

Alchimie visive

processi di comunicazione transculturale



Antonio Rollo



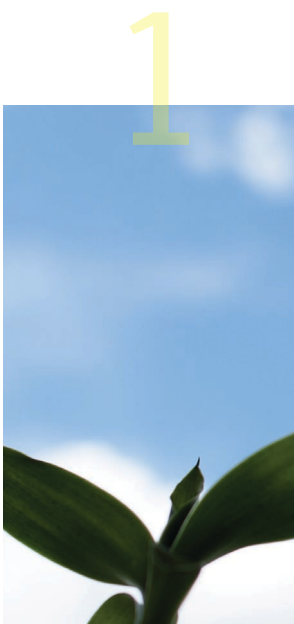
Il transculturalismo è un lavoro di ricerca che attraversa le culture umane con l'assunto che ci sono degli "universali" culturali - comportamenti, concetti (memi), o credenze che sono vere per tutti, ovunque e sempre.

Performance Studies, Richard Schechner

a tutte le persone che ho incontrato dentro e fuori al computer

Contenuti

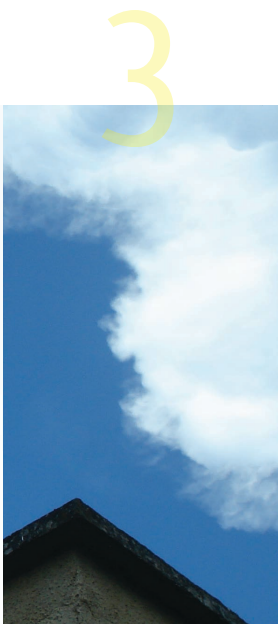
Introduzione	8
Graphics Design	10
Computer Graphics	12
Memoria di Pietra	14
Futuro empatico	105
Grooming digitale	113
Programmare è come cucinare	115



La danza dei numeri



Poster



Scenografie digitali



Web design

10

Oggetti di luce



Origini



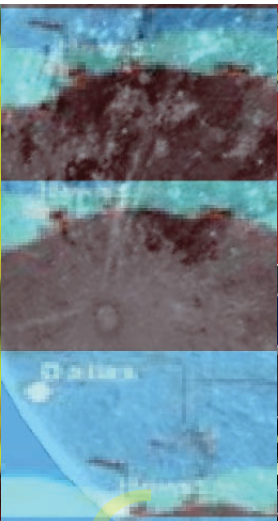
Fotografia digitale



Macchine video



Browser emozionale



Island.8081



Introduzione

Il primo linguaggio e la prima tecnologia sulla Terra non fu creato da un essere umano, ma da una primordiale molecola di RNA, circa quattro miliardi di anni fa. Ci sono delle probabilità che un processo evolutivo con le stesse potenzialità di successo possa essere creato nella memoria di un computer?

-- Nils Aall Barricelli

Fino alla metà degli ottanta del novencento molte case del mio villaggio non avevano ancora l'acqua corrente. Ogni giorno bisognava andare alla fontana più vicina e riempire i contenitori - chiamate menze - che avrebbero permesso di bere e cucinare. Per lavarci utilizzavamo l'acqua del pozzo, diventata in breve tempo non potabile per via delle fognie urbane. Avevamo però la corrente elettrica in casa a servizio di quattro lampadine vicino al letto e capace di tenere in viva - accendere - una scatola di compensato con bottoni, manopole, numeri e nomi di città. Quella scatola era chiamata in casa: la radio. La radio trasmetteva musica e notizie direttamente dal mondo esterno nella mia testa. Ballavo da solo in casa. La radio era capace di farmi sognare ad occhi aperti e muovere il corpo attraverso la musica. Non sapevo ancora che le mie orecchie servono il cervello con una serie di stimoli capaci di farmi stare in piedi, andare in bicicletta, avere percezione dello spazio e muovere il piede quando un ritmo accattivante mi rapisce. Non guardavo la radio, tranne quando decidevo di sintonizzarmi su qualche trasmettente dal mondo esterno. Il poeta del XVII secolo William Congreve affermò che «la musica ha incantesimi per placare il cuore selvaggio / per ammorbidire le pietre o piegare una quercia nodosa». La musica ha il potere di suscitare emozioni e stati d'animo che provenivano fuori da me, ma che trovavano piena attenzione dentro di me. Qualcosa di magico doveva succedere tra la trasmettente, la radio in casa e la mia esistenza. Il potere della musica di intervenire sulle emozioni umane risale ai primi grugniti modulati dai primitivi per accattivarsi uno sguardo o segnalare un pericolo. Quando furono assaggiate le prime piante degli dei, il nuovo ritmo dei tamburi ha accompagnato gli sciamani nel viaggio psichedelico alla scoperta della mente e le sue connessioni con lo spirito del mondo.

L'intrattenimento pre elettrico è regolato dalla musica e dal linguaggio che agiscono in dimensioni partecipative, faccia a faccia, tra esecutori e pubblico. La nonna che racconta le storie di folletti e streghe, principi e principesse, lupi e boschi paurosi è intrattenimento. La mamma che canticchia melodie per addormentare il neonato è intrattenimento. Il padre che suona il tamburo nei pomeriggi d'estate è intrattenimento. L'intrattenimento è una relazione aperta tra trasmettitore e ricevente. Il trasmettitore lo fa per sé stesso: la nonna sente e sa di dover trasmettere le sue conoscenze ai nipoti, la madre si riposa dalle fatiche del giorno canticchiando, il padre viaggia nei giardini della mente. Anche il ricevente lo fa per sé stesso, la musica procura piacere antico appunto. La musica trasmessa attraverso la radio mi faceva sentire parte di una socialità non localizzata ma onirica. Passavo le ore sintonizzato su frequenze lontane: ascoltare altre lingue, sentire il ritmo delle parole e immaginare il luogo della trasmissione portava in uno stato di felicità. Non sapevo che la mia mente poteva elaborare la sensazione di piacere nell'ascolto di suoni e voci provenienti da una scatola di legno perché sapevo già leggere e scrivere, ovvero avevo in memoria l'alfabeto fonetico. Come avrei reagito se fossi nato in una tribù africana, di non molto più sud da dove vivevo?



Graphic Design

La quantità di cose che diamo per scontate è stupefacente.

-- Isaac Asimov

La società contemporanea esprime un sistema integrato di persone, macchine, natura, informazione e comunicazione. Il mondo della comunicazione visiva, all'inizio del novecento è stato velocemente integrato ai media emergenti come la radio e la televisione. L'idea del consumo di oggetti fuori di sé per ridefinire il proprio status sociale ha trovato la sua diffusione virale prima nella comunità statunitense e poi in quella europea grazie al potere psicoattivo dei media di comunicazione di massa.



Computer graphics

L'artificialità è naturale per gli esseri umani.

-- Walter J. Ong

La Computer Graphics è uno strumento. Non ha vita propria. Si mette a disposizione di tutti coloro che vogliono scoprire un universo nuovo, che hanno lo spirito della curiosità verso il mondo e guardano il mondo con gli occhi socchiusi per amplificare gli altri sensi.

Come qualsiasi altro strumento, sia esso la penna, il pennello o lo scalpello, la Computer Graphics è un'estensione del nostro corpo, un collegamento diretto con il nostro cervello, uno schermo interattivo per la fantasia.



Memoria di pietra

E di sicuro ci sarà tempo
Di chiedere: "Oserò?" e: "Oserò davvero?"
Tempo di volgere il capo e scendere la scala
Con una macchia di calvizie in mezzo ai capelli.
Oserò davvero
Turbare l'universo?
-- Thomas S. Eliot

Abbiamo dimenticato le cose semplici all'origine della vita per lasciare spazio alla complessità artificiale delle protesi di cemento e metallo. Abbiamo dimenticato che conoscere ha la sua radice in khun, che vuol dire mangiare, ma anche dividere e quindi contare. Abbiamo dimenticato a danzare intorno al fuoco per restare fermi a lavorare di fronte agli schermi. Abbiamo dimenticato a dimenticare, assillati da sistemi di

impressione delle immagini e dei suoni sensibili ad ogni desiderio di cattura. Passiamo il tempo a guardare immagini del passato per colmare i vuoti esistenziali del presente. Abbiamo scritto più parole, noi immigrati e nativi digitali, di quante fossero state stampate in tutta la storia umana sui libri e sulle pietre. Abbiamo scambiato l'energia del corpo con quella elettrica. Abbiamo pensato di essere gli unici intelligenti in un sistema mondo che ricorda più e meglio di noi. Abbiamo acceso luci nelle città e spento lo spirito del mondo nei nostri cuori. A tutto questo l'unica cura è l'immaginazione e la conoscenza.





Fino a poco tempo fa i designer erano figure eclettiche, esperte in varie discipline, che si dedicavano allo studio dell'arte, della scienza e della religione allo scopo di comprendere i fondamenti della natura per applicarli alle proprie conoscenze e risolvere i problemi dell'epoca in cui vivevano. Successivamente, la quantità e complessità delle informazioni acquisite li ha indotti a una maggiore specializzazione, e la vastità delle informazioni è cresciuta a discapito dell'approfondimento, tendenza che è tuttora in atto. A tale maggiore specializzazione ha corrisposto una minore consapevolezza delle scoperte che hanno caratterizzato altri settori. Si tratta di un fenomeno inevitabile e tuttavia deprecabile, poiché molto si può imparare dai progressi compiuti in altri settori della propria disciplina.

William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler
Principi Universali del design

Poster

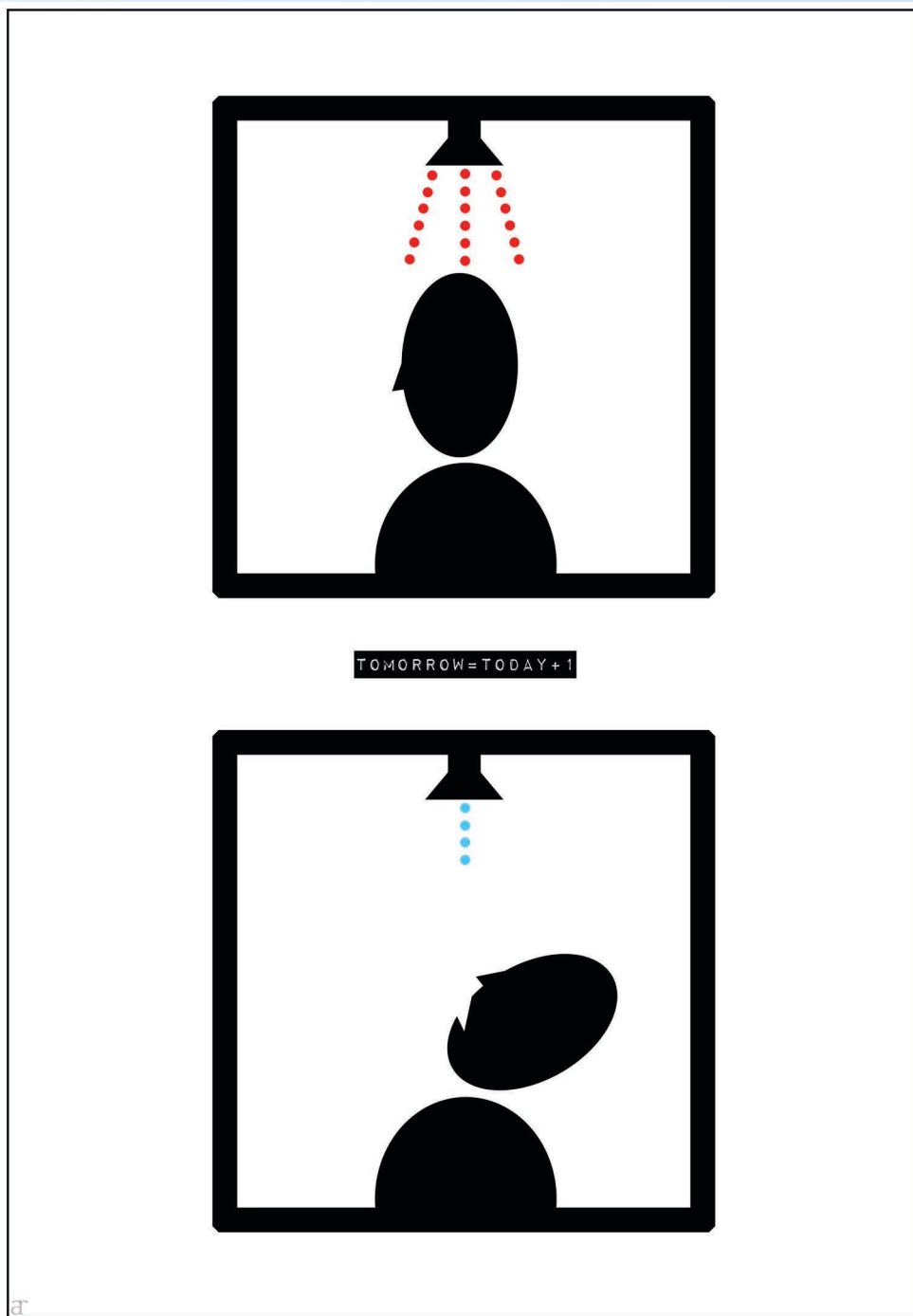
I videogiochi non influenzano i bambini. Voglio dire, se Pac-Man avesse influenzato la nostra generazione, staremo tutti saltando in sale scure, masticando pillole magiche e ascoltando musica elettronica ripetitiva.

Kristian Wilson, Nintendo Inc. 1989

Nuove cornici per comunicare memi (idee) affiancano gli schermi urbani dedicati alla comunicazione pubblica e pubblicitaria dedicati ai poster, e diventano insegne luminose che nel tempo sono diventati i sofisticati sistemi di video proiezione che abitano i grattacieli delle metropoli contemporanee. Con la televisione il poster ha iniziato ad animarsi per recapitare messaggi e informazioni capaci di indurre i telespettatori a consumare i prodotti video esposti. I fenomeni di standardizzazione sociale in corso chiamano i designer ad un rapporto ecologico con la comunicazione visiva. Viviamo su un pianeta in cui il delicato e magico equilibrio della natura è disturbato dal rumore cieco dell'inquinamento, del disboscamento e della crescita inaspettata della popolazione umana, mentre d'altro canto molte specie vegetali e animali non hanno resistito all'impatto e si sono estinte.

Intendo il rapporto ecologico con la comunicazione visiva come un percorso che attraverso le tecniche della progettazione grafica lo studente impara a conoscere e riconoscere i media di comunicazione di massa. Lo sguardo a 360° sul contemporaneo stimola una ricerca visiva che può essere attuata sia in forma analogica che digitale, secondo le intenzioni e il livello di conoscenza del computer da parte dello studente. L'osservazione critica dei materiali stimola processi ricombinanti in cui idee, propositi e principi si orientano verso una progettazione in cui il computer diventa la bacchetta magica per dare forma alle proprie idee nella cornice del poster.





la fortuna di una doccia calda anche oggi, 50x70cm, 2010

grotter™

talk with the cave



A person wearing a red t-shirt is holding a large, white, diamond-shaped object (a light diffuser) in front of their face. The person's arms are raised, and they are holding the corners of the diamond. The background is black. To the left, there is a small, out-of-focus plant with purple flowers. The overall lighting is dramatic, with the white diamond being the primary light source.

framebook™

framebook, metti le mani non la faccia, 50x70cm, 2010



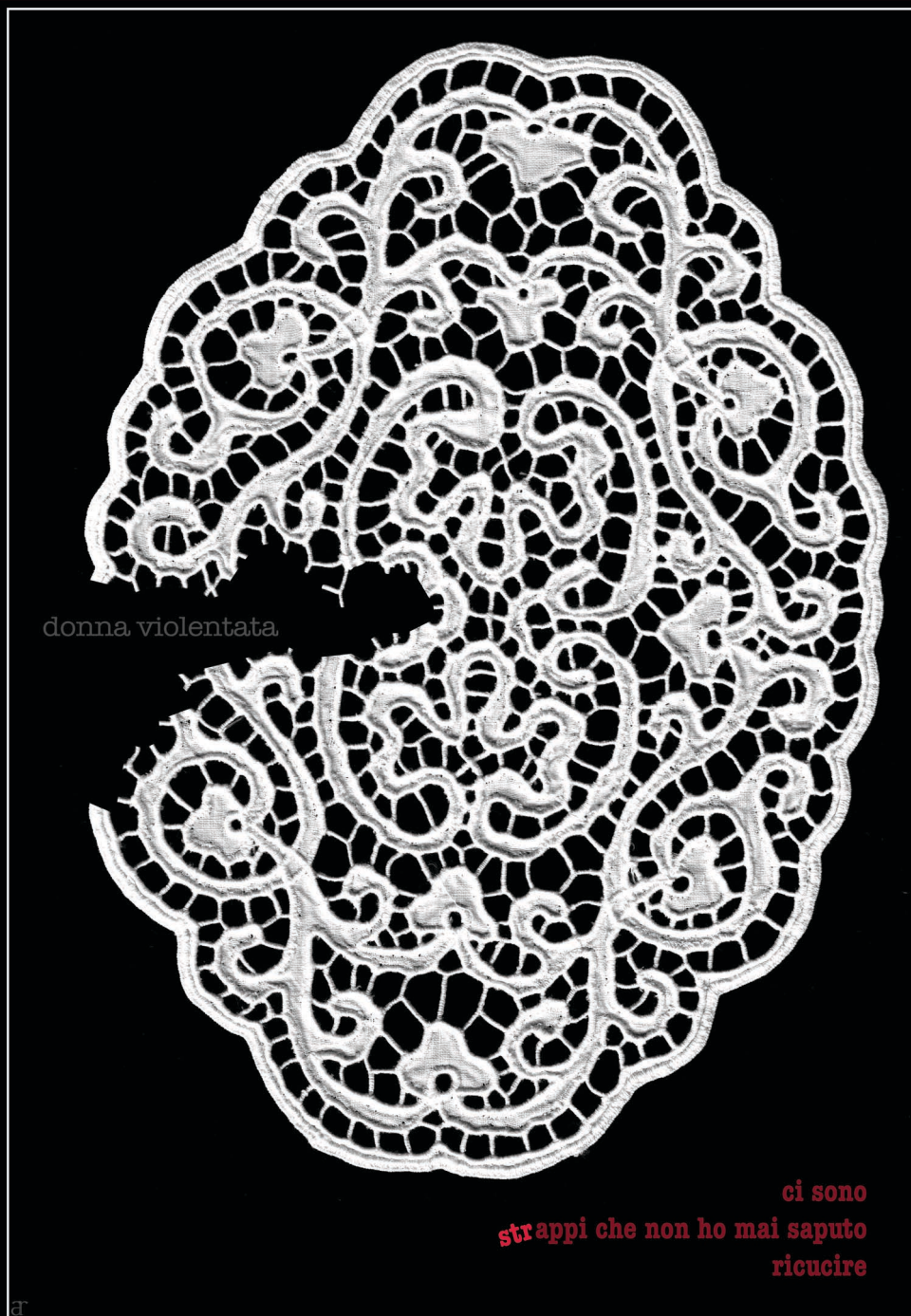
anche la cacca digitale ha bisogno di un tubo di scarico, 50x70cm, 2010



la realtà cresce come un deserto, 50x70cm, 2010



acqua madre, 50x70cm, 2010

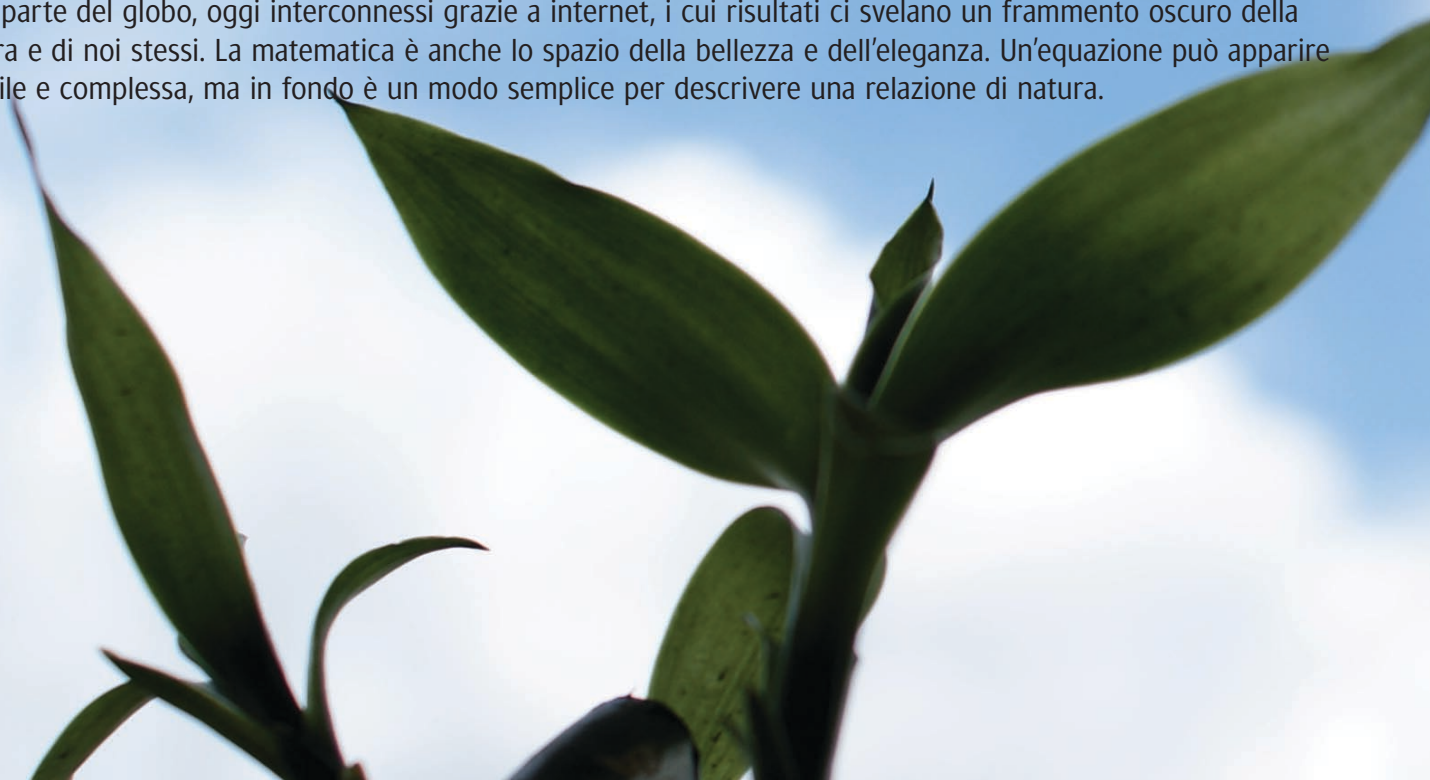


La danza dei numeri

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, cosichè 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

