste le caratteristiche del Virtuale. Niente più sguardo, scena, immaginario, niente più illusione, niente esteriorità né spettacolo: è il feticcio operativo che ha assorbito ogni esteriorità, riassorbito ogni interiorità, assorbito il tempo stesso nell'operazione del tempo reale». Jean Baudrillard, *Il patto di lucidità o l'intelligenza del male*, cit., p. 25

12 «La nostra visione dello *spazio* nel mondo reale ci dice che esso è costituito da distanze omogenee e misurabili all'interno di una geografia arbitraria, indifferente alle necessità umane; la geografia del web, invece è costituita di link tra pagine che rappresentano una fonte di interessi umani. Il *tempo* del mondo reale è costituito dagli scatti degli orologi e dai rigidi orari che essi impongono, mentre sul web il tempo fluisce sotto forma di infiniti intrecci di storie». David Weinberger, *Arcipelago web*, Sperling & Kupfer, 2002, p. 37

online ma come la persona che sta vivendo in quel momento un'esperienza che coinvolge attivamente più sensi.¹³

PAESAGGI INTERATTIVI

Il design del paesaggio dell'isola digitale nasce dalle relazioni emergenti tra principi di progettazione e strumenti di rappresentazione. I principi di progettazione sono le conoscenze comuni e condivise, gli strumenti di rappresentazione sono le idee digitali che si vogliono implementare sia attraverso i nuovi codici capaci di tenere insieme visione, ascolto e interazione, sia attraverso la scrittura tradizionale fatta di abbozzi, disegni e pensieri messi su carta. La relazione emergente è nascosta nella memoria organica e inorganica del rapporto con la scrittura. Come in ogni progetto i passi da compiere sono ispirati dalla natura. Non possiamo pensare di costruire qualcosa se prima non si è sviscerato l'oggetto del nostro pensiero. I passi di un progetto iniziano con una fase di ricerca in cui non è ancora ben chiaro l'oggetto finale, ma il tempo trascorso nel cercare dati che possano aiutarci a definire meglio l'idea originale porta a vedere relazioni che fino a quel momento non riuscivamo a intendere. La ricerca libera, orientata solo da un'intuizione flebile come una fiammella al vento, conduce in un bosco di informazioni che in un primo momento sembrano portare lontano dall'oggetto finale. Non bisogna mai scoraggiarsi. Bisogna persistere.

Gli avventurieri sanno bene che è necessaria una buona dose di incoscienza per iniziare viaggi verso l'ignoto, ma sanno anche che è fondamentale *attrezzarsi con i giusti strumenti*¹⁴ per fronteggiare i problemi che si incontreranno sul sentiero della ricerca. Il progetto di un'isola digitale online è come l'*Automaton* (I sec. a.C.) di Erone da Alessandria, ovvero il progetto di una *macchina* capace di intrattenere da sola, adeguatamente programmata, il pubblico alla ricerca di sensazioni sempre nuove. Per riuscire a sintetizzare sensazioni nuove in cui immergere il pubblico degli schemi interattivi bisogna essere prima di tutto pubblico degli schermi, catalizzatore delle visioni presenti sulla rete e abile ricercatore di connessioni umane che realizzano l'idea digitale del successo e della partecipazione ad un progetto. I principi minimi del design dell'isola digitale sono l'*ambiente naturale* inteso come mappa di una realtà conosciuta e riconoscibile, le *sensazioni di feedback* sono l'analisi delle azioni e reazioni allo schermo interattivo, prima di noi stessi e poi del pubblico connesso; infine il *data base* (archivio) è la memoria delle storie minime, strutturato in modo da poter essere arricchito in ogni momento da nuove informazioni digitali e digitalizzabili. Ambiente naturale, sensazioni di feedback e data base sono i punti da cui inizia la ricerca di nuovi modelli di *vita digitale online*. La rappresentazione digitale online di un'isola si inserisce nel contesto della computer art come momento di passaggio per l'utente connesso dall'utilizzo dello schermo interattivo come superficie di navigazione tra informazioni considerate utili, come il giornale o l'enciclopedia, ad un uso ludico e partecipato di uno spazio procedurale nato con l'intenzione di intrattenere e raccontare nuove storie.

Le storie dello schermo interattivo sono rappresentazioni sensibili, ovvero oggetti infografici che intervengono a più livelli sulla percezione dell'utente, capaci di mostrare e inventare spazi e tempi di cui l'artista conosce solo il codice generativo e non il risultato finale. La storia che viene

¹³ «È facile immaginarsi di possedere una fruttiera di vetro; è un bene tangibile, fisico. La si può dare o vendere a un'altra persona. Se si rompe, è una sfortuna. All'incirca allo stesso prezzo se ne può fare un'altra. Per contro, potenzialmente tutto in Rete, sotto forma di bit elettronici, è proprietà intellettuale: le conversazioni di posta elettronica, la pubblicità, i film e i videoclip, i documenti legali, gli elenchi di consumatori, perfino gli indirizzi Internet, per non parlare del materiale in formato tradizionale come i video, le immagini e gli articoli di giornale. Una persona dà una copia a un'altra e tiene l'originale. In un secondo se ne possono mandare copie a migliaia di persone». Esther Dyson, *Release 2.0. Come vivere nell'era digitale*, Mondadori, 1997, pp. 138 - 139

¹⁴ «L'armatura te arma», dice sempre mio padre.

raccontata dalla macchina procedurale dell'isola non ha personaggi ma paesaggi, non ha *climax* ma possibili combinazioni programmabili nello spazio e nel tempo, non ha un finale ma è senza fine, anzi la fine della storia è lasciata completamente alla discrezione del pubblico. Una storia non lineare dove il senso emerge in relazione al tempo passato sullo schermo. La storia rappresenta colori, forme e suoni sullo schermo inteso come il palcoscenico di una nuova forma di spettacolo automatico diretto alla stimolazione di emozioni. Gli attori sono gli oggetti informatici che imparano, attraverso linee di codice, ad agire nello spazio tempo simulato del motore procedurale. Il data base, che costituisce la memoria del sistema, è attraversato dalle richieste espresse dal pubblico in forma non lineare, senza una predefinita sequenza, senza limiti combinatori e con la possibilità di accessi casuali, scelti dalla macchina. I programmi di *authoring* di ambienti interattivi come *Director* e *Flash*¹⁵ chiamano *stage* (palcoscenico) lo spazio che andrà ad abitare lo schermo. Un ambiente digitale che richiede la partecipazione dell'utente crea una dimensione *psichedelica* legata al flusso di nuove informazioni sensibili che dal computer si irradiano verso il corpo che interagisce con la storia e i suoi possibili percorsi. L'interazione tra i nuovi personaggi, spazi e tempi digitali avviene attraverso i canali sensoriali attivati dal mouse, la tastiera, i diffusori acustici e lo schermo. Per aprire un canale di trasmissione con le nuove informazioni sensibili la macchina deve essere programmata secondo regole che contemplano la *casualità*, i *livelli multipli* di visualizzazione e ascolto, l'*estetica* personale di rappresentazione e un'*etica* della comunicazione digitale che sottende il desiderio di un ricordo della natura e della sua intima relazione con la nostra esistenza anche nell'epoca della società della rete¹⁶.

RELAZIONI EMERGENTI

Il progetto Island.8081 abita lo schermo interattivo come le idee abitano la mente. Le idee che abitavano la mente in quel momento erano soprattutto figlie di dubbi esistenziali e di confusione percettiva nello sguardo sul mondo che improvvisamente correva senza accorgersi della mia presenza, delle mie azioni e dei miei desideri. Come si può raccontare una storia utilizzando un linguaggio che non è quello naturale? Come si può organizzare un racconto che non necessita della competenza di chi racconta e di chi ascolta? Come è possibile scrivere del codice che sia aperto verso le azioni dello spettatore e che simuli la vita di un ambiente naturale *on line*? Per rispondere a queste domande bisogna pensare come i pirati che sanno che esiste il tesoro in qualche isola lontana, di cui si possiede solo un frammento della mappa, e per completarla è necessario mettere insieme più persone, diverse discipline e soprattutto saper ascoltare le storie degli altri, per capire se hanno qualche altro pezzo della stessa mappa del tesoro. Digitale e reale sono due specchi che generano una caleidoscopica rappresentazione del mondo. Un nuovo mondo definito da Markos Novak (2008) *Allo-*, con riferimento all'altro da sé, il sé digitale responsabile della trasformazione della realtà atomica e digitale.

In questo contesto in cui la mescolanza domina, le tassonomie falliscono, le architetture divengono liquide, si espandono in transarchitetture, convergono con musica spazializzata e musica navigabile nell'archimusic, amalgama "spime" di spazio e tempo, vengono in contatto con numerosi altri strani mostri combinatori, esplodono nella transvergenza e nell'evoluzione in specie, superano e fondono tutte le modalità in un nuovo

¹⁵ *Director* e *Flash*, nel 2000 erano marchi registrati da Macromedia

¹⁶ «Nel mondo reale essere persone morali significa attenersi a una serie di principi codificati, mentre sul web l'*etica* è più prossima alla correttezza e all'autenticità, perché le nostre interazioni sono guidate piuttosto dall'empatia e dall'entusiasmo». David Weinberger, *Arcipelago web*, cit., p. 38

continuum in trasformazione e si battono per un allo- perpetuamente autorinnovantesi. Alla base di questo cambiamento vi è il passaggio dall'antica visione atomica del mondo all'attuale visione alloatomica, all'interno della quale il concetto stesso di atomico viene recuperato in invenzioni rigorosamente definite, ma mutevoli e costantemente riconcretizzate. Attraverso l'immersione, siamo passati dagli atomi ai bit. In seguito, quei bit hanno informato di sé i nostri desideri, e cambiato per sempre ciò che ci attendiamo dagli atomi. Ora, attraverso l'eversione, stiamo virtualizzando lo stesso mondo materiale proprio nel momento in cui materializziamo il virtuale. Inventiamo atomi, alloatomi, li liberiamo e osserviamo i mondi che si accingono a creare.

La nostra immaginazione si focalizza ora sulla progettazione di questi atomi fittizi. Ci accingiamo a leggere un libro che si riscrive da sé di continuo in risposta al nostro sguardo poiché ogni lettera in esso contenuta è un organismo vivente che ci osserva, per poi accorgerci all'improvviso che noi, i lettori, siamo potenzialmente alloatomici, fatti di "atomi", tanto fittizi e aperti a radicali riconfigurazioni quanto aperti a un utilizzo finalizzato a riscriverci in forma di Allosoggetti nuovi e automutanti.¹⁷

Le relazioni emergenti tra i principi minimi di progettazione e gli strumenti di rappresentazione generano concetti che portano ad un livello più alto di conoscenza. La semplice relazione cartesiana di due concetti può far emergere un nuovo concetto di collegamento.

