

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI GENOVA



DOTTORATO IN DIGITAL HUMANITIES.
Tecnologie digitali, arti, lingue, cultura e comunicazione
Curriculum di arte spettacolo e tecnologie multimediali
XXX Ciclo

TESI DI DOTTORATO

*Collecting pictures: operazioni estetiche
nell'immateriale visivo digitale*

Tutor:

Prof.ssa Paola Valenti

Prof.ssa Maurizia Migliorini

Coordinatore:

Prof. Giovanni Adorni

Candidata:

Serena Dafne Magnani

Anno Accademico 2017/2018

Indice

<i>Sul limite</i>	p. 1
<i>Prosumer, artista, immagine</i>	p. 8
<i>Finestre, paesaggi</i>	p. 17
<i>Le parole, le cose, gli algoritmi: Google Search</i>	p. 29
<i>Le appendici della parola. Paratesto, errori, lapsus: Google Books</i>	p. 52
<i>Strada, paesaggio, spazio: Google Earth</i>	p. 63
<i>L'immagine dell'oggetto artistico: Google Cultural Institute</i>	p. 95
<i>L'immagine della merce: Ebay, Craigslist</i>	p. 116
<i>L'immagine in vendita: la Stock Photography</i>	p. 127
<i>Un cabinet d'amateur delle immagini: Flickr</i>	p. 134
<i>Ai limiti dell'immagine: Healing/Touching images</i>	p. 160
<i>Il mondo novo</i>	p. 168
Bibliografia	p. 172

SUL LIMITE



Kurt Caviezel, *Animals*, 2012

Un insetto staziona sul limite dell'immagine, in un frame dalla serie *Animals* di Kurt Caviezel. Le ali ferme, le zampe allargate ad ancorare unghie e tarsomeri, disvelano la presenza di una superficie d'appoggio: piano trasparente eppure materiale, è lo schermo di una delle oltre 15000 webcam pubbliche monitorate dall'artista svizzero nel corso degli ultimi sedici anni. La bassa qualità esclude a priori una finalità scientifica della ripresa,

come lo sguardo privo di attenzioni narrative o indugio macroscopico denota l'assenza di una regia umana: l'immagine porta il marchio del dispositivo che la produce e ne detta le condizioni di visibilità, definendo la legge di un suo specifico regime scopico¹, in questo caso il controllo di una porzione del mondo. Se la telecamera di sorveglianza implica una *visione senza sguardo*², 24 ore su 24, in un circuito chiuso di realtà, le immagini che produce sono destinate ad un'archiviazione preventiva, il cui consumo è solo in fieri e correlato ad una posteriorità eventuale. L'intervento di Kurt Caviezel ristabilisce un momento dello sguardo all'interno del flusso visivo, intercettando, nell'accidentale incursione dell'insetto, l'istante di disvelamento, *tramite schermo*, del medium, e lo rimette in circolazione, *tramite screenshot*, nel sistema artistico.

L'operazione di salvataggio e ricollocazione del materiale iconico digitale - anonimo, non autoriale o machine-made - esercitata in una forma di espiatione quasi parossistica del destino di indifferenza visiva a cui soggiacciono oggi le immagini, contraddistingue un'ampia parte delle pratiche artistiche *post internet*, e costituisce l'oggetto specifico della ricerca. Alla luce di una prospettiva ormai secolare di naturalizzazione del gesto radicale di Duchamp in una consuetudine di strategia artistica e di consumo culturale, l'appropriazione non possiede più l'originale portato critico, ma è confluita in una modalità diffusa di partecipazione alla vita dell'immagine. Il lavoro appropriativo si situa quindi oggi in una rischiosa posizione pericolante, in bilico tra prassi mainstream sociale e stanchezza artistica della *"reiterazione del gesto debole"*³, come denunciato da Groys. Specularmente, accettata e consapevolmente usata come poetica estesa del limite, tra fragilità e resilienza, umano e macchinico, può ancora rappresentare una possibilità di riscatto creativo delle immagini in un'era di crisi.

Nell'ambito delle pratiche artistiche contemporanee *after internet*⁴, restringere il campo d'indagine all'immagine digitale autoctona della rete fornisce agli artisti un canone, un

¹ Il concetto di "regime scopico", introdotto da Christian Metz in *Le signifiant imaginaire*, UGE, Paris 1977 (trad. it. *Cinema e psicanalisi. Il significante immaginario*, Marsilio, Venezia 1980) in merito alle dinamiche dello sguardo nel cinema, tra spettatorialità e voyeurismo, è stato ripreso con un'accezione più ampia da Martin Jay, *Scopic regimes of modernity*, in Hal Foster, *Vision and visuality*, Bay Press, Seattle 1988, p. 3-23. Vedasi anche Antonio Somaini, *Il luogo dello spettatore. Forme dello sguardo nella cultura delle immagini*, Vita e pensiero editore, Milano 2005.

² Paul Virilio, *La macchina che vede. L'automazione della percezione*, Sugarco edizioni, Milano 1989, p. 123.

³ Boris Groys, *Going Public. Scrivere d'arte in chiave non estetica*, postmediabooks, Milano 2013, p. 73-76.

⁴ La definizione "*after internet*" è mediata dall'artista Marisa Olson: "*What I make is less art 'on' the Internet than it is art 'after' the Internet. It's the yield of my compulsive surfing and downloading. I create performances, songs, photos, texts, or installations directly derived from materials on the Internet or my activity there.*". Marisa Olson, citata in Lauren Cornell, *Net result: closing the gap between art and life online*, Timeout New York, 9-15 febbraio 2006:69. Il termine sottende quella che verrà in seguito definita, sia dall'artista che dal critico Gene McHugh, la metodologia operativa *post-internet*. Vedasi anche Marisa Olson, *Lost not found: the circulation of images in digital culture*, in Lauren Cornell, Ed Halter (a cura di), *Mass Effect. Art and the Internet in The Twenty-first Century*, The MIT Press, Cambridge-London 2015, pp.159-166; Gene McHugh, *Post Internet*, Link Editions, Brescia 2011; *The context of the Digital: A Brief Inquiry*

metodo che aiuti a contenere l'angoscia di un materiale iperproliferante e ingestibile. Come tutti i dispositivi metodologici, va forzato con linee di enunciazione, di incrinatura, dall'interno o immediatamente all'esterno, le cui traiettorie costituiscono un costante intreccio e groviglio tra stratificazione e sedimentazione, attualizzazione e creatività.⁵

In quest'ottica è possibile leggere le opere oggetto della disamina di ricerca nel solco di una continuità convergente o nella divergenza con la tradizione della visione artistica, distinguendo in esse "ciò che appartiene alla storia e ciò che appartiene all'attuale", e le tracce, sempre più significative, dell'engagement degli artisti con il linguaggio del medium della rete.⁶

Tornare a considerare gli insetti di Caviezel permette di riflettere sul limite, sull'invisibile materialità del display della telecamera che consente in un'inedita visione, tramite il ribaltamento della postura dell'insetto, la rivelazione della superficie limite d'intersezione che separa l'osservatore dalla realtà ripresa o rappresentata. Sulla soglia dello schermo e dell'immagine appropriata, l'operazione può costituirsi come esempio funzionale a illustrare questo paradigma di esplicitazione di novità e tradizione attraverso il pretesto dell'immagine trovata.

L'insetto riappare ciclicamente, nella storia delle immagini, ogni qualvolta si tenda un linguaggio al limite delle sue possibilità espressive. La sua illusoria incursione sulla superficie del quadro conduce il gioco della mimesis dalla materialità della pittura all'immaterialità della dimensione pittorica, grazie alla potenza tecnica - nell'accezione filologica di τέχνη, perizia, abilità - dell'artista. Filostrato Maggiore, con un'ekfrasis, nel corpus delle sue *Immagini*, "mise en abyme"⁷ del mito di Narciso dove tutto è specularità e rifrazione ingannevole, restituisce una testimonianza poetica - *ut pictura poësis* - dell'insetto come accessorio del topos dell'artificio artistico:

"Fedele alla verità, la pittura ci mostra la goccia di rugiada sospesa ai fiori: un'ape si posa sul fiore e non saprei dire se è stata ingannata dalla pittura, o se siamo noi a ingannarci credendo che esista realmente".⁸

into *Online Relationship*, in Omar Kholeif, *You Are Here. Art After the Internet*, Cornerhouse, Manchester 2014, pp. 28-35.

⁵ cfr. Gilles Deleuze, *Che cos'è un dispositivo?*, Cronopio, Napoli 2010, p.20.

⁶ Gilles Deleuze, *ibid.*, p.27.

⁷ L'espressione "mise en abyme" è stata coniata da André Gide nel suo Diario (1893), e fa specificamente riferimento al tema della "pittura nella pittura", paragonandola al suo procedimento creativo letterario messo nel suo testo del Narciso. Vedasi Victor Stoichita, *L'invenzione del quadro. Arte, artefici e artefici nella pittura europea*, il Saggiatore, Milano 1998, nota 18, p. 289.

⁸ Filostrato (a cura di Andrea L. Carbone), *Immagini*, duepunti edizioni, Palermo 2008, I.23, p. 46.



Petrus Christus, *Ritratto di un certosino* (particolare), 1446

Nella mimesis la pittura incarna “il desiderio di un dipinto così trasparente al mondo sensibile da esserne il sogno allo specchio, il fantasma di uno specchio allo specchio.”⁹ Trappola, rete, ragnatela, secondo Marin, che involontariamente riporta la seduzione del mimetismo pittorico alla metafora entomologica. L’insetto dipinto è *parergon*¹⁰, figura di tramite tra la virtualità della pittura e il realismo della simulazione: sul bordo della cornice stagliata sulla tonaca bianca del Certosino nel quadro di Petrus Christus (1446), posato sulle pieghe del copricapo di un’anonima dama (*Ritratto di donna della famiglia Hofer*, 1470), si muove strisciando sul limite della scena sacra come la lumaca che ossessiona la lettura di Daniel Arasse dell’*Annunciazione* di Francesco Del Cossa (1470)¹¹. Ancora, si insinua nel memento mori, sul cranio rivelato ai pastori nell’*Et in Arcadia Ego* di Guercino (1618-1622), ennesimo tentativo di traduzione materica di quella impossibile trasparenza al mondo sensibile.

La *musca depicta*¹² e quella catturata dagli screenshot delle webcam sono dunque fenomeni che appartengono a specifici regimi scopici e di produzione tecnico-culturale delle immagini, figure *revenants*, tra continuità e divergenza. Ma transitando dalla tradizione alla contemporaneità, la tecnologia incornicia il reale istituendo un nuovo campo di visibilità che restituisce in maniera mimetica quello che si trova *oltre* il dispositivo - ben oltre la rivelazione del retro dell’immagine nei trompe l’œil analizzati da Stoichita nell’*Invenzione del quadro* - e al contempo predispone l’ulteriore schermatura dell’interfaccia, scena della relazione tra il suo meccanismo e il mondo.

⁹ Louis Marin, *Della rappresentazione*, Meltemi, Roma 2002, p. 122.

¹⁰ Per il concetto di *parergon* vedasi Jacques Derrida, *La verità in pittura*, Newton Compton, Roma 1981; Victor I. Stoichita, *L’invenzione del quadro*, il Saggiatore, Milano 1998, p. 35-39.

¹¹ Daniel Arasse, *Lo sguardo della lumaca*, in *Non si vede niente. Descrizioni*, Einaudi, Torino 2013, pp. 19-39.

¹² Sulla presenza simbolica degli insetti nella pittura vedasi André Chastel, *Musca depicta*, FMR editore, Parma 1984.

Al contrario della mimesis, dove la tecnica umana è rivelata tramite effetto di materialità, la tecnologia digitale è intuibile ma immateriale dispositivo di intercettazione - come la webcam a cui fa ricorso Caviezel - in cui la mediazione del reale si fa trasparente e le immagini sono rese presenti allo stesso modo in cui lo schermo fissa, nella sua duplice valenza di visione e supporto, gli insetti sul suo display.

Allo stesso modo gli artisti, in questa intersezione tra dispositivi di immaterialità e materialità, tra immagine e medium, possono situarsi sul limite di un diaframma concettuale, come l'invenzione di una virtuale "*finestra aperta per donde io miri*"¹³ di Leon Battista Alberti, attraverso cui traguardare il mondo delle immagini.

Ennesimo topos artistico e letterario, anche la finestra è un luogo culturalmente connotato dello sguardo¹⁴, spazio di pensiero e costruzione visiva che articola una dialettica tra interno ed esterno, e trasforma il "fuori" in un paesaggio. Una metafora resiliente, che sopravvive, assorbita e rimediata,¹⁵ nello scenario trasformato dalla digitalizzazione, come testimonia l'adozione del prestito linguistico "*window*" che traduce in maniere trasparente¹⁶ e naturale, nell'interfaccia grafica del PC, un campo d'azione relazionale uomo-macchina "autoctono" aprendolo su un orizzonte pregresso di conoscenze.

Nella mise en abyme della finestra virtuale, la vista che si offre allo sguardo coincide con la topografia variabile degli "ecosistemi" di rete. La sensazione atmosferica dell'iconosfera teorizzata agli esordi della massificazione e sedimentazione iconica pre-digitale, codificata dalle letture critiche di Gilbert-Cohen Séat, Dorfles, Eco, Gubern¹⁷, si stempera, anche a livello di teorizzazione, nella dimensione paesaggistica estesa e

¹³ Leon Battista Alberti, *De Pictura*, 1435, paragrafo 19.

¹⁴ Per un approfondimento del tema della finestra come dispositivo ottico e letterario della modernità, vedasi Silvio Curletto, *Finestre. Immagini letterarie di uno spazio perduto*, Edizioni ETS, Pisa 2003; Gérard Wajcman, *Fenêtre: chroniques du regard et de l'intime*, Verdier, Lagrasse 2004; Louise Charbonnier, *Cadre et regard: généalogie d'un dispositif*, L'Harmattan, Paris 2007.

¹⁵ Per il concetto di *rimediazione-remediation* vedasi Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini studio, Milano 2013.

¹⁶ Il requisito della "trasparenza" per le metafore atte a tradurre, nell'human computer interaction, processi computazionali astratti, viene esplicitato in J.M. Carroll, J. C. Thomas, *Metaphor and the Cognitive Representation of Computing Systems*, in *IEEE Transactions on Systems, Man and Cybernetics*, 12(2), New York City, Institute of Electrical and Electronics Engineer, 1982, p. 107-116. Per Simon Penny la trasparenza significa che l'interfaccia scompare sullo sfondo esperienziale, mentre l'analogia sulla quale si basa il software passa in primo piano; cfr. Simon Penny, *Critical Issues in Electronic media*, State University of New York, New York 1995, p.55.

¹⁷ Proposto nel 1959 da Gilbert-Cohen Séat, il termine "iconosfera" designa l'ecosistema culturale "formato por los mensajes icónicos audiovisuales que envuelven al ser humano, basado en interacciones dinámicas entre los diferentes medios de comunicación y entre éstos y sus audiencias" (Gubern, 1996; p.183). Il termine viene adottato largamente nella riflessione critica anni sessanta sul panorama iconografico massmediale come proliferazione intertestuale di riferimenti iconografici; vedasi gli studi di Umberto Eco, *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della comunicazione di massa*, Bompiani 1964; Gillo Dorfles, *Nuovi riti. Nuovi miti*, Einaudi, Torino 1965; Roman Gubern, *La mirada opulenta: exploración de la iconosfera contemporánea*, Gustavo Gili, Barcelona 1987; *Del bisonte a la realidad virtual, la escena y el laberinto*, Anagrama, Barcelona 1996.

normalizzata dell'*iconoscape* o del *mediascape*¹⁸. Paesaggio non puramente arcadico o locus amoenus, per quanto una dimensione ludica ne abbia determinato e consolidato una buona parte della geografia sociale; instabile, in continuo mutamento e sedimentazione, senza dubbio, un luogo d'interesse plasmato in sinergia dall'esperienza dello spettatore. Se il paesaggio rappresenta una dimensione convenzionale del fare artistico, riflesso metaforico delle oscillazioni dialettiche tra natura e cultura, uomo e ambiente, nell'indugiare lo sguardo sulla rete, nell'esplorazione sistematica dei suoi ambienti, gli artisti emersi durante il percorso di ricerca sono atavicamente e modernamente alfieri del vedutismo di un nuovo panorama iconico. Ne è dimostrazione l'ossessione per i dispositivi ottici che consentano l'apertura del campo dello sguardo, l'estensione della visibilità, dal minimo dettaglio alla complessità di un panotticismo satellitare, come pure, specularmente, l'attenzione per la scena di genere, il vernacolare, il ricorrente.

L'operazione si muove in continuità con la tradizione, ma con una predisposizione a posizionarsi sul limite, come gli insetti di Caviezel, feticci metaforici di questa introduzione, e guardare al paesaggio - quello storicizzato della dimensione artistica, e quello del presente - alle loro spalle, nella restituzione speculare che gli offre il medium. Senza ritagliarsi fuori dal riflesso, perché "*apparteniamo a dei dispositivi ed agiamo in essi*"¹⁹, e uno dei modi di essere artisti è quello di sapersi misurare, tra critica ed accettazione, con l'appartenenza ad un sistema.

Di fronte alla pluralità sorgiva delle immagini digitali, scegliere di lavorare esclusivamente con le immagini trovate, siano esse *man made* o, in misura sempre maggiore, *machine made*, è davvero un esercizio retorico del limite, astratto e labile quanto la convenzione cartografica. Contenere l'illimitato, definire una specifica riserva di caccia e raccolta, o lasciare che i confini decadano, sotto la pressione del refresh iconico; resistere o subire alle lusinghiere promesse delle straordinarie capacità dell'immaginazione algoritmica nel tentativo di governare l'inesauribile, sono le polarità, binarie come la natura del digitale esige, del limite in cui si gioca oggi l'appropriazione. In linea con una riflessione critica che, negli ultimi venti anni, ha teorizzato e dissezionato il *visual turn* contemporaneo, nella consapevolezza del continuo affiorare, in una cultura condivisa, di frammenti di memi visivi che affondano le radici nel passato, la ricerca mira ad analizzare etologia e topografia di un sistema artistico autosufficiente di prelievo e

¹⁸ Il concetto di "*mediascape*" compare per la prima volta in Arjun Appadurai, *Disjuncture and difference in the global cultural economy*, in *Theory Culture Society* 7, 1990, pp. 295-310.