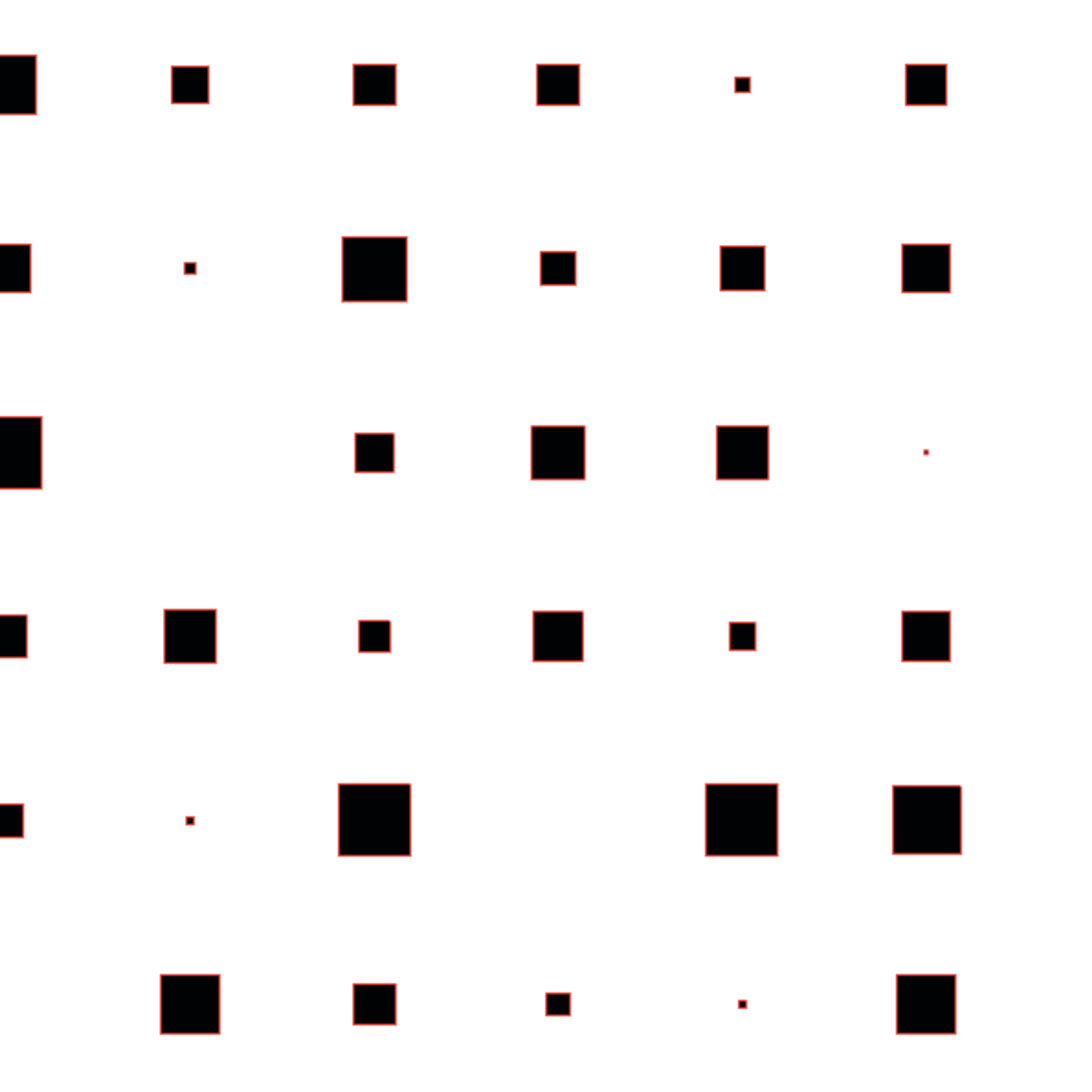
La matematica è la scienza della relazione. La magia che si nasconde dentro i numeri è una chiave per comprendere le forze che regolano l'universo. Un lavoro che viene quotidianamente portato avanti da scienziati in ogni parte del globo, oggi interconnessi grazie a internet, i cui risultati ci svelano un frammento oscuro della natura e di noi stessi. La matematica è anche lo spazio della bellezza e dell'eleganza. Un'equazione può apparire difficile e complessa, ma in fondo è un modo semplice per descrivere una relazione di natura.

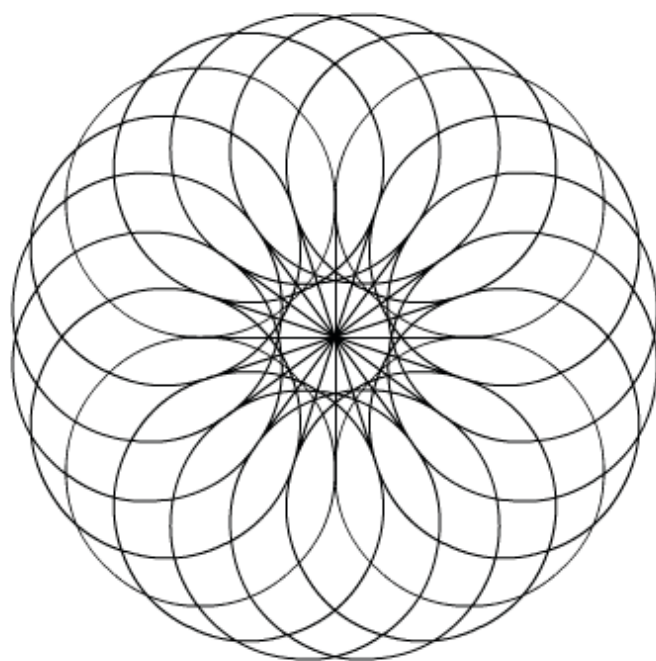


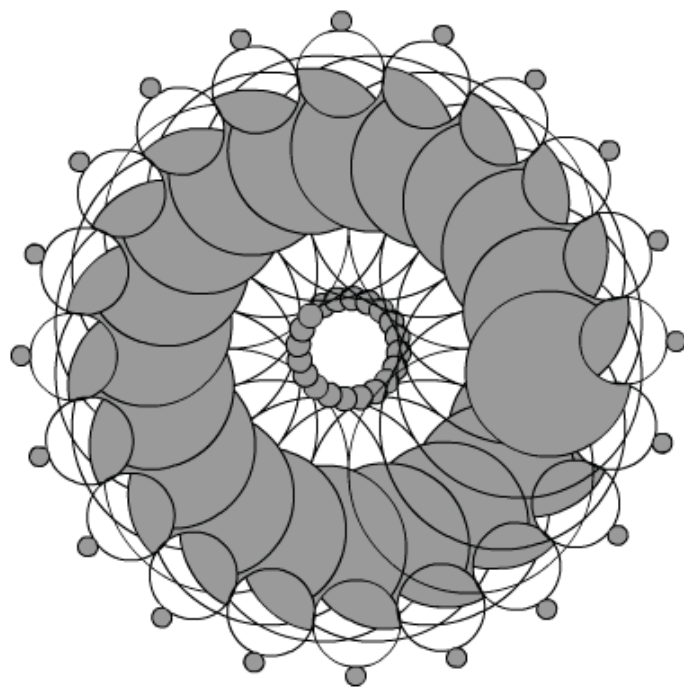


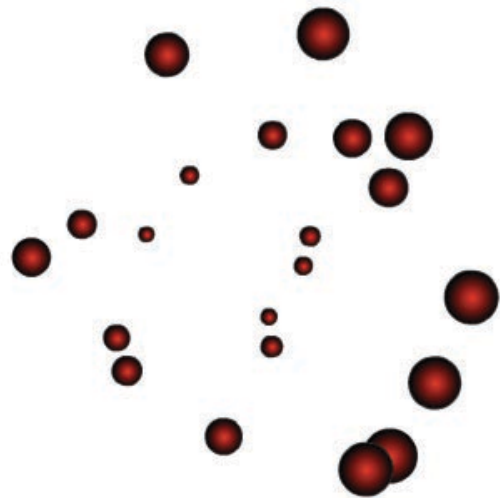
figlio di pi greco, immagine generata da formula matematica, 20x20cm', 2007







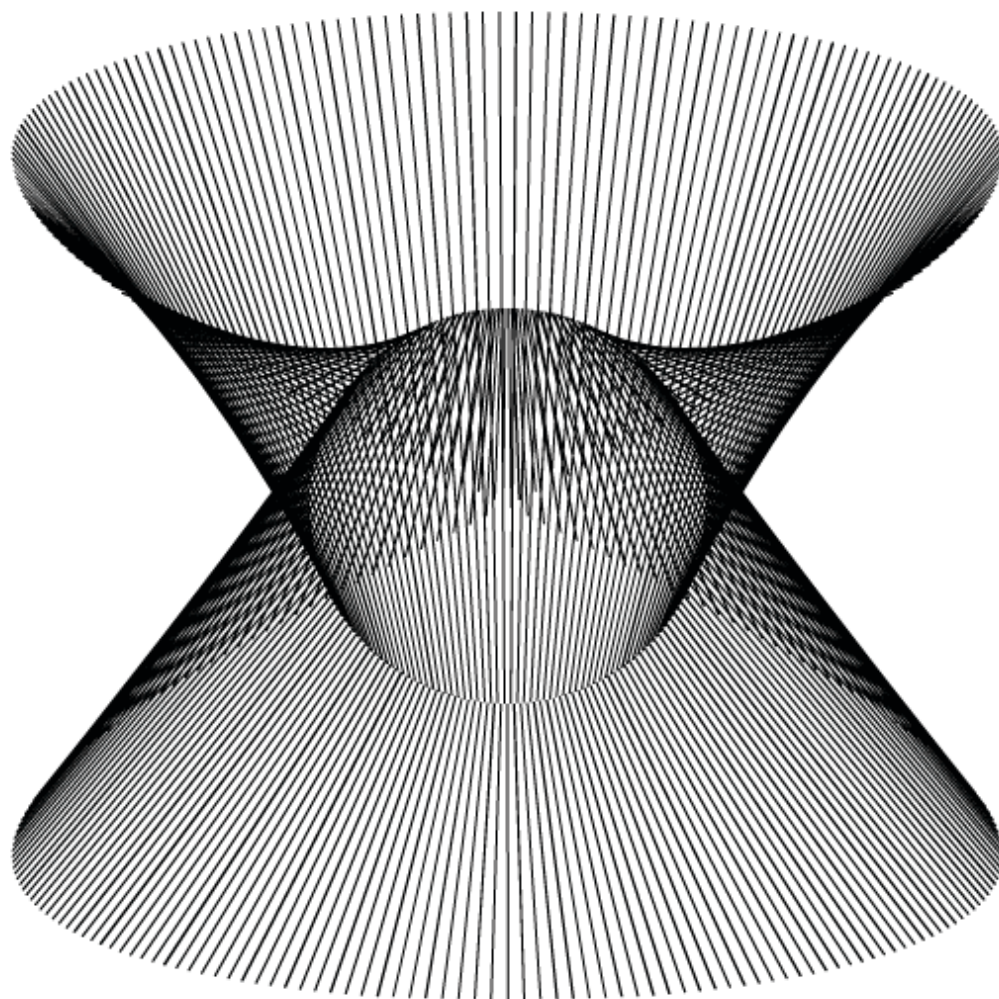




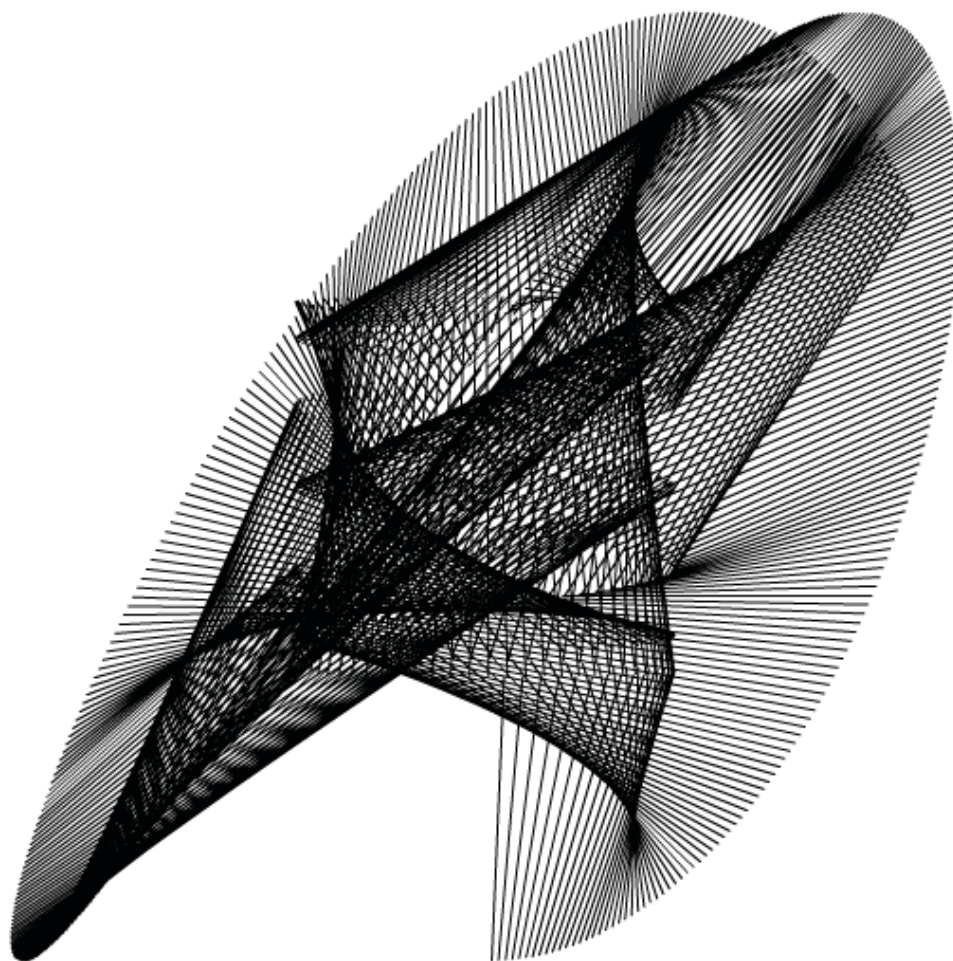
cenni di caos, immagine generata da formula matematica, 20x20cm', 2007



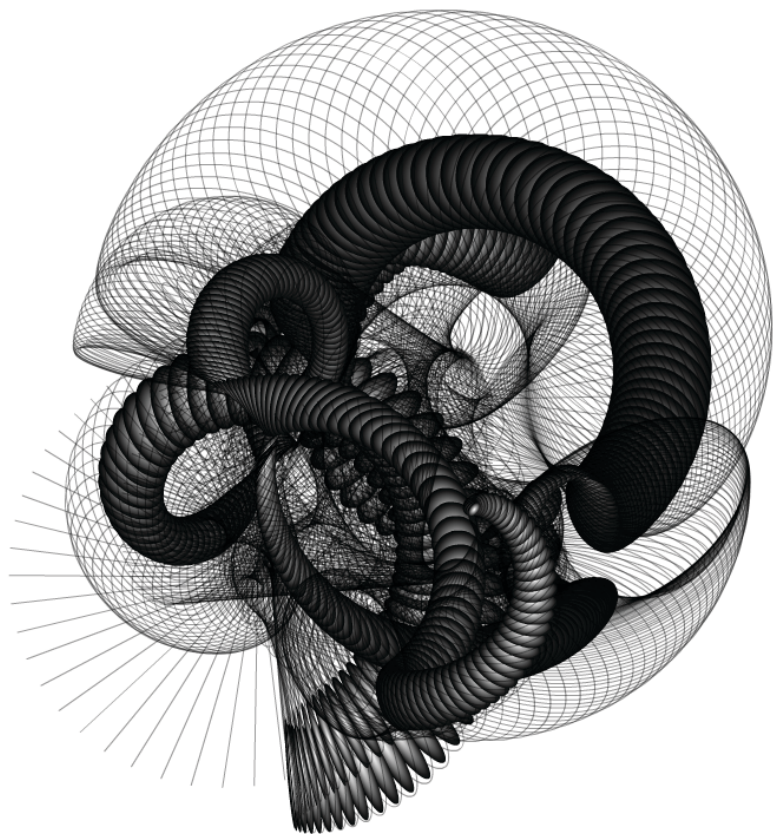
fiore algebrico, immagine generata da formula matematica, 20x20cm', 2007



tensione armonica regolare, immagine generata da formula matematica, 20x20cm', 2007



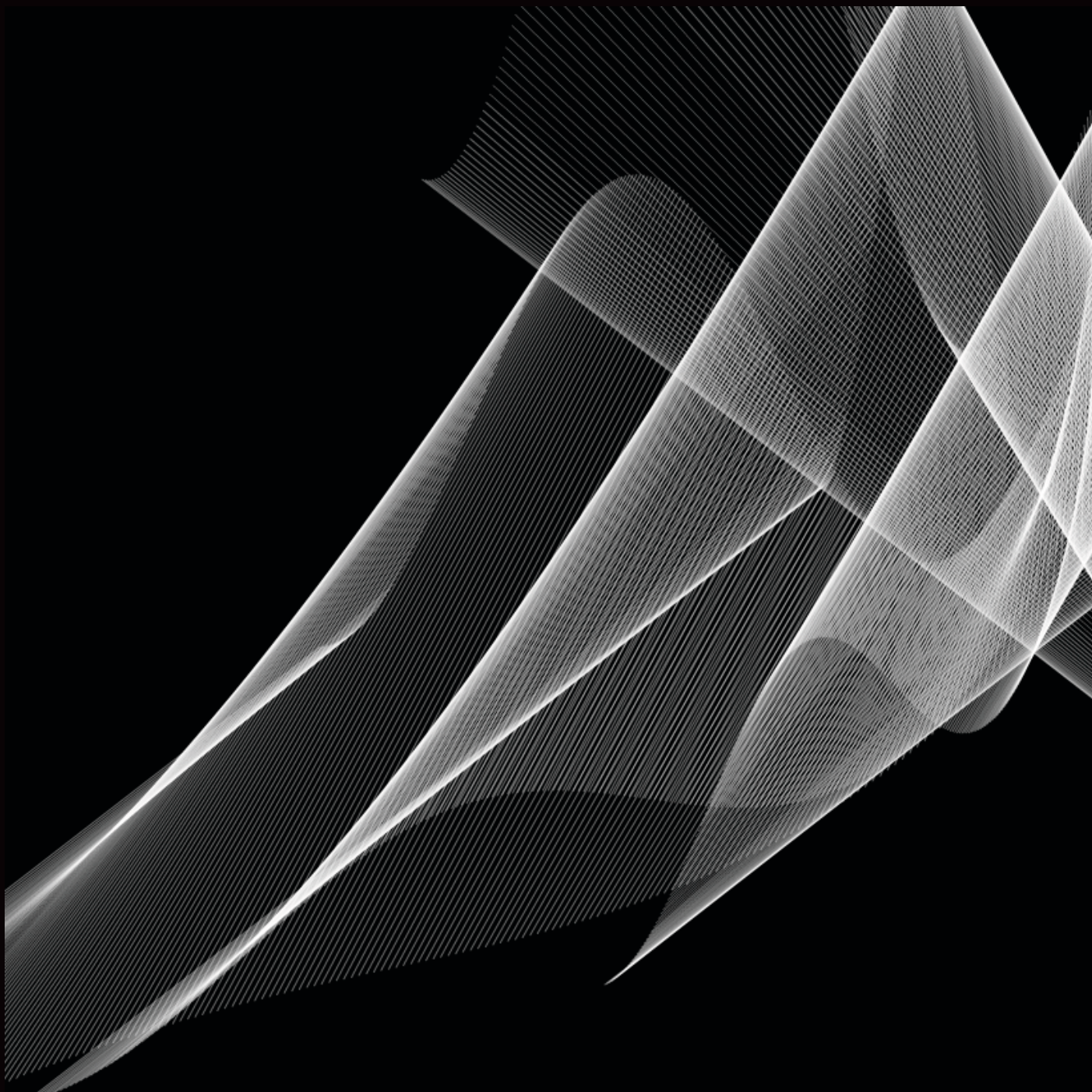
tensione armonica casuale, immagine generata da formula matematica, 20x20cm', 2007