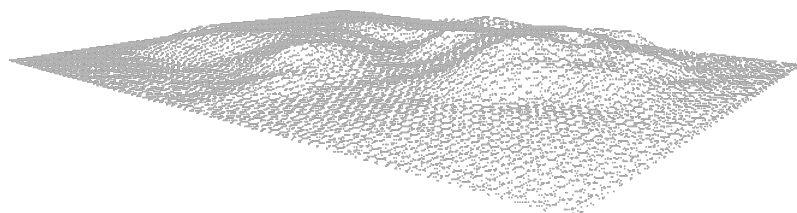
Relazioni emergenti	storia	schermo	corpo	interazione
Ambiente naturale	<i>Multilivello</i>	<i>Streaming</i>	<i>Spazio enattivo</i>	<i>Emozioni digitali</i>
Sensazioni di feedback	<i>Complessità</i>	<i>Immersione</i>	<i>Partecipazione</i>	<i>Esperienza</i>
Data base	<i>Viaggi personali</i>	<i>Programmi e codici</i>	<i>Sintonia</i>	<i>Narrazione</i>

Nei prossimi sei paragrafi - Ambiente naturale, Sensazioni di feedback, Data Base, Tempo naturale, Tempo narrativo e Tempo interattivo - sono riportate le descrizioni originali dei concetti di collegamento emersi durante la progettazione dell'isola.

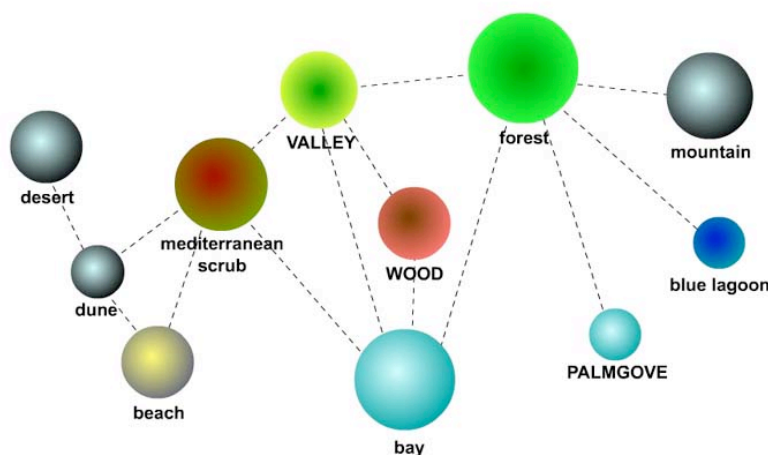
¹⁷ Marcos Novak, *Bellezza aliena: design immanent - Transarchitetture AlloAtomiche per (Allo)soggetti Automutanti*, 2008

AMBIENTE NATURALE

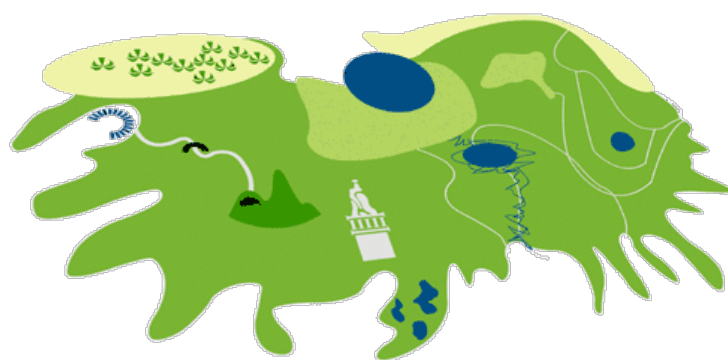
Multilivello. L'ambiente naturale di un'isola, per che non vi è nato, è legato ai ricordi di immagini turistiche ed ai racconti di misteriose isole deserte. La mappa concettuale dell'isola diventa la fonte da cui derivare *mappe morfologiche* in cui l'ambiente naturale si dimensiona con i *bit* del data base di informazioni visive, sonore e di codice. Mappe di prossimità in cui si visualizzano i percorsi delle narrazioni multilivello e mappe artistiche che aiutano alla creazione di *toni visivi, sonori ed emozionali* da utilizzare nella rappresentazione digitale dei diversi ambienti.



La mappa morfologica dell'isola indica il rapporto dimensionale con il data-base di informazioni visive, sonore e di codice.



La mappa di prossimità tra gli undici ambienti dell'isola determina i punti di frontiera tra storia e l'altra..



La mappa artistica dell'isola.

Streaming. Per trasmettere la complessità dell'ecosistema isola sullo schermo interattivo di milioni di *users* connessi alla rete dovevamo *ricombinare* l'idea visiva del cinema in relazione alle tecnologie di trasmissione di flussi audiovisivi sul web. La tecnologia dello *streaming* ha avviato la fruizione dell'audiovisivo sulla rete basandosi sull'idea che per trasmettere un video in internet è necessario colmare il divario tra la banda a disposizione dell'utente connesso e la qualità delle informazioni trasmesse. La tecnologia dello streaming si basa sul semplice algoritmo di *load and wait* (carica e aspetta) che definisce un canale con una memoria capace di caricare tanto video

quanto basta per non interrompere la trasmissione. Un'interruzione sulla trasmissione di un video è come la pubblicità nei film trasmessi dalla televisione. Spezzano l'emozione, la tensione spazio temporale e il coinvolgimento senso attivo nella narrazione. Il concetto di streaming è legato alla fruizione lineare di un oggetto pre definito come le informazioni in formato audiovisivo, ma poteva essere esteso alla fruizione dinamica di informazioni interattive che rispondono alle azioni dell'utente connesso e al tempo che dedica alla navigazione.

Spazio enattivo. La scelta di andare a definire il progetto Island.8081 in montagna non fu casuale ma *funzionale* alla sensazione di allontanare innanzitutto il nostro corpo dall'ambiente urbano e analizzare la dimensione cognitiva che si viene a creare quando si abitano luoghi diversi dalla quotidianità. La conoscenza della natura non può prescindere dall'esperienza personale con la natura. I racconti dell'isola erano liberi di fluire dalle reciproche discussioni. Non erano racconti lineari ma piuttosto strutture narrative in cui l'esperienza individuale con un determinato ambiente naturale diventava la chiave per il *design* degli ambienti dell'isola.

Emozioni digitali. In un ambiente naturale come un'isola l'interazione digitale doveva allontanarsi dal sistematico *clickare* e spostarsi verso l'azione percettiva del *toccare*. Il mouse, estensione della mano, agisce in una pagina web come un dito solitario: indica, sfoglia, preme bottoni. In un ambiente digitale il mouse estende il senso del tatto coinvolgendo il corpo e la mente. L'interazione è orientata alla conoscenza sensoriale, spesso caotica e indefinita, da cui far emergere un ordine individuale secondo la soglia emozionale che si è disposti a varcare.

SENSAZIONI DI FEEDBACK

Complessità. La prima sensazione che suscita il progetto Island.8081 è la complessità. Lo schermo interattivo del computer è il palcoscenico dove implementare le architetture multilivello che portano l'utente a partecipare con lo sguardo, l'ascolto e il gesto al racconto degli ambienti digitali. L'utente di internet - spettatore del palcoscenico online - è abituato a cercare informazioni testuali sulla rete e solo in parte ha percezione della complessità computazionale entro cui i dati fluiscono. La sensazione dell'*iper* testo è piuttosto di un sistema semplice da utilizzare, o amichevole - *user friendly* - per indicare la vicinanza tra lo schermo e l'utente.

Immersione. Lo schermo è la soglia, la superficie ondulata del mare. Lo schermo è l'amplificazione di un paesaggio - *virtuale* - entro cui fluiscono storie di natura, animali e uomini. Narrazioni multilivello da cui far emerge il messaggio dello "*sguardo verso la natura*" al tempo della società della rete. La scommessa di immergere l'utente in un'esperienza sensoriale di conoscenza della natura.

Partecipazione. Il corpo dell'utente partecipa alle azioni per la navigazione proposta dall'isola. Ma come? Le periferiche di interazione dell'utente medio - di allora e di oggi - sono il mouse e la tastiera come *periferiche di input*, lo schermo e le casse acustiche come *periferiche di output*. Il minimo necessario per definire nel 1994 un computer come *multimediale*. La partecipazione a qualcosa di inconsueto per il web, come poteva e voleva essere l'isola, necessita il valico di una *soglia emozionale* che varia per ogni essere umano, in ogni momento della sua esistenza. La *sinestesia* tra il gesto attraverso il mouse, la scrittura, l'immagine, il movimento e il suono si rivela essere la strada da percorrere per disegnare lo *streaming interattivo*.

Esperienza. L'interazione con l'ambiente digitale determina lo streaming interattivo alla presenza dell'utente che costruisce nel tempo un'esperienza personale dell'isola.

DATA BASE

Viaggi personali. Il primo archivio digitale - data base - era composto dai nostri viaggi personali, le nostre memorie visive e sonore di luoghi, culture e persone. Ci accorgemmo subito che era necessario ampliare il nostro data base di informazioni digitali e digitalizzabili.

Programmi e codici. Prima dell'11 settembre 2001 la rete non era un fenomeno sociale, era piuttosto una frontiera da colonizzare abitata da pochi eletti che conoscevano il codice di programmazione. Gli attrezzi a disposizione erano e sono i programmi e i codici. Programmi e codici sono oggetti immateriali - *software* - spesso molto costosi. Fortunatamente, il continuo rapporto con Università e Centri di ricerca ci diede accesso ai software più avanzati nella produzione digitale di immagini fisse e in movimento, suoni e musica, interazione e integrazione con il web. Tra questi un software in particolare - Macromedia Flash - a partire dal 1995 ha avuto un'evoluzione eccezionale in termini di integrazione con i computer connessi alla rete (nel 1999 furono raggiunte cento milioni di installazioni del plug-in per eseguire i filmati prodotti in flash) e di potenza di calcolo in termini di programmazione orientata alla produzione di filmati interattivi che mettono insieme immagini, video, suoni e interazione. Il cinema in quanto processo produttivo che conduce dall'idea alla sua distribuzione attraverso il medium cinematografico era sia il modello per trarre ispirazione estetica ma soprattutto il modello di utilizzo degli strumenti informatici a nostra disposizione per raccontare la storia digitale dell'isola.

Sintonia. Nella navigazione tra informazioni ipertestuali l'utente sceglie tra parole e posizioni fisse nello spazio della pagina web. Può sempre ripercorrere lo stesso percorso e soprattutto le informazioni non sentono la presenza del navigante. Sono scatole fisse con contenuti sempre diversi. Nell'ambiente digitale la presenza dell'utente è rilevata e diventa parte integrante della costruzione della narrazione. Le scelte sono di *sintonia* temporale, non di *direzione spaziale*. Questo significa che l'isola poteva essere abitata in momenti diversi sapendo che cambia la scatola ma sempre con lo stesso contenuto.

Narrazione. Il cinema e il teatro hanno fornito i canoni emotivi per interpretare la nuova esperienza interattiva e multimediale che dai primi anni novanta aveva visto coinvolti artisti nella produzione di storie digitali su *cd-rom*, *on-line* e *on stage*. Eve, Puppet Motel, Mediamatic, Permanent Flux sono alcuni dei lavori multimediali più interessanti prodotti durante la rivoluzione informatica. Snarg.net, Sign69.org, zuper8entropy.net sono i più importanti siti on line di Net-Art nati tra il 1995 e 1999¹⁸.