¹⁹ Gilles Deleuze, op. cit., p. 27.

rilocalizzazione di forme iconiche, interdipendente con l'infrastruttura stessa del medium che le espone e dispone.

Con l'immagine, contro l'immagine, ossessionati dalla bassa e dall'alta qualità; colpendo a morte l'autore, e portando in trionfo il prosumer; gli artisti clonano o tassidermizzano, per ipermediazione o disvelamento mediale, nell'infinita possibile concatenazione binaria dell'agire verso le immagini, ma soprattutto cercando di rispondere alla loro agency e richiesta d'attenzione, che da sempre è campo e limite espanso della ricerca dell'artista e dello storico dell'arte.



Erik Kessels, *My feet (I'm bored)*, 2014

“Le immagini si dividono in due grandi gruppi opposti: il primo gruppo deriva dall’essere circondati dagli eventi e l’altro gruppo dal circondarli. Questo “essere dentro a una cosa” e “guardare una cosa da fuori”; la “sensazione concava” e la “sensazione convessa”; l’essere spaziale”, l’essere oggettivo”; la “penetrazione” e la “contemplazione” si ripetono in tante altre antitesi dell’esperienza e in tante loro immagini linguistiche, che è lecito supporre di una antichissima forma dualistica dell’esperienza umana.”²⁰

Come Musil, si potrebbe reiterare una giaculatoria estremamente pertinente di antinomie che riassumono l’esperienza e le modalità di interazione con le immagini digitali.

L’emergenza di una nuova forma di spettatorialità creativa contraddistingue la ridefinizione dello scenario iconico post digitale. Il violento rivolgimento della tradizione che Benjamin, nel 1936, codificava nell’urgenza vivissima delle masse di “rendere le

²⁰ Robert Musil, *L’uomo senza qualità*, 1943

*cose, spazialmente e umanamente, più vicine*²¹ non si è semplicemente attualizzato nell'elaborazione di forme di fruizione collettiva senza filtri culturali, dell'esperienza culturale - il cinema, come ipotizzava Benjamin - ma, attraverso la rivoluzione digitale, si è incarnato nell'impadronirsi in maniera diretta della produzione dei contenuti. La riproducibilità tecnica ha tradotto l'avvicinamento non in una corsa verso un traguardo sempre troppo lontano, ma in una staffetta: un passaggio di testimone, tra tecnologia e fruitore, che ogni volta conduce a riconsiderare come affrontare il tratto di percorso successivo, e produce un risultato collaborativo.

Se la fotografia in sé ha messo in campo una nuova modalità tecnica di riproduzione della realtà, è lo sviluppo tecnologico dell'apparecchio, la sua declinazione commerciale in forme sempre più semplificate ed accessibili, a influenzare in maniera significativa la democratizzazione del processo di produzione delle immagini, e a incentivare una serie di usi sociali specifici.²² Il passaggio al digitale, intorno agli anni novanta, svincola progressivamente la produzione e la conservazione delle immagini dalla tirannia del supporto materiale: l'assenza di tempi di attesa e di limiti genera un ipertrofismo bulimico nei confronti del fotografabile, segnando l'incipit di nuovi pattern narrativi. Ennesimo giro di vite tecnologico, la compenetrazione metamediale dello strumento fotografico nello smartphone potenzia nuove forme espressive, introducendo una portabilità costante del gesto fotografico nel quotidiano. È l'ergonomia dell'oggetto a suggerire ancora il gesto fotografico digitale per eccellenza, il selfie, che unisce strumento e creatore in una nuova modalità di sguardo autoreferenziale: un'inquadratura simbolica in cui lo strumento del riflesso narcisistico si specchia compiaciuto, come nella lettura wildiana del mito di Narciso, negli occhi di chi si guarda²³. Un gesto universale e iconico, che coinvolge una pletora di utenti, compreso il macaco che, nel 2014, ha raggiunto le cronache come primo animale a farsi un autoscatto, fino al premio nobel Orhan Pamuk, che nel 2018 ha incluso, nella wunderkammer del suo Museo dell'Innocenza, un suo selfie dalla disarmante banalità; simbolo di un'autocostruzione narrativa, inscritta nel raggio del braccio, che moltiplica e ritualizza il proprio sguardo fotografico fondandolo nello sguardo della collettività virtuale²⁴.

²¹ Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, in *Scritti 1934-1937*, (a cura di r. Tiedemann e H. Schweppenhäuser), Einaudi, Torino 2004, pp. 275-276

²² Vedasi Pierre Bourdieu, *La fotografia. Usi e funzioni sociali di un'arte media*, Guarnaldi, Rimini 2004

²³ cfr. Maurizio Bettini, Ezio Pellizer, *Il mito di Narciso. Immagini e racconti dalla Grecia a oggi*, Einaudi editore, 2003 Torino, pp. 142-143

²⁴ Per un approfondimento interdisciplinare sulla tematica del "selfie" come contemporanea figura retorica dello sguardo collettivo vedasi Elena Tavani (a cura di), *Selfie & Co.* Guerini, Milano 2016.

Nella circolarità del selfie emerge quindi il profilo del principale attore dello scenario digitale, il *prosumer*. Produttore e consumatore in un'economia a circuito chiuso su scala globale, è la versione edulcorata e rigurgitata dalla *commodification* dell'illusione creativa, un ibrido perfetto per gestire e alimentare l'economia del milieu digitale.

Diverse teorie ufologiche in voga negli anni settanta - e che, grazie ad internet, tornano ciclicamente a riaffiorare in ondate di revival - erano imbastite sul cliché di alieni generosi e tecnologicamente avanzati, donatori di strumenti prometeici capaci di trasformare un'umanità tecnicamente inetta, inderogabilmente ferma ad una fideistica contemplazione del cielo, in una società evoluta pronta a formulare calcoli astrali e a costruire piramidi di ogni sorta. Paradossalmente, l'escalation mediale racchiusa tra la nascita della fotografia e la convergenza di una pluralità di dispositivi tecnologici in un sistema di apparati e pratiche quotidiane ha influenzato la definizione di una nuova condizione umana *postmediale*²⁵ quanto gli improbabili deus ex machina alieni.

Alla "consegna" di un nuovo strumento tecnico, avanzato, di incredibile potere, come la rete, subentrano nuovi usi sociali e nuovi desideri, nuove prefigurazioni di scenari.

Il prosumer è dunque l'uomo nuovo modificato, a partire dal nuovo millennio, dalla convergenza della digitalizzazione dei processi creativi e dell'evoluzione di internet in una "società delle reti"²⁶, la terza ondata dei self media, prefigurata da Alvin Toffler nel 1980²⁷. Nel momento in cui anche lo strumento tecnico, con le sue potenzialità, si fa agente dei desideri di utilizzarlo, contemporaneamente si dà campo all'esigenza di avere l'accesso ad ambienti dove collocare queste esperienze. L'evoluzione del web ad una fase 2.0 rappresenta l'adeguamento dell'infrastruttura ad uno spazio dove condividere socialmente il desiderio indotto, la *ego-consumption*²⁸ tecnologica. La proliferazione di un sistema articolato e integrato di produzione e condivisione di contenuti, dalla scrittura (Wordpress, 2003; Twitter, 2006) alle relazioni sociali (Facebook, 2004) fino alle immagini (Flickr, 2004; Youtube, 2005) consente al prosumer di riscrivere la sua

²⁵ Per la definizione del concetto di "condizione postmediale" vedasi Ruggero Eugeni, *La condizione postmediale*, Editrice La Scuola, Brescia 2015.

²⁶ Il tema della "società delle reti" è stato sviluppato da Manuel Castells nella trilogia *The Rise of the Network Society*, *The Information Age: Economy, Society and Culture*, Vol. I., Blackwell, Cambridge, MA; Oxford 1996; *The Power of Identity*, *The Information Age: Economy, Society and Culture*, Vol. II, Blackwell, Cambridge, MA; Oxford 1997; *End of Millennium*, *The Information Age: Economy, Society and Culture*, Vol. III, Blackwell, Cambridge, MA; Oxford 1998.

²⁷ "We find the beginning of a fundamental shift in the relationship of these two sectors or forms of production to one another. We see a progressive blurring of the line that separates producer from consumer. We see the rising significance of the prosumer. And beyond that, we see an awesome change looming that will transform even the role of the market itself in our lives and in the world system. [...] They are "prosuming". And they are not alone.", Alvin Toffler, *The rise of the prosumer*, in A. Toffler, *The third wave*, Bantam Books, New York 1980, p. 267.

²⁸ Cfr. AA. VV., *Ego update*, Alain Bieber, Dusseldorf 2015.

posizione nei confronti della cultura di massa, dal modello nebuloso dell'audience al protagonismo decisionale dell'utente²⁹.

La sua ascesa segna l'emergere di una nuova dominante categoria di contenuti medial, *l'user generated content*, tessuto connettivo della rete, verso il quale non esercita più un diritto di patria potestà autoriale - piattaforme come Flickr invitano l'utente a condividere in maniera ampia i propri contenuti secondo l'articolazione dei diritti di licenza *Creative Commons*³⁰ - ma il piacere di una disseminazione e circolazione condivisa del proprio messaggio³¹, incentivata anche dai meccanismi stessi dell'infrastruttura che promuovono una compensazione e gratificazione autoriale nella possibilità estesa del feedback, della citazione, del like.

Dall'interno del potere della produzione di contenuti personali, o consumando quelli collettivi, il prosumer apparentemente sperimenta in maniera autarchica quel "*piacere del testo*", esercizio di ritaglio di costruzione e decostruzione personale all'interno di un'opera, auspicato da Barthes³², attualizzato alle spese dell'annientamento dell'autore. Ma se la barthesiana morte dell'autore³³ era una figura retorica artatamente costruita per sancire, dalle ceneri, la priorità di un approccio non mediato da superfetazioni critiche, e la resurrezione dell'opera sopra il suo creatore, il capovolgimento del paradigma culturale da una modalità *read-only* - che era ancora, comunque, quella del mondo dello strutturalismo di Barthes - allo scenario *read-write* implica un'immersività totalizzante e onnicomprensiva che marginalizza il contenuto come estensione soggettivata del prosumer.

Paradossalmente la decostruzione retorica del dominio delle figure tradizionali di sistema - l'autore e la critica - e l'apertura dell'opera all'interazione con lo spettatore, trasposta nel contesto digitale, inverte un paradigma inverso. "*La generale de-medializzazione porta a compimento l'epoca della rappresentazione. Oggi ciascuno vuole essere direttamente presente e presentare la propria opinione senza alcun intermediario*"³⁴. Tutti autori e tutti

²⁹ Sull'evoluzione del concetto dell'*user* di dispositivi tecnologici fr. Olia Lialina, Dragan Espenschied, *Do you believe in users?/Turing Complete User*, Lauren Cornell, Ed Halter, *Mass Effect. Art and the Internet in The Twenty-first Century*, The MIT Press, Cambridge-London 2015, pp. 1-14.

³⁰ Vedasi Lawrence Lessig, *Remix. Il futuro del copyright (e delle nuove generazioni)*, Rizzoli, Milano 2009.

³² Roland Barthes, *Le plaisir du texte*, Éditions du Seuil, Paris 1973; vedasi anche *De l'œuvre au text*, in *Le Bruissement de la langue. Essais critiques 4*, Éditions du Seuil, Paris 1984.

³³ "*Nous savons que, pour rendre à l'écriture son avenir, il faut en renverser le mythe: la naissance du lecteur doit se payer de la mort de l'Auteur.*", Roland Barthes, *La mort de l'auteur*, in *Le Bruissement de la langue. Essais critiques 4*, Éditions du Seuil, Paris 1984, (pp. 90-100), p. 90. Per un approfondimento sul mito "terminale" dell'autore nel corso della critica del novecento cfr. Carla Benedetti, *L'ombra lunga dell'autore: indagine su una figura cancellata*, Feltrinelli editore, Milano 1999.

³⁴ Byung-Chul Han, *Nello sciame. Visioni del digitale*, Nottetempo, Bologna 2015, pp. 30-31.

critici: cercando di riconquistare un posto in prima fila nella produzione culturale, il prosumer ricade, con un nuovo nome, nella trappola della presunzione di un protagonismo autoriale. Una splendida democratizzazione, come già auspicato da Debord³⁵, che sottotesto si rivela come illusiva: produzione, recensione, commento sono solo parzialmente espressioni di un piacere creativo, e convergono in una forma di dovere partecipativo sociale che sclerotizza le figure di autore e pubblico in servimeccanismi³⁶ di un sistema.

È la prima volta che un mezzo di comunicazione di massa accompagna il suo utente in maniera continuata e ininterrotta: sovrapponibile all'esistenza, si insinua nel quotidiano lavorativo, è sempre presente 24 ore su 24. Anche l'e-nnui del prosumer è comunque sempre digitalmente produttivo. Nel dubbio, di fronte ad un tempo libero che non riesce più a tradurre in *otium* slegato dalla convivenza digitale, confida di potersi dedicare al *negotium* virtuale anche del proprio disagio. All'angoscia del reale il prosumer risponde saturando lo spazio della rete con l'esternalizzazione per immagini della sua prospettiva soggettiva e al contempo universale, trovando un placebo nella pratica della condivisione come rito catartico e di conferma. Un ripiegamento soggettivo e sempre tecnologico, che genera nuovi mostri iconici facilmente inventariabili grazie alla possibilità stessa della rete di essere interrogata come un database. Come scopre Erik Kessels, che, cercando di sconfiggere la propria noia su Internet, lancia il messaggio "*I'm bored*" al motore di ricerca e ottiene come risposta un nuovo teorema visivo: la comunità digitale, quando si annoia, statisticamente lo dichiara, nell'impossibilità di vedere oltre e altro, fotografando e condividendo la concretezza della propria estremità, i piedi. Alla constatazione del nuovo topos segue l'installazione del 2014 *My feet*: le migliaia di immagini reperite vengono ricondotte ad una materialità spaziale ed ambientale, dove, in absentia, dai piedi ritagliati dagli scatti si materializza l'evocazione dell'utente, feticcio del sistema e dell'illusione autoriferita di una propria centralità in esso. Oppure, al contrario, è il prosumer ad essere manipolato dall'artista, che influenza, *deus ex machina*, i flussi di

³⁵ Per Debord, attraverso la pratica del *détournement* è possibile attuare "*un réel moyen d'enseignement artistique prolétarien*". Risulta estremamente significativa la preoccupazione di Debord riguardo al coinvolgimento del pubblico per un'attuazione di uno strumento culturale che riconsegna possibilità creative su scala collettiva: "*Les premières conséquences apparentes d'une génération du détournement, outre les pouvoirs intrinsèques de propagande qu'il détient, seront la réappropriation d'une foule de mauvais livres; la participation massive d'écrivains ignorés; la différenciation toujours plus poussée des phrases ou des oeuvres plastiques qui se trouveront être à la mode; et surtout une facilité de la production dépassant de très loin, par la quantité, la variété et la qualité, l'écriture automatique d'ennuyeuse mémoire.*", Guy Debord, "Mode d'emploi du détournement", in *Les Lèvres nues*, n. 8 (Maggio 1956), ora in Ken Knabb (a cura di), *Situationist International Anthology*, Bureau of Public Secrets, Berkeley 1981; Guy Debord, *La Société du spectacle*, Bouchet/Castel, Paris 1967 (trad. it. *La società dello spettacolo*, Massari, Viterbo 2002, pp. 152-153).

³⁶ Per il concetto di servomeccanismo vedasi Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 2015, p. 62.

produzione dei contenuti. David Horvitz nel 2009 lancia nello stagno del web una provocazione pseudo-concettuale, invitando la collettività a produrre immagini rispondenti tag specifico e criptico, “24154390-head in freezer”, generando un effetto tsunami di condivisioni e repliche da parte di attori spesso non consapevoli di far parte di un esperimento di manipolazione architettato a monte.



David Horvitz, 24154390-head in freezer, 2009



risposte degli utenti, via Know Your meme
<http://knowyourmeme.com/memes/241543903-heads-in-freezers>

Come fruitore il primo livello è quello di una partecipazione collettiva, la visione di contenuti del suo mondo virtualizzato; esaurito il rito della condivisione, del commento, dedica il suo tempo a usare e svagarsi sull’infrastruttura, e cerca l’eccezione, il difetto, la

discontinuità. Il prosumer si misura con due complessi di inferiorità, verso l'immagine e verso la macchina. Anche se sono i primi a mettere in circolazione il proprio banale quotidiano, si scatenano su siti come reddit³⁷ a postprodurre infinite variazioni sul tema partendo da un'immagine vacanziera venuta male, o smitizzando il leader coreano decontestualizzandone la retorica gestuale. Allo stesso modo, nell'e-nnui digitale, interrogano la macchina per vedere se è davvero così intelligente, ne testano il limite e ne cercano consapevolmente l'errore.

Il contesto dell'immagine digitale costituisce l'espressione più evidente del regime estetico e politico del prosumer. Malleabile, ubiqua, immateriale e pertanto, in ogni sua evocazione, sempre un originale in potenza, l'immagine digitale rappresenta il feticcio di scambio più flessibile ed adeguato alle capacità creative della società di rete. È una divinità arrivata al termine di una carriera mitica, decaduta dal suo ruolo e profanabile, vulnerabile; un idolo esposto al ludibrio di miliardi di atei che capovolgono il culto in una parodia del sacro. E, tuttavia, in questo non perde il suo potere di riferimento, la sua agency.

È questa residuale capacità di sopravvivenza ad attrarre lo sguardo di una serie di interlocutori altri, capaci di scorgere, nonostante tutto, le potenzialità dell'immagine. Nell'ansia di dare un nome a tutti gli attori coinvolti, nella massa dei produttori-consumatori è stata individuata anche la figura del pro-am: un professionista-amatore, che utilizza a livello professionale la tecnologia, unendo la passione dell'amatore.