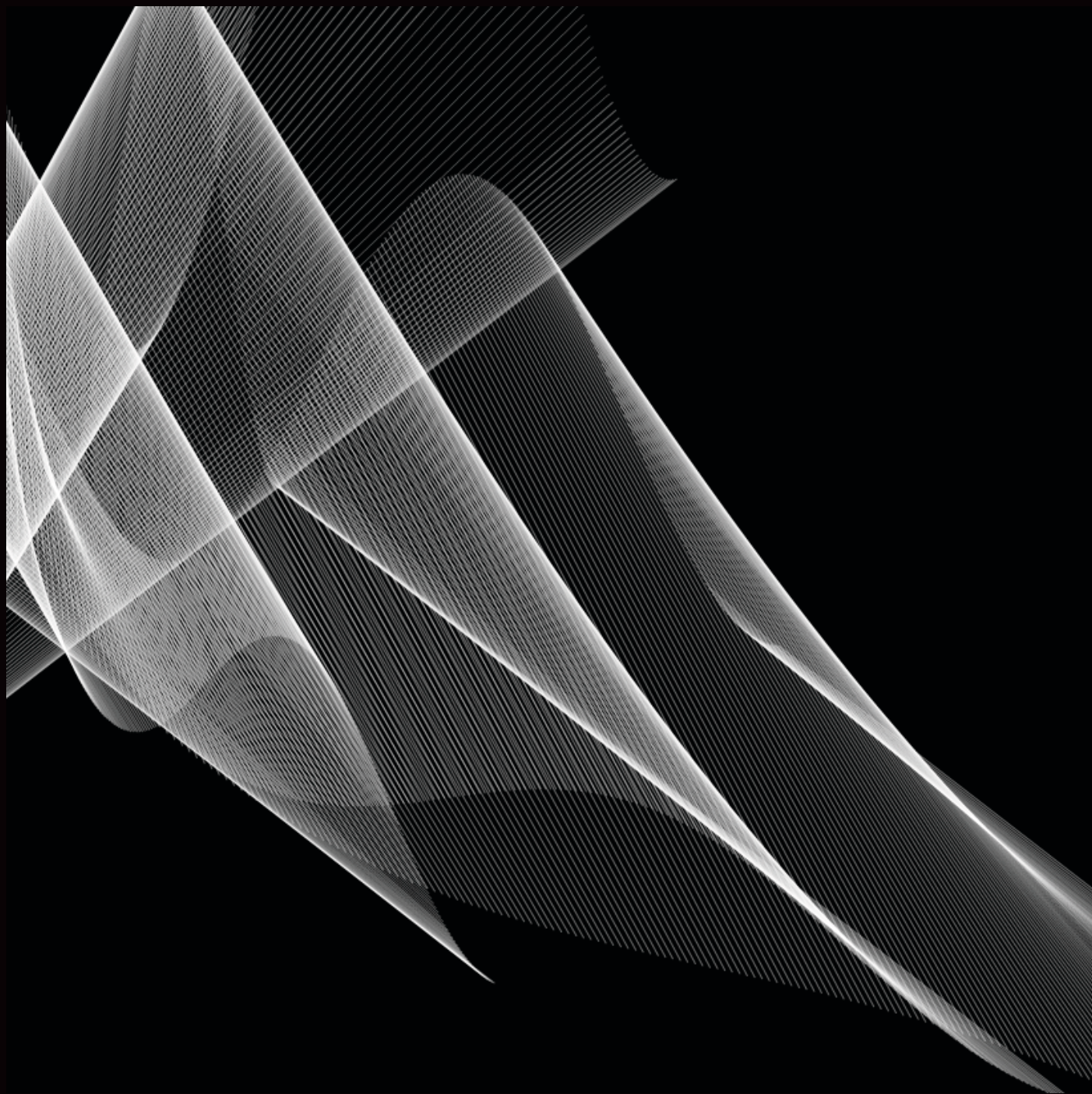
come un cervello, immagine generata da formula matematica, 20x20cm', 2007



viaggio imprevedibile, immagine generata da formula matematica, 20x20cm', 2007



come un ragno, immagine generata da formula matematica, 2 immagini 20x20cm', 2007



Scenografie digitali

Ci siamo perduti cercando tutto ciò che ci assomigliasse. Abbiamo conosciuto il piacere di rifletterci negli occhi degli altri come in infiniti specchi. Ma quello che incomincia finisce, e tutto quello che finisce comincia. La parola Crisi ha la stessa radice di Crisalide. E quello che il bruco chiama fine del mondo, il resto del mondo chiama farfalla.

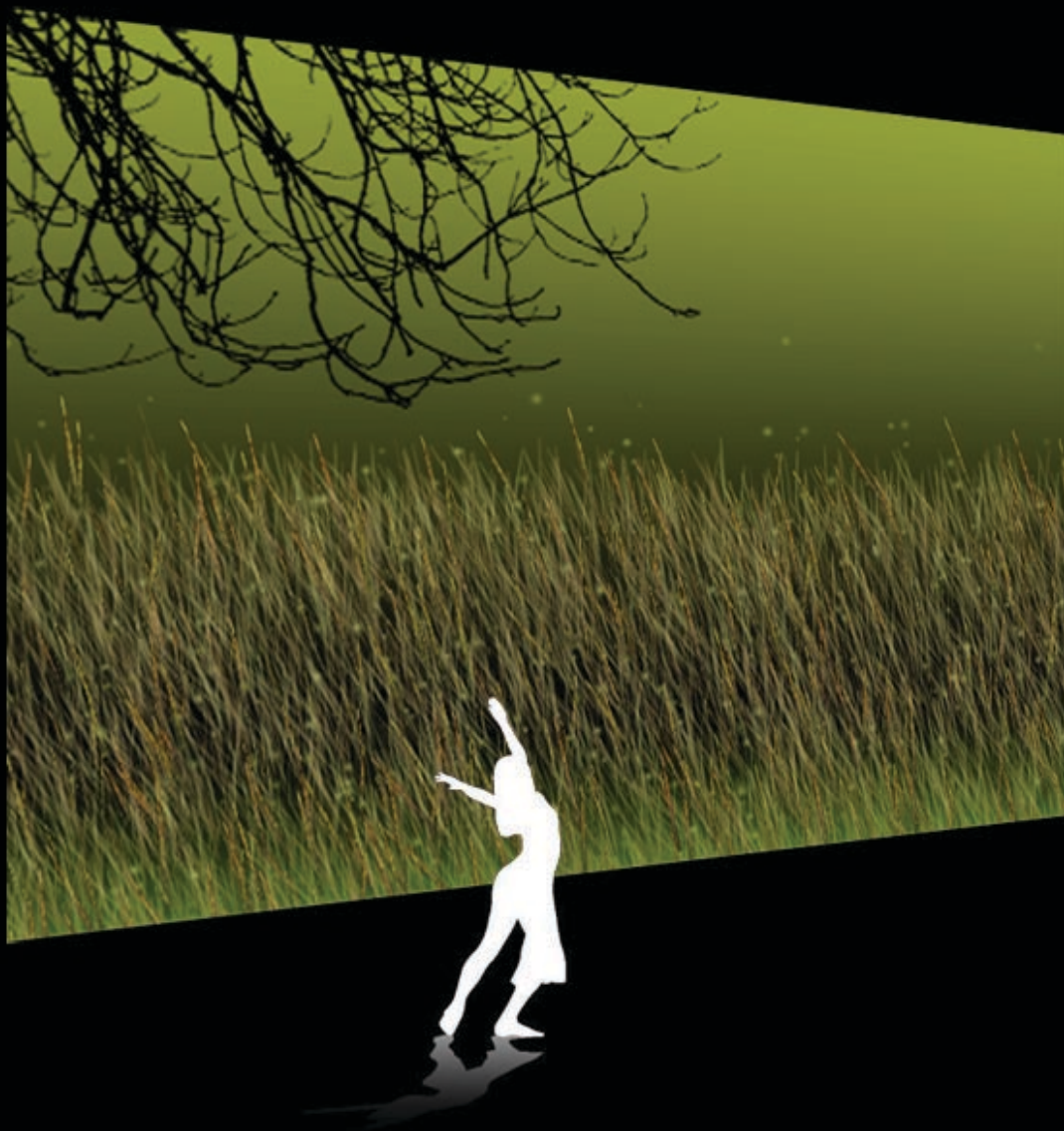
-- Alejandro Jodorowsky

Il palcoscenico tradizionale è lo spazio e il tempo abitato dagli attori, dalle scenografie, dalla musica e dalle luci. Il palcoscenico digitale estende il carattere delle scenografie rendendole attive e responsive alla drammaturgia. Le Scenografie digitali sono il flusso dell'immaginazione che prende vita su schermi e superfici attraverso la forma e i contenuti della luce video proiettata. Conoscere, comprendere e realizzare scenografie digitali significa relazionarsi con idee e concetti nuovi. Concetti come ecologia dei media, ambienti sensibili, architettura temporanea e linguaggi di programmazione sono le materie di studio per iniziare a produrre scenografie digitali.

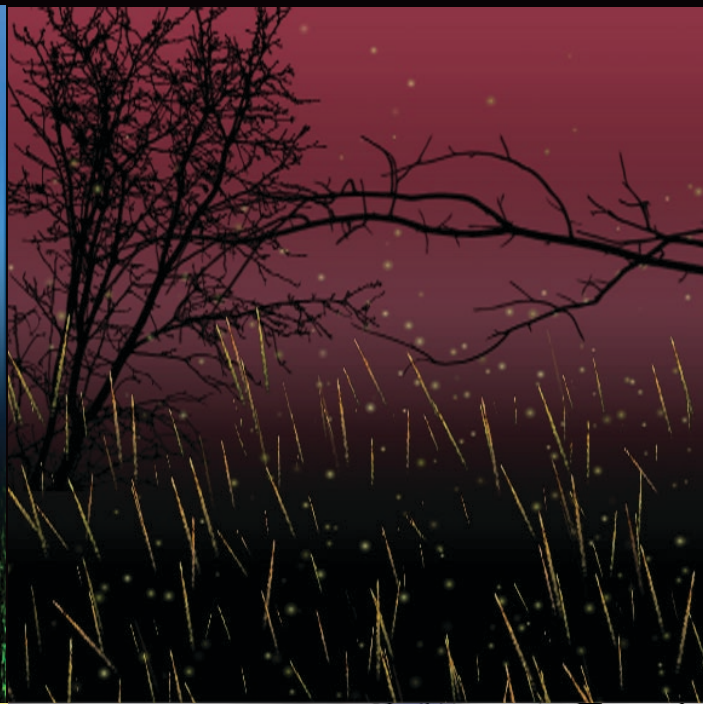
I giovani si avvicinano all'informatica, al cinema, alla fotografia e al teatro sia perché ne colgono la possibilità espressiva, un veicolo per affermare la propria identità, sia perché avvertono l'aspetto ludico nell'atto creativo con le nuove tecnologie. Ogni novità è il frutto di qualche seme mutageno. Era il 1995, ed avevo ventiquattro anni quando, a Torino, ebbi la fortuna di assistere ad uno spettacolo di Laurie Anderson. Da quel momento è cresciuta in me la passione per la ricerca nel mondo delle Scenografie digitali. Ho visto i danzatori virtuali di Merce Cunningham, il teatro onirico di Robert Wilson e le performance estreme della Fura dels Baus.

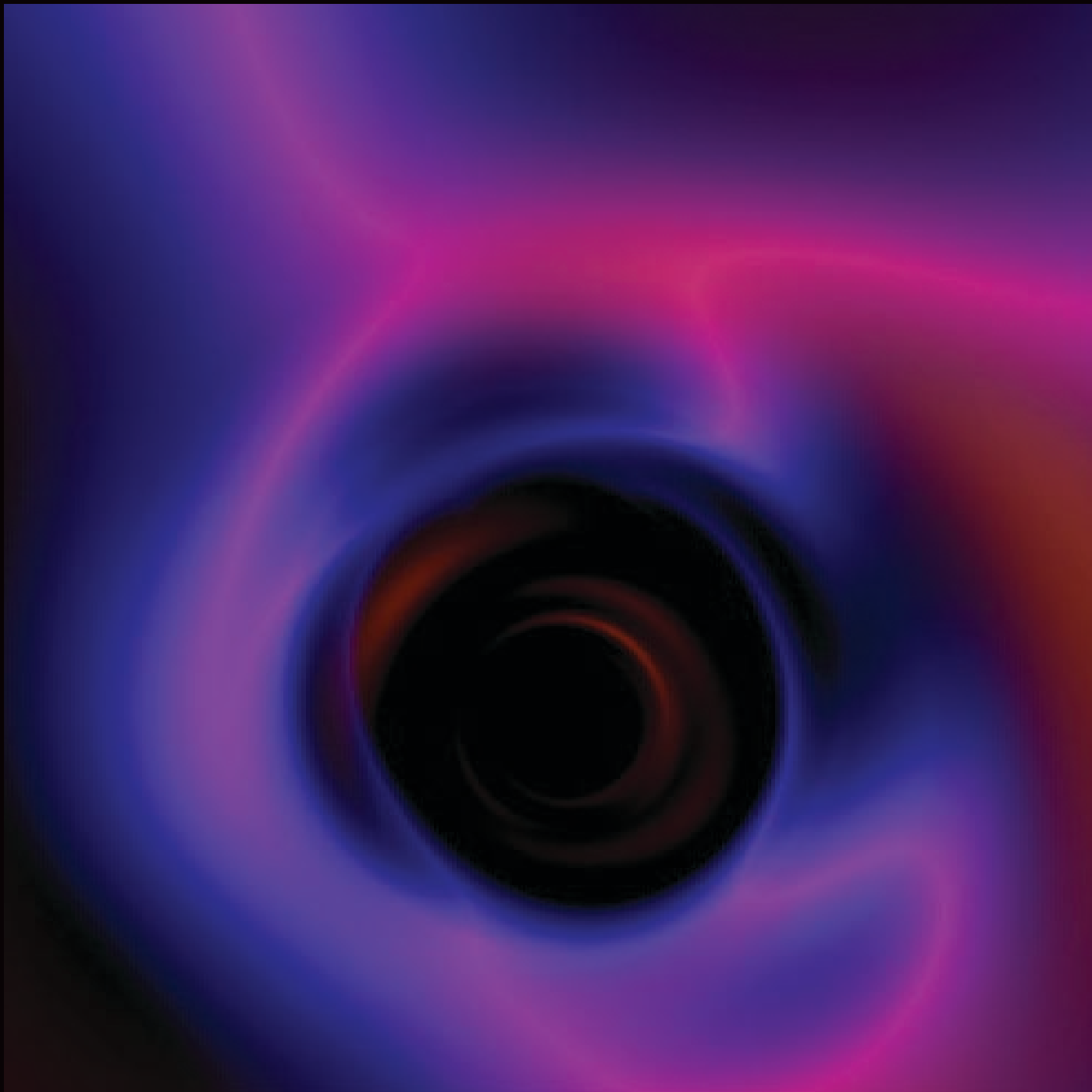
Il teatro al tempo delle nuove tecnologie stava cambiando. Un'evoluzione ancora in corso, ma capace di esprimere la criticità del contemporaneo, le visioni dei singoli e le opportunità del gruppo. Ho iniziato a disegnare performance digitali nel 1997, indagando il rapporto tra i media di comunicazione e i nostri sensi. La passione per le scenografie digitali è diventata fonte di nuove conoscenze e opportunità di incontro con nuove persone con cui creare e condividere sogni. Una ricerca che ho avuto modo di approfondire con i docenti della Scuola di Arti e Media di Colonia e artisti digitali italiani. Dal 1997 ad oggi ho collaborato a diversi spettacoli dove danza, musica, corpo e scena digitale interagiscono per raccontare storie amplificate dai media, dove gli effetti speciali si comportano come ricami su tele dorate, le immagini video come sculture in movimento, la luce del video proiettore come attore dal corpo virtuale, con una propria gestualità e carattere, capace di cambiare, anche se soltanto per il tempo della rappresentazione, lo spazio e il tempo della partecipazione sensoriale ad un evento artistico.





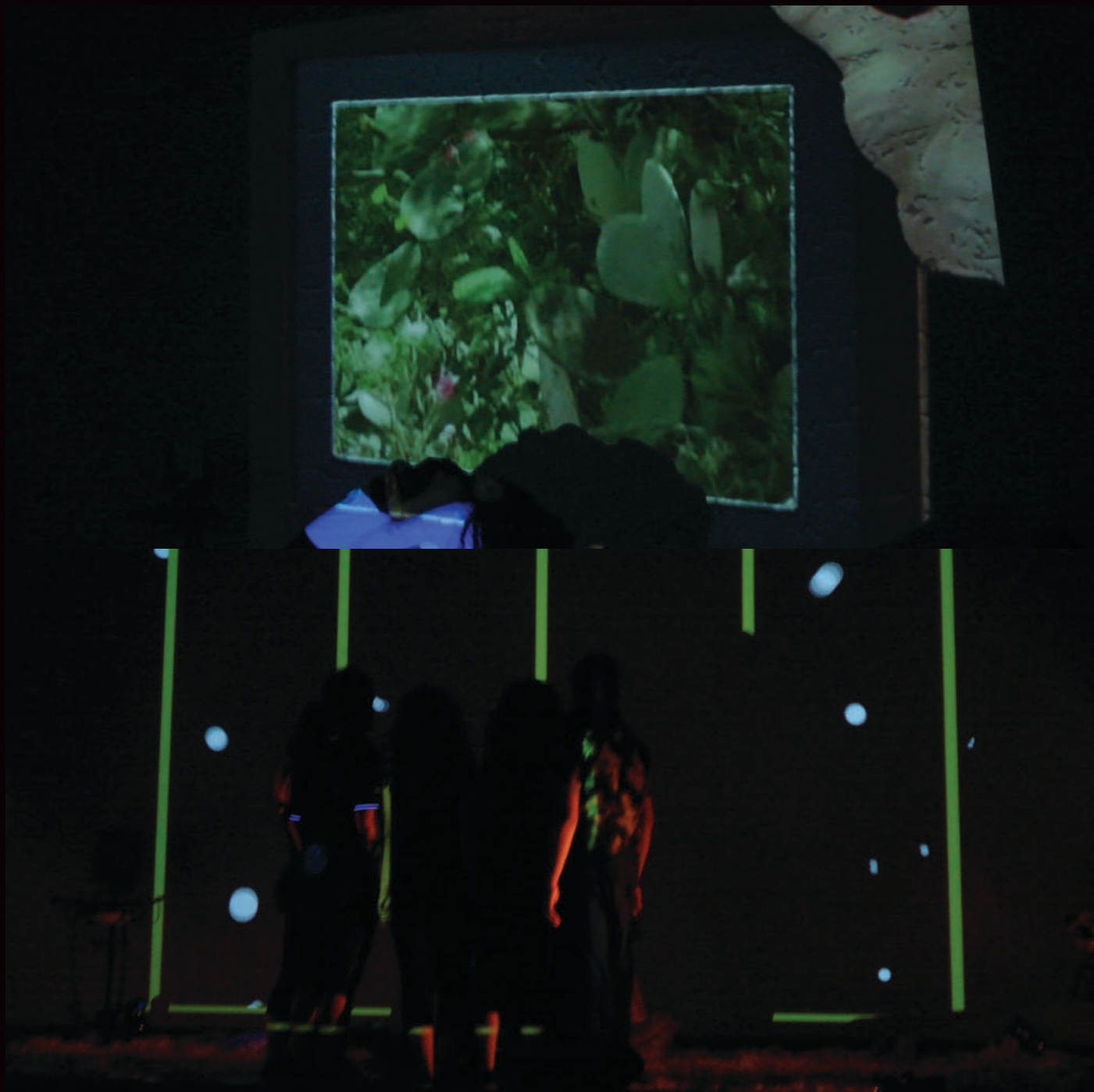
il prato di Ludwing, motion graphics, video 56', 2009





il viaggio di Smilla, motion graphics, video 60', 2008





metamorfosi, motion graphics, video 45', 2008





madama butterfly, motion graphics, video 55', 2004



Web design

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

-- Janet H. Murray


La Computer Graphics arriva all'epoca del World Wide Web in età matura. Algoritmi, software e hardware hanno ormai potenzialità e possibilità oltre ogni immaginazione anche degli stessi sviluppatori. Il popolo degli artisti, dei designer, degli architetti, degli scienziati, dei medici utilizza giornalmente la Computer Graphics nel proprio lavoro. Ma il Web apre le porte ad un numero di persone sparse sul pianeta che prima di quel momento non avrebbe potuto avere accesso a informazioni e strumenti soliti delle élite universitarie e delle grandi società di produzione.