I lavori on stage di Bob Wilson, Laurie Anderson, Peter Brooks, Merce Cunningham e il gruppo giapponese Dumb Type sono stati riferimenti fondamentali per lo studio del rapporto azione e sensazione. La musica jazz di Miles Davis e John Coltrane, l'elettronica di Aphex Twin e degli Orbital, l'ambient di Brian Eno, Philip Glass, Eric Satie e gli studi sul silenzio di John Cage sono stati i generi musicali d'ispirazione nel *design del paesaggio sonoro* dell'isola. I registi a cui abbiamo attinto per studiare l'estetica dello schermo sono Dziga Vertov, Charlie Chaplin, Stanley Kubrick, Francis Ford Coppola, Godfrey Reggio, Federico Fellini, Orson Wells, Walt Disney e Miyazaki.

¹⁸ «Le tecniche visuali e narrative dello schermo del computer influenzarono anche la televisione e il cinema». Luca Barbeni, *Webcinema, L'immagine cibernetica*, Costa&Nolan, 2006, p. 9

TEMPO NATURALE

Il tempo dell'isola emerge dalla combinazione di diversi tempi: il *tempo naturale*, il *tempo narrativo*, il *tempo interattivo*. I nuovi tempi messi in relazione con i principi di base dell'isola: ambiente naturale, sensazioni di feedback e data base generano un'architettura multilivello dove il *tempo naturale* batte i cicli del nostro pianeta, il *tempo narrativo* scandisce la drammaturgia del racconto e il *tempo interattivo* apre alla partecipazione senso/attiva.

	Tempo naturale	Tempo narrativo	Tempo interattivo
Ambiente naturale	<i>Panta rei</i>	<i>Matrici, grafi e loop</i>	<i>Interfaccia uomo-macchina</i>
Sensazioni di feedback	<i>Lentezza</i>	<i>Flusso</i>	<i>Volontarietà</i>
Data Base	<i>Esperienze locali</i>	<i>Visioni, ascolti, emozioni</i>	<i>Algoritmi e community</i>

Panta rei. Il pianeta Terra impiega circa ventiquattro ore a compiere un giro completo su se stessa e circa 365 giorni a compiere un giro completo intorno al sole. Il primo ciclo determina l'alternanza giorno e notte, il secondo scandisce lo scorrere delle stagioni. L'essenza del progetto isola è fortemente legata al tempo *eracliteo*, il *panta rei* dove tutto scorre e non esiste un'identità unica, ma il fluire continuo delle trasformazioni. Un'idea che entra in sintonia con il flusso elettrico delle informazioni nella rete e la possibilità *infinita* di ricombinare i *bits* rappresentanti la realtà digitalizzata di testo, immagine, suono, video, collegamenti iper testuali ed astrazioni comprensibili dal computer.

Lentezza. Ogni epoca storica ha avuto la sua metafora di riferimento che ha funzionato da metronomo culturale, sociale, scientifico, artistico ed economico. Dalla metafora dell'*orologio meccanico* che si attacca sulla pelle dell'uomo industrializzato cambiando il senso del lavoro, della casa e della famiglia fino alla metafora del *teletrasporto* che attraverso i media di comunicazione come il telefonino e la rete internet smaterializzano il corpo per entrare nello spazio delle informazioni digitali quando si è connessi. Ho scritto mentre si progettava l'isola, per riflettere sulle *sensazioni di feedback del tempo naturale*.

La sveglia cromata squillava sempre alla stessa ora e insieme al sole nascente segnava l'inizio di una nuova giornata. Gli scuri della porta ancora socchiusi lasciavano entrare, attraverso le bianche tende smosse dagli spifferi del leggero vento marino, i primi bagliori dell'alba. Era già sveglio e in poche azioni era già pronto per uscire da casa ed annunciare il nuovo giorno agli abitanti di un piccolo villaggio. Impugnata la bicicletta saltava con un balzo a scavalcare il tubo centrale e appena in sella pedalava verso la chiesa, percorrendo la breve strada che conduceva dritto alla porta del campanile. Quella mattina toccava far suonare le campane della chiesa verso destra che si raggiungeva senza fatica grazie alla strada in discesa. Un nuovo giorno era cominciato, oppure per chi lavorava di notte stava per finire; in ogni caso le campane del mattino erano l'inizio di una storia che si sarebbe conclusa al calare del sole. Benché fosse un piccolo villaggio, all'estremità della via su cui abitava il sagrestano, vi sorgevano due chiese, una a destra ed una a sinistra. I sagrati delle due chiese disegnavano il limite della strada; lui abitava esattamente al centro. La strada è in pendenza, dalla prima chiesa verso la seconda. Perciò ogni mattina doveva alternare i rintocchi per non creare maldicenze negli abitanti di una parrocchia nei confronti dell'altra.

Sulla bicicletta i pochi attrezzi erano già sistemati in modo da non intralciare la pedalata e dopo aver tirato con forze le lunghe corde delle campane, il sagrestano si dirigeva verso la sua campagna con certa lentezza. Il fresco del mattino distendeva il suo viso e i colori si rafforzavano con il passare delle ore. Bastavano pochi minuti perché l'alba del nuovo sole mostrasse ogni particolare visibile e che lui raggiungesse il varco del suo campo coltivato con alberi di arance, mandarini e limoni. Credevo che il sagrestano del mio paese non sarebbe

mai morto, e che ogni sera, al tramonto, sarebbe continuato a passare dalla strada dove giocavo a pallone con i miei amici. Arrivava con andatura lesta, sulla sua bicicletta, e quando era prossimo a cinque scalini dove noi sedevamo per aspettarlo, saltava giù e doveva compiere ancora qualche passo perché fermasse la sua corsa. Con il fiatone accennato, ci sorrideva e ci chiedeva come era andata la nostra giornata; eravamo eccitati dall'idea di raccontare le nostre avventure perché la ricompensa sarebbe stata il racconto di una storia oppure scoprire la risposta di un indovinello. Noi non ce ne accorgevamo ma un giorno raccontava una storia e il successivo ci poneva un indovinello.

Poi un giorno furono festeggiate le campane elettroniche che intonavano melodie programmabili, e che non ci sarebbe più stato bisogno di suonarle a mano. Il vecchio sagrestano era già morto da tempo e con lui le sue storie e i suoi indovinelli. Il mio preferito è questo: cos'è quella casa verde fuori e rossa dentro con tante finestrelle nere? Lo ripeteva sempre con la stessa emozione, la voce bassa, la fronte candida e le mani poggiate sul manubrio della bicicletta. Seduto lo stavo ad ascoltare ed ogni volta che lo si sentivo mi batteva forte il cuore e dopo averci pensato, sicuro di non sbagliare gridavo: l'anguria! Un'anguria è una casa verde fuori e rossa dentro, con tante finestrelle nere. Le case del mio paese erano tutte bianche, attaccate una l'altra in due schiere che corrono lungo le poche strade che si incrociano e portano tutte verso la campagna. Il bianco è necessario per non attirare i raggi del sole che molti mesi all'anno è pungente e brillante. La natura ha dettato le forme e i colori generali dell'architettura e ha dato alito ai particolari. L'uomo si è adattato ai diversi climi e situazioni, costruendo il proprio habitat in relazione al luogo dove ha trovato motivo di vivere. Lo spirito di sopravvivenza porta a cercare il posto dove vivere ed evolvere il proprio grado di esistenza, partecipando al grande ciclo della vita.

Accettare che con la morte del sagrestano si sarebbe chiuso un ciclo era molto difficile, ma credo che la paura della morte sia un sentimento che ci portiamo dentro e che da bambini si presenta nella sua forma più pura, così come le altre emozioni come l'amore, l'odio, il pensare e lo stupore. Come in un film che alla fine ti lascia l'amaro in bocca, le storie e gli indovinelli non sarebbero più stati pronunciati da quel vecchio contadino con una passione per le campane che si tramanda da padre in figlio. L'ultimo sagrestano del mio paese non si era mai sposato, forse sentiva che qualcosa stava per finire, ma questo sarebbe chiedere troppo per la storia di un uomo di cui non conosco i particolari della sua vita. Non sposandosi ha spezzato la catena della procreazione, la linfa dell'umanità. Ogni uomo ha un inizio ed una fine, ed ogni storia ha un principio ed un finale, qualunque esso sia, altrimenti non è una storia.

Ma riprendiamo l'indovinello, la casa era portata a metafora di un frutto, un'estensione dell'idea di frutta. Anche le arance possono essere allora una casa, così come le pesche o l'uva. Vedere oltre quello che si percepisce è andare a scoprire la risposta ad un indovinello, quel sagrestano non è mai diventato un grande artista, ma l'arte ci ha regalato quesiti ben più complessi dei semplici giochi di pensiero posti su quei cinque gradini assolati.

L'arte pone in ognuno di noi dei quesiti che ci emozionano e ci invitano alla ricerca di risposte e ci trasportano in uno stato di stupore. Il mistero dell'arte risiede nella capacità degli artisti di andare oltre il sensibile. La forza di catturare delle idee e di costruire delle particolarissime architetture che si mostrano nella loro complessa unità. Storie che si intrecciano e si fondono in un risultato generato dalla vita in un tempo e in un luogo dove tutto scorre. Mi sento come agli inizi del '900 quando la fisica stava per avere una svolta importante grazie all'uomo Einstein, alla sua vita e al suo lavoro. La fisica classica era messa per la prima volta in discussione, e una nuova prospettiva di pensiero si apriva su ogni attività dell'uomo compresa l'arte. Se l'arte è le ali della natura, la fisica ne è il corpo. A cento anni dalle prime idee rivoluzionarie di Einstein (e non solo lui) penso che il tempo è maturo per considerare l'arte sotto una nuova luce, che non esclude l'arte tradizionale, ma che la comprende e la mostra nella sua più completa bellezza.

Lo strumento digitale permette una forma d'espressione che non è realizzabile con nessuna architettura di pensiero riconducibile alla percezione di un dipinto, scultura, film, opera teatrale o quant'altro sia classificabile come figurazione e forma visiva. La musica tradizionale è espressione dell'esecuzione con uno strumento, in altre parole una sublime rappresentazione dell'interfaccia uomo-macchina, la forma visiva è il prodotto tra uno strumento e l'uomo. Sia con il pennello, lo scalpello, la cinepresa o una scenografia, la forma visiva resta esterna al momento della creazione, si stacca dalla materia prima e si libra nell'aria. Gli strumenti di registrazione e riproduzione hanno reso possibile un livellamento dell'idea di opera musicale nei confronti di quella visiva, pur restandone profondamente staccata nella sua essenza. Ogni strumento musicale produce suoni armoniosi grazie alla sua particolare struttura e alla grazia dell'artista. Il ritmo, la melodia, l'armonia e il silenzio sono rappresentazione dell'ambiente acustico della natura, della vita dell'uomo in essa e del processo di trasformazione che caratterizza la nostra esperienza. Le forme, i colori e l'architettura raccolgono lo spirito della nostra percezione dell'ambiente in cui si vive, della natura e della continua lotta per la sopravvivenza. Musica e Arte visiva sono le memorie dell'uomo. Una scultura, un disegno, un suono, un'architettura ha sempre avuto il privilegio di essere il segno del comunicare, la tacita necessità di lasciare una testimonianza.