Una competenza differente, più raffinata, che consente una consapevolezza specifica dell'uso dello strumento. Immersi all'interno, competenti sul mondo dell'immagine, correlati a professionalità parallele al sistema artistico: curatori, designer, creativi, con un occhio smalzato sul sistema, che in un ecosistema dell'arte trovano un posto provvisorio: *"a new social hybrid. Their activities are not adequately captured by the traditional definitions of work and leisure, professional and amateur, consumption and production"*.³⁸ Il piacere del consumo visivo dei materiali della rete, come forma di compiaciuta appartenenza aggiornata al proprio tempo, e l'abitudine alla condivisione come forma di socialità gratificante caratterizzano lo scenario dei pro-ams, tra le cui fila, una generazione di amatori e insider tecnologici ha riportato nel mondo della rete il concetto del club, del circolo come luogo di discussione e condivisione di uno sguardo

³⁷ <https://www.reddit.com>

³⁸ Charles Leadbeater Paul Miller, *The Pro-Am Revolution. How enthusiasts are changing our economy and society*, Demos, New York 2004, p. 20.

partecipato sul mondo dell'user generated content. Il fenomeno dei surfing club, che attualizzano la pratica del tempo perso in rete in una forma di deriva estetica nell'immaginario collettivo, è il primo tassello di un posizionamento "artistico" del prelievo dei contenuti autoctoni della rete, espresso sotto forma di constatazione entusiastica, collezionistica, dei pattern narrativi popolari. Da una primigenia forma di appunti frammentari sull'evoluzione della vita delle immagini, di stilemi autoctoni digitali e stereotipi narrativi, la fine di una naïvété nella produzione di contenuti in seguito all'estetizzazione delle forme sociali partecipative del web 2.0 segna l'uscita dalla dimensione del forum, del blog eterogeneo, per virare sulla messa a fuoco di tematiche definite di ricerca, fino a rientrare nello spazio dell'arte.

Si è quindi codificato un sistema stratificato di immagini condivise, che accoglie al suo interno la pluralità dei modi di essere del digitale: immagini generate da dispositivi automatici, immagini grezze, immagini postprodotte, in primis dagli utenti stessi.

Un serbatoio che diventa, nella vastità di un panorama costante e pervasivo, potenzialmente accecante, e in assenza di altri poteri forti, la narrazione dominante, e pertanto ineludibile.

Prosumer, pro-surfers, artisti immigrati nel digitale o propensi a farvi incursioni: categorie tra loro dai labili confini condividono lo sguardo sullo stesso paesaggio di immagini, e, contemporaneamente, il medesimo repertorio tecnico di azioni³⁹. Difficile perimetrare la specificità di un luogo artistico all'interno di questa modalità diffusa dell'agire sulle immagini, salvo ricondurlo alla tendenza, storicamente radicata nel novecento, dell'appropriazione.

L'appropriazione non è mai nuova: né riguardo al suo profilo storico, né relativamente ad un'idea dell'originale che, nel contesto digitale, appare sempre più come un paradosso. Al contempo necessita del nuovo, di cui subisce una fascinazione tale da motivare un atto di forzatura e di prelievo per impadronirsene: l'anonimato dell'oggetto di produzione seriale per il dadaismo, il prodotto di consumo per la pop art, il mondo delle *pictures* per la Pictures generation⁴⁰, lo scenario iconografico di internet oggi. Su questo nuovo

³⁹ Sulla circolarità degli strumenti di postproduzione creativa nell'ottica di una "remix culture" vedasi Nicolas Bourriaud, *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Postmedia books, Milano 2004

⁴⁰ "Underneath each picture there is always another picture". Douglas Crimp, *Pictures*, October, n.8, 1979, pp. 75-88. Precorrendo ampiamente la riflessione che anima la *Picture Theory* di W.J.T. Mitchell, Crimp sceglie deliberatamente il termine *picture* per definire il lavoro appropriativo da parte della generazione di artisti da lui raccolta nella mostra omonima del 1977. La relazione dialettica, intraducibile in italiano, con l'*image*, "to convey not only the work's most salient characteristic - recognisable images - but also and importantly the ambiguity it sustains". Una *picture* è l'immagine nella sua manifestazione materiale, su un supporto o in un luogo specifico; l'*image*, astratta ed evocabile, "entità immateriale, apparenza spettrale e fantasmatica che viene alla luce o nasce su un supporto materiale" è legata, nella sua apparizione, ad un medium, ma li trascende e può essere trasferita da un medium all'altro. La *picture*, per

l'artista-appropriatore si muove sia marcando gli interlocutori del sistema che definisce lo statuto dell'artisticità di un'operazione, sia sfruttando le proprietà dell'apparato che produce e veicola le immagini prelevate. La non-produzione dell'oggetto ma la sua acquisizione da un deposito, materiale o culturale, abbatte ed esalta ad un tempo il ruolo demiurgico dell'artista, collegato alla potenza della creazione. L'artista-creatore estrae ex-nihilo, dall'immaterialità alla materialità, una prova concreta della sua techné; l'artista appropriatore parte dallo svantaggio dell'avere una "nullità" davanti. Gap che Warhol colma nel nichilismo tautologico dell'ammissione di un suo "*essere il nulla*", o Duchamp nega sostenendo una taumaturgia ancora più forte nella nominazione artistica delle cose rispetto alla loro produzione.

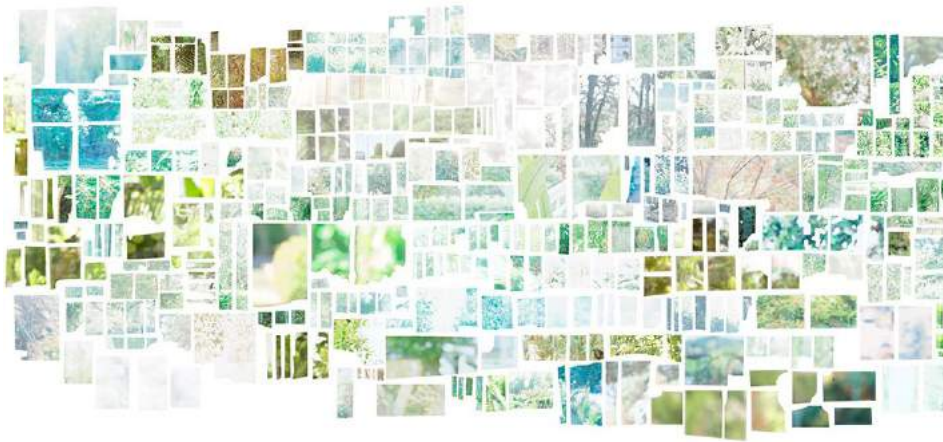
Nullità che oggi si rappresenta nell'immagine della vastità ammirata, del numero, della forza dell'iterazione. L'artista, su questo "nulla" mette il suo segno.

L'appropriazione non ha più bisogno di intermediari riproduttivi: è una tecnica ormai cameraless, messa in atto davanti ad uno schermo che diventa occhio, spalancato sul paesaggio della rete di cui si appropria.

natura, è dunque sempre riproducibile: tramite l'appropriazione gli artisti migrano una *image* in potenza verso un nuovo supporto, la cui materialità è irrilevante. Vedasi anche. W.J.T. Mitchell, *Picture Theory, Picture Theory*, The University of Chicago Press, Chicago 1994, pp. 35-82.

FINESTRE, PAESAGGI

*Whoever finds no frame for the images will always speak of an image torrent.*⁴¹



Penelope Umbrico, *Views from the Internet*, 2006-in corso

*Forse un mattino andando in un'aria di vetro,
arida, rivolgendomi, vedrò compirsi il miracolo:
il nulla alle mie spalle, il vuoto dietro
di me, con un terrore di ubriaco.
Poi come s'uno schermo, s'accamperanno di getto
alberi case colli per l'inganno consueto.
Ma sarà troppo tardi; ed io me n'andrò zitto
tra gli uomini che non si voltano, col mio segreto*⁴².

Lo schermo, “superficie la cui opacità, anziché nascondere, ci permette invece di vedere”⁴³ mediatore onnipresente e pervasivo dell’esperienza quotidiana della visualità digitale, si è imposto alla critica contemporanea come il luogo metaforico della riflessione sul rapporto con le immagini e la loro fruizione, come testimoniano i recenti studi di Casetti e Carbone (2014). La rivoluzione digitale ha consentito una disseminazione diffusa di dispositivi-schermo, che riverberano l’esperienza visiva in una pluralità di formati e livelli di interazione, anche sensibile ed immersiva, consentendo un consumo

⁴¹ Hubert Burda, *The digital wunderkammer*, Petrarca Verlag, Munich 2011, p.43.

⁴² Eugenio Montale, *Forse un mattino andando in un'aria di vetro*, in *Ossi di seppia*, 1925.

⁴³ Mauro Carbone, *Lo schermo, la tela, la finestra (e altre superfici quadrangolari normalmente verticali)*, in *Rivista di estetica*, 55, 2014, pp. 21-34.

visivo continuo e ubiquo, domestico ed urbano. In questa dimensione di “portabilità” e interoperabilità lo schermo, per Casetti, si evolve nel *display*, “un luogo su cui delle immagini che fluttuano liberamente vengono ad arrestarsi per un momento, rendendosi disponibili agli utenti, e permettendo così di essere manipolate, prima di riprendere la loro circolazione verso nuove direzioni”, a sua volta parcellizzabile secondo le funzioni di monitor di controllo, bacheca virtuale, scrapbook⁴⁴. L’attenzione all’evoluzione culturale dei modi, attuali e storicizzati, della visione, è testimoniata anche dalle ricerche improntate ad una *screenology*, un’archeologia dei dispositivi intesi come “*information surfaces*” portate avanti da Erkki Huhtamo⁴⁵, o, ricondotte al punto di vista dello spettatore, da Jonathan Crary⁴⁶.

Se etimologicamente la radice comune per la parola che designa lo schermo in italiano, inglese e francese, va ricercata nel longobardo *skirmjan* “*proteggere*”, il primo significato del termine è quello di superficie protettiva, barriera. Una lunga sedimentazione culturale, come emerge dagli studi di Huhtamo, sovrascrive un secondo livello di senso, collegato alla trasformazione di questo diaframma in supporto sul quale proiettare le immagini tremolanti delle fantasmagorie delle lanterne magiche. Luogo dunque che, simultaneamente, protegge il meccanismo di un artificio visivo e consente l’apparizione, il miracolo appunto, citando Montale, di un *inganno consueto*.

In questa duplice natura, intrinsecamente connessa alla dimensione spettacolare della visione, di separazione e supporto, la metafora dello schermo, per quanto frequentata dalla critica, non risulta pienamente adeguata a descrivere il luogo dello sguardo rivolto al mondo di internet inteso come *picture*, come praticato dagli artisti oggetto della ricerca. Piuttosto, se, aggiornando strumentalmente una metafora di Calvino⁴⁷, il meccanismo della rimediazione funziona come uno specchietto retrovisore, che consente di includere in un solo sguardo due campi visivi, la prospettiva a venire e l’allungarsi della strada alle spalle, si può recuperare la metafora di cui lo schermo prende il posto, quella della finestra. Metafora che in campo digitale appare particolarmente forte, segno linguistico e visivo di una rivoluzione concettuale che, negli anni settanta, inaugura un *visual turn*, dal testo alla grafica, nell’interfaccia d’uso tra utente e personal computer. Punto di giunzione

⁴⁴ Francesco Casetti, *Quali schermi?*, in Rivista di estetica, 55, 2014.

⁴⁵ Erkki Huhtamo, *Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen*, in *ICONICS: International Studies of the Modern Image*, Vol.7 (2004), Tokyo: The Japan Society of Image Arts and Sciences, p. 32.

⁴⁶ Jonathan Crary, *Le tecniche dell’osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, Einaudi, Torino 2013; 24/7: *Il capitalismo all’assalto del sonno*, Einaudi, Torino 2015.

⁴⁷ Giorgio Bertone, *Lo sguardo escluso. L’idea di paesaggio nella letteratura occidentale*, interlinea edizioni, Novara 1999, p. 252; vedasi anche Marco Belpoliti, *L’occhio di Calvino*, Einaudi, Torino 2006, p. 288.

tra due spazi, *“campo di battaglia per una quantità di definizioni incompatibili: profondità e superficie, opacità e trasparenza, l'immagine come spazio illusorio e l'immagine come strumento d'azione”*⁴⁸, secondo Manovich l'interfaccia a finestre, conducendo l'esperienza dell'utente in una frammentazione multipla e simultanea di spazi ed azioni differenti, in equilibrio tra superficie illusiva e interattiva, traduce la convenzione dello schermo in una nuova dimensione ibrida, una forma culturale propria del digitale. Calata nell'esperienza dell'utente, si manifesta nell'esercizio di una compulsiva apertura simultanea di più spazi - una panoramica vista sinestetica - fino a saturare lo spazio visivo di lavoro, nell'onnipotenza del *“apri in una nuova finestra”*; viaggia in coppia con lo sgomento per un'improvvisa chiusura causata dal sistema, o la rapidità con cui ci si affretta a chiudere la finestra da cui si è stati sorpresi a sbirciare qualcosa di inadeguato.

Partendo da queste considerazioni, senza trascurare la natura normativa della finestra-window come interfaccia, manifestazione visiva del codice dell'informazione digitale, si può concepire il dispositivo nell'ottica della rimediazione di una figura tradizionale del linguaggio artistico.

La finestra riconsegna un'apertura immaginifica, uno “sfondato” prospettico verso l'ambiente della rete nelle sue differenti manifestazioni. La sua trasparenza consente l'illusivo affacciarsi su uno scenario digitale oggi percepito come naturale estensione, continuum integrato, del mondo sensibile, contrariamente all'opacità di un supporto che ne rimandi la rifrazione, la fantasmagoria. Allo stesso modo, inquadrare le immagini in una cornice simbolica, un dispositivo di ritaglio, consente di arginare la dimensione del flusso e poterla gestire, in quanto figura, con una serie di meccanismi concettuali consolidati: *“definisce quanto da essa inquadrato come mondo significante, rispetto al fuori-cornice, che è il mondo del semplice vissuto”*⁴⁹.

Se la prima generazione della net art aveva rivolto l'attenzione al codice, al funzionamento del dispositivo - cosa comporta, cosa significa aprire una finestra sul digitale - la naturalizzazione decennale di un'interazione quotidiana con lo scenario del web porta a non soffermarsi sulla cornice ma guardarvi attraverso, con la consuetudine propria dello sguardo alla finestra.

Un affaccio prolungato e costante che si struttura come quello reale, operatore di dialettiche spaziali e visibilità, e raggruppa antropologicamente tutte le antinomie: lo

⁴⁸ Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, p. 123.

⁴⁹ Victor Stoichita, *L'invenzione del quadro. Arte, artefici e artifici nella pittura europea*, Il Saggiatore, Milano 1998, p. 65.

spazio interno e quello esterno, il pubblico e il privato, l'io e l'altro, la visibilità e l'invisibilità, la finzione e la realtà, ma che al contempo differisce da esso per la paradossale torsione prospettica speculare dello sguardo. Un paradigma del dominio visivo, che si può esercitare in una progressione di livelli, da un'osservazione unidirezionale e distaccata, quasi naturalistica, al voyeurismo, fino alla reciprocità esibizionista di un contratto tra guardare ed essere visti, simultaneo o meno, implicito in gran parte delle dinamiche sociali e relazionali della rete.

Tensione che si ritrova nei frames di *The users* di Kurt Caviezel, voyeur anomalo che guarda dentro interni reali, disponibili nella dimensione virtuale della rete grazie allo stream di webcam private. Sono riprese, contrariamente a quelle dei dispositivi di sorveglianza urbana, di pubblica irrilevanza, ma che diventano pasto pubblico in rete, per una paradossale logica del mondo digitale che inverte le logiche di separatezza del mondo quotidiano; le stesse che, di fronte alla trasparenza della finestra reale, antepongono la cesura e censura di tendaggi e tapparelle calate.

Le categorie tradizionali dell'esercizio dello sguardo - da e verso le finestre - collassano di fronte all'ossimorica situazione digitale: dalla cornice del dispositivo si guarda l'ordinarietà invisibile e privata del "dietro le finestre chiuse" divenire straordinarietà pubblica, esternalizzata tramite la riproduzione per immagini di un medium con cui si convive con la stessa indifferenza casuale che si rivolge agli elementi dell'architettura domestica. La finestra virtuale è allora il luogo dell'unico ritratto possibile che restituisca corpo all'entità astratta dell'utente. Allo stesso tempo è una trappola intertestuale, dove lo sguardo dell'utente di fronte allo schermo non coincide con la contemplazione speculare della sua immagine, quella che l'artista e il pubblico della rete vedono dalle loro finestre di navigazione.

Quel che fa Caviezel è attualizzare, in immagini senza speranza di redenzione estetica, testimonianze di un privato esente di qualunque spoglia di desiderabilità, un gioco di scatole cinesi che l'arte porta avanti da secoli e che ritorna anche nella natura di metamedium del computer, che ingloba differenti funzioni in un multitasking costante. Lo scatto prelevato dal flusso della webcam evidenzia il riflesso sugli occhiali dell'utente, rivelando il luogo del suo sguardo, una finestra aperta su spazi questa volta realmente inaccessibili allo sguardo dello spettatore.



Kurt Caviezel, *Wallpaper couple*, 2014



Kurt Caviezel, *Users - glasses*, 2014

L'idea di una pluralità di spazi, rispetto ai quali il medium si pone come finestra, come dispositivo, secondo la definizione di Deleuze di regime che distribuisce “il visibile e l'invisibile, facendo nascere o scomparire l'oggetto che non esiste senza di esso”⁵⁰ ricorre

⁵⁰ Gilles Deleuze, *Che cos'è un dispositivo?*, Cronopio, Napoli 2007, p.14.

anche in *Views From the Internet* (2006-in corso)⁵¹ di Penelope Umbrico. Ritagliando e decontestualizzando le finestre reperite nelle fotografie di appartamenti in vendita tramite internet, ingrandendole fino alla massima nitidezza concessa dal loro essere marginali elementi di sfondo, l'artista compila una collezione di plausibili squarci e vedute che non si affacciano più sul reale, ma che ad esso guardano dalla prospettiva del medium. Le *views* inquadrano esterni che, nel ribaltamento dei punti di vista, non si possono più leggere convenzionalmente come un *fuori* rispetto al soggetto che guarda, ma, nella loro apparenza diafana e pixelata, appartengono soprattutto ad un simultaneo *fuori e dentro* allo spazio virtuale ed illusivo di internet.