L'approccio creativo alle nuove tecnologie porta nella dimensione della ricerca artistica un processo di evoluzione che procede per tentativi ed errori, simile al modo in cui la mente stessa costruisce i suoi reticoli di memoria e processa costantemente le formule genetiche per la produzione di senso e percezione. I media elettrici estendono effettivamente la mente umana verso nuove possibilità di visioni e intuizioni che la realtà ha nascosto finora. La scoperta del computer come strumento creativo aiuta l'artista a trovare nuove rotte nella personale esplorazione ed interpretazione del mondo. La conoscenza che si acquisisce nell'interazione con le macchine digitali è essenzialmente di due macro tipi: la conoscenza nella scrittura dei codici e la conoscenza nell'uso delle applicazioni codificate. Sono due conoscenze che hanno preso derive sociali e culturali da cui sono emerse tante specializzazioni quante sono le invenzioni possibili figlie delle simulazioni a schermo interattivo. Simulazioni, ad oggi, che coprono praticamente ogni aspetto della realtà. Il tuffo dentro lo schermo del computer induce l'esperienza diretta con interazioni digitali che eccitano ed 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 di comunicazione transculturale per raccontare le esperienze quotidiane di novelli Ulisse e Penelopi, uniti e divisi dal mare di Internet.





PerformingMediaLab
TarantaVideoBlog

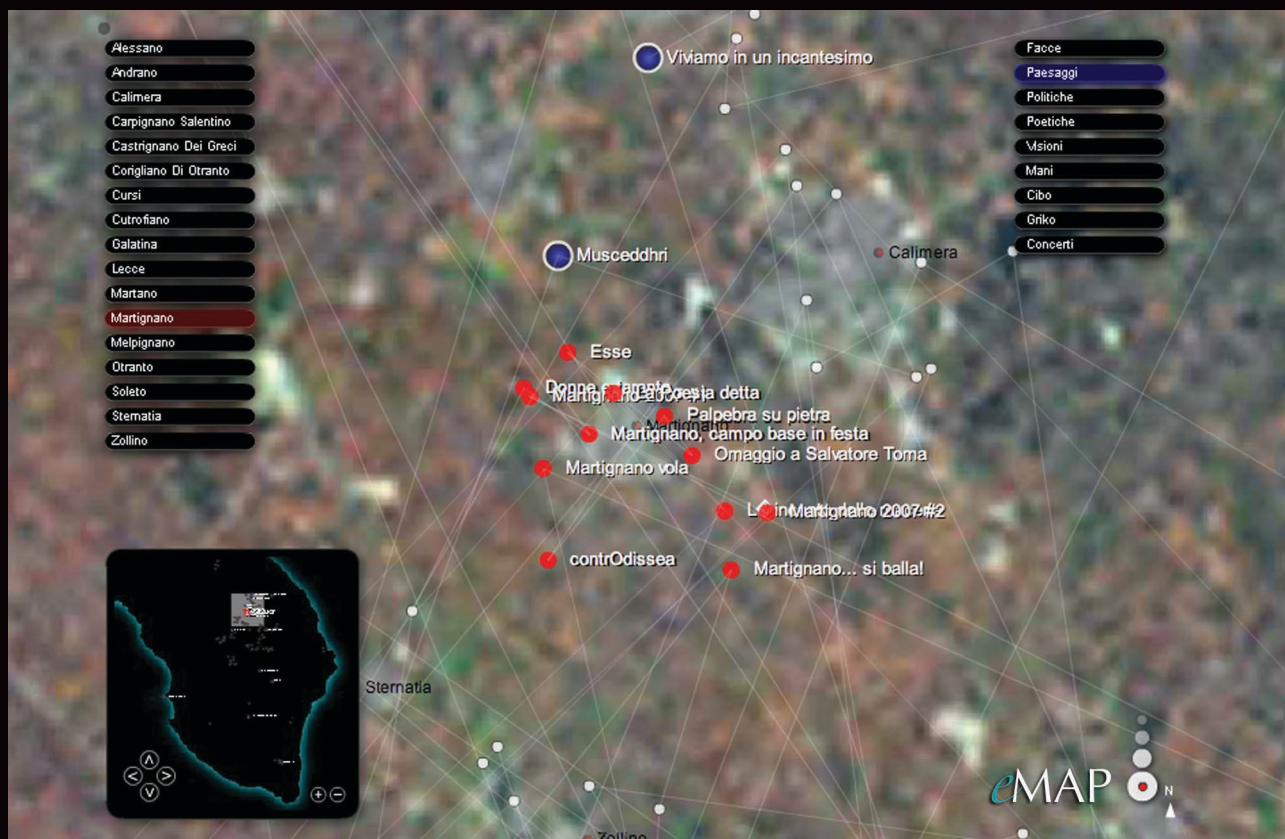


ultima VideoBlog

Notte della Taranta
30.08.05
0:35

La notte ha giocato con i corpi
ballato con le emozioni
pungolato i sentimenti
Ho scoperto che il silenzio
e' a colori
e che tra piangere o ridere
e' meglio scegliere di ridere
L'estate e' finita
e la taranta sonneggia
sotto la pietra
La sua tela e' mossa dal vento...



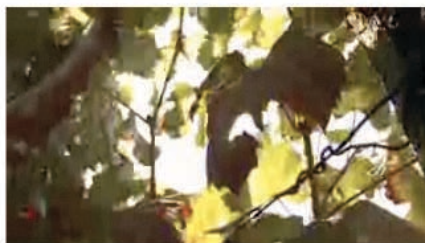


☐ ☐ ☐ ☒ ☐ ☐

just plog.it



A SUD DI PAVESE



QUESTE DURE COLLINE CHE HAN
FATTO IL MIO CORPO



BLUES DELLA GRANDE CITTA'



I MARI DEL SUD


All'Ombra della Rete

All'Ombra della Rete

Il ricordo mantiene viva una persona nel tempo e il mondo multirazziale verso cui ci muoviamo ha bisogno di un luogo asettico dove garantire il riposo eterno, uguale per tutti. [ANDA]



click per Visitare il Cimitero

English Version 

All'Ombra della Rete vuole essere un *Cimitero Virtuale* dove è possibile avere un *proprio spazio*. Le pagine diventano *loculi*.



registrazione



aggiornamento



Informazioni

L'idea di realizzare un tale progetto nasce da lavori che sono stati realizzati e da studi che si rivolgono alla società nella sua complessità e miriade di sfaccettature. Cogliere un filo di raccordo è impresa assai ardua, ma c'è qualcosa che accomuna tutti gli uomini (e quindi la medesima società) e da cui, ognuno secondo i propri intenti filosofici e religiosi, non può rescindere. Questo è l'idea della morte.

Da questo punto in poi si ha uno spazio in cui essere ricordati, con il vantaggio che una tale operazione *non richiede dello spazio in atomi ma soltanto in bit*. Dunque è un passo importante verso l'era della luce dove i bit andranno sempre più a sostituire il mondo che ci circonda ed a cui siamo abituati. Una metamorfosi digitale che ormai non è più soltanto annunciata ma in pieno corso: a noi non resta che prenderne atto e lavorare in tale direzione.

Here [-] Here

Island.8081

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 dove.
-- Omar Khayyam

Il progetto Island.8081 è un ambiente interattivo online che esprime i collegamenti mancanti (missed link) della vita digitale degli utenti connessi ad internet attraverso la rappresentazione spettacolare di informazioni ispirate dalla natura di un'isola fantastica. 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 "tenuti in vita" dal movimento interno dei 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 generata dall'informazione condivisa sul web, capace sia di giocare con le menti della new economy, sia di attrarre nuovi artisti per esplorare il mondo di un'arte al computer nata molto di recente. 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 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, magari proprio su un'isola immaginaria, 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 ricerca in ambienti digitali che simulano la natura di isola tropicale mi sono imbattuto nel The Rubaiyat di Omar Khayyam (citazione a inizio paragrafo).

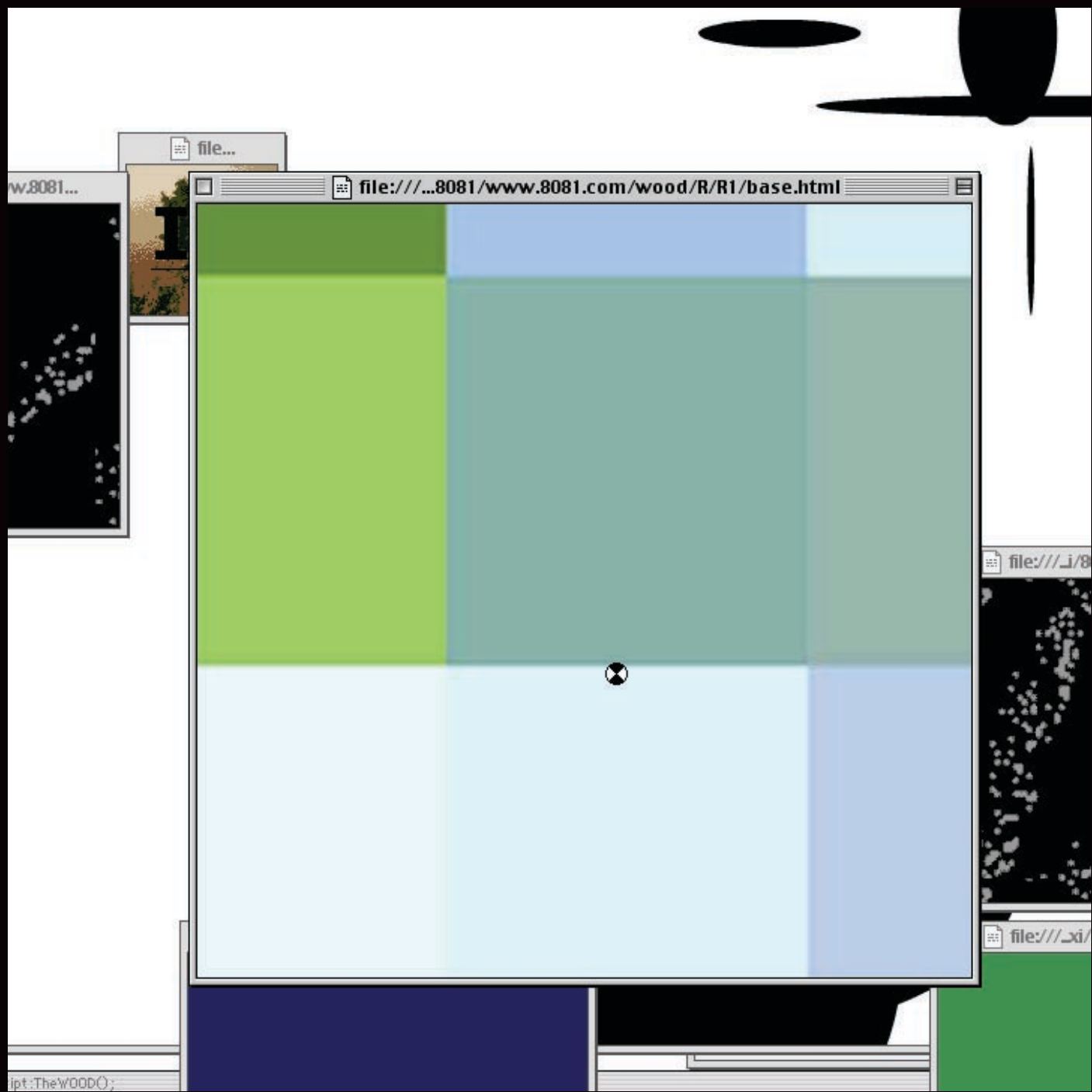














Browser emozionale

Ritrovarsi in uno stato di estrema scossa, rischiarata d'irrealtà, con pezzi di mondo reale in un angolo di sé.

-- Antonin Artaud

Il design del browser emozionale che avrebbe abitato il dominio di Hell.com dal 2001 al 2003, ha come modello di riferimento il multiverso. Il termine multiverso è stato coniato nel 1895 dallo psicologo William James. I multiversi sono stati concettualizzati in diverse aree della conoscenza come cosmologia, fisica, astronomia, filosofia, psicologia e sono stati tema della letteratura fantascientifica. In queste aree della conoscenza sono diventati universi alternativi, universi quantici, dimensioni di interpretazione, mondi paralleli e realtà alternative. Il multiverso è composto da universi paralleli che comunicano a differenti livelli di energia, spazio e tempo. Sono i canali di connessione con l'altro da sé.

Progettare un ambiente digitale per Hell.com era un sogno che si realizzava.

Mi sentivo una rockstar con un pubblico di oltre un milione di persone in attesa di assistere allo spettacolo dietro la pagina nera. Erano passati appena tre anni da quando avevo assistito a Surface da spettatore di Hell.com. Non riuscivo a credere che stavo progettando l'ingresso all'enigma del web. La vertigine della rete era pronta ad accogliere un isolano festoso come me. Credo che ognuno di noi sia un multiverso. Un insieme di universi non solo biologici ma percettivi che collaborano per ricompensarci con una visione del mondo unica. Il multiverso di Hell.com definisce una realtà alternativa che vive nella mente degli esseri umani (proprio tu che stai leggendo) abitando il lato oscuro e più profondo della nostra esistenza. La conoscenza delle funzionalità più intime del computer mi aveva fornito risposte parziali sul senso della vita ed Hell.com è arrivato quando l'esperienza fatta con il progetto Island.8081 mi aveva fornito un insieme di attrezzi digitali - algoritmi e programmi - abbastanza sofisticati per reggere un grande flusso di pubblico. Quando le azioni che ti prospetta il futuro sono in sintonia con i sogni più intimi è il momento di immergersi nella ricerca del nuovo.

Per progettare il browser emozionale dell'enigma della rete dovevo, proprio come Dante ha fatto per noi, scendere nelle viscere dell'inferno e raccontarlo passo per passo. Avevo la libertà di scrivere la macchina dei sogni che avrebbe aggregato migliaia di utenti sullo schermo interattivo per un tempo che non dipende dalla necessità di consumare qualcosa, ma piuttosto propone la superficie del world wide web disegnata sullo schermo dalla casualità dei numeri e dalle infinite forme bellissime della fantasia artistica e scientifica.

waring

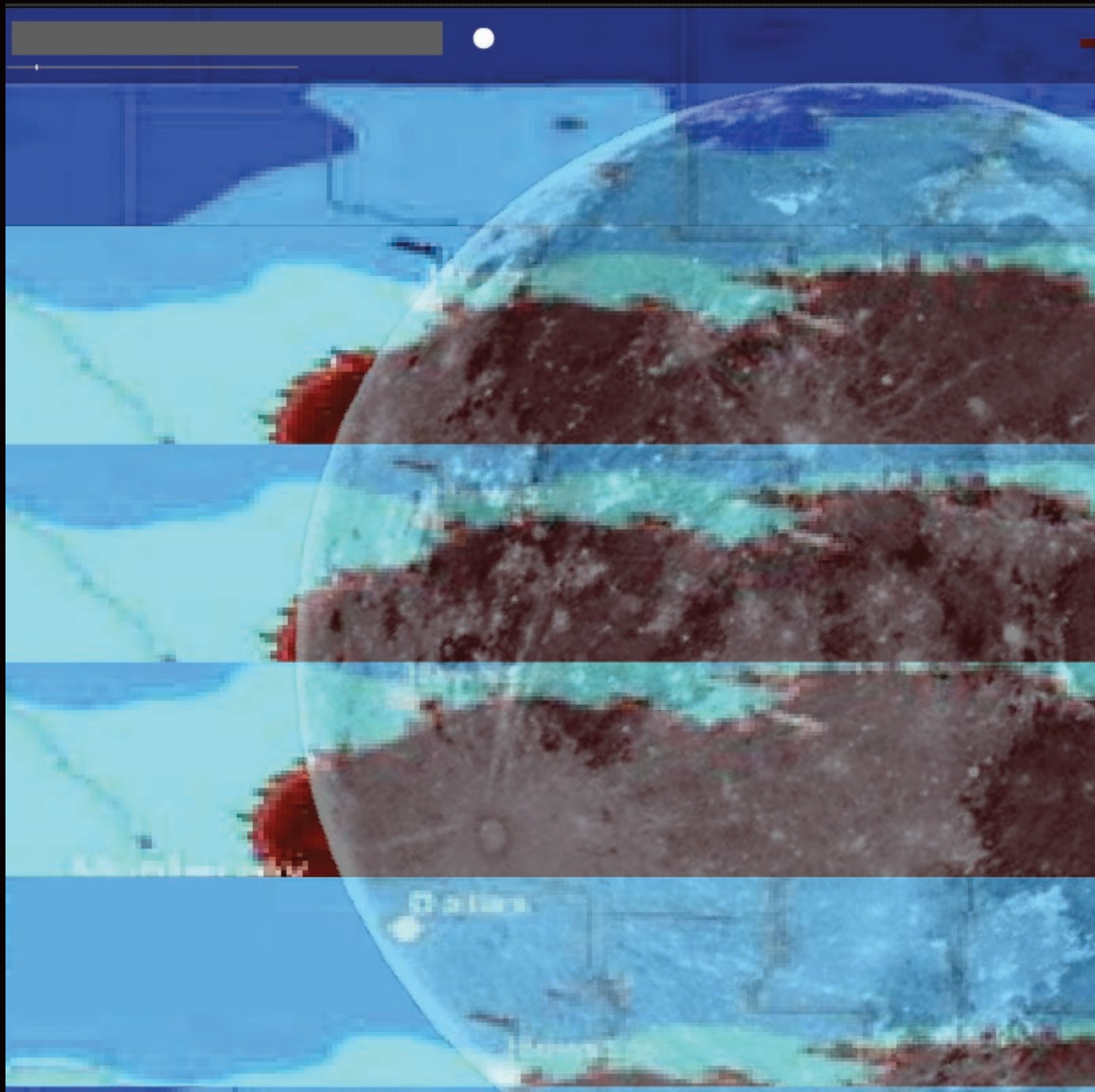
this is not a game, there are no support services of any kind.
HELL.COM is only providing you access to this environment
the circumstances and the people you will encounter are real.
this project exists on many level of reality including that you
presently are living in.
you are advice to use your best judgement at all times and
proceed with extreme caution.