Dai semplici segni di vita preistorica dei graffiti rupestri fino alle grandi opere d'arte moderna, permane fino a noi il desiderio di raccontare una storia, che ci avvolge e sfugge alla normale percezione della realtà.

La fisica atomica ha scaraventato l'umanità in un vortice che include non solo la pura ricerca ma per la prima volta mette in gioco le caratteristiche primordiali dell'umanità che sono la sopravvivenza e la riproduzione. Grazie agli strumenti tecnici in principio e tecnologici oggi, è possibile varcare le soglie della percezione e ascoltare il suono dell'infinito, sia esso afflato del cielo o silente rumore della materia. Come nell'arte anche nella fisica l'uomo estendeva la propria esperienza della realtà sensibile interagendo con degli strumenti. In entrambi i casi il risultato resta un'interpretazione della realtà. Il processo di introspezione espresso ai primi del '900 nell'arte è paragonabile al desiderio degli scienziati di comprendere la natura della materia, abbandonando la ricerca di formulazioni empiriche della struttura dell'universo e della realtà che ci circonda. La semplicità ricercata da Einstein nella sua lunga esperienza nel mondo della fisica atomica è un segno di un passaggio tra un vecchio mondo che guardava all'infinito, e quello nuovo in cui solo grazie agli strumenti e alla capacità creativa del singolo era possibile cominciare l'esplorazione di quanto restava celato ai nostri sensi. E mentre si giocava la partita delle grandi domande che i fisici di inizi del novecento si ponevano, la luce diventava nuovo oggetto di studio. La fisica e l'arte avevano scoperto il modo per conoscerla e comprenderla attraverso nuovi strumenti, che la catturavano, la scomponavano, la innalzavano ad idea. La luce diventa un rapporto tra energia e materia in cui spazio e tempo perdono il loro valore assoluto per diventare grandezze relative.

Nuovi spazi e tempi, sotto una più complessa idea di luce, stanno cominciando a delineare i principi di una nuova possibilità d'espressione. La nuova arte, quella digitale, resta intrappolata nello strumento, ma con ciò non estranea ai principi che hanno condotto, nel corso dei secoli, gli artisti a porsi delle domande di fronte allo spettacolo della natura. Oggi il tempo è maturo per un'arte che è nello strumento stesso, il medium. L'atto del comunicare e lasciare una testimonianza si libera dei termini della rappresentazione, l'inizio e fine sono racchiusi in un processo - concetto dinamico - che è la materia prima della strumento digitale. Una nuova arte che può raccontare infinite storie che non si fermano in uno spazio e un tempo definito, ma si costruiscono in relazione ad ogni istante e luogo in cui vengono eseguite. Evidentemente ogni singola esecuzione deve rispettare i canoni tradizionali di interpretazione della natura, esterna e interna all'uomo, secondo criteri spazio temporali che restituiscono un senso di unità e bellezza.

Le campane elettroniche del mio paese hanno spezzato il ritmo naturale di un tempo che rimaneva inchiodato allo spazio in cui le storie si svolgevano. Le campane elettroniche hanno cominciato a suonare non più a mattina e sera, secondo il tempo del sagrestano, ma mattino, mezzogiorno, alle tre del pomeriggio, alle sei di sera e qualche volta anche alle otto. Ben presto alle campane della chiesa di aggiunsero quelle dell'orologio del municipio che aveva preso il giorno e spezzettato in novantasei quarti d'ora puntualmente scanditi dal battito forte per indica l'ora e dal battito meno forte per indicare il quarto d'ora. Erano i presagi di un'accelerazione del tempo ancora più forte. Una forma di compressione dell'esistenza per regolare la nuova società. Schiacciando un bottone si può sognare ed essere mentalmente teletrasportati . Qui noi siamo, e come per Bateson è sempre una grande emozione poter affermare: inesplorato oltre questo punto .¹⁹

Esperienze locali. L'Italia è un territorio in cui la natura ha trovato modo di sbizzarrirsi grazie alla posizione geografica che ha regalato negli ultimi millenni climi temperati al particolare rapporto morfologico tra terra e mare e la sua curiosa forma a stivale. In fondo l'Italia è un'isola tra mare e monti e le nostre esperienze locali, in forma di storie digitali diventano la *lista di sensazioni* da ritrasmettere online attraverso il progetto Island.8081. Decidemmo di mettere in pratica, in rapporto anche con il mercato e l'economia, l'idea di uno spazio enattivo che coinvolgesse le nostre conoscenze tecniche in rapporto all'ambiente naturale percepito e vissuto nella nostra infanzia e le esperienze di vita digitale interconnessa del momento che stavamo vivendo. C'era bisogno di uno spazio fisico - un nuovo atelier tecnologico - da cui trasmettere nel mare di internet. Torino era il luogo ideale e da poco era arrivata in città la banda larga. Era il momento di costituire una società per mantenere il progetto di ricerca. Nacque la *80/81 s.r.l.*

19 Gregory Bateson, *Verso un'ecologia della mente*, cit., p. 123

TEMPO NARRATIVO

Matrici, grafi e loop. La lista di sensazioni definisce un tempo narrativo che si estende su diversi piani sia spaziali che temporali. Le architetture multilivello permettono di costruire matrici narrative in cui i diversi tempi combinati tra di loro in forma visiva, sonora e interattiva generano racconti inaspettati e combinazioni pluri sensoriali che toccano le corde della percezione del mondo. Il computer può essere programmato in modo da diventare macchina computazionale che prende decisioni autonome. La funzione *random()* è l'elemento che aggiunge vita nel design degli ambienti digitali ed è stata teorizzata da Alan Turing (1936) come capacità *extrasensoriale* del computer²⁰. Nella modellazione di contenuti interattivi ho sempre seguito questo percorso in cui a partire da elementi ordinati in data base di sensazioni digitali e digitalizzabili - attraverso l'utilizzo delle architetture multilivello e delle relazioni *casuali* che si possono stabilire tra i singoli *campioni* di realtà digitalizzata si può costruire un ambiente digitale che *appare* naturale.

Flusso. La rivoluzione informatica prendeva la forma di un flusso inarrestabile di scalate verso la costruzione di mondi possibili attivati dalla nostra volontà di sacrificare lo spazio tempo del nostro corpo alla meraviglia della matematica ed alla bellezza della scrittura di algoritmi, sequenze di istruzioni semplici da cui sarebbero emerse le trasmissioni sensoriali dello *sguardo verso la natura* per tutti quegli utenti che sarebbero approdati sull'*indirizzo* web www.8081.com. Lo strumento ideale per codificare il progetto Island.8081 era l'ambiente di sviluppo *Actionscript* di *Macromedia Flash* con cui produrre *filmati multimediali* per la rete. Il progetto dell'isola digitale online fu subito accolto nel collettivo di Hell.com, dando inizio all'avventura con l'*enigma della rete*, così come lo definisce il fondatore Kenneth Aronson.

Visioni, ascolti e sensazioni. La metafora del *teletrasporto psico attivo* in un nuovo territorio della *mente* più simile ai sogni che non al mondo fisico esperito attraverso il *corpo*, si concretizzava nel *cyberspazio* di internet, browser e naviganti. Erano gli anni in cui l'*intelligenza artificiale* nata dalle menti di John Von Neuman, Norber Wiener e Marvin Minsky iniziava a codificare nella lingua delle macchine i sensi dell'uomo. Guardare all'evoluzione della rete ed alla sua capacità di penetrazione nei contesti mentali e ambientali dell'umanità ha fornito informazioni sul funzionamento della nostra mente e della nostra interazione con il mondo che si sono basate sulla *fiducia verso il calcolo* e la *capacità di elaborazione del medium universale - il computer*. Una macchina che è andata a colmare il *vuoto* spirituale di un occidente che iniziava a rinnegare i principi regnanti e Dio. Il mondo ed un pezzo di umanità ha fatto in modo di *avere bisogno del computer*. Il computer scorreva già nelle vene barocche di Leibniz e Pascal, ma fu *Charles Babbage* nell'Inghilterra vittoriana a sognare le ossa del *cervello meccanico - hardware* - e Ada Lovelace a scrivere le prime righe di codice con cui tessere modelli algebrici proprio come il telaio di Jacquard intesseva foglie e fiori-*software*.

²⁰ «Supponiamo che il calcolatore digitale contenga un generatore di numeri a caso. Allora sarà naturale servirsene per decidere che risposta dare. Ma allora il generatore di numeri a caso sarà soggetto ai poteri psicocinetici di chi interroga. Forse questa psicocinesi potrebbe far sì che la macchina indovini più spesso di quanto ci si potrebbe aspettare dal calcolo probabilistico, cosicché chi interroga potrebbe ancora non essere in grado di giungere all'identificazione esatta. D'altra parte, potrebbe essere in grado di indovinare senza fare alcuna domanda, per chiaroveggenza. Con la percezione *extrasensoriale* qualsiasi cosa può accadere». Alan Turing, *Macchine calcolatrici e intelligenza*, in Somenzi Vittorio, Roberto Cordeschi, *La filosofia degli automi. Origini dell'intelligenza artificiale*, Bollati Boringhieri, 1986, p. 177

La storia delle tecnologie sembra scaraventarci su di una sponda inaspettata: non nel mondo di Odisseo e dei suoi vari espedienti, ma in quello di Penelope e del suo telaio, che attende il suo momento, tessendo e disfaccendo una tela infinita per s fibrare gli stratagemmi degli uomini²¹.

TEMPO INTERATTIVO

Interfaccia uomo-macchina. L'interfaccia uomo-macchina è diversa per ognuno dei livelli del computer. L'interfaccia dei livelli più bassi è l'hardware, mentre nei livelli più alti è il software. In generale sono linguaggi di codifica per il design di soluzioni informatiche atte a svolgere un determinato compito. L'interfaccia uomo-macchina metteva l'utente esperto in condizione di agire con il computer e utilizzarlo per estendere le proprie capacità di elaborazione dell'informazione. Il world wide web è l'ultimo livello nella scala del computer e si relazione anche con gli utenti non esperti connessi alla rete. L'interfaccia uomo-macchina è quindi spostata verso la gente comune che non conosce i linguaggi di programmazione. La progettazione di interfacce per utilizzare il computer ha creato un nuovo ambito di ricerca orientato al design dell'interazione dell'utente che non controlla le informazioni ma utilizza le procedure a disposizione per virtualizzare il suo lavoro. Il web non è solo lo spazio dell'interazione con il flusso di informazioni utili ma è diventato lo spazio da abitare anche per socializzare in quanto esseri umani. Le interfacce uomo-macchina del web sono le chiavi di accesso all'enorme data-base di informazioni della rete e le porte verso il tempo degli utenti connessi. Le interfacce uomo-macchina mettono in relazione le azioni del corpo dell'utente con il livello di riferimento del computer. Lo schermo interattivo è lo spazio dove progettare interfacce visive che consentono di proiettare l'utente nella dimensione virtuale della creazione e del lavoro. Quando lo schermo interattivo carica un programma che elabora l'interfaccia visiva è a tutti gli effetti una macchina che esalta la *psicocinesi*: possiamo muovere oggetti virtuali con il solo pensiero.