Penelope Umbrico, *Views from the Internet*, 2006-in corso

In questa ottica di sguardi ed aperture, l'artista e l'utente, nella vita quotidiana tra gli schermi, si trova a guardare una porzione di realtà virtuale che ha la stessa proprietà illusiva, piuttosto, delle finestre dipinte. La finestra di navigazione web, la scena di un video gioco, un video su youtube, apparentemente autonomi e naturali affacci, appartengono al regime di visibilità e al codice dell'interfaccia che ne determina

⁵¹ "The windows in these places always present views of idyllic suburban or country landscapes. There, these views are an invitation: completing the fantasy of the space of the website, they invite retreat and the promise of escape. I download these images and isolate the view to the outside. For the most seductive views, I enlarge and print the image to correspond to the real-size dimensions of the window on the website, and then face-mount the image to laser-cut plexiglass. If the view is used as a peripheral device to sell the objects, interior spaces, and life-styles on these websites, here I am "selling the view." This work collapses of the "real" view through the original window into the virtual window of electronic space, where one can look out through the "real" window again.", Penelope Umbrico, <http://www.penelopeumbrico.net/index.php/project/views-from-the-internet/>

condizioni e possibilità d'essere, allo stesso modo in cui la tecnica pittorica e l'uso della prospettiva creano un'illusione immersiva nello spazio del quadro.



Antonello da Messina, *San Girolamo nello studio* (particolare), 1475

In questa misura di spazio di immediatezza trasparente, costruita tramite regole e artifici di naturalezza, si può guardare nuovamente alle spalle del medium contemporaneo, e ricordare come l'escamotage della finestra introduca nella pittura occidentale il genere del paesaggio.

Allo stesso modo, proiettati nello scenario attuale, il posizionarsi dell'artista dietro la finestra dello schermo gli consente di trasformare l'esperienza della vista sul digitale come una pratica dello sguardo sulla rete come nuovo e autentico paesaggio quotidiano. Lo scenario ritagliato dalla cornice dello schermo si dispiega in una sequenza mutevole di ambienti e di atmosfere, dalla forte identità narrativa; analogamente al topos letterario e pittorico, la predilezione per uno specifico taglio paesaggistico - spazio naturale, spazio antropico, spazio pieno di rovine - permette di ricostruire e contestualizzare il rapporto dell'artista con la questione del medium e dell'immagine.

Indugiando ancora nel serbatoio della memoria storicizzata dell'esperienza artistica, si potrebbe paragonare la diffusa tendenza degli artisti a ricercare, nello scenario virtuale, l'errore, il glitch, la spoglia di una non riuscita traduzione digitale che giace "*collecting dust, just waiting to be appropriated*"⁵², e la fascinazione pittorica per il tema del

⁵² Kyle McDonald, *Personifying machines, machining persons*, 6 aprile 2012, https://creators.vice.com/en_us/article/eza9xa/in-response-to-bruce-sterlings-essay-on-the-new-aesthetic

paesaggio con rovine: errore macchinico e reperto del passato, pur nell'evidenza di una distanza incolmabile, segnano entrambi nel paesaggio una frattura rivelatoria, che sia quella ironica della caduta dell'illusione di un mondo perfettamente ricostruibile in ottica algoritmica, o quella di un'armonia o grandezza perduta.



Clement Valla, *Postcard from Google Earth*, 2010 - Giovan Battista Piranesi, *Veduta*, 1839

Oppure, riconoscendo la stanchezza e monotonia di un paesaggio di immagini che si ripete incessantemente simile a sé stesso, gli artisti procedono ad esasperarne con tono manieristico o pittorricista la piattezza, o, come reazione, cercano l'esotismo e la novità degli ambienti di pertinenza del medium, punti di vista che non corrispondano alla centralità prospettica del soggetto umano, come l'immagine satellitare o delle telecamere di controllo.



Corinne Vionnet, *Photo Opportunities*, 2006



Jens Sundheim, *100100 views of Mount Fuji*, 2009-2010

Certamente l'accezione di paesaggio, con il suo portato storico e linguistico, può portare ad un fraintendimento letteralmente tematico del taglio dello sguardo, e necessita di essere riportato alla specificità ampia del contesto delle immagini digitali: la natura ibrida dell'*iconoscape* proposta da Mitchell, un paesaggio attivo di interazione tra immagini, codici, dispositivi.

A prescindere da dove l'artista apra la finestra virtuale, che si affacci su una strada di Google Street View, cerchi una foto su Flickr, scorra un tumblr, la veduta che gli si prospetta non è mai né neutra né naturale, ma sempre plasmata dalla forza del codice dell'interfaccia applicativa che predispone la visualizzazione. Il sistema che può osservare, la tipologia di immagine di cui disporre, le modalità di interagirvi sono sempre determinate a priori da un codice, che *"fornisce una sua visione del mondo, un suo sistema logico o ideologia"*⁵³: una sorta di dittatura culturale che ha nel software un leader tale da imporsi in maniera sottile e pervasiva, condizionando le relazioni, la memoria, l'immaginazione, come *"un linguaggio universale attraverso cui il mondo comunica e un motore universale grazie al quale il mondo si muove."*⁵⁴

⁵³ Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares Milano 2011, p. 91.

⁵⁴ Lev Manovich, *Software culture*, Olivares, Milano 2010, p. 10.

Alla luce di questo condizionamento pregresso della forma software, ogni ambiente digitale presenta una *affordance* specifica, un invito all'uso intuitivo o esperibile con la frequentazione, e determinate *killer features*, che ritagliano una nicchia nell'ecosistema digitale e sanciscono successo, frequentazione e sopravvivenza del luogo.

La sopraggiunta "era della consapevolezza" nella frequentazione dei luoghi della rete ha reso evidente, per gli artisti interessati alle sue dinamiche autoctone, la forza endogena del software nel modificare il paesaggio degli ambienti delle immagini digitali: come tale il loro atteggiamento esplorativo non può più essere quello dell'iniziale *cyberflânerie*, entusiasticamente praticata dai Surfing Clubs⁵⁵ dei primi anni duemila.

Che siano nativi o immigrati digitali, gli artisti hanno ormai introiettato la cartografia di internet e procedono a sondare, con trivellazioni e carotaggi mirati, i diversi ambienti-software che fungono da catalizzatori ed aggregatori di immagini. Non manca però una tendenza a lasciarsi affascinare, in tempo reale, dall'emergere di nuovi scenari, come dimostra un'analisi della rapidità di reazione tra l'introduzione di una nuova forma di visualizzazione - come per esempio Google Street View - e la risposta artistica nell'appropriarsi delle sue immagini e immaginario.

Questo metodico processo di *esaurimento dei luoghi digitali* consente in parallelo di ricostruire una mappatura cartografica dei luoghi virtuali di prelievo e intervento artistico, traducendo, nei termini qualitativi propri al linguaggio dell'arte, l'approccio quantitativo e antropologico di *media*, *platform* e *social studies*, che, fin dall'emergenza del web 2.0, hanno rivolto l'attenzione agli usi sociali e creativi del medium da parte della networked society. L'analisi verticale dei principali macro-ambienti che alimentano il serbatoio iconico della rete permette di evidenziare sia l'influenza dell'infrastruttura nel governare e predisporre la produzione di determinati tipi di immagini dominanti, sia di contestualizzare la relazione degli artisti con le proprietà stesse dell'infrastruttura, la loro capacità di stravolgere o sfruttarne la *affordance*, l'invito alla frequentazione incentivato dall'applicazione specifica.

Una messa a sistema che certo non può considerarsi, di fronte ad un presente proliferante e in divenire, né esaustiva né esauriente, ma persegue nell'intenzione di individuare le emergenze significative in un'operazione, quella del prelievo e della postproduzione nel

⁵⁵ Per un approfondimento sulle dinamiche culturali della scena online dei "pro-surfer" dei Surfing Clubs, vedasi Domenico Quaranta, *Deep Surfing*, in *Flash Art*, n. 285, luglio 2010, pp. 64-66; Ceci Moss, *Internet explorers*, in Lauren Cornell, Ed Halter (a cura di), *Mass Effect. Art and the Internet in The Twenty-first Century*, The MIT Press, Cambridge-London 2015, pp. 147-158.

contesto digitale, la cui artisticità è sempre pericolosamente in bilico sul limite, quando, grazie alla sua iscrizione nelle proprietà del software, diventa la costante visiva del paesaggio iconico mediale.

Proprio per questa fragilità dell'equilibrio paesaggistico dell'iconoscape, messa a rischio dall'inselvaticimento portato da una crescita incontrollata delle immagini, e dall'impoverimento di una coltivazione massiva di pratiche standardizzate, come afferma Domenico Quaranta, *"in this new media ecology we, more than ever, need gardener"*⁵⁶. Artisti, quindi, che sappiano imporre, partendo dalla natura grezza dei vari ambienti mediali, la forma culturale del giardino su un materiale vivo come le immagini: simulando con artificio un'apparente naturalezza, o piegandola al proprio disegno personale.

PER UN CATALOGO DEI PAESAGGI

Una ricostruzione dell'ecosistema delle immagini digitali passa forzatamente attraverso la ricognizione di una serie di poteri forti della politica gestionale della rete, *"a collection of privately maintained environments linked together and acting like a public space"*⁵⁷, secondo l'artista Constant Dullaart.

L'immagine più evidente è quella del colosso Google, denominatore comune della vita digitale, che, dal 1998, anno della sua fondazione, ha proceduto ad una inarrestabile escalation progressiva di colonizzazione. Dall'information retrieval alla mappatura digitalizzata del mondo, attraverso la catalogazione ad alta qualità di libri ed opere d'arte, Google organizza, gestisce e produce la disseminazione e circolazione digitale delle immagini, rappresentando, dietro l'efficienza e la creatività del suo approccio orientato alla soluzione delle esigenze dell'utente (a cui dal 2007 anticipa anche i desiderata), la più potente *vision machine* contemporanea.

Sicuramente, come la prospettiva e la finestra sono codici ed immagini della tradizione occidentale - non a caso in Giappone la divisione tra ambienti ed esterni è sempre tramite pannellature opache, schermi dinamici - anche l'egemonia di Google rispecchia un punto di vista occidentalizzato sull'accesso ai contenuti di internet, e manifesta il digital divide che, come la siepe di Leopardi, esclude una porzione di mondo reale e digitale.

⁵⁶ Domenico Quaranta, *on Authorship, Appropriation, Surfing Clubs and Post-Internet Art*, in Melanie Bühler (a cura di), *No Internet, No Art. A Lunch Bytes Anthology*, Onomatopée 102, Eindhoven 2015, p. 52.

⁵⁷ Constan Dullaart, *Where to for Public Space?* In Omar Kholeif (a cura di), *You are here. Art after the internet*, Cornerhouse, Manchester 2014, p. 145.

Il primo macro ambiente tematico individuato riguarda la dimensione della ricerca; in quest'ottica, tutte le operazioni gravitano forzatamente intorno alla capacità di Google di imporsi come mediatore dei materiali iconici tramite le sue molteplici estensioni tematiche: la ricerca per parola e immagine (*Google Search*); il testo e il paratesto (*Google books*); l'immagine del mondo (*Google Street View e Google Earth*); l'immagine culturale (*Google Cultural Institute*).

Il secondo ambiente è quello dell'immagine e della sua produzione: il luogo storicamente significativo è rappresentato da *Flickr*, piattaforma di photosharing fondata nel 2004, che ha dominato la prima generazione di social fotografici, e, nonostante la crisi e la presenza di competitors fortissimi come Instagram, attesta il suo archivio fotografico ad una quota di 10 miliardi di immagini.

Il terzo ambiente è quello dell'immagine mercificata, nella sua accezione di bene di consumo (la stock photography) o nell'uso strumentale di accompagnamento della forma merce (*ebay, craigslist*).

Nella definizione di questi ambienti iconici, occorre tener presente che non tutto è paesaggio idilliaco, o raggiungibile alla vista: l'ultimo luogo, nell'ombra portata dall'ipervisibilità di tutti gli altri regimi visivi, margine dello sguardo e del guardabile, è lo spazio del deep web. Una finestra murata per chi non sa come accedervi, che nasconde allo sguardo un paesaggio disumanizzato: un paesaggio che necessita, ancor più, un'impronta autoriale forte, per essere raccontato e svelato, nella pienezza della tragedia delle immagini.

LE PAROLE, LE COSE E GLI ALGORITMI: GOOGLE SEARCH

To search has become so natural and obvious a condition of using the Web, and the Web such a natural and obvious feature of the internet, that the specific contingency of these everyday practices has become obscured.

*Search is the ultimate commodity fetish.*⁵⁸

Ἐν ἀρχῇ ἦν ὁ λόγος, In principio era il Verbo.

E quello stesso verbo si fa carne, immagine. L'incipit del Vangelo di Giovanni illustra la dualità dialettica tra parola e immagine, riassumendo la primigenia transustanziazione, *embodiement*, dalla prima alla seconda.

Nel regime visivo contemporaneo, l'incarnazione della parola nell'immagine digitale è già inscritta nelle sue qualità intrinseche specifiche. Entità complessa e stratificata di *dati*, l'immagine digitale è un conglomerato dove si intersecano e coesistono un'epidermide iconica, un'innervatura testuale e uno scheletro numerico; al disfacimento della materialità il digitale contrappone una nuova plasticità intermediale, che offre superfici più articolate per appigli, catture ed appropriazioni, in una costante possibilità di elaborazione e manipolazione.

E l'attesa della parola si manifesta nell'interfaccia/paesaggio più iconico del non-luogo della rete, lo spazio bianco del campo di ricerca di Google.

Dalla fine degli anni novanta, l'infrastruttura di Google - e il suo algoritmo PageRankTM - ha ridefinito e plasmato a sua immagine e somiglianza il concetto di ricerca online. Con un'apertura innovativa improntata alla creatività e alla previsione di nuovi segmenti di servizi, la società di Page e Brin si è imposta nello scenario dell'*information retrieval* per espandere la sua visione a tutti gli aspetti dell'esperienza digitale. Google arriva oggi a compiere vent'anni con una "maturità" derivata anche da un circuito virtuoso di implementazione e miglioramento autopoietico, dall'imparare dai suoi sbagli e dalla capacità di apprendere attraverso gli utenti e le loro esigenze, e si prepara per dominare lo scenario dell'applicazione dell'intelligenza artificiale. Ma le fondamenta dell'impero restano ancorate in quel rettangolo simbolico del "campo di

⁵⁸ Ken Hillis, Michael Petit, Kylie Jarrett, *Google and the Culture of Search*, Routledge, London 2012, p.2

ricerca”, nel proponimento di ambizione illuminista di impartire ordine, tramite la parola, al caos dei contenuti della rete.

L’interfaccia di Google rifugge qualsiasi seduzione inopportuna, nel tentativo di rendere apparentemente semplice l’estremamente complesso: un’applicazione da manuale delle regole di usabilità e leggibilità alla base dell’*human computer interaction*, senza tuttavia risultare né invisibile né eccessivamente algida. È riuscita a brandizzare sé stessa⁵⁹, a imporsi per antonomasia come logo, nella duplice valenza di marchio e verbo, del *cercare online qualcosa: to google*⁶⁰. Uno spazio purificato e rarefatto, luogo di una partita quasi perfetta di evocazione testuale ed iconica, dietro al quale immaginarsi, forse, una qualche entità onnisciente alla quale rapportarsi in maniera fideistica. (E che, come tutte le divinità, ogni tanto non disdegna umanizzarsi, e si concede lo svago di ospitare giochi grafici e celebrativi che coinvolgono il suo logo in interpretazioni creative).

Un oracolo interpellato quotidianamente con un ritmo di 64.839 richieste al secondo⁶¹ non può che testimoniare un’atrofia generalizzata, una sostanziale inerzia a compiere scelte e trovare risposte per i propri quesiti. Eppure, a differenza della Pizia di Delfi o della Sibilla Cumana, l’algoritmo di Google sonda le profondità della caverna digitale cercando una risposta mirata a non lasciare lo scioglimento dell’ambiguità al suo interlocutore, chiara e trasparente nella sua dettagliata attendibilità: un responso in primis testuale, poi, dal 2001, figurato, per immagini.

Sono gli utenti piuttosto, di fronte all’eccesso di zelo e sollecitudine di questo svincolo dell’informazione divenuto confidente quotidiano, a prendere le misure della sua infallibilità oracolare, partendo dal prosaico verificabile e risalendo la scala della provocazione, fino a sfidarlo con l’assurdo o il concettuale, che sia cercare il nuovo iphone, sé stessi, il senso della vita o Dio, ricerche tra le più gettonate della rete. Anche l’artista usa la *query* come forma di interlocuzione creativa con un apparato così pervasivo e imprescindibile dell’esperienza digitale. Procedo, adeguandomi alle funzionalità concesse dallo strumento, prima solo per parole, nell’ottica di una

⁵⁹ Dopo un lungo iter processuale con l’United States Patent and Trademark Office, l’home page di Google, dal primo settembre 2009, è la prima pagina web in assoluto ad essere tutelata da un brevetto.

⁶⁰ La prima apparizione di “to Google” nell’accezione di verbo transitivo risale al luglio 1998 nella newsletter del fondatore Larry Page destinata alla mailing list dei subscribers di google-Friends. Il termine viene registrato nell’Oxford English Dictionary nel 2006. Vedasi Newton Lee (a cura di), *Google It. Total Information Awareness*, Springer, New York 2016, pp. 12-14

⁶¹ <http://www.internetlivestats.com/google-search-statistics/>

sperimentazione di scrittura automatica collaborativa con lo strumento⁶², come accade in *epiphanies* (2001) di Christophe Bruno, seminale operazione di poesia google-based, che colleziona frammenti di frasi relative a parole topiche e li assembla in nuovi scheletri testuali, e poi per immagini, privilegiando la funzione di Google come mediatore logistico con l'iconografia della rete.

All'input di testo nel campo di ricerca segue una conversione visiva immediata, che si sciorina in un'elencazione impressionante della totalità delle corrispondenze ma ricondotta nella gestione disciplinata della griglia. È con il logos, la parola, che *"l'uomo getta una rete sulla realtà che vede e quanto più la rete è fitta ed efficace, tanto più quella vi rimane impigliata e prigioniera"*⁶³; analogamente, la rete estemporanea intessuta dai *crawlers* di Google, trama e ordito di rilevanze e occorrenze, è la maglia serrata con cui gli artisti cercano di tirare a bordo l'abbondante pescato che l'esca della parola, gettata nel mare digitale, ha attirato a sé. Come ogni rete a strascico raccoglie, nella quantità indiscriminata del pescato, la normalità del branco e l'anomalia di creature e relitti fuori luogo, anche la ricerca online fa emergere dalle profondità virtuali la singolarità abissale e la specie.