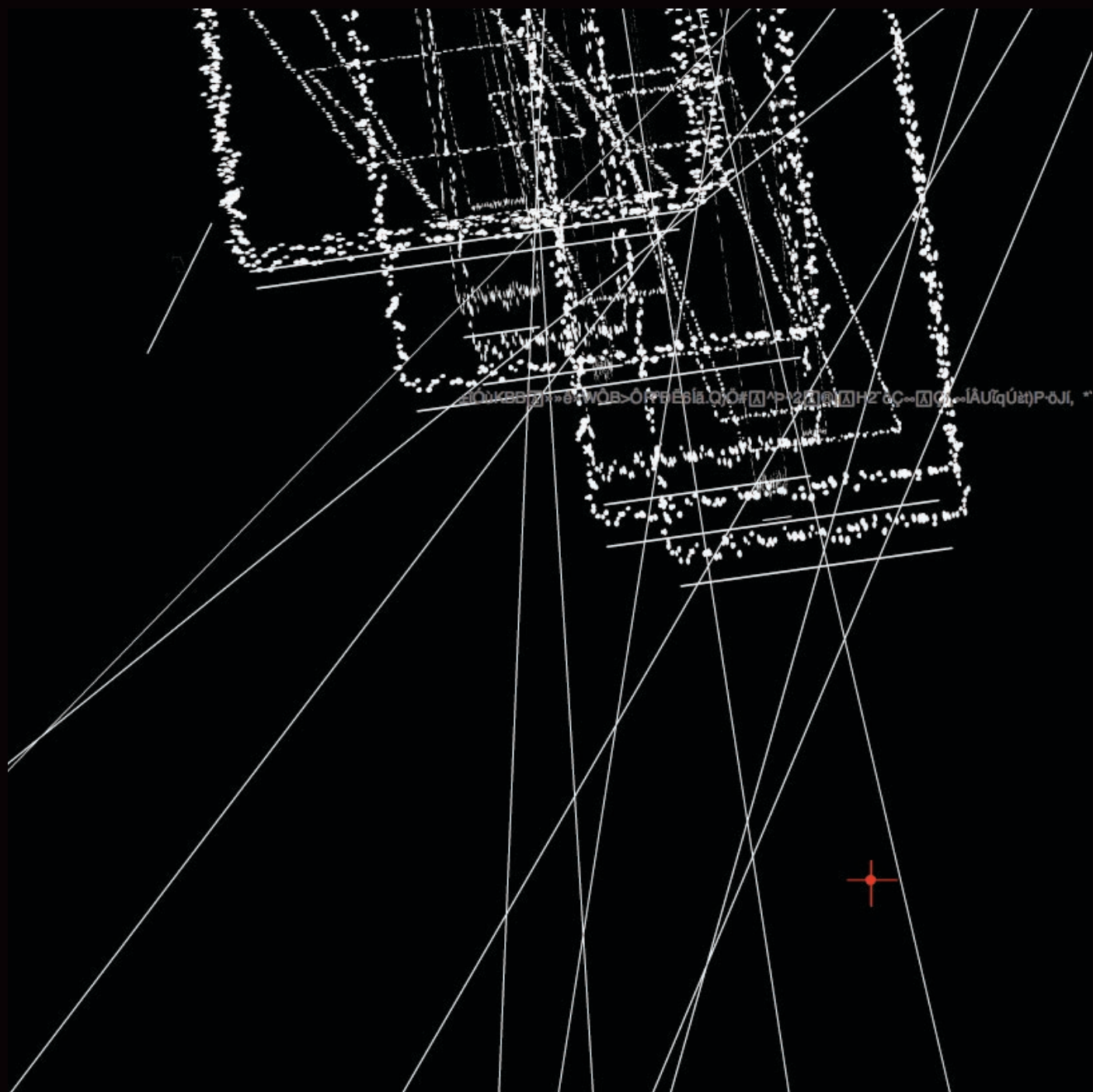




solo in città, ambiente digitale online, 2003



mappe intergalattiche, ambiente digitale online, 2003



radici di numeri, ambiente digitale online, 2003

Macchine video

Quando i corpi si uniscono, loro finalmente comprendono i propri sensi, solo allora si capiscono uno con l'altro. Quindi si conviene che: più caldi siamo, meglio possediamo e capiamo, ci sciogliamo.

-- Johan Wilhelm

Le architetture multilivello sono strutture di organizzazione e accesso alle informazioni dinamiche, che possiamo chiamare campioni o frammenti di una storia, che sovrapponendosi nello spazio dello schermo interattivo fanno emergere un racconto che si sbrogia e si imbroglia con lo scorrere del tempo. Tra i primi lavori di ricerca sulle architetture multilivello c'è uno strumento che ho chiamato VideoMachine. Scritta nel 2001, utilizzando l'ambiente digitale di Macromedia Flash permette di gestire e accedere a diversi filmati - MovieClip - e modificare in tempo reale alcune proprietà visive come dimensione e posizione. Il problema maggiore non è stato scrivere la procedura che controlla la VideoMachine, ma piuttosto pensare la VideoMachine stessa. Ad un certo punto mi sono accorto che scrivendo programmi basati sulla casualità del computer codificata nella funzione `random()`, si metteva da parte l'aspetto dell'intuizione umana delegando decisioni e azioni all'intuizione aleatoria della macchina.

La semplicità di produrre oggetti informatici con Flash è stato, alla fine degli anni novanta, lo stimolo principale a riflettere sulle architetture multilivello orientate al racconto digitale su schermo interattivo connesso alla rete. Non è cinema, né tanto meno video, ma neppure teatro. Le architetture multilivello sono un'enorme database di oggetti informatici disegnati e creati globalmente da artisti e studenti. Nel momento in cui la complessità sembrava sovrastare la ricerca estetica di modelli digitali da cui far emergere il senso della bellezza e dell'eleganza, ecco che la programmazione e la riflessione sulla rizomatica crescita della produzione digitale mi ha portato a pensare a come utilizzare in forma creativa e soddisfacente i piccoli frammenti di realtà altra da me che andavano ad abitare la grande rete globale di internet. Oggi esistono diverse macchine per il video che permettono di scrivere e raccontare storie digitali multilivello, ma allora uno strumento del genere era utilizzabile nei grandi network televisivi, e come spesso accade gli artisti non potevano avere accesso a tali strumentazioni costose. La programmazione procedurale usata per scendere nelle viscere dei problemi e formalizzarli rigorosamente, può diventare il linguaggio ricombinare oggetti informatici mettendo insieme, su più livelli, i frammenti di un database di esperienze digitali e digitalizzabili. Soltanto dopo aver navigato negli oscuri meandri della matematica e del codice è possibile godere appieno della bellezza della progettazione di architetture multilivello, poiché la semplicità del codice è la strada per la complessità del racconto digitale.

FLOORS

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

_level3.m1

<input type="radio"/>	alpha	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	zoom	<input type="radio"/>
	100			100	
<input type="radio"/>	1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	rotate	<input type="radio"/>
				40	

_level2.m1

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	zoom	<input type="radio"/>
		100	
<input type="radio"/>	1	<input type="radio"/>	rotate
			-30

_level1.m1

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	zoom	<input type="radio"/>
		100	
<input type="radio"/>	1	<input type="radio"/>	rotate
			-60

RESET LEVEL3

RESET LEVEL2

RESET LEVEL1

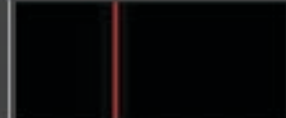


load : PLUC

EFX 1

NO ma

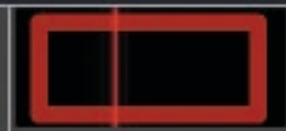
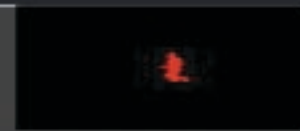
L3



L2

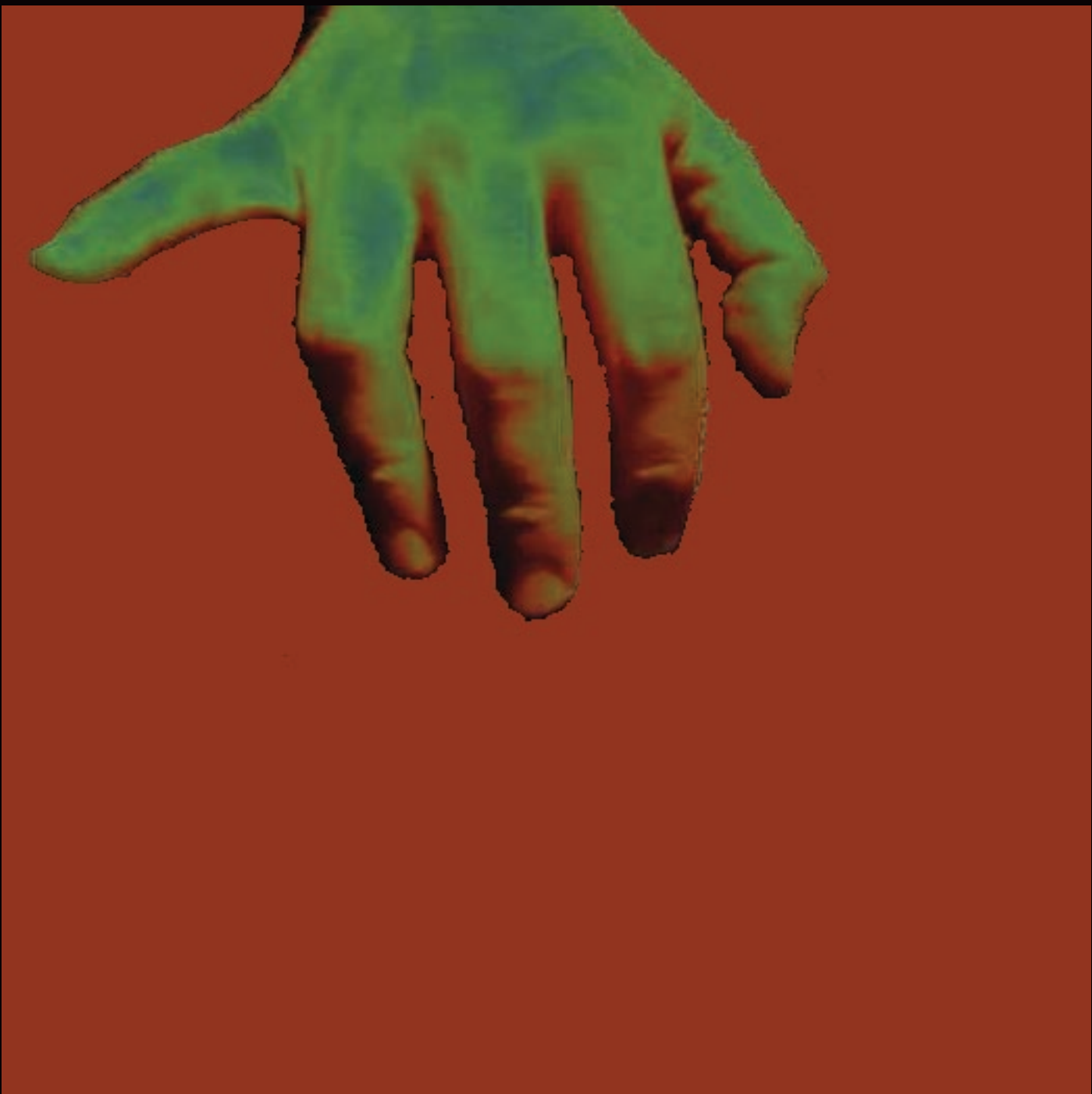


L1



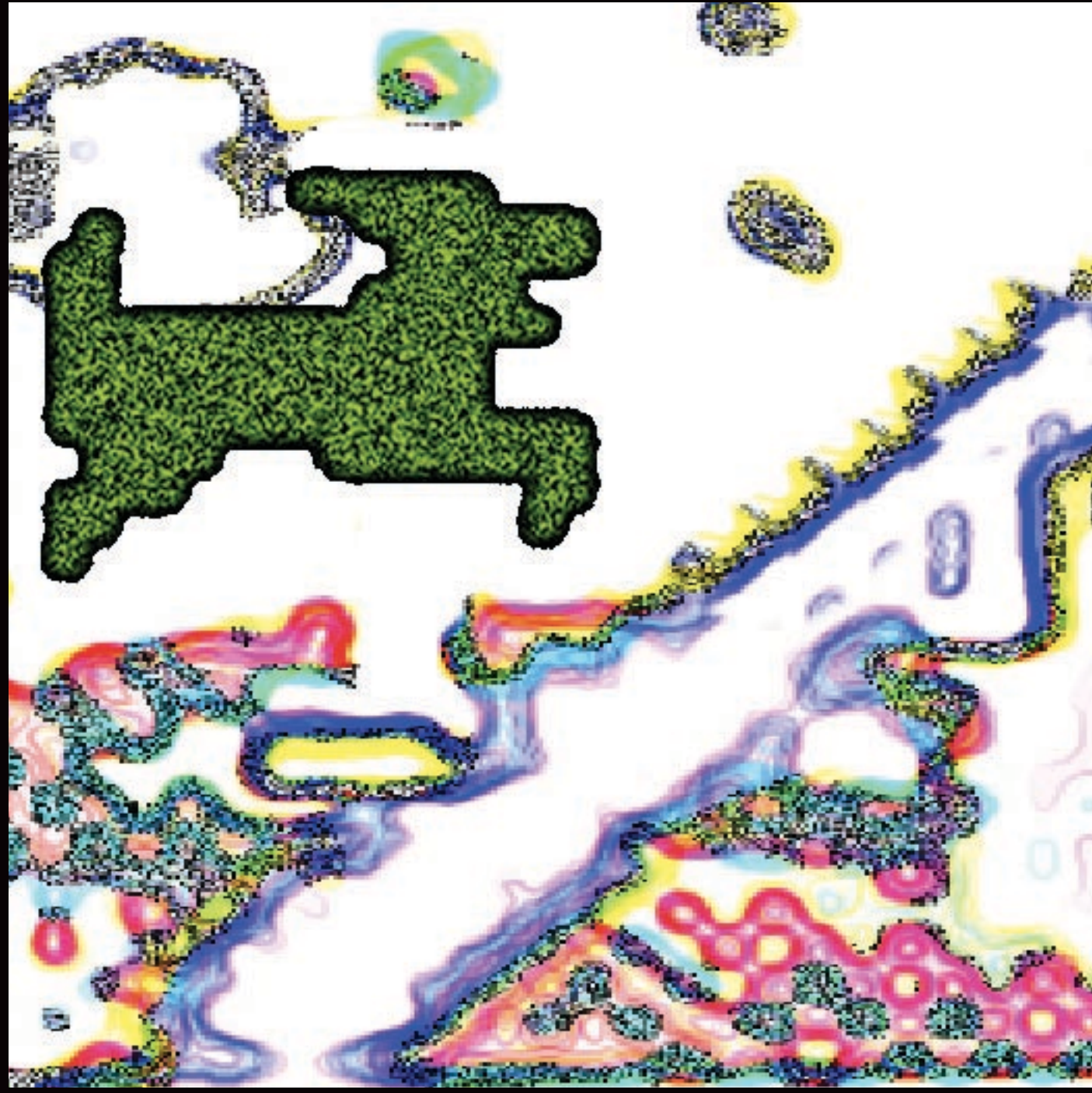












Fotografia digitale

La realtà è ben più mutevole ed elusiva della ragione ed ha, per così dire, più dimensioni di quelle note alla moderna geometria.

-- George Santayana

L'occhio elettronico che codifica momenti di realtà con informazioni numeriche è installato in ogni periferica di comunicazione. Il cellulare e lo schermo del computer hanno una piccola lente che permette di guardare al mondo attraverso un'inquadratura. Le macchine fotografiche digitali hanno ormai un costo irrisorio ed una risoluzione fantastica. Chiunque può scattare fotografie come un fotografo. Purtroppo questo non è sufficiente per avere una buona fotografia. La fotografia digitale ha assorbito con i numeri i processi chimici tra luce, pellicola, acidi e ancora luce, accelerando il processo di produzione in maniera vertiginosa.

Una fotografia è prima di tutto un gesto del cuore e poi degli occhi.







dialogo 1, 40x30cm, 10 milioni di pixel, 2010



dialogo 2, 40x30cm, 10 milioni di pixel, 2010



dialogo 3, 40x30cm, 10 milioni di pixel, 2010



dialogo 4, 40x30cm, 10 milioni di pixel, 2010



dialogo 5, 40x30cm, 10 milioni di pixel, 2010



dialogo 6, 40x30cm, 10 milioni di pixel, 2010



asini in libertà, mezzo milione di pixel, 11x19cm, 2000



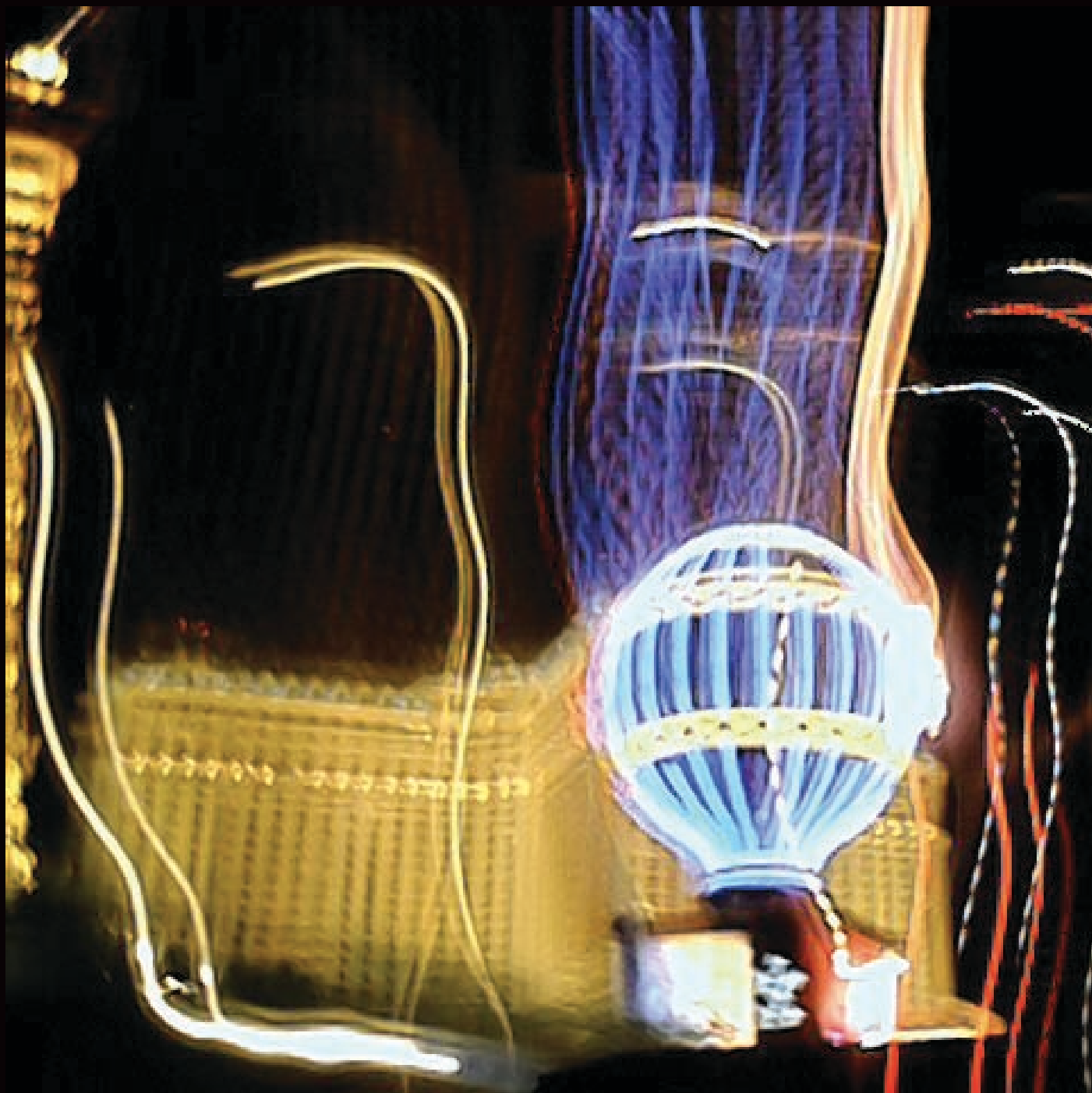
tigre in gabbia, mezzo milione di pixel, 19x17cm, 2003



fontana di ferro, 2 milioni di pixel, 19x17cm, 2010



los angeles, mezzo milione di pixel, 20x20cm, 2004



las vegas, mezzo milione di pixel, 20x20cm, 2004



parigi, mezzo milione di pixel, 20x10cm, 2003



torino, mezzo milione di pixel, 20x10cm, 2003

Oggetti di luce

Ognuno di noi ha i suoi inferni, si sa. Ma io ero in testa, di tre lunghezze sugli inseguitori.
-- Charles Bukowski

I maestri del design hanno prodotto poster, loghi e oggetti per la quotidianità come le sedie e i frullatori. Hanno mostrato la responsabilità del segno attraverso il carattere - font - del testo, nelle loro declinazioni con grazie - serif - e senza grazie - sans serif. La meraviglia dei caratteri si nasconde tra le proporzioni auree dei segni dell'alfabeto stampato. Ma è risaputo che un'immagine parla molto più di mille parole. Il segno grafico con il computer può essere digitalizzato dalla realtà o immaginato direttamente sullo schermo del computer.

Infinite forme bellissime si mettono in relazione a infinite possibilità di colorazione (oltre sedici milioni di colori) e di trasformazione ottica. Le illusioni ottiche sono state nel corso della Storia dell'Arte un profondo motivo di indagine da parte di pittori, scultori e architetti. In Italia, il maestro della progettazione grafica è Bruno Munari che ridefinisce il concetto di design spostando l'attenzione del potere illusorio della comunicazione visiva, la capacità di controllare e indurre bisogni d'acquisto nelle masse video dipendenti utilizzando i segni, verso la prototipazione di nuovi segni che inducono forme di comunicazione integrata tra il designer e il suo pubblico.