Volontarietà. Le azioni del corpo sullo schermo interattivo connesso alla rete hanno visto un processo di semplificazione indirizzato a rendere accessibile l'informazione in maniera veloce e velatamente spontanea. Le pagine web avevano inventato un nuovo mondo ipertestuale in cui navigare per conoscere. Le interazioni volutamente controllate hanno prodotto ambienti digitali trainati dalla realtà economica e finanziaria. Le prime colonie del web sono state i portali, specchi della carta. Mentre l'uomo connesso era continuamente alimentato da informazioni, inesorabilmente perdeva di fronte allo schermo il tempo delle sensazioni naturali. Il progetto isola intendeva agire sulla volontarietà del ricercatore di informazioni per sorprenderlo con un ambiente digitale dove l'interfaccia uomo-macchina non è regolata dalla funzionalità e dal controllo ma dalle emozioni e dalla dimensione del coinvolgimento ludico.

Algoritmi e community. L'eccitazione indotta dal *massaggio* dei media sulle nuove generazioni di studenti della società della rete ha portato a desiderare la libertà di espressione delle idee e sentire il *codice* come frammenti di intelligenza in continua evoluzione a disposizione di tutti. Attraverso le *licenze di utilizzo libero del codice* negli anni novanta sono esplose community di programmatori che donavano algoritmi mossi da un'intima necessità di identificazione e posizione nella complessa vita sociale della rete. L'economia e la società sono sempre più caratterizzate dalla creatività, dalla capacità di produrre idee, conoscenze e innovazione; se il passaggio dall'economia agricola

²¹ Erick Davis, *Techgnosis. Mitì, magia e misticismo nell'era dell'informazione*, cit., p. 328

all'economia industriale ha provocato la sostituzione di alcuni fattori di produzione (terra e lavoro agricolo) con altri (materie prime e lavoro operaio), le trasformazioni in atto - con la rivoluzione informatica - nel contesto socio-economico sono, invece, basate sul ruolo cruciale assunto dalla capacità creativa dell'uomo. La creatività informatica è polarizzata in community online dove è possibile accedere ai codici delle interfacce uomo-macchina. Una biblioteca di *scritti computabili* da cui attingere nuove procedure per estendere gli attrezzi creativi dell'isola. Tra le community più importanti di codice *Actionscript libero* ricordo *flashkit.com* e *ultrashock.com*.

MIMESI

Il progetto Island.8081 è nato come laboratorio di ricerca multi disciplinare in cui sperimentare modelli di creatività orientati allo schermo interattivo connesso alla rete.

Il design di ambienti online era la frontiera sconosciuta del mondo dell'arte digitale e le procedure dovevano essere inventate. Lo sviluppo dell'isola online ha prodotto nuovi concetti di comunicazione come *streaming di sensazioni* e *spettacolo aleatorio*. Nel 1931 Alan Turing supponeva che se il calcolatore digitale fosse in grado di avere un generatore di numeri a caso allora la macchina avrebbe acquisito un valore *extrasensoriale*. Nella modellazione di ambienti digitali la funzione *random* è uno degli elementi cardine per infondere vita alla macchina digitale. La casualità in natura determina la *bio-diversità*. La casualità in un ambiente digitale simula la bio-diversità nelle relazioni di *feed-back* tra utente e schermo. La funzione *random* permette di progettare codice che gioca con i dati e le informazioni digitali in relazione ai livelli di attenzione dell'utente²². Lo *sguardo* concentrato sullo schermo è stimolato da elementi visivi dinamici, che sembrano vivi, l'*ascolto* è stimolato da un paesaggio sonoro che assomiglia ad una composizione jazzistica tra suoni naturali e suoni strumentali, l'*interazione* è senso attiva, ovvero indotta dagli elementi visivi e sonori che compongono la scena sullo schermo. «È importante far sapere alla gente chi si è e in cosa si crede»²³ afferma Ester Dyson, puntando l'attenzione sulle nuove opportunità di accesso alle community della rete.

Gli ambienti digitali si comportano come un *fluido*, la cui *forma* è data da uno spazio e un tempo fuori si sé. Come la forma dell'acqua dipende dalla bottiglia che la contiene, la forma del digitale dipende dal medium di trasmissione. Lo schermo rettangolare ha ispirato finestre che si comportano come cartelle, le finestre hanno ispirato pagine web che si comportano come fogli strappati dal libro, le pagine web hanno ispirato milioni di persone a raccontarsi utilizzando i media digitali, i media digitali capaci di trasformare in sequenze binarie il video, l'audio, la fotografia e il calcolo algoritmico hanno prodotto *macchine virtuali* che sono lo specchio dell'immaginario umano. La psicogeografia del web mostra flussi di passioni e interessi che interconnettono esseri umani intorno al mondo ad una variabilità mai vista prima.

La variabilità della vita, a cui attribuisco un valore magico, può essere simulata al computer attraverso un processo deterministico, che non usa affatto il caso, ma è così complesso (caotico) da

²² «I dati non sono informazione. C'è una bella distanza tra i dati - bit, byte, numeri e parole - e l'informazione. L'informazione, a differenza dei dati, è intrinsecamente accurata, affidabile, tempestiva, comprensibile. L'informazione è corredata di pedigree... se ne conosci la fonte. L'informazione è utile, i dati di per sé no. Se c'è una bella distanza tra dati e informazione, un universo separa l'informazione dalla conoscenza. Ciò che fa muovere gli ingranaggi nelle nostre teste non è l'informazione, ma sono le idee, le invenzioni e l'ispirazione. La conoscenza - non l'informazione - implica comprensione. E oltre la conoscenza vi è ciò che andiamo cercando: saggezza. Purtroppo la nostra società considera i meri dati superiori all'esperienza, alla maturità, alla compassione, all'illuminazione interiore». Clifford Stoll, *Confessioni di un eretico high-tech. Perché i computer nelle scuole non funzionano*, cit., p. 151

²³ Esther Dyson, *Release 2.0. Come vivere nell'era digitale*, cit., p. 295

simulare abbastanza bene un processo stocastico²⁴. Non pensiamo mai ai processi stocastici fino a quando non ci chiediamo quanto abbastanza casuale sia il numero segreto del bancomat per simulare la *robustezza* della protezione dei miei soldi. L'attenzione politica, economica, sociale, culturale, scientifica e artistica è spostata sul web.

La rete è stata la mia *panacea*. Le conoscenze acquisite nel percorso di studi universitari avevano dato alla mia mente la capacità di elaborare soluzioni informatiche in maniera intuitiva. L'arte della programmazione è stata la cura ai rumori consumistici della società della rete. Il neo laureato in Informatica degli anni novanta era un esperto programmatore capace di creare applicazioni software per l'industria digitale. La *new economy* era il mercato possibile sul web. La bolla della nuova economia digitale che ha caratterizzato il passaggio al terzo millennio dell'era cristiana è stata innescata da un'energia infantile applicata al piacere indotto dal denaro moltiplicato dalla velocità di trasformazione della rete. Improvvisamente mi sono reso conto che tutti volevano diventare *Jeeg robot d'acciaio* e salvare l'umanità connessa. Nella modellazione di ambienti digitali la funzione *random* simulata dalla complessità computazionale del computer è sufficiente per infondere vita ai campioni di realtà digitalizzata in formati visivi, sonori e interattivi. Il messaggio dell'isola è nascosto nell'*utopia sostenibile* di un'armonizzazione tra Uomo, Natura e Tecnologia attuata attraverso l'espressione artistica di un paesaggio procedurale che modella sensazioni della vita reale e le restituisce in forma partecipata. Nel modello dell'ambiente digitale le caratteristiche spaziali dell'ambiente naturale di riferimento e le sensazioni scaturite dall'abitare l'ambiente stesso assumono lo stesso peso computazionale. Gli oggetti visivi, sonori e interattivi sono organizzati in data base di *bit* su cui agiscono le procedure di rappresentazione. Le variabili percettive relative al movimento, allo sfondo, alle figure in primo piano, ai toni musicali, ai suoni ambientali, al *toccare* simulato dal mouse diventano i parametri esterni per controllare la complessità computazionale dello schermo interattivo. Per la prima volta il computer si comporta come la natura ed io mi ero preso la rivincita sul rigore matematico vissuto negli anni dell'Università sovvertendo le strutture di elaborazione con parametri casuali che permettono di non determinare il risultato finale. La programmazione è la possibilità di creare il DNA di un progetto digitale. Il risultato è una mimesi digitale, in cui gli oggetti scappano, cadono, rimbalzano, vivono²⁵. Nell'isola digitale la matematica non serve per sé stessa. La matematica è lo strumento per mimetizzare lo schermo interattivo rendendolo invisibile come spazio tra spazi reali e trasformandolo in canale di trasmissione sensoriale delle emozioni di vivere in natura. La matematica dell'isola lancia sandali e banane, fa apparire spiritelli messicani, simula il movimento del ragno, fa ascoltare campioni sonori come fossero composti dal vento, imbandisce una tavola con formaggio, pomodori e formiche che ci si aggrappano, inventa percorsi inaspettati nel bosco. L'ambiente digitale coinvolge l'utente in *interazioni riconoscibili* perché attingono al lato oscuro della natura, ovvero ai suoi comportamenti.

²⁴ «Per evitare confusioni si potrebbero designare i processi aleatori (chance process) come *stocastici* anziché come *casuali* (random), riservando quest'ultimo termine principalmente alle stringhe non comprimibili». Gell-Mann Murray, *Il quark e il giaguaro. Avventura nel semplice e nel complesso*, cit., p. 63

²⁵ Tommaso Maggio su <http://www.lospremiagrundi.com/2007/05/03/mimesi-digitale-figli-dello-steso-codice/>

VALLE

Il design del primo ambiente del progetto Island.8081 ha richiesto la definizione del concetto di *streaming di sensazioni* legato allo schermo interattivo. L'ambiente digitale che implementa la valle dell'isola si sviluppa secondo un progressivo aumento dell'interazione tra uomo e macchina. L'interfaccia a schermo intero - *full screen* - scandisce un tempo tranquillo e disegna un'atmosfera audiovisiva costruita su transizioni lente e scorrimenti fluidi che costituiscono i parametri percettivi derivati dall'esperienza personale. Lo *streaming di sensazioni* è definito da un data base di oggetti visivi e sonori che hanno codificato al loro interno una funzione di *carica e aspetta* che permette un *rendering* delle informazioni in maniera continua. Lo *streaming di sensazioni* modifica lo schermo del computer celando le finestre che il navigante aveva aperto fino a quel momento e proiettando l'esperienza della valle a tutto schermo. L'utente della rete era già incappato nella frammentazione delle passioni e nella categorizzazione delle personalità digitali. Hai un'idea, riesci a pensarla in maniera che sia realizzabile, hai un computer per vederla realizzata, allora sei un *programmatore*. Non hai idee, conosci tecniche di programmazione, le usi per scambiarle con denaro, allora sei un *pubblicitario (o comunicatore)*. Non hai idee, non conosci la programmazione, vuoi scambiare la tua attenzione con denaro, allora sei un *consumatore* digitale. Hai idee, non conosci la programmazione, vuoi scambiare la tua attenzione con denaro, allora sei un *prosumer*. Il perché sia proprio la Valle il primo ambiente del progetto Island.8081 a essere messo in rete sinceramente ancora non lo so, ma rileggendo il diario di bordo forse riusciamo a capirlo insieme.