Alla query online gli artisti si affidano con l'attesa di un raccolto certo ma potenzialmente nebuloso, tentando di afferrare la soluzione, come per definizione tutti i ricercatori, del proprio postulato sulla cultura visiva contemporanea. Idea che può emergere in modo immediato e palese, grazie ad uno strumento che s'impone metodologicamente come sistema efficiente di gestione del molteplice, o scontrarsi con esiti imprevisi che consentono, nella divergenza dall'oggetto mirato della ricerca, *"un'apertura euristica, una sperimentazione della ricerca come incontro. Un altro genere di conoscenza"*⁶⁴.

Una "conoscenza accidentale", secondo Didi-Huberman, che induce a rivolgersi ad essa proprio per la lontananza affascinante dall'intento originale, e che tuttavia, nel disorientamento, può provocare l'improvvisa rivelazione di una fortuita messa a fuoco collaterale del problema. Oppure, di fronte all'incontenibile ansia di un mondo visivo entropico, l'artista si affida semplicemente alla promessa algoritmica di *"organize the*

⁶² Significativa in quest'ottica la corrente poetica Flarf, che usa le ricerche degli utenti come input testuali; vedasi anche forme di utilizzo concettuale della funzionalità della queries come l'operazione di net art *EverythingIveEverWantedtoKnow.com* (2004-2007) di Martine Syms, che ricostruisce l'arco narrativo e temporale di tre anni di ricerche personali su Google.

⁶³ Vittorio Coletti, *Dietro la parola. Miti ed ossessioni del Novecento*, Edizioni dell'Orso, Alessandria 2000, p. 15.

⁶⁴ Georges Didi-Huberman, *La conoscenza accidentale. Apparizione e sparizione delle immagini*, Bollati Boringhieri, Torino 2011, p. 12.

*world's information*⁶⁵ - una conoscenza le cui colonne d'Ercole provvisorie circoscrivono il reticolo decifrato e indicizzato di 130 trilioni di pagine individuali⁶⁶ - come farmacologico lenimento.

Una pretesa non nuova quella di organizzare la conoscenza, come l'angoscia umana di fronte al suo limite nel gestirne la complessità: si procede di nuovo, da capo, nani sulle spalle di giganti, a ricalcare le orme dei precedenti modelli di catalogazione, a dare nomi alle cose, a evocarle e circoscriverle in ontologie sempre più ampie, confrontando l'esperienza di quest'eredità con la vastità del nuovo scenario e la potenza dell'apparato tecnico che lo gestisce.

Il livello zero della catalogazione è l'elenco alfabetico. Al disordine e all'eterogeneo l'alfabeto impone un principio d'ordinamento convenzionale ma non gerarchizzato, in cui le cose del mondo si dispongono obbedienti nell'egualitarismo della progressione delle lettere, indifferentemente al loro portato di significato. Nell'enunciazione dell'elenco alfabetico, invisibile filo conduttore, secondo Foucault tutto trova il suo posto, lo spazio impensabile di un "luogo comune" che si dipana nella "*voce immateriale che ne pronuncia l'enumerazione*"⁶⁷.

Evocate all'appello, le parole popolano le pagine del dizionario, primo luogo di riconduzione disciplinata all'ordine⁶⁸, e si accompagnano a compendi di illustrazioni ben delineate, nitide come il nome delle cose che designano. Felix Hayes e Benjamin West provano ad impugnare Google come un dizionario, in *Google, volume 1* (2014), e procedono sperimentando digitalmente una sorta di principio dell'arca, accogliendo nel loro dizionario muto gli esiti dell'accoppiamento di una query per parola e immagine. Un risultato per ciascuna specie elencata dai 21.110 lemmi dell'Oxford Pocket Dictionary, che garantisca la sopravvivenza di un esemplare di coppia immagine/parola che, nel continuo refresh del database, è sempre precariamente esposta ad essere sommersa ed estinta dal diluvio del nuovo.

Ad ogni parola sostituiscono dunque la corrispettiva immagine che Google riporta come primo e attendibile risultato di ricerca, al contempo capolettera e autonoma illustrazione di un concetto. Il risultato è quindi un provvisorio inventario simbolico delle immagini

⁶⁵ Douglas Harlbrecht, *Google's Larry Page: good ideas still get funded*, Bloomberg, 13 marzo 2001, <https://www.bloomberg.com/news/articles/2001-03-12/googles-larry-page-good-ideas-still-get-funded>

⁶⁶ <https://www.google.com/intl/es419/insidesearch/howsearchworks/thestory/>

⁶⁷ Michel Foucault, *Le parole e le cose*, Rizzoli editore, Milano 1967, p. 7.

⁶⁸ Come nota Foucault, l'uso dell'alfabeto come ordine enciclopedico arbitrario ma efficace farà la sua comparsa solo nella seconda metà del XVIII secolo; la prima enciclopedia alfabetica attestata è il *Grande dizionario storico* di Moreri, del 1674. Cfr. Michel Foucault, op. cit., p. 52 e nota 3.

della rete, e, al contempo, un tentativo di traduzione linguistica, di bilinguismo virtuale tra parola e immagine. Se gli esiti delle ricerche di Google subiscono un costante, inarrestabile aggiornamento, per via del continuo lavoro di interlacciamento e indicizzazione, il lavoro del duo inglese non può essere un compendio esaustivo ed esauriente, un'impossibile impresa di Sisifo, ma solo un'istantanea di un determinato frangente della rete, un'archeologia del sapere digitale, parafrasando Foucault.



Felix Hayes, Benjamin West, *Google, volume 1*, 2014

Eppure, il margine d'ombra che, nonostante lo sforzo algoritmico verso una sempre maggiore attendibilità della traduzione, si insinua sempre tra le parole e le cose, perfino

digitali, mina anche la presunzione dell'intelligenza artificiale.

La prima occorrenza lascia dunque spazio all'errore, all'incongruo, dichiarando la fallibilità di un simbolismo ufficiale, una valuta fissa di scambio tra linguaggi. E quanto più si allarga la discrepanza tra parola e rappresentazione, tanto più emerge, invece del significato, l'immagine delle abitudini dei consumatori della rete. Il primo risultato descrive statisticamente l'espressione della cultura *prosumer* e collettiva, la sua capacità di disseminare e veicolare in rete contenuti visivi incidendo sul loro pageranking, di sancire la popolarità di un'immagine abbinandola ad un determinato tag. Un falso positivo che non è sempre colpa della macchina, ma spesso esito dell'interferenza degli utenti, che si esercita anche deviando la referenzialità di un'immagine in un esercizio consapevole di disturbo dell'azione dell'algoritmo, o di ludico intervento di personalizzazione creativa.

Privo di didascalia e farcito di immagini opache, il volume genera perplessità nel fruitore, che trova insoddisfatte le consuetudini d'uso del testo: la sequenza di immagini non si dà necessariamente né in chiave di corrispondenza alfabetica né in piena asserzione tautologica. *“È noto quanto vi è di sconcertante nella prossimità degli estremi, o anche semplicemente nella vicinanza improvvisa delle cose senza rapporto; l'enumerazione che le fa cozzare le une contro le altre possiede in sé un potere d'incantesimo”*⁶⁹; e se il dizionario è uno strumento potentissimo, nella sua capacità di razionalizzare in una soluzione continua l'eterogeneità, le immagini che si susseguono nelle pagine di *Google*, *I* perdono questa potenza, in una sintassi sgrammaticata che dissipa la logica della tautologia attesa tra spiegazione e illustrazione, delocalizzandola nella casualità. In fin dei conti, si torna ancora a ribadire, con argomenti nuovi e metodologie di automatizzazione, il primo principio della differenza codificato nella linguistica di Saussure: non sussiste alcuna somiglianza identitaria tra la grafia di una parola, la sua pronuncia, e ciò che sottende. L'esito dell'operazione è dunque a ben vedere, più che l'impianto ordinato di un linguaggio, la traduzione visiva di un balbettio sconnesso, un'afasia che storpia le parole; un dizionario anarchico di interrogativi, non affermazioni, dove pochi frammenti mantengono il loro valore di indice. Oggetto inutile quindi, da guardare e non usare, un dizionario cartaceo offline che chiede di essere consultato attraverso la comparazione online dell'assistenza intermediaria di *Google Search*: un divertissement curatoriale da parte dei suoi creatori, che riflette una tendenza artistica a portare fuori dallo schermo i contenuti digitali, con una certa predilezione per

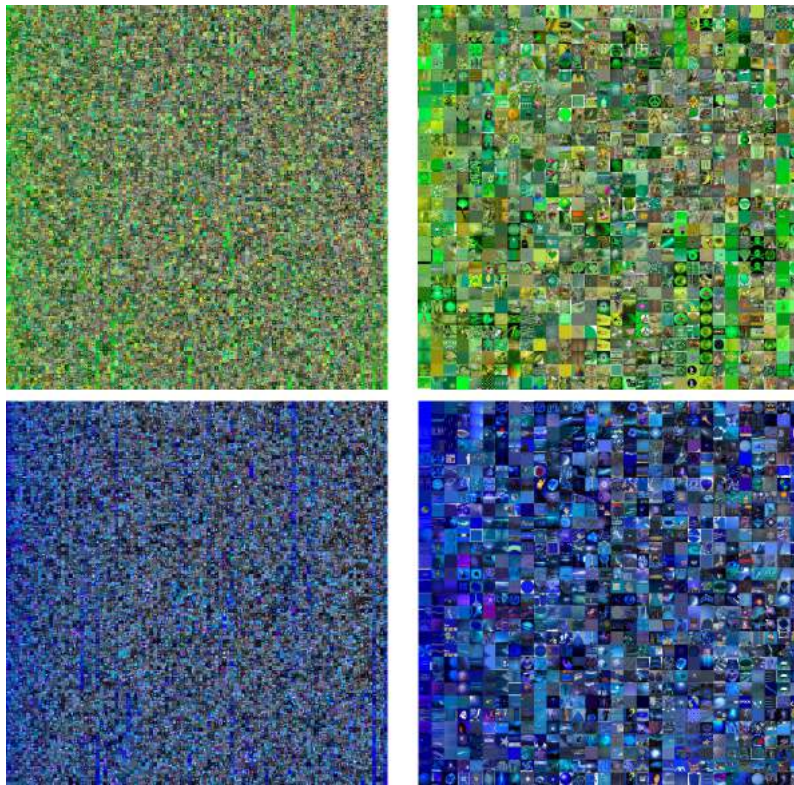
⁶⁹ Michel Foucault, *Le parole e le cose*, Rizzoli editore, Milano 1967, p. 6

la riconversione alle corrispettive forme analogiche “vintage”. Ne sono una conferma l’attenzione con cui è predisposto il design dell’oggetto-dizionario, con la sua copertina in carta mazzata e l’imbossatura dorata del titolo ad emulare la consuetudine di un testo domestico in via d’estinzione nell’era della sua smaterializzazione digitale.

Il qui pro quo delle immagini digitali, che *Google, I* illustra con leggerezza, ribadisce la sostanziale differenza d’approccio tra gli artisti e la tecnologia alla questione dei linguaggi. Se la scienza dell’*information retrieval* opera per cercare di avvicinare il più possibile le parole alle cose⁷⁰, tentando di affrancare la macchina dall’uomo nel riconoscimento della correttezza o meno della proiezione dei predicati sull’immagine, gli artisti si muovono nella direzione opposta, sfruttando il meccanismo per dimostrare come le due polarità nonostante tutto siano ancora distanti, e che si tratti di un costruito retorico solo parzialmente risolvibile.

Il sistema algoritmico di combinazione immagine-parola, preso alla lettera nell’equazione primo risultato=primo significante/significato, non procede oltre la dialettica della correttezza o meno dell’enunciato: potrebbero essere attualizzate innumerevoli edizioni del dizionario, e non attesterebbero altro se non un eventuale miglioramento nella capacità computazionale di rilevamento dei falsi positivi. Se invece si allarga, oltre il primo, l’attenzione alla pluralità dei risultati, si potrebbe allora abbracciare la dimensione della vastità del campo d’azione, e vagliare se nell’eterogeneo delle immagini recuperate, evocate dalla query, si annidino singolarità interessanti. Bisogna dunque formulare una domanda precisa, lasciare la mente libera da pregiudizi e farsi sommergere dai risultati, attendendo l’incontro significativo - tecnologicamente combinato - con un inaspettato *objet trouvé* digitale. Scegliere un termine neutro, soluzione che sperimenta Reynald Drouhin nei suoi *Monochrome(s)* (2004-2006), difficilmente consente di esperire la differenza nella ripetizione, e comporta l’adozione forzata di strutture narrative corali basate sulla forza percettiva della tassellazione visiva, della vibrazione della similarità.

⁷⁰ In questa direzione si situa il progetto TinyImages, che ricostruisce un set di visualizzazione per la totalità delle 53,464 parole del vocabolario inglese categorizzate da Wordnet. Associando alle parole circa otto milioni di immagini - circa 140 immagini per parola - ottenute tramite Google Search, realizza la sommatoria dell’immagine tipo, la average image, per facilitare computazionalmente la predicibilità del riconoscimento. Vedasi A. Torralba, R. Fergus, and W. Freeman. *80 million tiny images: A large data set for nonparametric object and scene recognition*, in *PAMI*, 2008; <http://groups.csail.mit.edu/vision/TinyImages/>



Reynald Drouhin, *Monochrome(s)*, 2006 (vista complessiva e dettaglio)

Conviene allora esperire la parola chiave evocativa, per comprendere come venga utilizzata dagli utenti, indicizzata e compresa dalla macchina, e valutare se nella molteplicità delle traduzioni ne possieda ancora un corrispettivo ugualmente interessante per intensità.

Kevin Bewersdorf chiede una cosa precisa a Google Search, un termine che sembra suggerito dal senso di spossatezza del sistema dell'immagine digitale: l'aggettivo "esausto". Deleuze, nel suo saggio legato al periodo della malattia e legato alla sua fine, "L'esausto", appunto, fornisce una lunga lista di prassi dell'esaurimento:

"Ci sono dunque quattro modi di esaurire il possibile:

- *Formare serie esaustive di cose,*
- *Estinguere il flusso delle voci,*
- *Estenuare le possibilità dello spazio,*

- *Dissolvere la potenza dell'immagine.*⁷¹

L'ultimo punto sembra particolarmente adatto ad illustrare l'esaurimento contemporaneo dell'immagine digitale: un'immagine sempre disponibile e ubiqua, pronta all'uso, *on demand*, in un circuito infinito di ripetizioni, sarà per forza di cose spossata e priva di forza.



Kevin Bewersdorf, *Google image search result for "exhausted" printed onto blanket, tie, dog leash and golf towel by Walgreens.com*, 2009

L'immagine esausta non è semplicemente stanca: è gravata di un carico che la schiaccia e non le lascia tregua. È il momento che precede la fine, il "penultimo testimoniale",

⁷¹Gilles Deleuze, *L'esausto*, Nottetempo, Roma 2015, p. 38

seguendo le parole di Deleuze. Su quella soglia, resta solo la memoria: memoria che si può leggere in una foto anonima, palese scatto familiare estemporaneo, il braccio di un ragazzino *esausto* - colpo da maestro quello di Bewersdorf⁷², aver scovato quest'immagine, nella vastità degli esiti della ricerca per parola - che cade con una pesantezza ed abbandono tale da essere *revenant* di gesti tramandati nella tradizione artistica. Una formula, o, ancora meglio, nell'accezione *pathosformel* coniata da Warburg, "*formula di pathos archeologicamente autentica*", che eredita dal passato i "*modelli di una gestualità patetica intensificata*"⁷³; il braccio inerte di Meleagro⁷⁴, che transita dall'antico a Signorelli, da Raffaello a Caravaggio, da David fino a Bill Viola, espressione incarnata di un sentimento che unisce nel tempo, nell'esaurimento vitale che grava le membra abbandonate, un eroe greco, Cristo, o un rivoluzionario "martire". Ultimo lampo prima dell'esaurimento, come il flash automatico che staglia brutalmente le figure da un interno anonimo e dal contesto di una storia non data, la fotografia trovata di Bewersdorf si pone nella scia di un'invenzione iconografica radicata nella cultura visiva artistica. C'è indubbiamente ironia nell'evocare e scomodare una formula espressiva nota sfruttando una fotografia infelice come una tassidermia casalinga. Eppure, nonostante l'imperizia tecnica e la divergenza della posa, dove il padre che sorregge un figlio *stanco morto* è specularmente opposto alla pietas della madre michelangiolesca, qualcosa sembra essere rimasto, anche solo a livello inconscio.

L'esaurimento vero inizia nella ripetizione della formula: l'immagine digitale è un'astrazione, e il suo supporto un accidente materiale. Dal file - vero paradosso di un principio primo, *coincidentia oppositorum* tra originale e copia - procede e si reitera una serie di simulacri tecnicamente inesauribile, indifferenti al contenuto ma osservanti della forma, che non risulta alterata ma solo materializzata in differenti configurazioni; coperta, cravatta, guinzaglio, salvietta da golf, l'*esausto* si esaurisce in un livellamento semantico di equivalenti. La pluralità dei modi di essere dell'immagine digitale non possiede *tecnicamente* la medesima tensione ambigua di referenzialità che ossessionava la ricerca della stagione concettuale, e aveva trovato una paradigmatica illustrazione nel lavoro di Kosuth.

⁷² Per l'attività di Bewersdorf, come storico membro del Surfing club Nasty Nets, si veda anche *Stock Photography Watermarks As the Presence of God* (2008) citato a p. 129.

⁷³ Carlo Ginzburg, *Le forbici di Warburg*, in Maria Luisa Catoni, Carlo Ginzburg, Luca Giuliani, Salvatore Settis, *Tre Figure. Achille, Meleagro, Cristo*, Feltrinelli, Milano 2013, p.111

⁷⁴ Per un'analisi del tema iconografico del "braccio di Meleagro" vedasi Salvatore Settis, *Ars moriendi. Cristo e Meleagro*, in *Tre Figure. Achille, Meleagro, Cristo*, Feltrinelli, Milano 2013, pp. 83-108



Joseph Kosuth, *One and Three Chairs*, 1965

Dal concettuale Bewersdorf media, con ennesimo twist ironico, la proposizione enunciativa del titolo - *azione+contesto+elencazione programmatica* - e la *mise en place*. La divergenza si muove sul crinale dell'ontologia del digitale.

Se nell'installazione di Kosuth la sedia *di per sé* è esponibile, l'immagine digitale si palesa solo tramite dispositivi. Non è mai una fotografia o una definizione, può essere solo una traccia di un'azione virtuale, per praticità impressa su un supporto.

L'immateriale digitale è per vocazione proteiforme: privo di una sua plastica definita, si adatta ad una inesauribile possibilità di materializzazione, viaggiando in parallelo con l'ossessione della personalizzazione della merce in uno scenario di serialità massificata.