Nelle pagine successive:

Lampada canestro, 2010

Capasa di luce, 2010

Porta foto, 2010



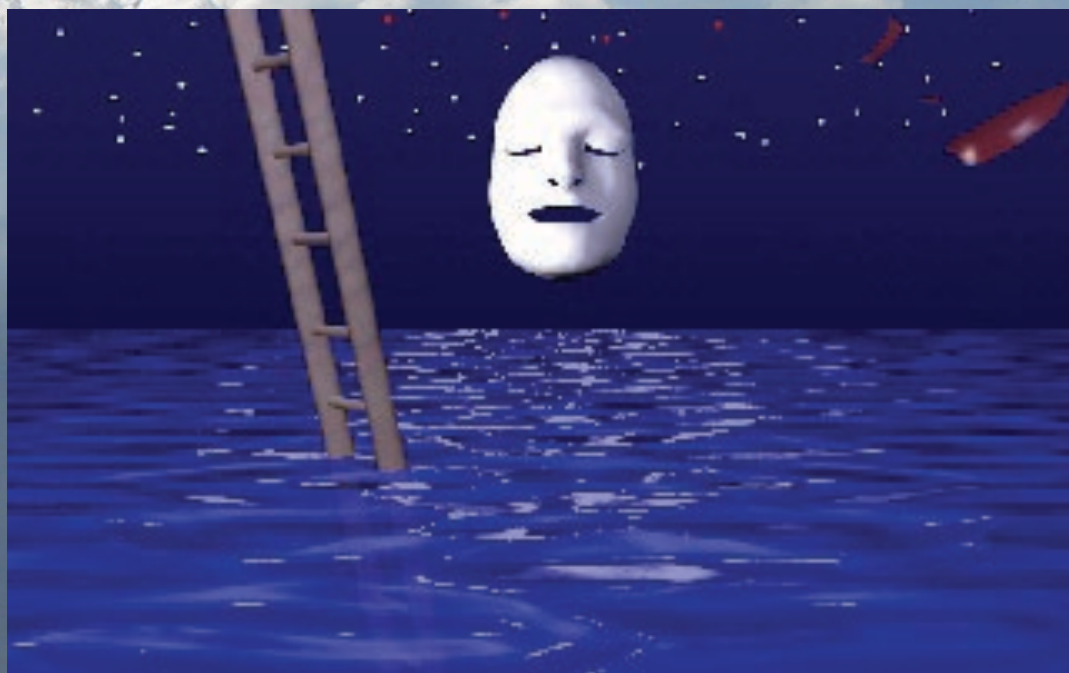


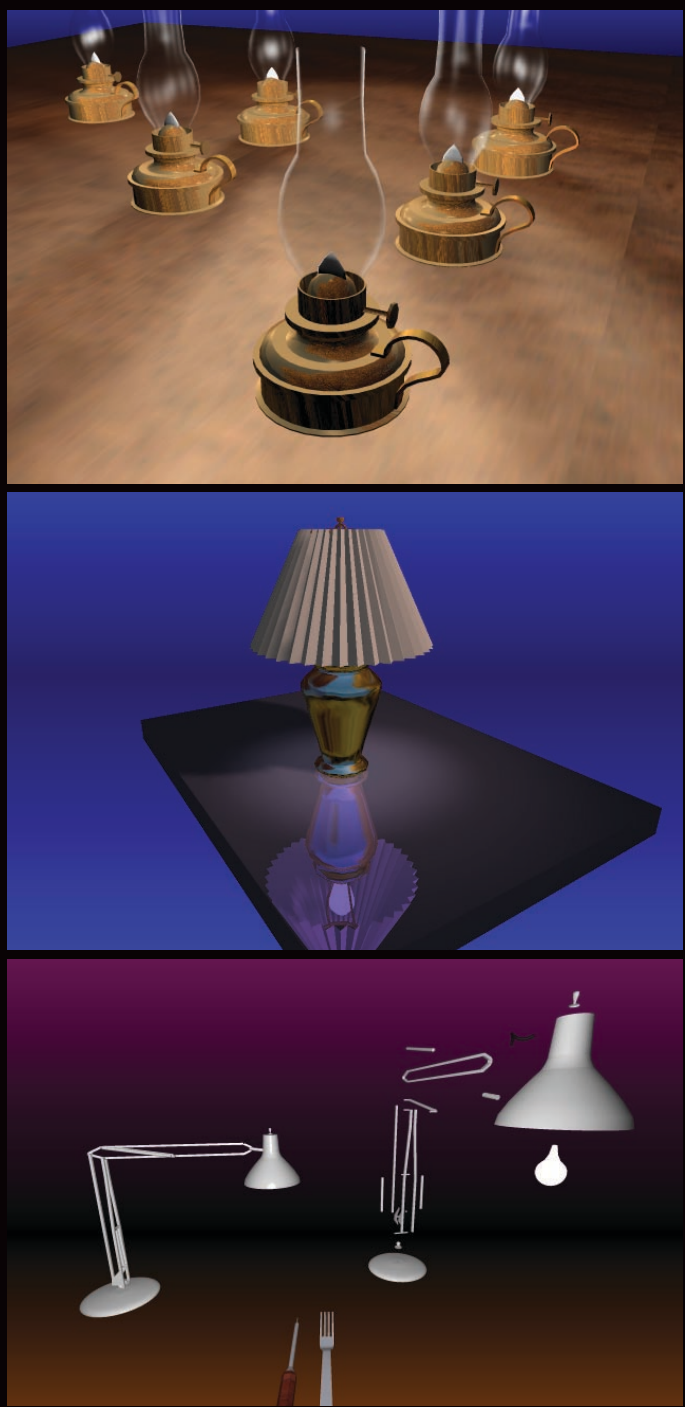




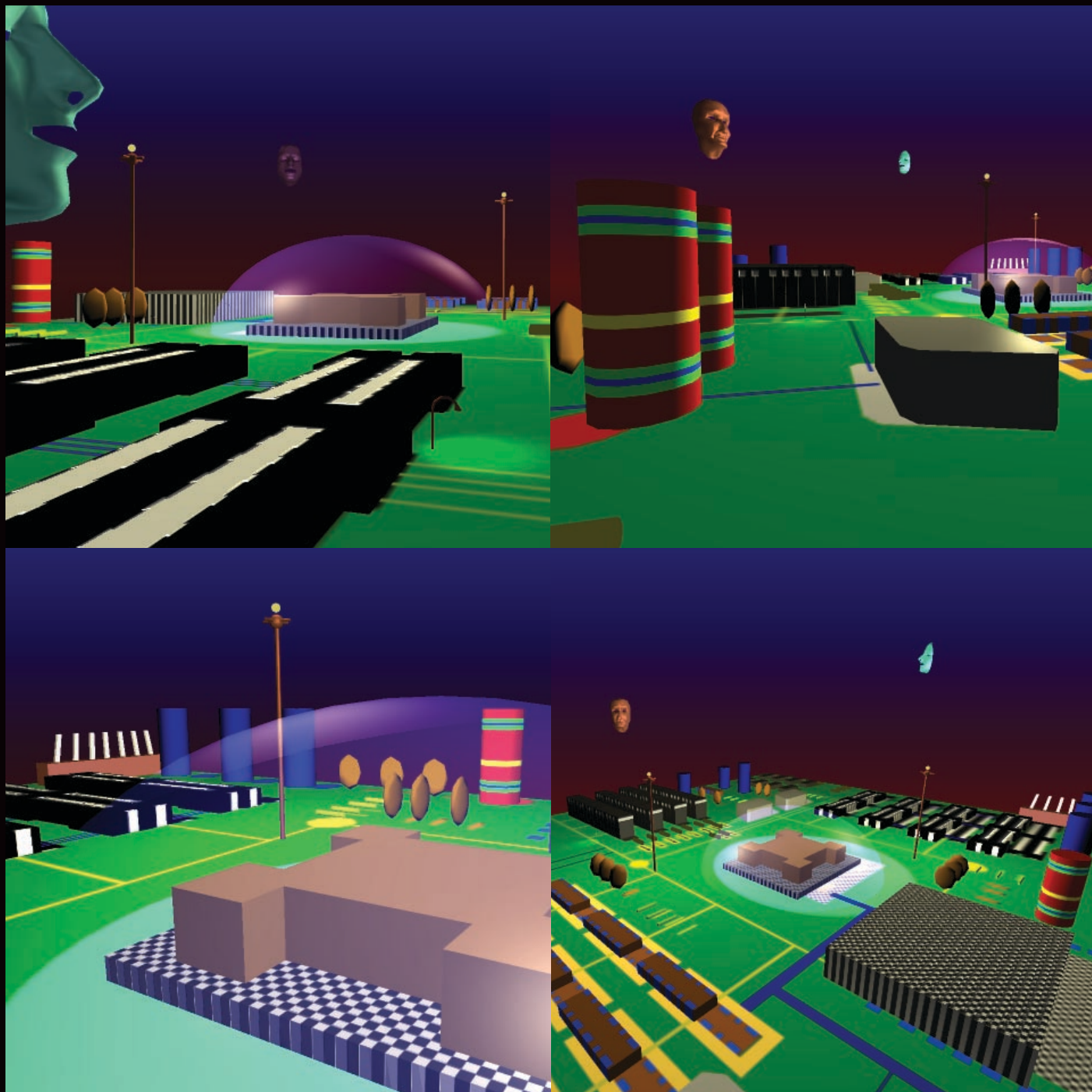
Origini

Era un pomeriggio primaverile del 1987 quando, scorrendo le pagine del manuale del basic, vidi per la prima volta il concetto di infinito esprimibile in pochissime parole in un concentrato sensosiale. Le parole non erano però in linguaggio naturale, il sistema di simboli e fonemi che sto adottando per scrivere questo libro, ma bensì in un linguaggio completamente nuovo che permette di dialogare con un cervello elettronico. Fino a quel momento le uniche parole che più soddisfacevano alla domanda di infinito scorrevano nei fiumi della poesia. M'illumino d'immenso del poeta Ungaretti, probabilmente è il punto finale della poesia. Uno di quei casi rari in cui la versione in lingua inglese ha più parole di quella in italiano. I flood myself with the light of infinite. Nel 1987 a Castri di Lecce la parola internet non esisteva. Vivevo in un microcosmo prevalentemente agricolo, dove le parole servivano per comunicare le cose semplici della vita. Un vocabolario che permette di pensare domande come quelle sull'infinito, ma che si esalta nell'avvicinarsi alla risposta mutando in poesia. Ero parte di una cultura locale il cui linguaggio naturale non soddisfaceva appieno alle domande che volevo formulare. Il manuale del basic introduceva ad un semplice linguaggio di programmazione per computer, facile da imparare e da usare, recitava nelle prime pagine. Le pagine scorrevano una dietro l'altra tra istruzioni in inglese e notazioni matematiche. Dell'inglese sapevo soltanto che era l'altra lingua che avrei potuto studiare al liceo al posto del francese. Il linguaggio basic doveva essere caricato nella memoria del computer e risiedeva su una normale cassetta audio a nastro magnetico. Ma cosa viene registrato su quel nastro che messo nello stereo emette suoni strambalati? La risposta era facile. Quei suoni erano la voce espressa in una lingua per comunicare con i cervelli elettronici dentro la scatola del computer. Improvvisamente mi sentii alleggerito dal peso della cultura salentina. Mi innamorai di quelle nuove parole che svolgevano ognuna una precisa funzione. In particolare l'istruzione/parola GOTO era affascinante. ANDARE. Sì, ma dove? Ogni istruzione del basic è preceduta da un numero che indica la riga dell'istruzione. L'istruzione GOTO è un salto incondizionato al numero di riga indicato. Ecco la risposta all'adolescenziale domanda di infinito. ANDARE. Scrissi 10 GOTO 10. Lo schermo del computer rimase fermo, ma sapevo che qualcosa dentro si stava muovendo.

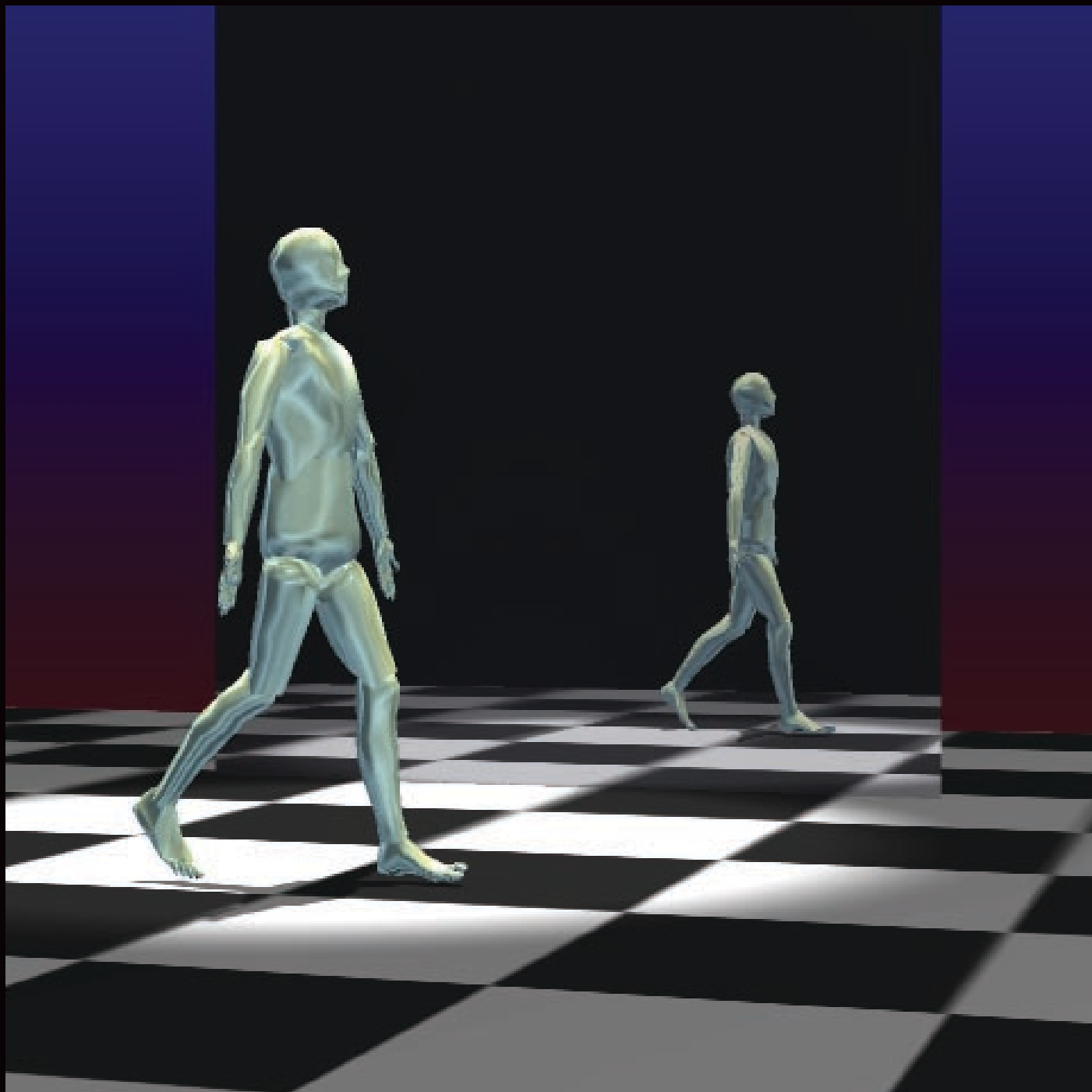




passato presente futuro, 3 immagini di sintesi tridimensionale su carta fotografica, 100x70cm, 1993



metropoli, 4 immagini di sintesi tridimensionale su carta fotografica, 20x20cm, 1995



rivoluzione, immagini di sintesi tridimensionale su carta fotografica, 20x20cm, 1993



teatro dell'immagine, immagini di sintesi tridimensionale su carta fotografica, 20x20cm, 1994

Futuro empatico

Le condizioni in cui il presente consegna il futuro alle prossime generazioni sono fundamentalmente precarie. Condizioni precarie nello stato del pianeta martoriato da un sistema industriale che ha innescato l'illusorio bisogno del consumo di oggetti fuori di sé. Condizioni precarie nella percezione del futuro per la generazione di laureati da un'Università sempre più agenzia matrimoniale e colonia familiare che avvizzisce come radici di menta selvatica sul cemento. Condizioni precarie nello stato di salute mentale della maggioranza dei giovani, costantemente spinti a specchiarsi nella televisione, cinema e riviste che mostrano soltanto più cazzetti e fighetto. La società della conoscenza in cui crediamo di vivere, costantemente interconnessi, è nella realtà dei territori una condizione precaria di reciproco allentamento da persona a persona, e da persona a natura. Il villaggio globale è collassato nell'isolamento isterico della città digitale. Le piazze dei paesi del Sud sono vuote e i giovani ragazzi si parlano addosso come in una trasmissione calcistica mentre le ragazze fumano una sigaretta e rispondono velocemente al nuovo sistema di messaggio corto – sms – che sfavilla sullo schermo del cellulare. Le relazioni tra le persone vacillano come barre di cemento in tensione e le Istituzioni approfittano dell'imminente frattura, con leggi che usano la parola "precario" come nuovo modello di esistenza. Sono della generazione del posto "fisso". Una generazione cresciuta tra la memoria delle pietre antiche come menhir e la memoria prodotta e consumata alla velocità della luce dei bit. Il desiderio di ricerca è il bisogno di sentire il mondo, di conoscere la natura, di raccontare all'altro l'esperienza del presente. Molto spesso dimentichiamo che i bambini sono lo specchio più chiaro sia della nostra saggezza che della nostra più intima deviazione. I bambini di città non conoscono il cielo stellato ma bevono latte in polvere. Nel mondo occidentalizzato in cui il management investe su farmaci psicoattivi per tenere a bada bambini stressati dagli adulti, è triste immaginare la natura del prossimo futuro dell'esistenza umana. In nome del dio denaro troppe persone hanno perso la bussola dell'esperienza del sé e dell'altro fuori di sé. La gestione di cose e persone, senza essere dei veri regnanti, ha condotto la classe decreativa – management – a chiedere alle altre persone di consumare e di consumarsi in città deviate da architettura luccicante e cibo di plastica. Nella grande città – metropoli – quello che hai in banca è solo lo specchio di quanto hai tolto all'anima del mondo. La responsabilità è alta e mette in gioco la percezione della realtà di una specie a natura multiversa come quella umana. I sud del mondo hanno la responsabilità di ricercare le risposte alle domande di ecologia, sostenibilità, tecnologia e mercato che la società della conoscenza ha posto dall'occidente del mondo. Il sistema capitalistico, per sua natura numerica, andrà necessariamente ad implodere date le condizioni di linearità imposte dal nostro pianeta limitato. Il valore della moneta con cui compriamo oggetti materiali e immateriali è per definizione fondato su una serie numerica a segno negativo (debito) che tende al limite verso il valore chiamato dai matematici meno infinito. Questo vuol dire che il sistema monetario mondiale non può consumare all'infinito le risorse di un pianeta

limitato laddove l'ecosistema vita ha imparato a fermarsi al momento giusto.