La Valle è un lavoro enorme. Pur avendo a che fare con la rete stiamo tenendo conto di moltissimi fattori. Il lavoro non prosegue assolutamente in maniera lineare, ma in modo del tutto casuale. Il tempo è scandito da continue riunioni in cui si approfondisce un piccolo problema e nel frattempo si ritocca quello ad un livello superiore. Per poter procedere in una maniera del genere, che è comunque fortemente caratterizzata dall'empatia con il lavoro, è necessario che ci sia continuo scambio di pareri tra di noi.

Esempi di interventi:

la caccia di mucca?

do7+?

blur o motion blur

sincronizzare differenti livelli audio

i sogni ad occhi aperti: benicassim e venezia?

Gli insetti si o no?

Brian eno

Il suono più o meno morbido

Diversi livelli sovrapposti

Limanora.org?

Controllo via web

Più chiaro?

Ecc..

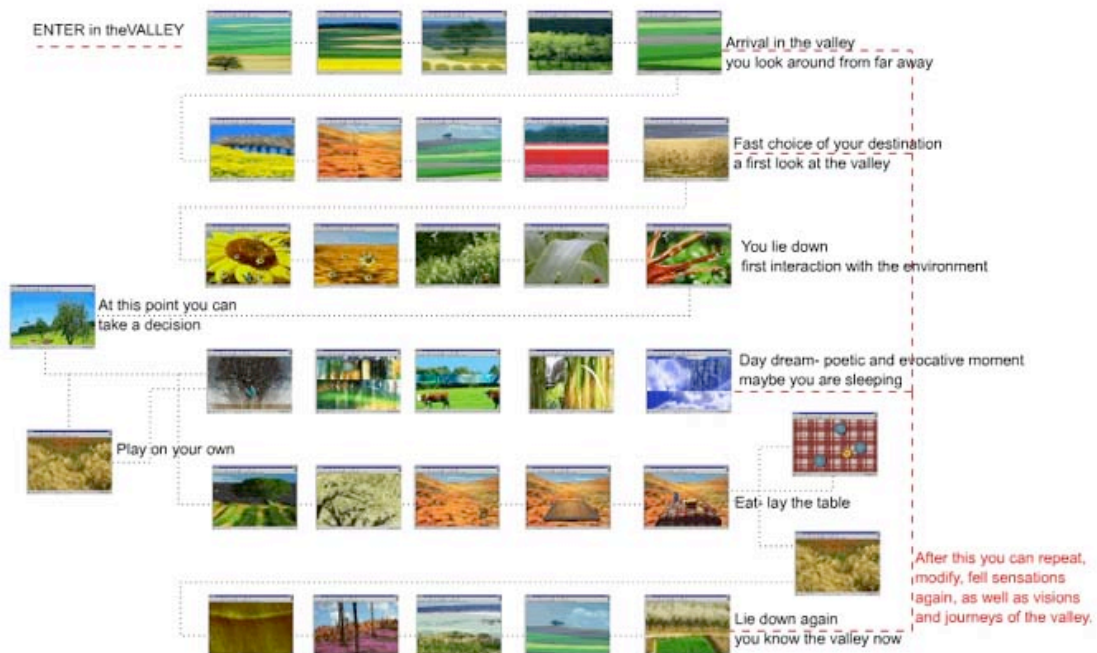
Si passa continuamente da un livello all'altro di una precisa storia.

A questo proposito è incredibile quello che è successo quando abbiamo scoperto che esiste un'isola di nome Limanora e secondo un libro del 1903 (Limanora. The island of progress) questa dovrebbe essere l'isola del progresso. Il fatto sconcertante è che su un disegno di Pratt, Limanora ha la stessa identica forma della nostra pianta dell'Isola. Il problema principale è proprio arrivare a definire una storia precisa, una sorta di idea condivisa, di cui ognuno di noi inizia a sviluppare piccoli frammenti. Ci sono voluti parecchi mesi preparatori prima di iniziare a lavorare alla Valle. In questi mesi ogni giorno qualcuno iniziava la discussione sulla Valle. I temi in un certo senso sono gli stessi che adesso stiamo sviluppando e che animano le nostre discussioni (in un tempo decisamente più accelerato rispetto ai mesi preparatori). Ad un certo momento, durante il periodo preparatorio, le discussioni sulla Valle sono diventate sempre più frequenti e organizzate. Sono infatti arrivate le prime idee sull'audio e sulle immagini. La Valle è un ambiente tranquillo, ci sono gli insetti, ti sdrai, leggi, ti guardi attorno.

La *storia digitale* della Valle del progetto Island.8o8r nasce da un desiderio di semplicità, dovuto alle sensazioni di una giornata ai piedi di grandi montagne che portano verso uno stato di tranquillità piuttosto che verso direzioni caotiche. Sono state studiate alcune storie minime come leggere, riposarsi, contemplare, sognare, mangiare, passeggiare. Tutte in relazione all'ambiente Valle. Sono scaturite una serie di relazioni che hanno portato alla definizione di un'architettura multilivello che è diventata la base del programma scritto in Actionscript che implementa lo *streaming emozionale* di frammenti visivi, sonori e interattivi. La narrazione si compone di sette storie minime che definiscono l'ambiente digitale in relazione allo sguardo, l'ascolto e il gesto dell'esperienza in una valle naturale.

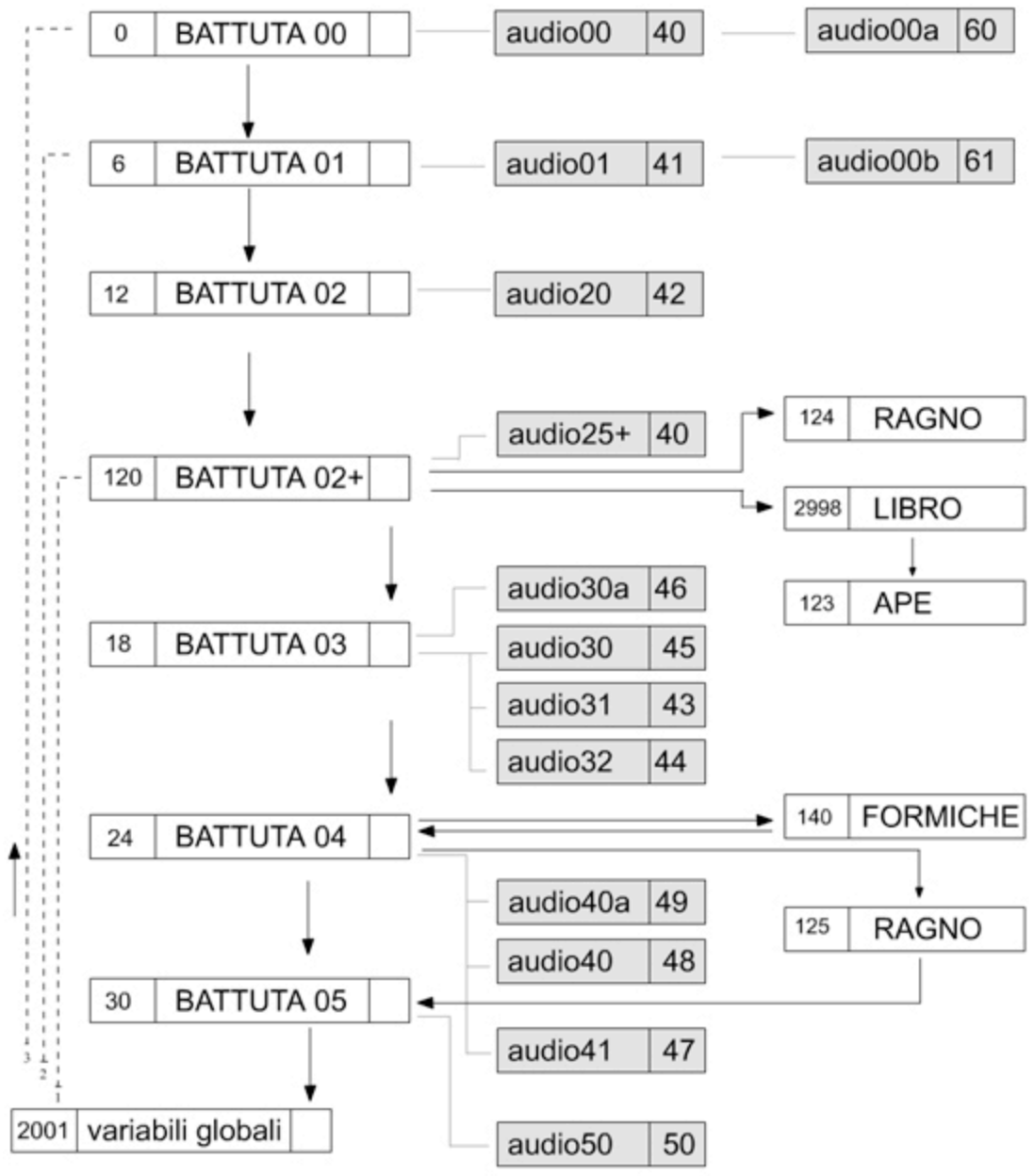
1. Arrivo nella Valle – Ti guardi attorno da lontano
 2. Veloce scelta del posto dove andare – Un primo approccio
 3. Ti sdrai per terra (faccia in su e giù) – Prima interazione con l'ambiente
 4. A questo punto puoi prendere una decisione – momento in cui si esce, si alza la testa
 - Andare a mangiare
 - Leggere un libro
 - Suonare in posto appartato (il ragno)
 Oppure proseguire.
 5. Sogni ad occhi aperti – un momento poetico ed evocativo – forse ci si è addormentati
 6. Mangiare – si prepara la tavola – omaggio alla festa – possono arrivare le formiche o andare a suonare
 7. Ti sdrai per terra di nuovo – ormai conosci la valle – volendo puoi andare via
 - Oppure si ricomincia.
- Hai comunque perso del tempo nella Valle.

Questa è la storia base su cui si innescano oggetti informatici come l'Ape (ape, occhi), la Farfalla, il Rinoceronte volante (che non si vede mai), il Libro (che è il libro dell'isola), Suonare (il ragno danzante).