È evidente come una declinazione ossessiva, resa possibile dall'*essere in potenza* del digitale e dalla flessibilità del *print on demand*, riduca l'immagine, già di per sé in crisi, in una texture superficiale. Coperte, cravatte, cover di cellulari; tazze, portachiavi, sottobicchieri; puzzle, stampe: tra tutti gli oggetti di consumo, quelli che subiscono un innesto di personalizzazione fotografica costituiscono una delle specie più tristi, anche per il vago sentore apotropaico che emanano. Il cuscino con la faccia dell'amato è un feticcio stantio, finge di essere unico e creativo, come il sentimento che sostituisce per immagini, in un oggetto seriale.

La ricerca per parola chiave, in un orizzonte semantizzato e caotico, è un *modus operandi* necessario per ripristinare un sommario orizzonte di significato, e ricorre in diverse

operazioni artistiche non necessariamente localizzate nell'orbita amministrativa di Google, ma può essere applicato in tutti i giacimenti di immagini digitali.

Esperate le possibilità di una singola parola chiave, si può procedere a fare interferire parola e immagine in una doppia cattura. Un processo che può essere messo in atto tramite collezioni che si legano tra loro in una apofenia guidata algorithmicamente, come l'esito della tassellazione di *J'eux* (2001) di Reynald Drouhin.



Reynald Drouhin, *J'eux*, 2001

La parola chiave “*portrait*” si dispone come matrice e interfaccia: i giochi degli algoritmi, che si tuffano nel database e riemergono con casuali immagini di volti, di quegli anonimi “*loro*”, “*eux*” si intrattengono nel simulare la generazione, dalle loro possibili combinazioni, della parvenza di un volto infantile.

Fontcuberta battezza come **Googlegrams** i suoi esperimenti di tassellazione visiva costruiti con il materiale fornito dal motore di ricerca, sulla trama disposta dall’artista.

Il suo neologismo ricalca lo slancio creativo, agli albori della tecnica fotografica, nel battezzare il nuovo procedimento di riproduzione evidenziandone la distanza dalla tradizionale tecnica di impronta umana. Tutta la gamma terminologica - *eliografia*, *calotipo*, “*pennello della natura*”, e, infine, *fotografia* - storicamente adottata nella rincorsa tecnica verso l’utopia di una mimesi meccanica, riflette il tentativo, anche linguistico, di attribuire paternità e responsabilità processuali ad agenti estranei alla soggettiva volontà artistica. In questa tradizione anche i *Googlegrams* si configurano apparentemente come immagini meccaniche frutto di un’agency esterna: prendendo in prestito il suffisso greco γράμμα, e sovrapponendogli come input di azione fotogenica l’iter selettivo di Google, Fontcuberta finge di delegare al dispositivo tecnologico la capacità di transustanziazione del mondo in immagine, limitando il proprio spazio di manovra artistica alla selezione dell’inquadratura.

La scelta di inaugurare la serie con l’appropriazione dell’iconica, prima fotografia della storia, la “*Point de vue du Gras*”, non è neutrale. Prova testimoniale della funzionalità tecnica del processo sviluppato da Nicéphore Niépce, l’immagine del 1826 cristallizza nel tempo un frammento d’inquadratura prosaico e al contempo intimo: ciò che tuttora riporta e tramanda, nella sua superficie granulosa, è lo sguardo di un uomo sulla porzione di mondo di suo dominio. E da quel primigenio sguardo fotografico, che si affaccia sulla concretezza di un orizzonte tangibile, la visuale sconfinata e si perde oggi nel panorama immateriale digitale: allora la finestra di Niépce si spalanca, nell’intenzione dell’artista, come cornice e registro della globalità delle immagini della rete.

In tutti i *Googlegrams* lo schema che funge da guida e trama fa riferimento ad un’iconosfera già di per sé significativa: immagini simboliche, spesso assunte ad un livello provvisorio di notorietà nel flusso digitale, consumate e già viste, riconoscibili anche ad uno sguardo distratto.

Definita l’antiporta che illustra gli intenti e introduce all’opera, Fontcuberta individua una specifica serie di parole chiave da associarvi, in assonanza o dissonanza con il referente iconico, come innesco di una ricerca di immagini via Google: nel caso della fotografia di

Niepce ricorre al termine “*foto*” in inglese e in catalano. Il lancio aleatorio delle parole in rete consente l’affioramento di una sovrabbondanza indiscriminata di risultati, raccolta nella sua totalità per essere processata da un software libero (MacOsaiX) per il quale l’autore stesso ha contribuito alla progettazione.



Joan Fontcuberta, *Googlegrama 1*, 2004

Il programma, sfruttando in maniera sinergica i risultati processati dal motore di ricerca, utilizza il database della query come materiale grezzo per la ricomposizione dell’immagine archetipa scelta. Immagine-matrice, immagine cliché, la fotografia d’origine viene letta, scansita e analizzata in profondità la sua “plasticità” nella sua complessità numerica: l’unitarietà del discorso visivo si sillaba nelle sue minime unità significanti di luminosità e colore. Pixel per pixel, l’algoritmo del software compara, associa, organizza e sovrappone gli esiti della ricerca di Google sulla sinopia della fotografia prescelta; nella traduzione musiva digitale non sussiste altra gerarchia che un posizionamento cartesiano dettato dagli specifici valori numerici. Ogni modulazione cromatica originaria è sostituita da un *doppelgänger* proveniente dalla rete, immagine il cui spettro ha confuse parvenze della vibrazione primaria. Il perturbante visivo evocato dal brulicare di queste immagini-tessera richiama e al tempo stesso prende le distanze dalle tradizionali ricerche sulla percezione, dal mosaico al pointillisme: non si tratta solo di frammenti di materia e colore magistralmente legati in un gioco di controllo artistico

della visione, ma singolarmente apportano un ulteriore livello, facendo confluire nella tassellazione finale il proprio retaggio iconico. Quasi in odore di manierismo “tecnologico”, i Googlegramas sono paradossalmente più affini a prototipi di novelli Arcimboldi, dove la rifrazione del tema, dalla macro immagine ai singoli elementi, incapsula metamorficamente immagini tautologiche iscrivendole una nel sembiante dell'altra. In questo meccanismo di duplice cattura dell'universo delle immagini - attraverso immagini simbolo e parole-immagine - Fontcuberta esplora la dialettica tra immagine e testo, palinsesto e trompe l'oeil, in una tassellazione automatica su base iconografica. L'impressione retinica algoritmica offre una duplice possibilità di messa a fuoco dello sguardo. La distanza permette una visione d'insieme e la ricostruzione del soggetto, portando a pensarlo come un'immagine a bassa definizione, pixelata, indotti all'abitudine della visione masterizzata, dal televisore al digitale⁷⁵, mentre la vicinanza dissolve l'apparente unitarietà in unità minime di significato.

Il primo dei Googlegramas ricongiungeva l'alfa e l'omega del fotografare in un unico palinsesto visivo; nei successivi il focus della ricerca si sposta sull'immagine come testimonianza. Immediatamente a ridosso della divulgazione della catena di abusi perpetrati nelle strutture detentive americane in Afghanistan, Iraq e Guantanamo, Fontcuberta si impegna a tradurne i documenti pubblici, il rapporto del *Final Report of the Independent Panel To Review Department of Defense Detention Operation* (2004), obbligato *mea culpa* del ministero della difesa dopo la diffusione online delle fotografie scattate dagli stessi soldati, parte integrante e souvenir di un “gioco” sadico e gratuito.



Joan Fontcuberta, *Googlegrama 05: Abu Ghraib*, 2004

⁷⁵ Vedasi le riflessioni di Andrea Pinotti, Antonio Somaini, *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Einaudi, Torino 2016, pp. 197-198, in merito alla “stigmatologia” di McLuhan e le tassellazioni della maglia a mosaico in relazione a bassa e alta definizione.



Joan Fontcuberta, *Googlegrama 05: Abu Ghraib*, 2004 (dettaglio)

Googlegrama 05: Abu Ghraib (2004) usa i nomi dei responsabili evidenziati dai documenti come criterio di ricerca per ricomporre la nota immagine del soldato Lynndie R. England che umilia un prigioniero nella prigione di Abu Ghraib a Baghdad, creando un effettivo “mosaico” di co-responsabilità.

Il corpus dell’”archivio di Abu-Ghraib”⁷⁶, serbatoio dal quale attinge Fontcuberta, nel suo

⁷⁶Sulla vicenda di Abu Ghraib e il ruolo testimoniale dell’archivio di immagini relativo nella “Guerra al terrore”, la letteratura critica è ampia e articolata; vedasi ad esempio Stephen F. Eisenman, *The Abu Ghraib Effect*, The University of Chicago Press, Chicago 2007; W.J.T Mitchell, *Cloning terror: the war of images, 9/11 to the present*, The University of Chicago Press, Chicago 2011 (trad. it. *Cloning terror, La guerra delle immagini dall’11 settembre a oggi*, VoLo publisher, Lucca 2012)

essere stato posto online, evidenzia la disconnessione etica della produzione e circuitazione digitale delle immagini, che porta a banalizzare il testimoniale della fotografia in un déjà-vu emulativo, nel caso della foto della soldatessa, di un certo immaginario pornografico⁷⁷ che trova terreno di proliferazione in rete, e al contempo, per la stessa proprietà di visibilità, acquisisce, ad un diverso livello di consapevolezza, il ruolo di drammatica testimonianza.

Se le foto i nomi dei responsabili erano stati resi pubblici, l'atto censorio di Google rende impossibile vederne i volti: il mosaico sarà allora composto solo dalla sommatoria di immagini dei documenti messi a disposizione dalle autorità, che comunque testimoniano l'atto di violenza. Anche in questo caso il googlegrama è una metafora contenutistica. In questo caso l'intervento dell'artista vale a reintegrare la verità della falsa rivelazione positivistica della google culture - l'aspetto metonimico della sostituzione del documento per il volto del responsabile evidenzia la zona d'ombra determinata dal fatto che Google per molto tempo ha censurato documenti e informazioni - facilmente reperibili su altri motori di ricerca - sui responsabili dei fatti. In altri googlegrames l'artista interviene operando quello che definisce "rumore", una frizione e sfregamento, tra referente iconico e parola-chiave di ricerca: la distorsione si evidenzia tra percezione complessiva e dettaglio, laddove dietro all'immagine del paradiso tropicale di **Googlegrama 07: Tsunami**, 2005, le parole di ricerca sono "tsunami", "ona gegant", "sisme submari", "cataclisme", "catàstrofe natural" e "apocalipsi", gli elementi che compaiono nella tassellatura.

Si può ancora lavorare, però, su un ulteriore registro di lettura dell'operazione di Fontcuberta, guidati dall'atteggiamento ironico dell'artista e critico. Il googlegrama può essere inteso come un *anagramma*: attraverso la duplicazione del materiale iconico si innescano alcuni circuiti di significazione in cui è possibile rinvenire, nascosti all'interno della relazione tra le immagini, un *mot-thème*, una parola chiave nascosta. Solo attraverso una lettura non lineare dell'immagine, sciogliendo la relazione tra primo piano e sfondo, apparenza e contenuto testuale, muovendo dalla facciata alla singola cella iconica, si risolve l'anagramma di cui il motore di ricerca è coautore: la soluzione è la *query*, che

⁷⁷ Nell'immagine c'è un cortocircuito di referenze visive, come nota anche Susan Sontag: su un piano "ideale", il topos della donna-dominatrice con al guinzaglio un succube, come veicolato dall'immaginario estetico del sadomasochismo, e a valle, la sua traduzione-emulazione amatoriale, come reso ancora più vivido e brutale dalla tendenza di condivisione estrema, anche del privato, della rete. In questo risiede l'oscenità del pornografico della rete, realtà e non finzione, che normalizza e rende plausibile, come scatto-ricordo da condividere, l'immagine di sopruso ripresa nel braccio di detenzione. Cfr. Susan Sontag, *Regarding The Torture Of Others*, 23 maggio 2004, in *The New York Time Magazine*, <http://www.nytimes.com/2004/05/23/magazine/regarding-the-torture-of-others.html>

esplicita l'orientamento ideologico prescelto dall'artista nel navigare l'archivio della rete. L'interazione con il motore di ricerca produce una co-creazione intertestuale, tra anagramma e automatismo contenutistico, ma è possibile anche esperire la potenzialità della ricerca come una forma di deriva estetica e libera, anche dall'inferenza dalla parola, utilizzando la potenzialità della formula inversa, solo per immagini, di *Google search by image*. Viktoria Binshtoks vi ricorre per fare dialogare le sue immagini con quelle della rete. Adottando le scelte effettuate dall'algoritmo, in *Cluster* (2012) ricompone le immagini associate alle sue in pale e tritici. L'immagine trovata è contesto specchio dialogico con quello dell'artista, in un dare e ricevere collaborativo con il meccanismo algoritmico. Sulla base di queste chance e questa Τύχη meccanica, l'artista costruisce un impianto visivo nuovo e co-creativo. La composizione ottenuta viene riproposta nello spazio espositivo, in una modalità di presentazione artistica che libera le immagini dalla griglia della visualizzazione algoritmica.

Il work in progress *I'm Google* (2011-in corso)⁷⁸, tumblr blog attivo dal 2011 in cui Dina Kelberman raccoglie, sotto forma di lungo flusso di coscienza, un'ininterrotta serie di immagini messe in confronto tra loro sempre attraverso l'applicazione di Google Search. Al termine di un percorso di trasparenze e ombre tra parola e immagine, la parola soccombe, invisibile sottotraccia dell'immagine, mero ausilio strumentale di un'evocazione.

A differenza dei precedenti interventi, che nascono da un'interazione online con il motore di ricerca, per poi esplicitarsi nella materialità di opere come prolungamenti fisici, convenzionalmente esponibili, del quotidiano digitale, l'operazione della Kelberman è incarnata totalmente nella specificità dell'ambiente digitale. Un esercizio di raffinato utilizzo delle qualità specifiche dell'interfaccia della piattaforma tumblr trasforma il suo spazio in un luogo metaforico. La dimensione del flusso è sublimata nella decelerazione di una serie di costruzioni di trame narrative interne alle immagini, che si dipana, in un rallentato metamorfismo, sull'arco lungo di un tempo completamente asincrono rispetto alla velocità di rinnovamento del restante panorama digitale.

⁷⁸ <http://dinakelberman.tumblr.com/>



Dina Kelberman *I'm Google*, 2011 - in corso

Πάντα ρέει, tutto scorre: *to scroll*, etimologicamente scorre anche la barra laterale manovrata dall'utente nella navigazione del sito. Tutto si trasforma. Trattenere e chiudere, aprire e scoprire, allontanamento e avvicinamento, erosione e dispersione, iterazione e moltiplicazione della forma: gesti tradizionali del dominio artistico dello spazio che ricostituiscono un superiore ordine estetico dall'apparentemente informe.

La regolarità dell'impianto geometrico della griglia di immagini dialoga con un seducente contrappunto visivo di echi, risponderne e concatenazione di analoghi, dove lo scarto necessario nella giunzione di blocchi tematici non crea dissonanza ma pulsazione dinamica, tensione tra immagini.

Un ritmo non esente da una sottile venatura di perturbante, nella contrazione quasi di un respiro tra macrocosmo e microcosmo, nel ripetersi gemellare eppure sottilmente differente degli analoghi. Una capacità dialettica portata al virtuosismo di una concordanza che non è solo pertinenza della forma, ma anche somiglianza per categorie d'azioni: "*what sprays, what proliferates, what curls or curves or gleams or effloresces in a particular way. She holds the challenge of similarity to a more stringent standard, and yet out of this stringency, which explores static as well as kinetic interests, one feels she could end up just about anywhere.*"⁷⁹

⁷⁹ Teju Cole, *The Atlas of Affect*, The New Inquiry, 7 luglio 2014, ripubblicato in Teju Cole, *Known and Strange Things*, Faber & Faber, London 2016



Dina Kellerman *I'm Google*, 2011 - in corso

In questo gioco di familiarità ritornanti, l'emergere di tratti comuni nell'eterogeneità delle immagini disvela una potenzialità incorporata nella rete: la possibilità di farne uno strumento di "deriva" di memoria situazionista, una tecnica del passaggio veloce capace di condurre e tradurre la peregrinazione nello scorrere del flusso all'epifania di una preterintenzionale forma di bellezza e conoscenza.

Anche lo statement progettuale *I'm Google*, stabilendo la coincidenza tra artista e motore di ricerca come professione d'intenti metodologica, evidenzia una presa di posizione chiara. Certamente Google è motore della ricerca e assistente, tramite la sua funzionalità per somiglianza visiva⁸⁰, nell'esplorazione dello scenario iconico e nella costruzione di un repertorio iconico totalmente medium-specific, "the kind of "atlas" that only Google could make possible"⁸¹, ma senza l'input dell'artista resta immobile, inerte spazio vuoto sospeso in attesa di comandi.

⁸⁰ Se la modalità di ricerca per immagini è attiva dal 2001, la possibilità di ricerca inversa, Search by Images, per immagini e similarità, è più recente (2009-2011)

⁸¹ Teju Cole, ibidem

Operatore e curatore della selezione, principio primo dell'ordine, algoritmo volontario e autonomo, autore di processi di postproduzione, ottimizzazione dell'inquadratura e montaggio, l'artista preferisce anche evitare l'eccessivo ricorso a script che consentano scorciatoie esecutive al prezzo di un compromesso contenutistico⁸². Si lascia guidare solo dalla curiosità di porre le giuste domande alla macchina, si affida al suo occhio nell'invenzione di un motivo, di un approfondimento mirato dello sguardo sulla pluralità degli esiti di una query.

Di fronte all'eterogeneo, l'artista si auto impone un limite, canone e regola per dominare il caos e ricomporlo: *"L'ordine è, a un tempo, ciò che si dà nelle cose in quanto loro legge interna, il reticolo segreto attraverso cui queste in qualche modo si guardano a vicenda, e ciò che non esiste se non attraverso la griglia d'uno sguardo, d'un'attenzione, d'un linguaggio; soltanto nelle caselle bianche di tale quadrettatura esso può manifestarsi in profondità come già presente, in silenziosa attesa del momento in cui verrà enunciato."*⁸³ Dal limite come *legge interna* - quello della griglia, pur in analogia alla struttura formale dell'interfaccia della ricerca per immagini di Google, e quello del trattenersi dall'usare tutte le possibilità di semplificazione offerte dallo strumento - si avvera la possibilità di un'operazione originale, rispetto ad una ennesima riproduzione di un *modus operandi* della macchina.