La condizione del pianeta Terra è precaria. Precaria come l'imprevedibilità di ogni lancio di un dado sul prossimo panno verde. Precaria come la conoscenza della fisica della materia, che include l'essere umano come osservatore attivo (serie di variabili perturbanti) nel complesso sistema dei simboli numerici. Precaria come la percezione del cervello elettronico alla base delle tecnologie di calcolo e comunicazione che hanno definito la società della conoscenza post-industriale. La condizione del pianeta Terra è precaria. Precaria come il caso. Precaria come la necessità. Precaria come una variabile randomica capace di generarsi dalla complessità di un calcolo piuttosto che dall'osservazione di un evento in natura. Precario vuol dire che tutto può succedere. Sapere di non sapere, perchè la natura sa quando fermarsi al momento giusto per continuare ad esistere sulla nostra palla blu, verde e gialla, mentre il sistema capitalistico ha avviato una spirale viziosa in cui molte menti umani hanno dimenticato le origini, hanno costruito utopie e ucciso il senso della famiglia come nucleo sociale interattivo con il territorio. Nella società della conoscenza dove oltre un miliardo di persone abitano nelle città digitali ormezzate sul mare di internet, assistiamo ad un sentimento nuovo e globale di appartenenza alla famiglia degli uomini. I grandi disastri generati dai capricci di assestamento delle frazioni di Pangea corrono alla velocità della luce lungo il pianeta. Le informazioni sul terremoto dell'Aquila, lo Tsunami thailandese, l'attesa del Big One della Faglia di Sant'Andreas viaggiano in forma di bit lungo il rizoma di rame e onde di internet e diventano specchio emotivo per chi le guarda e le ascolta. Genera fenomeni inimmaginabili di coesione e di attenzione verso la condizione precaria post disastro naturale. Ogni civiltà pre elettrica aveva imparato a ricordare i disastri naturali del proprio territorio con rituali sociali e pedagogici. La condizione post industriale con l'abuso (senza limiti né morali né estetici) dell'immagine è intervenuta con un'azione riconfigurazione del sistema neurale alla base dei nostri pensieri e dei nostri sogni. Siamo quello che vediamo e ascoltiamo. Siamo un corpo senza pelle sensibile. Saremo padri e madri farmacologicamente devianti, saremo genitori che si specchiano nel nulla del nulla televisivo. Finché non conosco la forma dell'immagine, definibile attraverso i misteriosi legami chimici che ci fanno comprendere potere e bellezza come memi che abitano una colonia di idee che comprende anche le buone idee di natura, non potrò dare il giusto limite ai contenuti. I contenuti delle idee di natura sono le risorse evolute e i sedimenti che formano il nostro geoide in rotazione intorno al Sole. La forma delle idee di natura è semplice e complessa come un frattale; con l'ancora sconosciuta capacità di controllare un modello caotico come quello ecologico sulla base di limiti derivati dalla relazione con il tutto. Il liberismo post industriale ha generato nuove idee fondate sulla non relazione con il tutto, ma verticali su uno specifico tema. I boschi che autoregolano la natura selvaggia, con l'azione perturbante dell'uomo, lasciano il posto a terreni controllabili dal corpo e dalle idee umane. L'evoluzione della mente umana è, nella forma del cervello, un infittirsi di trame elettro chimiche che si rimodellano in continuazione per "tenere in vita" il corpo sensibile. L'evoluzione della mente umana è, nel contenuto del cervello, un rizoma che dialoga con i sensi del corpo (tatto, vista, udito, olfatto, gusto) in relazione con il mondo esterno. Il rizoma mantiene memoria dell'esperienza dei nostri sensi. Il rizoma si diverte a stringere forti relazioni sinaptiche quando i sensi irradiano nella rete neurale ondosi messaggi codificati attraverso la pelle, gli occhi, le orecchie, il naso e la bocca. Il

liberismo post industriale ha ereditato il sistema bancario dei prestiti e dei depositi della moneta, generando l'attuale moneta digitale con la quale si costruiscono città sconfinite e si illudono i cittadini con il valore del prestito del denaro. Nel mondo reale il prestito avviene quando qualcun altro ha qualcosa che non ho. Se devo appendere un quadro e non ho il martello, se il vicino si presenta con il disegno del martello, è impossibile risolvere il problema e il quadro mi rimane in mano. Nel mondo artificiale della moneta digitale le banche possono creare nuovo denaro sulla base della mia firma di richiesta di un prestito. I banchieri, invece, con il gioco garantito dalle istituzioni liberiste, si divertono a creare nuovo denaro. "Questo è un pensiero vacillante. Siamo completamente dipendenti dalle Banche Commerciali. Qualcuno deve prestare ogni singolo dollaro che abbiamo in circolazione, moneta o in forma di credito. Se le Banche creano un ampio sistema monetario sintetico, allora noi siamo una civiltà prosperosa; altrimenti moriamo di fame. Siamo assolutamente senza un sistema monetario stabile. Quando si comprende l'intero contesto della creazione di denaro, la tragica assurdità della nostra – i banchieri – posizione senza speranza ci pare incredibile, ma così è" (Robert H. Hemphil). Il valore del denaro non rappresenta più quello che si possiede (dalle pecore all'oro) ma si alimenta di variabili a segno negativo come il debito e l'interesse. E' opinione pubblica la sentenza "nasiamo già indebitati". Ma nessuno si domanda come funziona davvero il sistema monetario mondiale che nasce nell'Inghilterra del 1694 e oggi vive nei prestiti delle carte di credito e nelle transazioni (somme e sottrazioni) tra conti bancari virtuali, buoni del tesoro, monetine di rame e fogli di carta filigranata. Il sistema di riferimento globale è il modello americano che è stato ridefinito in un libero documento chiamato "La meccanica della moneta moderna" dove si spiega la perversa semplicità di una formula che cresce esponenzialmente verso l'infinito negativo. Stampare e coniare denaro dal nulla è la meccanica della moderna moneta. E sono solo le banche centrali a poterlo fare. La società civile paga una tassa "magica" chiamata inflazione e il debito pro-capite corrode le innate speranze del cervello umano disegnato non per attivare aggressione, violenza, interesse personale e utilitarismo, ma piuttosto socialità, passione, affetto e amore. I cittadini diventano schiavi un sistema perverso che li obbliga a cercare un lavoro per produrre oggetti materiali e immateriali che servono ad alimentare la formula della creazione di moneta dal nulla. Ignara del funzionamento del denaro e martoriati da immaginari visivi prodotti in massa sui media di comunicazione, la società civile dell'era della conoscenza è chiusa nelle città digitali, dove la moneta neppure si tocca e si può acquistare un computer nuovo utilizzandone uno vecchio ma che funziona ancora. Ci siamo mai chiesti come accade tutto questo? Una zona del cervello è bravissima ad attivare sensazioni sul corpo in risposta a quanto succede ad un mio simile. I neuroni specchio abitano il territorio del rizoma cerebrale capace di avviare un intenso scambio di informazioni tra quello che si vede e quello che si percepisce. Se la mia compagna ha paura dei ragni, ed un ragno le cade sul braccio, di riflesso i neuroni specchio riescono ad interferire sulla mio apparato sensorio, provocando su di me – in tempo reale – la stessa reazione.

Dall'invenzione della scrittura ad oggi, la nostra capacità di mimesi con quello che vediamo in immagine, leggiamo nel nostro alfabeto e ascoltiamo con le nostre orecchie non è cambiata di molto. Siamo schiavi inconsapevole di una classe dirigente deviata che vuole perdere la grande opportunità dell'esistenza umana sul

pianeta Terra. Dietro ogni nuova richiesta di denaro c'è la casa di due neo sposi con lavoro precario così come il progetto di un nuovo grattacielo a Dubai capace di accogliere a mille euro a notte perversi creatori di denaro. L'aggressione, la violenza, l'interesse personale e l'utilitarismo, come un bosco appena bruciato sul dorso di una collina, genera solitudine. Il cervello per tenersi in vita si nutre delle informazioni sensoriali che diventano lo spirito – anima – che governa la complessissima architettura del nostro corpo. L'appartenenza alla classe dominante degli Stati Nazione fondati sul moderno sistema monetario a "riserva frazionario" è così instabile e gli individui sono così vulnerabili nello spirito, che un capriccio represso o un tradimento inter personale, può scatenare una spirale perversa in cui tutti i nostri risparmi, così come sono stati creati dal nulla, nel nulla ritornano. La precarietà dello spirito della classe padrona – master – è diventata l'atmosfera da condividere con la società civile che sta perdendo la linfa del futuro, sotto i colpi della pubblicità commerciale, i capricci dei governanti e l'obsolescenza delle cose. La linfa del futuro sono i vecchi e i bambini, entrambi sono sotto scacco del modello liberista. "Il liberismo occidentale, indebolito dalle sue incoerenze, sembra destinato a essere spazzato via da una nuova ondata di fascismo. Sarà difficile, per la generazione dei miei figli, trovare il coraggio di lottare per un'umanità imperfetta che, con l'aborto, vuole sopprimere delle vite innocenti, mentre santifica quelle dei criminali, o che mina dall'interno i suoi stessi principi mettendo al bando il rigore morale come politicamente sbagliato. La tendenza a non fare più tutti gli sforzi per "tenere in vita" sarà seguita dalla licenza di uccidere. Gli storici che guarderanno al passato da un futuro carico di violenza avranno la chiara sensazione che il massacro degli indesiderabili è cominciato ai nostri giorni, con l'eliminazione dei non ancora nati e dei vecchi" (Felipe Hernandez Armesto). La solitudine dello spirito dei moderni governanti vuole essere imposta alla società civile, che per sua natura ama la socialità, la gioia, la curiosità verso il mondo e l'appartenenza a lungo termine a cose e persone.

La socialità, la passione, l'affetto e l'amore sono connessioni del rizoma cerebrale che abbiamo dentro da sempre nel nostro codice genetico. Affinché possano resistere all'angoscia empatica che ci accompagna sin dalla nascita (pensate ai neonati che iniziano a piangere tutti quanti senza sapere perché, ma mossi dai neuroni specchio), la socialità, la passione, l'affetto e l'amore devono trovare un giardino fertile nell'individuo che si va formando. A sei mesi un bambino riesce a riconoscersi allo specchio costruendo un'empatia matura che gli permette di comprendere la differenza tra sé e gli altri. L'individualità nutre l'empatia con il mondo esterno, e la nostra capacità di sentire quello che il mondo fuori di noi sente è un dono della nostra evoluzione. All'età di otto anni il cervello umano riesce a comprendere l'idea di vita e di morte che si radicano a meraviglia nel rizoma della memoria. Questo è l'inizio del viaggio esistenziale dell'individuo umano. Dal pastore al banchiere. Tutti sanno che c'è solo una vita ed è tanto precaria. L'empatia risiede nella condivisione della certezza della morte e della gioia della vita. L'empatia cresce attraverso le nostre debolezze e imperfezioni e matura di fronte allo specchio del proprio senso di appartenenza ad un ecosistema natura grandioso e glorioso.

La società della conoscenza è in realtà la società dell'ignoranza. Nasciamo con un debito monetario sulla testa. Questa condizione precaria vibra sulla nostra pelle e per empatia su chi ci sta vicino. Di riflesso anche quello che sente chi ci sta vicino si propaga sulla nostra pelle e si memorizza nella nostra mente. Un bambino

occidentale di otto anni attraverso gli innumerevoli schermi, che definiscono il suo mondo esterno, riceve stimoli sensoriali in quantità abominevole. Le immagini in movimento del cinema e della televisione, le copertine dei giornaletti, i cartelloni della città, il lampadario della sua stanzetta e l'ambientazione virtuale dell'ultimo videogioco trasmettono in tempo reale esperienze che disegnano i sogni di un bambino. La responsabilità è altissima. Il terzo millennio ha battezzato l'era della crisi monetaria globale tanto per la sua natura esponenziale, tanto per gli effetti delle idee finanziate con il denaro creato dal nulla. Idee industriali e post industriali che hanno contribuito ad indebolire il senso di appartenenza alla natura a vantaggio del senso di appartenenza alla città cibernetica. "Ci siamo perduti cercando tutto ciò che ci assomigliasse. Abbiamo conosciuto il piacere di rifletterci negli occhi degli altri come in infiniti specchi. Ma quello che incomincia finisce, e tutto quello che finisce comincia. La parola Crisi ha la stessa radice di Crisalide. E quello che il bruco chiama fine del mondo, il resto del mondo chiama farfalla" (Alejandro Jodorowsky). La farfalla che si libera dalla crisi della moneta ha le ali incise da chiavi originali come parole. Parole che devono essere tradotte nella diversità e bellezza delle lingue del mondo. Parole di cui va ricordato l'etimo. Parole che fioriscono nel mondo interno delle idee. Un'idea vive nel rizoma della mente. La mente umana si è evoluta in continua relazione con il mondo esterno della natura. L'intelligenza logica si è trovata a proprio agio nella parte sinistra del cervello, mentre le emozioni, il senso di appartenenza alla grande famiglia della natura e la solidarietà tra simili si è adagiata sulla parte destra. Entrambe le calotte interagiscono interpretando il mondo esterno attraverso abilità di default come la creatività, la fantasia e l'invenzione. Queste abilità cooperano e competono con altre idee del mondo esterno come intolleranza, aggressività e violenza. L'individuo connesso assorbe in tempo reale attraverso sofisticati sistemi digitali immagini sintetiche – pensate da altri – in cui la forma dell'essere umano perde il suo contenuto. La bellezza digitale trasmessa attraverso gli schermi di massa presenta un corpo dissociato dal suo spirito gioioso. Sembra che i personaggi degli schermi non riescano a fare mai la caccia, sono androgini, morti prima di morire.

La nostra mente si tiene in vita interagendo continuamente con il mondo esterno e il mondo interiore delle idee e delle emozioni. Decodificare il senso della bellezza è la capacità di empatia estetica con il mondo esterno. L'empatia estetica si attiva nella parte destra del cervello, dove insieme alle memorie della nostra esperienza di vita e alle immagini degli schermi esterni incorniciate nei nostri sogni e visioni, fa nascere nuove relazioni che rimodellano giorno dopo giorno la nostra intelligenza. La conoscenza delle relazioni tra uomo e natura non passa mai dal supermercato. Eppure nella presunta società della conoscenza la ricetta e le sementi hanno lasciato il posto alle più intelligenti scatolette e lattine. Associare intelligenza ad un obbrobrio è un atto criminale nei confronti della gloriosa bellezza del giardino della nostra mente.

L'intelligenza è il frutto della percezione della differenza. Differenza che genera comprensione del mondo. Differenza che alimenta le idee di solidarietà e fantasia. Differenza che si rinforza ogni volta che ci mettiamo allo specchio e liberiamo le nostre emozioni. Se sono una donna carina e mi sento il culo sfondato da enormi peni è possibile che la mia mente perda l'idea di essere madre. Il mio corpo appare in televisione e le mie parole non vengono mai ascoltate. Sono sola in un mondo di solitudine. Sono anche intollerante al latte di

mucca, ma grazie a delle pillole posso digerire lo yogurt. Se sono una donna madre dovrò concorrere in real time con memi che si adattano nella struttura emozionale del maschio della società della conoscenza. Memi, o idee, come il calcio, suppliscono al senso di appartenenza ad una grande famiglia, l'obsolescenza programmata dalle corporazioni globali, attraverso il servizio reso dai comunicatori visivi, ci mette in empatia estetica con forme e contenuti costruiti ad hoc per creare la disaffezione con quello che si è appena comprato, e desiderare il nuovo modello dello stesso oggetto accessibile già sul mercato. Ecco perchè cambiano in continuazione i tacchi delle scarpe, i colori delle camicette e la forma dei bottoni. Il desiderio di ornamento naturale dell'essere umano è stato oggetto di un'aggressione medianica per alimentare il sistema consumistico basato sulla creazione di nuovo denaro e la distruzione di un'originale relazione tra uomo e natura, e tra uomo e uomo. Di fronte ad un nuovo modello di scarpe mi emoziono perchè sono programmato ad emozionarmi di fronte alla novità. E la novità è la differenza che attiva nuove relazioni nel giardino della mente. Se le novità, come una nuova applicazione per il mio computer, arrivano soltanto dall'esterno allora la mia mente alleggerirà le relazioni con le mie intime emozioni. Sarò più logico e razionale.

Se sono un laureato in economia e non ho nessun mentore che mi abbia raccontato veramente come funziona la meccanica della moneta moderna, allora vedrò allo specchio un bel ragazzo che abbina l'ultimo jeans e maglietta con le sue vecchie ma comode scarpe fatte a mano. Vive la contraddizione tra l'affetto naturale verso lo studio e l'aggressività richiesta dal mercato per coltivare idee che si devono consumare troppo in fretta. Non ho idea da dove arrivi la cerniera, i bottoni e il cotone dei miei pantaloni, ho un taglio di capelli che assomigli a qualche attore famoso, ricordo a malapena il profumo del pranzo della domenica e ho una fidanzata che non vuole sposarsi mai. Se sono un idraulico di città, quando faccio la doccia, guardo fiero la podestà del mio sesso, e sogno il prossimo buco da tappare. Fidanzate che non vogliono sposarsi tradiscono perchè rassegnate alla violenza della pubblicità, con un cervello capace di angosciarsi per sua propria natura. Dolore e sofferenza passano dallo stesso canale della merda. Se sono un docente universitario di storia delle religioni, ormai in pensione, guardo mio figlio che muore per disattenzione del sistema sanitario e penso che non avrebbe mai voluto insegnare storia delle religioni.

Nonostante la globalizzazione porti in seno modelli di standardizzazione a discapito della differenza tra le cose del mondo, stiamo assistendo ad un processo inverso nella società civile. Ogni individuo contribuisce alla rete della diversità della vita con la sua individualità in relazione con la natura e l'uomo. "Ci troviamo in momento in cui in ogni parte del mondo, milioni di persone stanno lavorando per inventare, usare e condividere strumenti, modelli ed idee per cambiare il mondo. Viviamo in un'epoca in cui il numero di persone che lavorano per un mondo migliore sta per esplodere" (Alex Steffen). Le persone stanche della società dell'ignoranza stanno iniziando a seguire il proprio Elemento interiore. Imparando ad ascoltare la realtà dell'anima del mondo e degli uomini. "Non ci sono via d'uscita dalla conclusione che la crescita della popolazione mondiale non può attenersi allo stile di vita dell'Occidente che segue percorsi di sviluppo convenzionali. Le risorse richieste sono vastissime, costosissime e troppo distruttive per gli ecosistemi locali e globali". Il modello consumistico è implosivo, è fallito. Abbiamo bisogno di un nuovo modello di civiltà, di economia, di espressione e di ricerca. Questo nuovo modello

si basa su un alfabeto di parole nutrienti per la parte destra del nostro cervello. Amore, Bellezza, Caos, Dio, Empatia, Fantasia, Gioia, Hydrogen, Intelligenza, Lavoro, Morte, Nascita, Oggetto, Passione, Quadro, Rispetto, Spontaneità, Tensione, Urgenza, Vita e Zero sono chiavi che la mente codifica nel rizoma chimico della massa cerebrale. Nascono relazioni logiche ed emozionali, si coltivano antidoti alla violenza, si inizia a percepire la differenza tra il Vecchio Ordine Mondiale e il Nuovo Disordine Mondiale. L'urgenza della cooperazione delle buone idee è data dalla condizione geopolitica vibrante e sempre più abitata da corruzione, aggressività e disaffezione per sé stessi e gli altri. Il Nuovo Disordine Mondiale è governato dalle buone idee che possono viaggiare alla velocità della luce attraverso gli schermi della rete e gli occhi di un libro. Il Disordine non come opposto all'Ordine, ma come sistema caotico differente che impara a riconoscere e interpretare i limiti entro cui l'intero eco-sistema mondo si tiene in vita. "Nella storia vi sono innumerevoli esempi di innovazioni tecnologiche che hanno contribuito a trasformare le società umane, ma in generale si può dire che le società si danno soltanto le tecnologie che desiderano o di cui hanno bisogno. Se gli antichi romani non avevano le locomotive a vapore, i cinesi le carabine e gli aztechi le carriole, è perché non ne avevano bisogno, non perché non avessero la capacità di inventarle. Non dobbiamo attenderci, quindi, che il progresso tecnologico possa continuare all'infinito con il ritmo attuale. In qualsiasi momento gli investitori e i clienti possono provare un senso di sazietà, e il mondo ripiombare in quella situazione di immobilismo tecnico che, malgrado ciò che è recentemente accaduto in alcune parti del mondo, è stata la regola nella maggior parte dei paesi durante la maggior parte della loro storia" (Felipe Hernandez Armesto). Nel mondo reale il denaro ha la forma di un bel disegno dal valore fisso. Al mercato reale pesci, verdure, spezie e frutti si scambiano per sostenere al meglio la famiglia, la tecnologia è percepita come un buon strumento che non massaggia alcuna mente ed è accessibile a tutti come i chiodi ed il martello in ferramenta. L'economia empatica nasce dal nuovo alfabeto di parole per coltivare solidarietà e non intolleranza. L'economia empatica riporta il denaro alla funzione originale di scambio con qualcosa che io ho. L'economia empatica è in relazione intima con la geografia e la storia dei territori del mondo. L'idea di economia empatica è figlia di idee che hanno avuto una relazione intima – sesso – tra di loro. "Le tecnologie hanno sicuramente accelerato la frequenza delle invenzioni" (Matt Ridley) grazie allo scambio di idee possibile dall'utilizzo di una parte della tecnologia stessa. L'uso della tecnologia da un lato permette di progettare oggetti la cui complessità è incomprensibile dalla singola mente umana e dall'altro conduce ogni singolo individuo a non poter comprendere tutti i livelli che cooperano alla realizzazione di un oggetto tecnologico. I progressi della tecnologia digitale devono essere accessibili, potenzialmente, a tutti. Almeno finché non riusciremo a produrre energia elettrica pulita capace di mantenere in vita il sistema informatico delle telecomunicazioni globali. "La velocità dell'avanzamento tecnologico va affrontata con una consapevolezza che armonizzi i reali valori d'uso, insieme alla capacità creativa d'inventare soluzioni che il sistema-mercato non prevede" (Carlo Infante). Attraverso lo scambio libero di idee informatiche sulla rete internet si è generato un movimento globale – Open Source – che tende a utilizzare le macchine digitali come strumenti che possono realmente aiutare a risolvere i problemi che il mondo interno ed esterno ci pone. L'universo dell'Open Source condivide le parole del nostro alfabeto e permette alle menti dei giovani programmatori di avventurarsi

nella selva radiosa della programmazione. Un'esperienza etica ed estetica che riporta alle origini del cervello elettronico e la ricerca del superamento dei limiti logici della singola mente umana.