STREAMING

Il DNA digitale - codice sorgente - dell'ambiente Valle è stato costruito con *Macromedia Flash 5*, che ha un'architettura multilivello interna in grado gestire e controllare frammenti visivi, sonori e interattivi. La sfida in quel momento era di realizzare un'applicazione a schermo intero capace di fluire come un film. L'obiettivo era di immergere l'utente connesso in uno spazio tempo completamente diverso rispetto alla quotidianità delle informazioni piatte del web. Una sfida complessa poiché nel 1999 la banda di trasmissione disponibile a molti utenti non era ancora sufficiente a mantenere un flusso video costante. La soluzione fu di utilizzare delle immagini e dei suoni di peso minimo in termini di *bit* che potessero essere caricati facilmente in memoria e mostrati solo quando erano disponibili per essere renderizzati sullo schermo dell'utente. Questo processo di carica un pezzo di informazione, tienilo in memoria e poi eseguillo al momento giusto è chiamato *streaming*. Sono stati costruiti 68 file in formato *swf*, di cui 51 dedicati alle immagini, 14 dedicati al suono e 3 di *controllo* per un totale di 3.7Mbyte. Il tempo della Valle doveva necessariamente riferirsi alla banda a disposizione e quindi si decise di prendere in considerazione una banda minima di 2/3Kb al secondo. In questo modo ogni elemento visivo e sonoro aveva una sua intrinseca relazione con il tempo della fruizione in rete. Lo *streaming di sensazioni* è controllato da procedure scritte nel linguaggio *actionscript*, estendendo l'ambiente di programmazione a nuove funzionalità che fino a quel momento non esistevano. Il programma di controllo è costruito sulla struttura dei moduli di base, ognuno con una procedura capace di comunicare in ogni momento lo stato di caricamento in memoria e quindi rendersi disponibile per continuare l'esperienza senza interruzioni visive o sonore. La produzione di immagini, suoni e interazione è preceduta una fase di ricerca percettiva guidata dalla definizione generale: *La Valle è un ambiente tranquillo, ci sono gli insetti, ti sdrai, leggi, ti guardi attorno*. Le immagini furono prese da un cd-rom che avevamo acquistato per poche *lire*, i suoni furono in parte presi dall'archivio di suoni naturali dell'Università di Torino e in parte prodotti digitalmente. Le applicazioni a disposizione per la produzione digitale erano programmi in grado di manipolare l'informazione per creare *effetti* visivi e sonori che portano ad una nuova dimensione onirica e poetica della rappresentazione del mondo. Dopo sei mesi di duro lavoro finalmente il programma dell'ambiente digitale Valle funzionava alla perfezione. Eravamo pronti per aprire al *world wide web* il primo ambiente del progetto Island.8081.

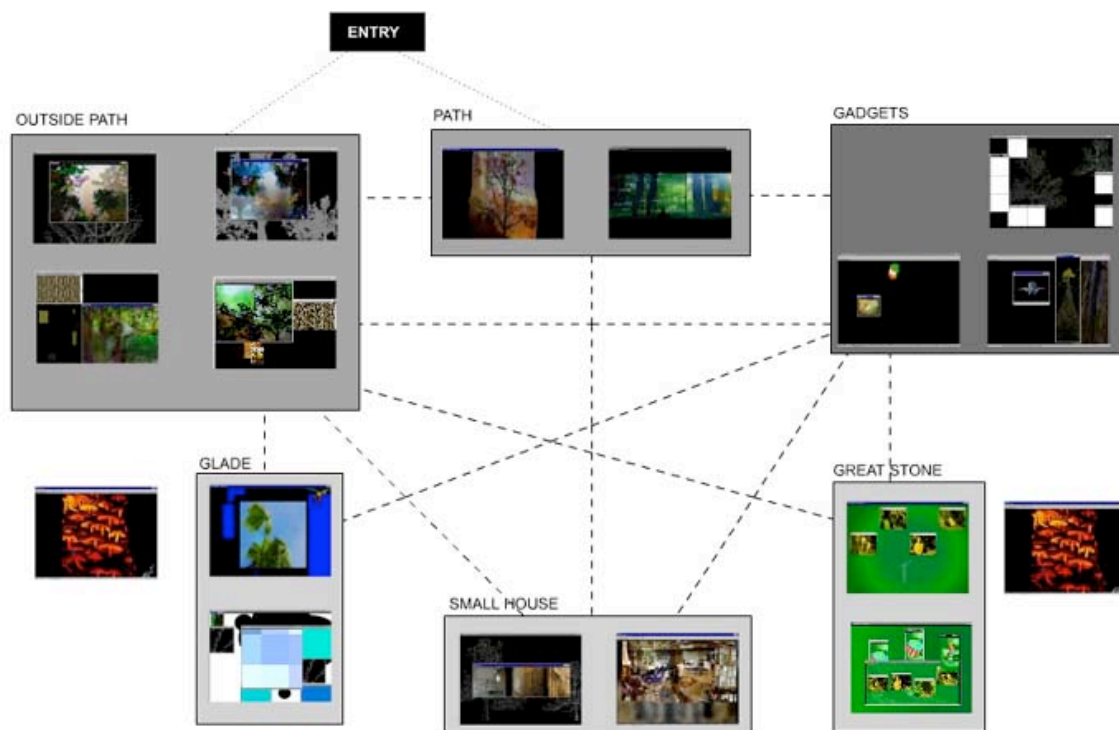


Il DNA digitale - diagramma di flusso - della Valle

Bosco

La natura del bosco è caotica, il bosco è un continuo intrecciarsi di percorsi sicuri e improvvise sterpaglie che cambiano la visuale e la direzione. Il bosco è il mito del lato oscuro dell'animo dove è ancora possibile incontrare folletti, maghi e streghe. Storie d'amore e d'amicizia in un ambiente digitale che si presenta come il narratore quadrato di *Flatlandia*²⁶ che cerca di spiegare che esiste un mondo a più dimensioni rispetto a quello dove si vive. Il bosco dell'isola è un programma che sceglie i semi visivi, sonori e interattivi da far germogliare. I linguaggi di programmazione diventano gli spiriti guida dello schermo interattivo sempre meno *medium* e sempre più messaggero di un universo multi dimensionale che fiorisce nella mente dei connessi. Il bosco dell'isola racconta la capacità di perdersi e ritrovarsi. Nel bosco perdi informazioni del mondo conosciuto per ritrovare la magia dell'incertezza digitale²⁷. La magia ritrovata è nascosta nelle righe di codice *actionscript* e *javascript* che una volta in esecuzione prendono il pieno possesso dello schermo ed ogni livello di rappresentazione è governato dalle scelte casuali implementate dalla funzione *random*. Il design del bosco segue tre linee guida: il *tempo* che è saggio, puntuale, ti aiuta, è crudele, ti sfida e si prende gioco di te; lo *spazio* che è piccolo, robusto, con il vocione, ondeggia mosso dal vento e rimane fermo; il *caos* che è matto, imprevedibile, simpatico, veloce e mutevole.

L'architettura multilivello del bosco è costruita su cinque storie minime che identificano le esperienze e le emozioni del *sentiero*, *fuori sentiero*, *radura*, *casetta*, *pietrone* e *magie* in relazione alle proprie caratteristiche naturali. Ogni storia minima è pensata come la scenografia di uno *spettacolo aleatorio* che si anima sullo schermo interattivo.



²⁶ Abbott Edwin A., *Flatlandia. Racconto fantastico a più dimensioni*, Adelphi, 1993

²⁷ «Il non essere sicuri di qualcosa implica la possibilità che un giorno si troverà un'altra strada. Questa apertura è un'opportunità: il dubbio e la discussione sono essenziali al progresso». Richard P. Feynman, *Il senso delle cose*, cit., p. 58

SPETTACOLO ALEATORIO

Il DNA digitale del bosco è il regista di uno spettacolo aleatorio che si compone con la partecipazione dell'utente. Il mouse che si muove sullo schermo tocca e trasforma il paesaggio visivo come quando si scostano i rami in una passeggiata fuori sentiero oppure si raccontano storie di folletti lungo il sentiero battuto. Le finestre quadrate del monitor quadrato sono gli spazi della nuova vita online. Spazi da muovere, da capovolgere, da far danzare sullo schermo. Spazi da colmare con il tempo della visione, dell'ascolto e del gesto. Spazi sempre diversi mantenuti sul limite che oscilla tra semplicità e complessità. Il bosco naturale è un ambiente particolarmente complesso e circondato da un alone di mistero. La rappresentazione digitale è un processo caotico regolato dalla funzione *random*. Il data base di campioni digitali di realtà visiva e sonora narra la storia del perdersi e ritrovarsi nel bosco seguendo i principi di *modularità e automazione* suggeriti da Lev Manovich (2001) nella ricerca di una definizione di un linguaggio per i nuovi media²⁸. Sul palcoscenico del web il bosco inaugura la variabilità dell'esperienza con la natura utilizzando lo schermo interattivo come un insieme di *tulle* disposti in fila sui quali proiettare gli oggetti visivi. Il risultato è una scenografia animata che sente la presenza dell'utente e lo accompagna nella scoperta del bosco, ma può anche essere visto come un invito al processo creativo della stessa scenografia.

PALMETO

Il palmeto dell'isola si presenta come il limite tra l'entroterra e il mare. Un ambiente che sintetizza la freschezza del vento, l'allegria dei colori, il piacere dell'immergersi in un'acqua cristallina. Le tecniche sinestetiche sviluppate per gli ambienti precedenti sono ricombinate in forma di coinvolgimento orientato allo stare bene. La sintesi della felicità si è espressa nel design di un gruppo di lavoro allargato all'illustrazione e alla musica. Nel palmeto dell'isola la variabilità visiva cede il posto alla variabilità sonora che porta l'utente a giocare con la scoperta di passaggi nascosti svelati dal movimento del mouse. La casualità è nel movimento non nella forma. L'architettura multilivello del palmeto è composta da cinque storie minime, *l'esterno del palmeto*, *dentro al palmeto*, *la spiaggia*, *il bagno asciuga* e *il mare*. La spiaggia ha suggerito un'applicazione web che anticipa i *social network* proponendo la condivisione dei propri *castelli di sabbia*. I castelli di sabbia sono il primo utilizzo nel progetto Island.8081 del data base in forma di archivio lineare che mantiene traccia delle azioni dell'utente. I castelli di sabbia dell'isola sono rappresentati da pochi elementi che si possono spostare in tutte le direzioni. La variabilità fiorisce dalla memoria delle azioni.

Il DNA digitale del palmeto ricombina lo *streaming di sensazioni* della valle con lo *spettacolo aleatorio* del bosco. Le procedure scritte in actionscript sono oggetti digitali che possono dialogare tra di loro. Le informazioni sono numeri che rappresentano il vento tra le foglie, la pioggia e le onde del mare, fenomeni mossi dal segreto comportamento casuale della natura.