Il margine di errore, per quanto sempre più sottile, degli algoritmi di riconoscimento visivo, denuncia tuttavia un'impotenza della macchina, che, pur in possesso di indiscussa superiorità computazionale, risulta ancora inadeguata nell'affrontare la complessità della comparatistica: capace di scandagliare in profondità l'umanamente inintelligibile mole di set di pixel e metadati, fallisce nella lettura profonda dell'immagine, storica pertinenza dell'umana prassi dell'iconologia. Un'aporia che l'attuale ricerca sulle reti neurali artificiali tenta di risolvere in una rincorsa imitativa: in quest'ottica è possibile pensare che il titolo dell'opera possa essere inteso anche come una proclamazione di indipendenza di Google, contemporanea forma mentis dell'esperire informazioni, che rivendica il suo diritto all'umanità del gesto artistico della scelta. Liberato dalla schiavitù

⁸² "Firstly, lots of people ask if it's a algorithm or something. It's not! Just me searchin google. Secondly, a lot of people assume this blog is therefore made predominantly by using the "visually similar" function on Google Image Search, which is a totally reasonable thing to assume. While I definitely use that function in my attempts to search thoroughly (and love it for it's own beautiful results), surprisingly little of the piece is actually constructed using it. Visually Similar appears to employ an algorithm based mainly on color percentages in an image, and as I'm Google is based more often in conceptual similarities than color-wash similarities, my searching is almost entirely reliant on keywords rather than searching by image. Of course, there are times when Visually Similar has helped with a transition or section here or there, but overall, it's not the way I work.", Dina Kelberman, su <http://dinakelberman.tumblr.com/>

⁸³ Michel Foucault, *Le parole e le cose. Un'archeologia delle scienze umane*, Rizzoli Editore, Milano 1967, pag. 10

della query dell'utente, il motore di ricerca si può dilettere a postprodurre input umani in output estetici.

Partendo dal frammento 124 di Eraclito⁸⁴ - σάρμᾱ εἰκῇ κεχυμένον ὁ κάλλιστος κόσμος - che esprime, con straordinaria forza, a distanza di 2500 anni, la problematicità del rapporto tra ordine e caos nel creato, con la possibilità, o impossibilità, di legare una congerie di scarti in un'ipotesi di bellezza, William E. Jones propone alla macchina di rispondere all'intera frase con la sua sequenza di immagini. Ma il frammento stesso è stato coniugato ed utilizzato in una sequenza di possibilità filologiche di interpretazioni, che riflettono la difficoltà della critica di muoversi nel testo eracliteo, collezione a posteriori di frammenti del suo pensiero.

"The most beautiful universe is (a) pouring out (of) sweepings at random"; "The most beautiful world is like a heap of rubble, tossed down in confusion"(traduzione di Heidegger); *"The most beautiful world, as Heraclitus says, is like rubbish scattered at random"; "Flesh: of thing spoured out at random, the most beautiful, as Heraclitus says, arrangement"* (Traduzione di Dimitri Gutas); *"Flesh: of thing discharged at random, the perfect form"*(Richard Fletcher)⁸⁵; *"The most beautiful world is like a dungheap, rudely dumped"; "But just as the fairest man is flesh composed of parts scattered at random, as Heraclitus says, so too is the Cosmos"*(traduzione di Jonathan Barnes formulata sul commento di Teofrasto).

I risultati della query possono essere affiancati come tavole sinottiche di una comparazione testuale: alle diverse interpretazioni storicizzate del frammento corrisponde una differente tipologia e variabilità numerica di risultanze iconiche - fino all'isolato *hapax legomenon* corrispondente alla lectio *"but just as the fairest man is flesh composed of parts scattered at random, as Heraclitus says, so too is the Cosmos"*. Sfruttando il meccanismo dell'indicizzazione, in un corto circuito di autoreferenzialità, l'immagine dell'operazione si impone allora come prima immagine disponibile per la traduzione visiva del frammento.

Così come il frammento ha perso leggibilità isolato dal contesto del pensiero dell'autore, e l'interpretazione dipende dalla corruzione e ricostruzione arbitraria delle parole, anche i frammenti digitali estrapolati dal loro contesto sono illeggibili ed opachi, isole fluttuanti la cui appartenenza geografica è di difficile ricostruzione.

⁸⁴ Per l'esegesi del frammento 124 (catalogazione Diels-Ktanz) vedasi *Eraclito. Testimonianze, imitazioni e frammenti*, a cura di M. Marcovich, R. Mondolfo, L. Tarán, Bompiani, Milano 2007, p. 753-756; Heidegger, Fink, University of Alabama press, *Heraclitus seminar 1966/1967*, p. 63-64

⁸⁵ Richard Fletcher, Spontaneously Resurrecting Flesh, in *William E. Jones, Flesh and the Cosmos*, 2014, p. 11-16.

Oltre alla didascalia, nessuna evidenza contenutistica lega il frammento iconico a quello eracliteo, o consente di figurarsi i tortuosi percorsi di connessione algoritmica che li hanno ricondotti a sintesi visiva della frase. Forse, immaginando un tono di sarcasmo dell'algoritmo, si potrebbe supporre esprima un personale giudizio su una loro certa natura "di parti raccogliatrici", di mucchio di rifiuti.

A seguito dell'illustrazione automatica ottenuta, Jones impagina le immagini in pannelli ricalcando la consueta forma restitutiva delle queries nell'interfaccia di Google Search, alterandone però il criterio gerarchico di "attendibilità" in virtù di una rigorosa ma arbitraria composizione geometrica di alternanza tra il formato orizzontale e verticale. L'indeterminatezza del testo utilizzato, restituito dal tempo in forma frammentaria e corrotta, appare comunque evocativo nell'insieme delle parole, nelle dicotomie affermate e nella potenzialità di apertura all'interpretazione critica; al contrario non sembra di averne riscontro nella casualità dell'immagine trovata automaticamente dalla macchina, pur nella dualità che l'artista tenta di riproporre, tra un suo ordine, artatamente riciclato dall'infrastruttura, e la disarmante povertà del "rifiuto" visivo rinvenuto.



William E. Jones, *The most beautiful world is like a heap of rubble, tossed down in confusion*, 2013

LE APPENDICI DELLA PAROLA

PARATESTO, ERRORI, LAPSUS: GOOGLE BOOKS

Indietro al 1996, Sergey Brin e Larry Page, non ancora assunti al ruolo di demiurghi dell'innovazione metodologica dell'*information retrieval*, ricercatori presso lo Stanford Digital Library Technologies Project, lavorano ad un *crawler* che sia in grado di indicizzare testi digitalizzati, analizzandone contenuto e connessioni intertestuali, restituendo un principio di rilevanza in base a numero e qualità di citazioni tra libri. L'esito della ricerca, BackRub, è la materia prima sulla quale verrà poi plasmato PageRank⁸⁶, il cuore algoritmico di Google. Sottotraccia a Google, quindi, iscritto nel suo DNA fin dagli esordi, il progetto *Google Books* necessiterà di maggior tempo per venire alla luce, dalle sperimentazioni del 2002 alla configurazione resa di pubblico accesso nel 2005. Nella smaterializzazione e riconfigurazione digitale della forma libro converge in maniera esemplare lo sforzo congiunto dell'umanesimo digitale: l'utopia di una trasparenza continua del sapere come flusso di dati ubiquo e accessibile, patrimonio collettivo che costantemente interseca, fra tradizione e innovazione, passato e presente. Due energie distinte sorreggono l'ambizione eroica delle biblioteche digitali, dagli esempi storici del progetto American Memory della Library of Congress, del Project Gutenberg o della Universal Library fino a quello di Google: un input tecnico volto a trovare soluzioni sempre più efficaci per conservare l'oggetto-libro e restituirlo con la migliore fedeltà possibile, garantendone la leggibilità nella fisicità autentica del supporto e nella complessità "immateriale" del contenuto, e una "manualità" tutt'ora indispensabile nell'approcciarsi a manufatti che necessitano della cura della consultazione. Nello scriptorium tecnologico come in quello medioevale la salvaguardia del testo ricade sulle spalle di anonimi copisti, fantasmatici ed eroici amanuensi che voltano le pagine di tutti i libri del mondo.

Ogni *digital turn* comporta una fase di esaltazione, assuefazione e assorbimento del nuovo nella quotidianità. È necessario un periodo di rodaggio e assimilazione per poterne esplorare meccanismi, testare limiti e scoprire funzionalità non immediatamente percepibili, perché poi si assista ad una proliferazione di nuovi comportamenti sociali e artistici correlati. Se la smaterializzazione del formato libro in e-book influisce

⁸⁶ Per la genesi di Google Books vedasi <http://books.google.com/googlebooks/about/history.html>

soprattutto, nella sua fase di transizione, sull'adattamento dell'attenzione del lettore alla nuova modalità del vedere la parola sullo schermo, e allo scheuomorfismo nel leggere la pagina virtuale, la digitalizzazione del libro come oggetto introduce nel panorama visivo dell'archivio digitale una nuova tipologia di materiali iconici.

Benjamin Shaykin è il primo a rilevare la potenzialità di questi nuovi reperti visivi, presentando nel 2009 il progetto *Google Hands*, una collezione di “*problem pages found in Google Books*”⁸⁷. Nella riproduzione digitalizzata del *Dewey Decimal Classification* di Melvil Dewey, la pagina dell'indice - bizzarro destino di contrappasso, per un autore che ha fatto della razionalizzazione dei sistemi di classificazione bibliotecaria il suo feticcio - è illeggibile, occultata parzialmente dalla mano dell'operatore tecnico, che, tenendo bloccato il libro nel tentativo di facilitare il processo di riproduzione, ne compromette invece l'esito. La casuale scoperta del madornale errore segna l'incipit, per l'artista, di una ricerca compulsiva di analoghi incidenti: “*In addition to hands and fingers, pages scanned through tissue paper, pages scanned while midturn, and foldout maps scanned while folded. The examples were everywhere. I quickly became obsessed, and filled my hard drive with gigabytes of downloaded PDFs*”⁸⁸. Che l'aneddoto riportato da Shaykin sia reale o artificiosamente costruito intorno alla metaforica corruzione digitale di una delle pietre miliari della catalogazione analogica, queste intromissioni nel testo costituiscono traccia reale e diffusa, lapsus umano - o manomissione? - che, nel novero dei milioni di libri resi pubblici tramite il Google Library Project, diventa una sorta di abituale marginalia.

Una fantasmatica emanazione umana, che sembra infestare, quasi nell'osservanza degli stilemi da racconto gotico, i testi più datati, intrappolata nella superficie di pagine da sfogliare con precauzione, per non profanare nel tentativo di preservare. Mani anonime, calzate di guanti, impegnate a maneggiare volumi che presentano tutta una gamma di “*unexpected peculiarities*”⁸⁹ - innesti grafici, paratestuali, piegature, mappe, illustrazioni, note, carte speciali... - le cui difficoltà specifiche interferiscono con un automatico processo di scansione, testimoniando la combattuta resa della forma-libro alla forma digitale. La spoglia del rapporto con l'oggetto-libro, in questo processo di smaterializzazione, è l'immagine incarnata di uno storicizzato contatto oculo-manuale con la dimensione della parola, che ritorna nell'accidentalità di un errore tecnico, o

⁸⁷ Benjamin Shaykin, statement progettuale, via <http://thesis.shayk.in/Google-Hands>

⁸⁸ Kenneth Goldsmith, *Wasting time on the Internet*, Harper Collins, New York 2016, pp. 185-186.

⁸⁹ <http://books.google.com/googlebooks/about/history.html>

nell'intenzionalità del ricorso, nel digitale, ad effetti di simulazione aptica della tradizionale relazione materiale con il processo della lettura.

È dunque evidente il grado di resilienza del libro, confermato anche dalla scelta di Shaykin di smobilitare la collezione di errori virtuali nella concretezza di un volume d'artista. Nelle 140 pagine di *Google Hands* viene ricostruito un florilegio di exempla simbolici di preterintenzionale manipolazione distruttiva del senso del testo.

La corrispondenza logica tra l'impaginazione e la numerazione delle tavole delle scansioni originali collezionate emula la progressione naturale di una narrazione e, al contempo, ne denuncia l'insufficienza nel costituirsi come testo, laddove l'illeggibilità e la frammentarietà della collezione di pagine renda il libro un oggetto disfunzionale, una mera *curiositas*, come un catalogo di aberrazioni naturali.

L'operazione si situa in linea con la tendenza a concepire la nozione di post-digital come "*the messy state of media, arts and design after their digitisation (or at least the digitisation of crucial aspects of the channels through which they are communicated)*"⁹⁰, che stempera in un continuum ibrido e fluido il gap generazionale e culturale tra vecchi e nuovi media. All'obiezione radicale degli apocalittici, o all'esaltazione delle "*magnifiche sorti e progressive*" degli integrati, la terza via del post-digital abbraccia con medesima "compassione" le imperfezioni del digitale e dell'analogico, come formula, sostanzialmente medium a-specific, "*of practical exploration and research that examines materials through their imperfections and malfunctions*"⁹¹. In questo il luogo della digitalizzazione è un catalizzatore perfetto, sovrapponendo la poetica nostalgica della deperibilità del testo all'umana fallibilità del processo di digitalizzazione. Shaykin dunque è il primo a concretizzare una riproposizione curatoriale di questo specifico "effetto collaterale" del superomismo della digitalizzazione, ma l'abbondanza del materiale reperito, e l'insistente presenza di intrusioni umane nel ritaglio della scansione, evidenzia il dubbio sulla responsabilità dell'errore: più affine alla volontaria provocazione umana, che ad un accidentale misunderstanding della macchina.

Recuperando le riflessioni svolte da Michel de Certeau sulle forme di resistenza all'alienazione lavorativa all'interno del sistema della fabbrica, si potrebbe anche leggere, nella sagoma delle *Google hands*, un'eco della sua "*strategia della parrucca*". Forma di *détournement* operato dalla forza lavoro in maniera sotterranea, di straforo, "arte dell'aggiramento", la "parrucca" sovverte "*la legge che, nei laboratori scientifici, mette*

⁹⁰ Florian Cramer, *What is 'post digital'?*, in *APRJA*, Volume 3, n. 1, 2014, a cura di Christian Ulrik Andersen, Geoff Cox e Georgios Papadopoulos, p. 10.

⁹¹ *ibidem*

il lavoro al servizio della macchina e, con la stessa logica, annienta progressivamente l'esigenza di creare"⁹², ripristinando un piacere dell'invenzione laddove la soggettività viene sottomessa all'oggettività macchinica. "*Le travailleur qui "fait la perruque" soustrait à l'usine du temps (plutôt que des biens, car il n'utilise que des restes), en vue d'un travail libre, créatif et précisément sans profit. [...] Avec la complicité d'autres travailleurs (qui font ainsi échec à la concurrence fomentée entre eux par l'usine), il réalise des "coups" dans le champs de l'ordre établi.*"⁹³: aggirando il dispositivo che lo assoggetta, il lavoratore ribadisce una sua autonomia conducendo la macchina a produrre qualcosa di gratuito ed inutile, finalizzato solo, attraverso un lavoro di scarto, a rivendicare uno spazio di potere creativo.

La teoria, trasposta nel milieu digitale, si presta ad una suggestiva declinazione. Certamente, la presenza di errori umani è retaggio del sistema produttivo e del ritmo imposto, tale da non consentire un controllo sull'operato o il lusso di un processo di duplice verifica - umana o algoritmica -, ma il numero di queste presenze suggerirebbe il dubbio di assistere invece all'insorgere di una nuova forma espressiva, trovata o beffa, surrogato dell'atto creativo, coperta dall'alibi dell'iperproduttività. Sempre rileggendo De Certeau, se il demone che ossessiona il processo industriale è il tempo, quello destinato alla "parrucca" è un ritaglio temporale rubato che appartiene esclusivamente al lavoratore, "[...] un *détournement du temps de travail prolétarisant vers un temps de travail déprolétarisant*"⁹⁴: un'insubordinazione alla logica del prodotto e al mito dell'efficienza della macchina, tanto più smaccata in quanto pianificata direttamente nel cuore autentico dell'impresa, il controllo temporale sull'operaio durante il turno lavorativo. Occorre vigilare quanto lo stesso sistema per saperne cogliere le faglie, gli angoli ciechi di visuale, e piazzare la stoccata di un *détournement* beffardo, che spesso rivela una buona conoscenza della topologia dei luoghi in cui poter esercitare il suo svago creativo. Gli errori sono diffusi ma al contempo distribuiti secondo una logistica di "camouflage", più facili a riscontrarsi in opere oscure, antiche, d'interesse contenutistico settoriale o desueto: sembrerebbe che la tensione alla beffa creativa si tenga cautamente alla larga da opere le cui dinamiche di fama e consultazione porterebbero ad uno svelamento rapido della manomissione. Assistiamo allora ad un cortocircuito tra errore e intenzionalità creativa, dove lo sbilanciamento verso il primo o il secondo è difficile da discernere.

⁹² Michel de Certeau, *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma 2012, p. 62.

⁹³ Michel de Certeau, *L'invention du quotidien*, Vol 1. Arts de faire, Gallimard, Paris 1990, p. 45.

⁹⁴ Michel de Certeau, op.cit., pag. 59.

Il lavoro di Andrew Norman Wilson si inserisce in questa oscillazione critica, con un approccio ideologico che propende ad interpretare l'errore come prova di un'immutata condizione fordista del sistema lavorativo, ancor più anacronistica se esercitata in nome di un progressismo come quello connesso alla titanica opera di digitalizzazione testuale. Tornando indietro alle fasi iniziali della ricerca alle origini di Google Books, nella pagina di informazioni del progetto viene riportato un episodio, sintomatico del pragmatismo metodologico del duo Brin-Page: l'aneddoto descrive i due informatici, segretamente impegnati a scannerizzare un libro, accompagnati da un metronomo per scandire il ritmo e la processualità coinvolti nella scansione di un testo, per procedere dalla pratica alla teoria e ottimizzare in maniera funzionale ogni fase. Si può facilmente pensare come l'esigenza di efficienza connessa ad un progetto così ambizioso come la sfida alla digitalizzazione del repertorio bibliografico umano non lasci spazio alle esitazioni e ai tempi morti. L'errore allora è il fuori sincrono con la catena processuale di produzione: *"These slippages of material labor are what interest Wilson; by making the productive labor tangible as aesthetic accidents and paginated ruptures, he reminds us of the human presence inscribed in the immaterial processes of the age of digital reproduction."*⁹⁵.