Oggi dobbiamo superare i limiti emozionali per armonizzare il rapporto attualmente distruttivo con le risorse della terra (deforestazione, riscaldamento globale, disastri chimici, cementificazione del territorio) frutto di rapporti deviati tra il sogno e la realtà dell'esistenza umana. Il futuro dell'esistenza umana è in serio pericolo. La soluzione è nel guardarsi dentro e capire che la diversità delle nazioni è disegnata dal territorio dove vivono le persone. Le persone di città iniziano a stancarsi dello stress cittadino e dell'obsolescenza attaccata sugli oggetti che possiede. Molte famiglie, connesse alla rete, stanno riuscendo a scambiare di nuovo le ricette e le sementi. L'intelligenza delle emozioni ha permesso di scambiare la tristezza della vita cittadina con la gioia della vita a contatto con la natura. Il progresso tecnologico attivato da un'intelligenza collettiva collegata alla rete arriva spesso allo stadio più avanzato anche in territori del mondo dove la popolazione è abituata a conoscere esattamente forma e funzione degli oggetti che possiede. Pensateci un attimo. Siamo più portati a risolvere il prossimo Sudoku o a veder nascere, crescere e morire una pianta di pomodoro? La risposta dipende dalla nostra attitudine. "L'attitudine è la nostra personale prospettiva del nostro essere e delle nostre circostanze – il nostro angolo sulle cose, la nostra disposizione e il nostro punto di vista emozionale. Molte cose interferiscono con la nostra attitudine, incluso il nostro carattere di base, il nostro spirito, la nostra auto stima, la percezione di chi ci sta accanto e le loro aspettative su di noi. Un indicatore interessante sulla nostra attitudine di base è come pensiamo il ruolo della fortuna nelle nostre vite. Persone che amano quello che fanno, spesso si descrivono come fortunate. Persone che pensano di avere successo nella vita spesso dicono di essere state sfortunate. Incidenti e casualità giocano un ruolo fondamentale nella nostra vita. Ma c'è molto di più oltre la fortuna. Chi riesce a realizzarsi condivide attitudini simili, come la perseveranza, il credere in sé stessi, l'ottimismo, l'ambizione e la frustrazione. Come percepiamo le nostre circostanze e come noi creiamo e cogliamo le opportunità dipende in larga misura in cosa ci aspettiamo da noi stessi" (Ken Robinson).

Grooming digitale

Per colmare il vuoto dell'esistenza metropolitana milioni di persone connesse alla rete hanno aperto i flussi di relazione con la realtà sulla grande rete collettiva e globale attraverso foto, video, parole, riflessioni, vita privata e vita pubblica. Si passa il tempo a rispondere a tutti con qualcosa, seguire il flusso dei propri interessi intercettato sui canali della vita digitale. Un modo per non pensare, ovvero pensare il non pensiero codificato nell'interfaccia amichevole capace di trattenere il mio corpo e allargare il mio spazio di relazione. Un esercizio zen che la mente chiede per soddisfare il desiderio infantile di curiosità, scoperta e sogno. Le persone che incontri nei viaggi online, se non sono ancora nella tua rete, basta un click per farle entrare nel flusso, quelle che hanno già una vita digitale il solo nominarle – taggarle – diventa codice relazionale per i motori di ricerca in grado di scandagliare in pochi secondi la sconfinata memoria digitale dei data base registrati sugli hard disk dei milioni di computer collegati ad internet. Non c'è più confine tra pubblico e privato, tra vita e lavoro, tra vita reale e vita digitale. Anzi, la vita digitale amplifica la percezione della relazione, che da stabile diventa dinamica. Si dice che siamo tra amici. La relazione digitale è equidistante, non permette gerarchie empatiche. Siamo tutti lontani al massimo tre click. Entrando a far parte di un gruppo sociale digitale, la dimensione stessa di amicizia è trasformata dalle proprietà della rete. L'amicizia è istantanea, sempre connessa e selezionabile liberamente. Oggi sei un mio amico, domani non solo non lo sei più, ma ti cancello dalla mia memoria.

L'idea di profilo, di avatar, non è più statica. Non è legata ad una definizione curriculare, ma è basata su quello che stai facendo in questo momento. Pubblicarsi continuamente definisce il profilo, e più alta è la sua posizione sui motori di ricerca e più sembra di stare bene e provare piacere nel mondo reale dello schermo sempre più piatto. Viviamo, spesso senza essere coscienti una vera e propria psichedelia collettiva. Il nostro cervello stimolato dallo schermo interattivo costruisce quotidianamente il viaggio endorfinico degli stimoli sociali digitali. Più tempo dedichiamo al nostro profilo sullo schermo, più crediamo di essere importanti nella comunità. Il tempo dedicato al profilo digitale è spesso senza ricompensa, sfugge ed opacizza le mura del luogo vero dove vive la persona fisica, con il corpo inascoltato e desideroso di legami non digitali.

I primati non umani esprimono i loro legami reciproci attraverso il rituale del grooming: maggiore è la quantità di tempo dedicata alla cerimonia di mutua pulizia, più forte risulta essere la relazione. Con l'ampliarsi dei gruppi, ogni individuo, maschio o femmina che sia, dovrà investire più tempo nel grooming al fine di gestire l'accresciuto numero di relazioni sociali che deve mantenere. Il grooming ha il potere di creare e consolidare i legami sociali, con ogni probabilità, esso stimola il rilascio nel cervello di sostanze chimiche chiamate endorfine, le quali apportano una sensazione di benessere e piacere. L'agenda è il grooming digitale degli esseri umani contemporanei, ci sono appuntamenti importanti, meno importanti, di routine, straordinari, insomma sono operazioni taggabili e istantaneamente condivisibili online. Gli eventi della vita lavorativa, quindi se resi pubblici sulla rete hanno una buona probabilità di cavalcare una delle creste del momento. Infatti il lavoro digitale è spesso condito di lavoro per il mantenimento del profilo online che ci ricompensa con scariche di bit in forma di endorfine. Nel world wide web tutto è adesso. Il presente fluisce e fallisce. L'adesso in real time è scandito dalla vita comunicata in immagini e parole di milioni di persone che si specchiano negli schermi interattivi collegati alla rete. Persone lontane con il corpo ma vicine con la mente.

Il villaggio globale presagito da McLuhan si è compiuto dopo l'11 settembre soprattutto nella realizzazione di un modello condiviso di linguaggio di comunicazione e gestione della società civile. Le parole del mondo nuovo della comunicazione

derivano dalle parole della guerra: target, focus on, agenda, strategy, brain storming, think thank. Parole che sono entrate nel nostro vocabolario neurale, come un virus che turba la vita di una tranquilla colonia di batteri. Queste parole hanno combattuto con le parole della poesia o dei dialetti, ed hanno vinto agevolmente perchè la parola guerra è un meme molto energetico. Agisce sulle zone del cervello che controllano gli istinti alla sopravvivenza e regolano l'attrazione sessuale. All'inizio degli anni novanta, quando ancora non era stato inventato il world wide web, l'unica risposta al cosa stai facendo adesso sarebbe stata sicuramente: siamo in guerra! L'attacco alle torri gemelle (2001) vissuto in telepresenza ha lasciato alle nuove generazioni un mondo digitale da ricostruire, post-bellico. Ma dopo ogni guerra c'è un boom figlio della voglia di continuare a sperare in un mondo migliore. La rinascita post 9.11 è stata la scoperta del secondo web. Ovvero tutte le applicazioni scritte in meno di un decennio per la comunicazione online attraverso la tecnologia del world wide web potevano già permettere a chiunque di pubblicarsi sulla rete e condividere quello che stava facendo, se lo sapeva fare e conosceva i codici di rappresentazione comprensibili dalle macchine in rete (server/client). Nel 2004 Tim O'Really in una conferenza istantaneamente storica annuncia il secondo web nominandolo Web 2.0, proprio come la nuova versione di una precedente applicazione software. Quale il web è, e rimane, anche se gli effetti sulla conoscenza e coscienza degli umani sono stati talmente inaspettati per le generazioni del vecchio web che non si capisce come mai non ci si aveva pensato prima. Effettivamente prima del 2001 non c'era bisogno del web 2.0. Le relazioni sociali in buona parte dell'Europa si svolgevano ancora in piazza per i più anziani, a scuola per i ragazzini e al lavoro per gli adulti. L'unico schermo comune era il televisore. Un televisore sempre più grande ed invadente. I flussi di informazione sempre più precari e visivamente poco suadenti viaggiano in forma monodirezionale dalla televisione alla persona. Il senso di controllo del telecomando è illusorio e foriero di isolamento mentale. Lo schermo interattivo è arrivato nelle case della gente come una sorta di liberazione dal potere rimbecillante della televisione. La rete al tempo del web 2.0 non è più un villaggio globale (McLuhan, 1969) ma una enorme città globale, con la dimensione economica e sociale radicalmente diversa rispetto alle regole di convivenza e sopravvivenza del piccolo villaggio dell'internet prima del primo web. Le tecnologie della rete sono edifici abitati dal tempo di collegamento di milioni di persone incanalate attraverso lo schermo del computer in flussi di interesse, visibili in roteanti nuvole di parole chiave – tag – ed accessibili attraverso la freccia puntata su un hyperlink. L'accesso istantaneo alle informazioni che chiunque può liberamente classificare secondo la descrizione di una propria passione (folksonomy) ricompensa l'utente con una buona possibilità di incontrare altre persone con gli stessi interessi, visto che non ha più tempo di andare in piazza, o la piazza non esiste perchè abita in una metropoli. Il web 2.0 è stato scoperto come l'America da Cristoforo Colombo, il continente era già tutto lì, bastava andare a sbatterci la testa.

Programmare è come cucinare

Programmare è come cucinare. L'arte della cucina richiede fantasia, inventiva, creatività ed intelligenza per immaginare nuovi sapori, conoscere nuovi ingredienti, imparare nuovi procedimenti e servire per sé e per gli altri piatti squisiti. La novità richiede pratica e volontà nel superare difficoltà e fallimenti. Ci vuole un niente per bruciare una semplice frittata o confondere il sale per lo zucchero e rovinare un dolce. La programmazione, l'arte di scrivere codice comprensibile ed elaborabile dal cervello elettronico, permette di servire per sé e per gli altri prelibati programmi (software) che quando vengono cotti a puntino regalano grandi soddisfazioni e piacere.

Lo studente italiano di materie artistiche, nei confronti del software, è come l'utente di un fast food, mangia piatti tutti uguali e non ha assolutamente accesso in cucina. Oggi la cucina del software non è racchiusa tra mura ma distribuita su internet. Le comunità di nuovi programmatori nate dopo la maturità "personale" del computer, avvenuta verso la fine degli anni ottanta ed esplosa grazie alla facilità di pubblicazione del world wide web, hanno iniziato a condividere frammenti di codice capaci di far funzionare un computer e di riportare in forma logica i problemi della vita reale in rapporto allo schermo interattivo. I problemi espressi in forma logica assomigliano alle ricette segrete dei grandi cuochi ed hanno un grande fascino quando ne assaporiamo il risultato finale. Spesso un piatto realizzato da un cuoco di fama ha costi elevati, così come alcuni programmi di comune utilizzo quali Adobe Photoshop e Adobe Flash. Lo spirito del computer ha diviso il mondo digitale in processi viziosi come quelli instaurati dalla chiusura del codice (Microsoft, Apple, Adobe, ecc..) e in processi virtuosi come quelli dell'apertura del codice (Linux, GLP, ecc..). Il codice libero, spesso inteso come codice gratuito, è una filosofia che si avvicina all'idea di libertà di parola, piuttosto che alla libertà di non pagare al ristorante. Per cucinare un buon programma è fondamentale conoscere gli ingredienti e l'ambiente in cui operare. La materia prima di un programma è il numero, nella sua forma pura di misura del mondo. Un numero, ad esempio il 10, può indicare tutte le misure che conosciamo sia del mondo reale (metri, litri, atmosfere, gradi, velocità) sia del mondo digitale (byte, pixel, frames al secondo) senza modificare la natura del numero 10. In realtà la nostra capacità di astrazione porta alcuni numeri ad avere significati metaforici (il numero dieci fa pensare ad un attaccante, oppure ad un voto più alto). Il computer vive grazie alla sua capacità di interpretare soltanto due numeri: lo zero e l'uno. Le sequenze di zero ed uno formano parole in codice che il computer elabora nel suo cervello elettronico attraverso il controllo dei dati in ingresso, un'elaborazione algebrica su questi numeri e infine il risultato che viene salvato in memoria. La memoria di un computer è come un'enorme libreria di cui ne vediamo l'etichetta ed attraverso di questa accediamo al suo contenuto. Il modo in cui i dati vengono elaborati dal computer apre all'universo della logica e della matematica applicata che ha visto personaggi come Wiener, Turing e Von Neuman scrivere la storia della più grande sfida dell'uomo lanciata alla comprensione e codifica della propria stessa intelligenza.

Quando si entra nella cucina di un artista digitale non è richiesto di conoscere come costruire la cucina stessa, ma è fondamentale comprendere la sua struttura, le sue funzionalità e iniziare a interpretare in maniera personale i problemi che una particolare ricetta richiede. C'è un detto popolare salentino che recita "l'ecchiu rrubba" – l'occhio carpisce i segreti – ed è spesso usato dalle madri per trasmettere ai figli la conoscenza della preparazione di un piatto. Come in ogni cucina che si rispetti riusciamo a leggere la geografia e la storia di un territorio. Le ricette, gli ingredienti e i procedimenti sono lo specchio della cultura di una terra. I migliori cuochi del salento sono ancora gli stessi contadini che conoscono non solo l'arte di cucinare i cibi, ma possiedono anche i segreti per farli crescere e riprodurre. Una semplice frittata nasconde dietro il profumo intenso dell'uovo cotto nell'olio bollente un'aia con le galline che scambettano alla ricerca di qualche chicco di grano o di qualche pietrolina per immagazzinare calcare. Nell'odore acre dell'uovo sbattuto c'è tutta la pazienza del pulire l'aia, di accudire un'uliveto, di raccogliere le olive e di aspettare il prelibato frutto della sperimatura. Oggi compriamo tutti gli ingredienti al supermercato e in cambio di denaro lasciamo che la nostra intelligenza possa essere utilizzata per cercare nuove ricette, sulla base della nostra curiosità e capacità di inventare. La conoscenza dei processi di elaborazione del computer sono proprio i segreti nascosti dietro lo schermo e oggi possiamo comprare il computer al supermercato, proprio come le uova e l'olio. Per uno studente di un'Accademia italiana comprare un computer significa emulare il proprio compagno, collegarsi a internet per godere della pubblica piazza espressa dal web 2.0 e per dannarsi nella scrittura della tesi. Soltanto in casi molto rari viene spiegata la magia del computer e la possibilità di utilizzare il cervello elettronico come strumento intelligente a servizio dei problemi dell'arte. Il parallelo con il cibo preconfezionato può continuare se pensiamo alle tante applicazioni che permettono di scaldare un'idea preconfezionata e servire a sé ed agli altri qualcosa di cui non si conosce l'essenza. Vengono alla mente le vignette di Mafalda che odiava la solita minestra servita da una madre vittima della rivoluzione consumistica. La maggior parte delle applicazioni continuano ad alimentare una fantasia ricombinante che non porta all'inventiva ed all'immaginazione, ma piuttosto impone standard visivi e modalità di interazione che limitano la creatività dell'artista.

I pionieri della Computer Art erano matematici, fisici e scienziati che avevano intravisto nei nuovi schermi collegati al cervello elettronico di metà novecento un modo per esplorare e raccontare le proprie storie e visioni digitali. Da allora ci sono in giro per il pianeta festival, rassegne e centri di ricerca in cui arte e scienza producono una narrazione digitale in cui lo spettatore diventa parte attiva e interattiva della storia. L'universo aperto dall'arte con il computer ha una struttura multidimensione in cui la natura procedurale, partecipatoria, spaziale ed enciclopedica del computer si interseca con l'immaginazione dell'artista. L'apparato cognitivo è immerso in una dimensione di stimoli multi sensoriali che interferiscono con i reticoli (pattern) della visione, dell'ascolto e del tatto attraverso l'interazione con lo schermo, la tastiera, il mouse e tutte le periferiche di input ed output che sono state inventate per rendere il computer prossimo all'uomo. Certo, il computer non è in grado di innamorarsi o provare piacere per una frittata che profuma di menta fresca, ma riesce ad elaborare una quantità di dati talmente elevata che inizia ad avvicinarsi a quello necessario alla mente umana per processare emozioni intense come l'amore o il gusto. Gli scienziati stanno scommettendo sul momento in cui

la macchina sarà in grado di vivere da sola nel mondo. Credo che per arrivare a questo il computer ha bisogno ancora di diverse generazioni di programmatori.

Il segno digitale rispetto alla staticità della carta e della fotografia e la dinamicità del cinema e del video, aggiunge un comportamento nuovo all'immagine che è interattiva per natura. L'immagine interattiva incorpora la bellezza del segno e la multi dimensionalità delle nuove cornici, per liberare una forma in cui il contenuto può rispondere attivamente alle azioni dell'utente o dello spettatore. La scrittura di codice permette allo studente di utilizzare con coscienza entrambi gli emisferi cerebrali. La parte destra del cervello, per natura, inter-agisce nel processo di visualizzazione di un'idea (immaginare e sentire il profumo di una fittata alla menta), mentre la parte sinistra si preoccupa soprattutto di intervenire quando ci sono da risolvere problematiche complesse (seguire un preciso procedimento che dagli ingredienti di base porta al piatto finale), come quelle relative alla programmazione ed elaborazione di immagini sintetiche con un computer. Lo studente che si avvicina alla programmazione del computer si trova di fronte ad un processo creativo percepito come nuovo e stimolante, dove la comprensione e utilizzo del computer diventa la mappa dove orientare le proprie visioni e meglio interpretare la quotidianità della società mediocratica in cui si trova ad essere un artista. La società in cui viviamo è il risultato di un continuo movimento entropico verso equilibri che non sono più statici, come la carta, ma dinamici come lo schermo sbrillucicante del computer.



Ringraziamenti

Spero che l'esplorazione visiva proposta in questo libro vi abbia incuriosito a continuare il viaggio di ricerca di segni transculturali, almeno quanto mi sono divertito negli ultimi vent'anni, da quando appena sedicenne ho incontrato il computer e la suo misterioso linguaggio di comunicazione fatto di schermi e numeri. Ho deciso di dedicare questo libro a tutti quanti ho incontrato dentro e fuori il computer perchè la vita ti regala relazioni profonde con persone vicine e lontane. Relazioni che quando diventano prossime e stabili fanno emergere livelli altissimi di empatia.

Sono tanti quelli che mi hanno aiutato a continuare la mia ricerca artistica e scientifica nel rapporto tra l'uomo e la macchina. Con Luca Barbeni, Sebastiano Vitale ed Enrico Ascoli (80/81) abbiamo abitato un'isola digitale che oggi, grazie all'attenzione di Nora Barry, è citata come cinema online in una pubblicazione del MIT. A Kenneth Aronson (Hell.com) devo la possibilità più unica che rara di essermi sentito una rock star, quando un mio codice manteneva un ambiente interattivo online visitato da migliaia di persone al giorno, per due anni. Grazie ai professori Carlo Infante e Gino Santoro ho riscoperto il sud, con le sue tradizioni e contraddizioni di inizio millennio. A sud ho conosciuto il teatro sociale dell'Oistros, la caparbieta del gruppo TelaTeatro e corpi danzanti del Balletto dell'Esperia, la telecamera di Raffaella Rivi ed il pianoforte di Elena Gigante. A nord ho conosciuto il palcoscenico multimediale di Giuseppe Zambon, gli ambienti sensibili di Paolo Atzori, l'attenzione critica di Franco Torriani, le nottate di studi universitari con Agostino Tripodi e Mimmo Gigante, la tesi in intelligenza artificiale con il prof. Lorenzo Lombardo. Mi ha inorgoglito mascherarmi da pirata con Markos Novak, giocare ai Coloni di Katan con Bruce Stearling, cenare con Stelarc, montare una mostra con Studio Azzurro ed essere stato allievo anche se solo per un master estivo di Merel Mirage e Kris Krois. Fondamentale per la mia crescita come artista e ricercatore è stato l'accesso a qualche classe di studenti concesso dal direttore dell'Accademia di Belle Arti di Lecce prof. Giacinto Leone. Tra le mura centenarie dell'Istituzione ho incrociato la passione della prof. Grazia Tagliente nel spedirmi in giro per l'Europa con il progetto Erasmus. Il primo viaggio è stato presso l'Accademia di Belle Arti di Ljubljana dove ho incontrato la magia della comunicazione visiva del prof. Zdravko Papic e l'entusiasmo creativo di Martin Petric. Sono riconoscente a Desin Rojo (aka Jaromil), Alex D'Elia (aka acme), Asbesto Molesto Zaverio (aka Asbesto Molesto) e a tutto il FreakNet per l'amore verso questo strano oggetto che è il computer e la loro filosofia hacker di libertà ed ecologia. Non posso dimenticare le origini di artista digitale condivise con Davide Bramante e le attuali ricerche sull'interazione extra schermo insieme a Davide Di Donfrancesco (terza di copertina). Infine sento di ringraziare i miei genitori Giuseppe ed Erodiliana, mia sorella Donatella con lo sposo Luigi per la pazienza e l'amore che quotidianamente mi fanno sentire vivo.

Antonio Rollo
Castri di Lecce, novembre 2010