²⁸ «Un oggetto digitale non è qualcosa definito una volta per sempre, ma un'entità che può esistere potenzialmente in infinite versioni. Questo è un'altra conseguenza della codifica numerica dei media (principio 1) e della struttura modulare dei media stessi (principio 2)». Lev Manovich, *The Language of New Media*, cit., p. 36

POSTA ELETTRONICA

La comunicazione istantanea e discreta della posta elettronica entra silenziosamente nei gesti quotidiani diventando un pensiero fisso che si perpetua giorno dopo giorno. Dietro ogni mail, ogni parola scritta c'è una persona, una vita, tante vite. Quando le mail diventano decine di migliaia in pochi mesi ti accorgi che hai generato un'energia condivisa. L'apertura della Valle dell'isola attraverso la porta di Hell.com è stata la dimostrazione che l'utopia per uno sguardo armonico tra uomo e tecnologia è uno spirito ancora vivo in fondo all'animo umano. Eravamo riusciti a far perdere tempo online e far stare bene: l'etica della comunicazione del progetto Island.8081 per un mondo *migliore*.

La mappatura concreta e la diretta manipolazione degli oggetti consentono al bambino di sviluppare il concetto di numero, un concetto che soltanto gradualmente si trasforma in quantità. La costruzione del numero, in altri termini nasce attraverso il bricolage.²⁹

Questa è la lista di 42 delle oltre cinquemila mail scritte all'indirizzo email island@8081.com dal 2000 al 2003.

1.

Date: Thu, 30 Nov 2000 16:31:09 +1000

i'm coming back soon.
man, that was cool.
i wasted 15 minutes, but i'm coming back for more soon.
that was cool.
do u have any other artwork publicly available?
wow.

dan

2.

Date: Thu, 30 Nov 2000 15:07:01 +0100

this is a place that is printed in your mind like the view of something that can not be seen, because it doesnt exist

3.

Date: Thu, 30 Nov 2000 09:09:42 -0500

Totally strange..but totally cool

4.

Date: Sat, 2 Dec 2000 14:06:45 -0500

your sight is intruiging and beautiful, lover

5.

Date: Sun, 3 Dec 2000 11:25:57 +0100

hi all,
this is no
waste of time!

²⁹ Scherry Turkle, *La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di internet*, cit., p. 57

being on the island is/was a pleasure
for me.....

kisses
neo

6.
Date: Sun, 3 Dec 2000 18:31:36 +0100

great visual experience!

christian

7.
Date: Sun, 3 Dec 2000 14:33:45 -0800 (PST)

Okay so a two-part question. What's the point of
the site and what software did you use to make it?

8.
Date: Sun, 3 Dec 2000 14:55:25 -0800

What music do you use? Please tell me where I can get some of it???
Thanks,
Chris

9.
Date: Wed, 6 Dec 2000 23:17:50 EST

I came across this sight from a friend that sent me a forward, can you explain what it
is? And what is this sight for? I am interested because it says "a project of
environmental life" If you could write me back, I would much appreciate it.
Thank You,
Jeannine D.

10.
Date: Fri, 8 Dec 2000 09:46:19 -0000

where is home?

11.
Date: Sat, 9 Dec 2000 22:26:33 +0100

Valley is nice can't wait to see the beach

Really nice job :=)

12.
Date: Mon, 11 Dec 2000 19:14:32 -0800

when are you gonna have the rest done?? I wanna see some more!!!! Just
wondering

13.
Date: Tue, 12 Dec 2000 19:09:15 -0800

hello.
just wanted to say that its a beautiful site. stumbled into it and enjoyed it very
much. thank you.

14.

Date: Wed, 13 Dec 2000 23:46:38 -0800

Wow, very cool. I'm really enjoying this.
I've passed the link on to a few friends so perhaps you'll
be hearing good things from them, too. :)

- John -

15.

Date: Thu, 14 Dec 2000 00:22:38 -0800

hey people,
i like that funky site i ran into it at hell.com. alot of interesting shit is on that
site. i was wondering what that thing means when it says i've wasted this much time on
the island? if you could tell me please email me back . i don't much more to say to you
okay bye. i hope you email me soon .

16.

Date: Thu, 28 Dec 2000 17:47:17 -0400

i no longer believe the air to be a stagnant useless superability of my
imagination...
superability lies within a...
lets begin...

17.

Date: Thu, 28 Dec 2000 19:33:19 -0500

Crazy site. I can't help but wonder where someone gets the inspiration to make a site
like this. Do you all do it while you're on acid? ;)

18.

Date: Thu, 4 Jan 2001 09:43:58 +0100

navigare in stile + o - random nella vostra valley è un'esperienza a metà fra una
piacevole pausa bucolica e un "viaggio", probabilmente sponsorizzato da sostanze...
stupefacenti

(ops, nel senso che stupiscono, eh!)

o - ancora - ho pensato: è un video di moby?

insomma, sicuramente cool, psichedelico, ma... posso sapere qualcosa in più?

tipo è una cosa fatta per il solo piacere degli occhi e delle orecchie? è una demo
promozionale del vostro business? (offrite soggiorni molto costosi in questa valley, che
puó sembrare virtuale, ma è reale -- allora, di grazia, vorrei finire nel campo di grano
e papaveri!)

è una prova della vostra abilità nell'utilizzo di flash 5?

è la scoperta allucinogena di un mio collega allucinato durante una nottata insonne
successiva ad una giornata di lavoro pesante? (e così vengo a scoprire che in realtà
sarebbe lui il demiurgo di questo eden...nooooo, dai)

uscite dalle radure della vostra valley e scopritevi!

e - visto che ci sono - auguri per il nuovo anno.

19.

Date: Thu, 4 Jan 2001 11:10:10 -0800

Dear Sirs,

I really wanted you to know how much I love the environment you've created.

This is excellent, excellent work.

Please add me to your mailing List
Thanks!

samara

20.

Date: Thu, 4 Jan 2001 15:08:02 -0500

I found this place by accident...
what is it?

Chris

21.

Date: Sat, 06 Jan 2001 22:19:08 -0600

Your work is beautiful and an inspiration to all who view it! Keep up
the good work and best wishes for a peaceful and prosperous New Year from your friends
in Milwaukee!

22.

Date: Sun, 7 Jan 2001 03:32:03 EST

Morning,

So I started this trip by just fooling around on the internet. I just typed in
www.hell.com for fun to see what would happen. Driven through the darkness, I finally
was given the key to open a door. Which led me to No-Such.net. The trip has been
surreal to say the least. I have since open many doors to many wonderous places. Yet
what is it all for? Where does it end? And, what was it's purpose? I'd like to
know....and yet....maybe I'll just stay and lounge in this wonderous strangeness.

Thank you
Jeremy

23.

Date: Mon, 8 Jan 2001 11:27:11 -0800

I am one with myself.
I only feel love.
This was the best waste of time I have ever wasted.

Thank-you.
Sarah

24.

Date: Wed, 10 Jan 2001 14:28:26 -0800

i came and and saw it, but i wouldnt call it wasted time. you have an absolutely
beautifull site.

25.

Date: Sat, 13 Jan 2001 18:23:32 -0500

The exploitation of mere curiosity of the esoteric.

26.

Date: Mon, 15 Jan 2001 19:07:14 -0800 (PST)

Whats going on with that video! Very interesting and very bizzare! yet i couldnt take my
eyes off it! Please explain it's purpose!

Many thanx
Rhiannon.

27.

Date: Thu, 18 Jan 2001 21:32:34 -0000

helooo....first want to say i really love ur site...though i never seen someting quite like this...could u please give me a little explonation bout itøøøwould really appreciate it..btw...my record of wasting time stands on 1:45 hours:)

see u, love lilian

28.

Date: Tue, 23 Jan 2001 10:46:02 +0100

e voi dove state andando? sicuramente in un bel luogo, voi che li create i luoghi sceglierete per forza spazi belli, comodi, costruttivi, pieni di gente e di solitudine, di profumo e di luci, tenui. e nei giorni in cui non si puo' scegliere molto che si fa? si aspetta? si fanno cambiamenti? si resta? si cambia la prospettiva dello sguardo? il luogo di 8081 dov'e'? e' lo studio? e' l'isola, siete voi, e' casa di seba, di anto', e' carmelina, un po' orange, torino, il messico...c'e' da morir dal ridere. comunque nello studio nuovo non mi piacete perche' siete di schiena e uno entrando non puo' capire subito se state davvero ridendo...

un abbraccio
lalla

29.

Date: Wed, 24 Jan 2001 02:39:24 +1030

Heaven of colours wetting my artistic palette with pleasure

30.

Date: Thu, 25 Jan 2001 20:11:37 -0800

totally brilliant mindblowing site. i want the world to know.

31.

Date: Sat, 27 Jan 2001 23:29:11 -0500

I find your site to be amazing. the people (or person!) who created the whole presentation, in my opinion, is very talented. I was watching this while waiting for my pizza to arrive. :). I'm bookmarking this and sending it to everyone i think worthy to see it. Amazing. -Exor

32.

Date: Mon, 29 Jan 2001 23:52:23 EST

this site is cool, but its kinda like mysterious, whats it sposed to be?

-Mr.NiceGuy

33.

Date: Tue, 30 Jan 2001 00:56:03 -0800

I'm sending it to everyone i know. please keep me updated on your work and others you respect.

cheers,
miguel

34.

Date: Thu, 1 Feb 2001 17:07:04 EST

i love valley its so freash please tell me how i can view the rest thank you

remi cardini your friend

35.

Date: Sat, 3 Feb 2001 20:01:25 -0800

Wow... that is... uhhh... interesting...

Can't figure it out yet... but looks cool... gives me a calming affect... What was the source of inspiration for this?

Thanks,

Drakus (Gabriel)

36.

Date: Mon, 5 Feb 2001 14:45:02 +0100 (CET)

I suppose you authors of the island are italians, so I write in italian, since I am italian too.

Siete dei grandi! Rare volte ho avuto così soddisfazione a navigare nel web. Grazie a quelli come voi la rete rimane un luogo degno di essere frequentato.

Thanx a lot. Sinceramente.

Lorenzo

37.

Date: Tue, 06 Feb 2001 19:37:35 +0100

Very nice journey in the valley. Refreshing and relaxing. After a long day spent in front of my computer, just what I needed.

thanks :)

Izzy

38.

Date: Tue, 6 Feb 2001 16:34:19 -0600

your site is beautiful and visually stimulating, but i would like to know more about the virtual island. how do i get around and how do i explore more possibilities or features. would you please e-mail me back with some info.

thank you

jason

39.

Date: Thu, 8 Feb 2001 14:52:05 +0800

Hey.

Listen. I don't know who you are or anything, this is probably totally irrelevant to you, but I feel the need to thank you for that website of yours. It's exactly what I needed and you've calmed more in me than I knew needed calming. Well, before this little haiku e-mail gets any weirder...

40.

Date: Thu, 8 Feb 2001 17:41:33 -0500

thank you so much for the opportunity to experience your work. such a breath of fresh air from the work i am engaged in for a living. it was beautiful!

take care,

Barbara

41.

Date: Sun, 11 Feb 2001 15:31:56 -0500

i'm fairly new to programming and director and all that... thanks 4 giving me a goal, a lot of inspiration and for pointing out just how much i really really suck...
dying 2 c more
-steve

42.

Date: Tue, 13 Feb 2001 05:12:16 +1100

oh my god!!!! this web site is the best i have ever come across. molto bene
from Australia!!!