Il costo della produttività è l'impossibilità di un controllo qualitativo sul lavoro eseguito, sul quale aleggia costante il ritmo del metronomo.

Inspirato all'antropologia costruttivista di Bruno Latour, Wilson teorizza una pratica artistica capace di investigare il presente a partire dalle dinamiche tecnologiche, economiche e lavorative che ne costituiscono l'infrastruttura portante. Solo con un coinvolgimento diretto, innestandosi dall'interno del sistema, si può creare un meccanismo capace di svelarne limiti, rotture e lacune, *"enacting resistance in a way that looks like you are just working hard [...] more like a computer virus infecting a vast computer program than a revolution."*⁹⁶. Assunto nel 2007 da Google come operatore di editing video, frastornato dalla retorica positivista dell'ecosistema lavorativo impostato nel cuore logistico e creativo del Googleplex, il campus all'avanguardia dell'azienda, l'artista non riesce ad integrarsi all'interno di un organismo apparentemente idilliaco, e non tarda a percepire le incongruenze⁹⁷ nella presenza, regolamentata con specifici

⁹⁵ Anna-Sophie Springer, Etienne Turpin, *Fantasies of the Library*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2016, p. 20

⁹⁶ E-flux #74, giugno 2016, Andrew Norman Wilson, *The artist leaving the GooglePlex*, <http://www.e-flux.com/journal/74/59791/the-artist-leaving-the-googleplex/>

⁹⁷ *"Something happened every day at 2:15 p.m. outside of the building next to mine. At first it registered as an unusual shape with unusual colors and an unidentifiable cause passing me consistently at the same time everyday. I came to realize that it was the same group of workers, mostly black and Latino, on a campus of mostly white and Asian employees, walking out of the exit like a factory bell had just gone off. Sequestered at the outer limits of campus, they would all get into their own cars: not Google shuttles like the rest of us. Hanging from their belts were yellow badges, a color I had*

codici e turni lavorativi in una sorta di invisibilità normalizzata, di un gruppo di lavoratori esclusi dai benefit e privilegi dell'intelligenza della factory ma indispensabili operatori della sua missione: il team dei lavoratori Scanops, dedito alla scansione digitale dei testi. Le schiere della nuova classe del “*digital sweatshop labor*”, irregimentate in precisi flussi d'accesso separati dal resto dei dipendenti, evocano, nel loro regolato movimento di accesso al luogo lavorativo, la sequenza filmica dei fratelli Lumière “*La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon*”. Il breve filmato promozionale del 1895 restituiva un'immagine duplice della nascente industria del cinema: la capacità tecnica di un nuovo strumento e le risorse umane necessarie alla sua attivazione. Come quella cinematografica degli esordi, quella di Google è un'industria giovane e programmaticamente “rivoluzionaria”, eppure adotta e reintegra modalità controrivoluzionarie di gestione della forza lavoro in un sistema di “casta”: facendo eco al filmato dei Lumière e alla sua rilettura di Farocki, Wilson si propone di dare voce ai lavoratori del gruppo ScanOps documentandone, nel video - subito virale in rete - *Workers Leaving the Googleplex* (2011), le dinamiche istituzionalizzate di movimento segregato nello spazio ameno del Campus. La scoperta del progetto video rappresenta, metaforicamente, il disvelamento del lavoro di straforo della “strategia della parrucca” effettuata dall'artista in seno a Google, comportandone un immediato licenziamento, motivato proprio secondo le logiche dell'abuso di materiali e tempo di proprietà dell'impresa, impropriamente devoluti ad un progetto personale. Indubbio che l'esercizio di una sapiente politica dell'immagine corporativa occulti le logiche di protezionismo aziendale dietro giusta - e datata - causa, cercando di dimostrare invece apertura ed interesse⁹⁸ verso l'iniziativa di *Workers Leaving the Googleplex*. Impossibilitato a proseguire l'indagine documentaria, l'ultima testimonianza che l'artista può rintracciare sono le evidenze fortuite della presenza dei lavoratori, le distintive dita calzate di latex rosa, grotteschi segnalibri di pagine e pagine digitalizzate. È significativo che i cappucci, fatti indossare - ennesimo processo di occultamento dell'identità dei lavoratori - per non “contaminare” il materiale cartaceo scannerizzato, diventino gli indizi salienti per individuare a colpo d'occhio gli errori. Sono, a loro volta, errori collaterali: impediscono le impronte fisiche sul testo, per diventare impronte perpetuamente

not noticed before amongst the white badges of full-timers, the red badges of contractors, and the green badges of the interns. I started to obsess a little. I mined all the information about the yellow badges that I could from Google's intranet, which led me to the internal name for the team - ScanOps. This class of workers, who left the building much like the industrial proletariat of a bygone era, actually performed the Fordist labor of digitization for Google Books - “scanning” printed matter from the area's university libraries page by page on V-shaped tables with two DSLR cameras mounted overhead.”

⁹⁸ “Marissa Meyer tweeted it. She said it was an interesting perspective and provided a link to the [GooglePlex] video.”, Andrew Wilson, via <http://www.wired.co.uk/article/scanops>

conservate nel supporto digitalizzato. Per l'artista compulsare i testi alla caccia di guanti rosa e collezionarne le immagini è una sorta di tributo necessario laddove non si possa fare altro per riconoscere il ruolo fondamentale dei lavoratori del laboratorio ScanOps.

"There is a separation, an alienation between me and ScanOps employees. I can't quite access them, talk to them." *"We see their hands in detail, but don't know who they are, what their stories are and how they go about their job. I take those images and turn them into art objects. I am OK with that as a problematic condition of their existence, [...] It didn't feel right to just publish them on a blog. I wanted to rematerialise them as a book and as framed prints."*⁹⁹. Solo una forma concreta, come quella consueta dell'esposizione o del libro, consente di riconferire spessore a figure tenute in trasparenza sullo sfondo. Ancora meglio, nell'atto fisico di sfogliare il volume d'artista **ScanOps** (2012), facendo coincidere il proprio gesto con quello reiterato infinite volte dall'esercito di "voltapagine" di Google, emerge lo spettro inquietante della catena industriale e della sua contropartita, l'incidente.

Consciamente siamo consapevoli della natura incruenta di questi "incidenti lavorativi", supportata dal ricordo di tutte le piccole strategie di diversione creativa escogitate nel tempo da chiunque si sia confrontato con l'avvicinarsi delle tecniche di riproduzione automatiche, dalla fotocopiatrice allo scanner, eppure s'insinua il dubbio di assistere ad una forma di alienazione lavorativa altamente nociva, metaforicamente responsabile di molteplici amputazioni.



Andrew Norman Wilson, *ScanOps*, 2012

Forse, il più evidente esito della commistione post-digital è proprio questa possibilità di

⁹⁹ Olivia Solon, *Artist reveals disembodied workers scanning books for Google*, 17 gennaio 2014, via <http://www.wired.co.uk/article/scanops>

costruire molteplici impalcature estetico-critiche persino sulla pretestuosità di un'immagine contenutisticamente irrilevante, che acquista forza in virtù della sua cittadinanza autoctona tra le immagini digitali. L'operazione in sé è la dialettica che si costruisce in rete, a partire dall'invenzione, al contempo etimologica *inventio* creativa e reperimento, di uno statuto autonomo di frammenti apolidi che non appartengono né al libro, né al discorso narrativo, né alla fotografia. In quanto frammenti, questi oggetti fragili necessitano di essere tenuti insieme, collezionati, e come tali vengono riproposti, nella legatura critica personale che sovrintende sempre la forma della collezione, allo sguardo di una comunità di analoghi estimatori. È la dimensione stessa del network digitale a promuovere la pluralità di cerchie di interessi condivisi, a fare della circolazione di un particolare tema del discorso sull'immagine un collante comunitario, che unisce, sotto la condizione comune di utenti, artisti, amatori, prosumer.

Di questa forza coesiva era nutrita etimologicamente anche la lettura, nell'origine latina del verbo *lĕgĕre*, che sussume in sé l'atto di scegliere, legare insieme, collezionare, e leggere. Verbi che ritornano nel fare artistico post-digital, nell'ossessione della scelta di un motivo, di uno spunto che sia, nella sua non-originalità, più originale rispetto alla tradizione o alla conformazione del paesaggio digitale. Ancora più evidentemente si palesa la forza del collezionare: una scelta quasi obbligata nel momento in cui anche l'eccezionalità si manifesta con un'inane scala, e necessita di essere raccolta con le maglie stesse che governano i grandi numeri del digitale, e conservata negli stessi capienti dispositivi archiviali del sistema. Un meccanismo che, d'altra parte, inverte le speranze recondite di ogni collezionista: la possibilità di fare una serie da quell'unicità pretestuosa che ha scatenato la sua passione.

Unico elemento assente, in un parallelismo etimologico che, in tema di operazioni sulla forma-libro, non si pone in maniera forzata, è proprio la voce relativa alla lettura come scioglimento del senso di ciò che le singole parole, legandosi tra loro, costruiscono.

Risulta interessante come Paul Soulellis chiami in causa Benjamin, evocando le sue parole in *Apparition of a distance, however near it may be* (2013)¹⁰⁰. Collezione di immagini trovate e raccolta-libro, l'operazione, parte del monumentale progetto curatoriale *Library of The Printed Web*¹⁰¹, staziona nel limbo di una particolare convergenza ontologica, sospeso nella condizione di possibilità del *print on demand*,

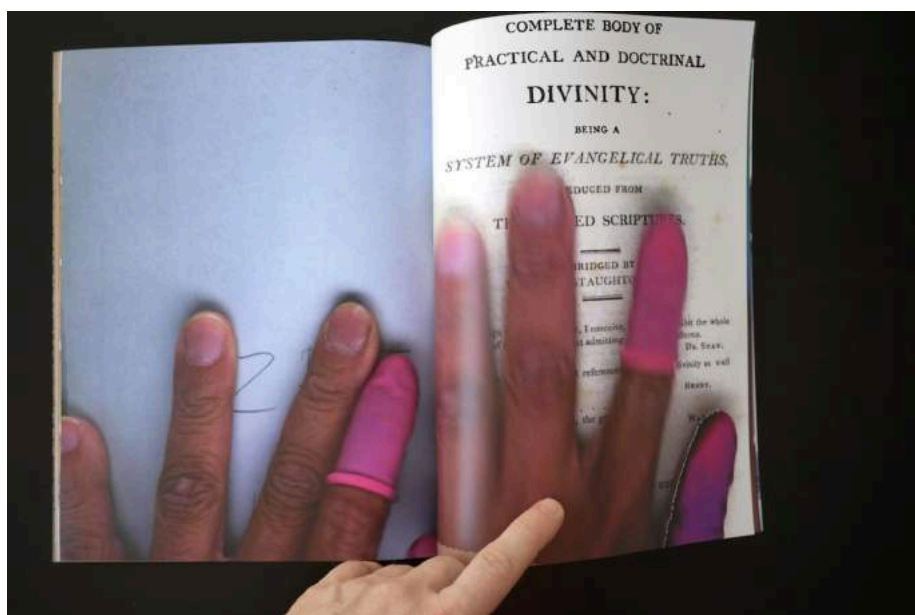
¹⁰⁰ Paul Soulellis, <http://soulellis.com/projects/apparition/>

¹⁰¹ <http://libraryoftheprintedweb.tumblr.com>

guardando al libro come “*an object that exists simultaneously in digital and physical realities*”¹⁰².

Occorre tornare a Benjamin, per comprendere se la sua citazione sia *boutade* artistica o possa ancora attualizzarsi nell’era della smaterializzazione tecnologica della riproducibilità. L’“*apparizione unica di una distanza, per quanto questa possa essere vicina*” è quella dell’aura dell’opera d’arte. “*La vicinanza che si può strappare alla sua materia non elimina la lontananza che essa conserva dopo il suo apparire.*”¹⁰³

Si potrebbe forse giocare tra vicinanza - la materializzazione, on demand, dell’oggetto libro ricomposto da Soulellis - e lontananza, quella dell’originale file digitale da cui discende; tra il libro analogico scannerizzato e l’immagine accidentale che testimonia un contatto che azzera la distanza con la dimensione culturale dell’oggetto.



Paul Soulellis, *Apparition of a distance, however near it may be*, 2013

Certamente ciò che emerge, al termine di una terna di operazioni che si muovono simulando apertura, in un contesto contenutisticamente asfittico, più che una forma di presenza auratica, è la distanza da una vera lettura dell’immagine, bloccati in una visione

¹⁰² Paul Soulellis, <http://soulellis.com/projects/apparition/>

¹⁰³ Walter Benjamin, op. cit., p.275.

per sineddoche della pagina per il testo, e della pagina come immagine, che tuttavia si costituisce, in forza della viralità di un gesto, come autonomo filone di ricerca di immagini. A fianco all'accumulazione dei progetti citati, che si interconnettono in primis in una serie di relazioni cooperative tra gli artisti, la circolarità e immanenza delle idee nella sede digitale si trasforma in un riverbero di pratiche di divertissement curatoriale comunitario.

Un fenomeno che, per Kenneth Goldsmith,¹⁰⁴ ha assunto il livello di una nicchia di sottocultura specifica del post-digital, che privilegia l'inclinazione di un fittizio sguardo nostalgico sull'analogico - la forma cartacea del libro, non ancora trapassato ma già oggetto di malinconia - esprimendola in una totale connivenza con la forma dell'esperienza digitale. Significativo il caso del work in progress collaborativo, sotto forma di Tumblr blog, *The art of Google books*¹⁰⁵, attivo dal 2011 e curato da Krissy Wilson. Un progetto che riflette in maniera esemplare l'approccio pro-ams nella gestione e disseminazione dei contenuti autoctoni della rete, che non pretende un inserimento nel circuito artistico, ma preferisce la visibilità e il riconoscimento all'interno del sistema di feedback e citazionismi proprio della rete. Se per le operazioni artistiche come quelle citate in precedenza, ad una fase di catalizzazione d'interesse che si propaga rapidamente su ampia scala, corrisponde una breve durata del ciclo vitale dell'attenzione, i progetti web-based sono lunghe durate: non esigono particolare energia di manutenzione, vivono di contributi esterni e rimangono perennemente esposti nel presente continuo dei loro url, con una continua possibilità di reenactment e ripescaggio, rispetto al sistema galleria che esige una turnazione e un refresh più rapido. *The art of Google books*, accurato archivio documentario collaborativo di tutti gli "*adversaria of Google Books: captured mark of the hand and digitization as rephotography*", cavalca con abilità e leggerezza la moda del post-digital, fornendo linee guida metodologiche per una pratica di deriva nel luogo di Google Books, itinerari di "*psicobibliografia*" nello spazio tra il libro e la sua trasformazione digitale.

Performare la ricerca può allora condurre l'utente-partecipatore a forme di apprendimento casuali e gratuite, che scaturiscono anche dalle possibilità intrinseche alla semantica computazionale applicata ai testi digitalizzati¹⁰⁶.

¹⁰⁴Kenneth Goldsmith, *The Artful Accidents of Google Books*, The New Yorker, <https://www.newyorker.com/books/page-turner/the-artful-accidents-of-google-books>; vedasi anche Kenneth Goldsmith, *The writer as meme machine*, in *Wasting time on the Internet*, Harper Perennial, New York 2016, pp. 185-215.

¹⁰⁵<http://theartofgooglebooks.tumblr.com>

¹⁰⁶Vedasi in merito la serie di istruzioni divulgative sugli operatori di ricerca booleana offerti nella sezione guida "*Composing a search*" del Tumblr (<http://theartofgooglebooks.tumblr.com/guide>).

Il corredo paratestuale di marginalia, evidenziazioni, note e commenti, messaggi lasciati a successivi lettori o disegni che prendono vita dalla noia o dall'interattività, ex libris, timbri attestanti la provenienza e la catalogazione, sono tutte forme di intervento intermediale storicizzate. La digitalizzazione consente la conservazione di questi modi dell'interazione e consumo della forma libro, effimeri e non più praticabili nello spazio del libro digitale: le “*unexpected peculiarities*”¹⁰⁷ preservate dalla scansione diventano reperti digitali che consentono, nell'esplorazione della catalogazione digitale di Google Books, anche un approccio etnoantropografico.

L'artefatto digitale, pur nella modernità della sua emersione, è già consegnato al reame del reperto, del fossile. Le anomalie - esito della digitalizzazione, o, nell'accezione più estesa, prevista dal blog, della storia del testo come oggetto materiale - catturano lo sguardo curioso del flâneur digitale, poco differente, nel bisogno di una costante sollecitazione dell'attenzione, da un annoiato visitatore museale che cerca un dettaglio inusuale, a scuoterlo dall'interminabile parata di serie di oggetti nelle teche.

SCIENCE 61
the quantity—indeed
onomers have long

This is the case
veral Relativity
e of this test;
nade. In the
um lines from
the red end.
ight from a
and greater
rial source.
I assump-
t, for ex-
character
riments
ifferent
instein
or Ed-
sently
that
next

10,
70
r

<http://theartofgooglebooks.tumblr.com>

¹⁰⁷“Tricky technical issues they encounter processing information from books”, via <http://books.google.com/googlebooks/about/history.html>.

STRADA, PAESAGGIO, SPAZIO

GOOGLE STREET VIEW, GOOGLE EARTH

*“1. Ogni mappa uno a uno riproduce il territorio sempre infedelmente.
2. Nel momento in cui realizza la mappa, l'impero diventa irraggiungibile.
Si potrebbe osservare che con il corollario secondo l'impero corona i propri sogni più segreti, rendendosi impercettibile agli imperi nemici, ma in forza del corollario primo esso diverrebbe impercettibile anche a sé stesso. Occorrerebbe postulare un impero che acquista coscienza di sé in una sorta di appercezione trascendentale del proprio apparato categoriale in azione: ma ciò impone l'esistenza di una mappa dotata di autocoscienza la quale (se mai fosse concepibile) diverrebbe a quel punto l'impero stesso, così che l'impero cedrebbe il proprio potere alla mappa.
Corollario terzo: ogni mappa uno a uno dell'impero sancisce la fine dell'impero in quanto tale e quindi è mappa di un territorio che non è un impero¹⁰⁸”.*

“Il nuovo telescopio non osserva più tanto l'espansione dell'Universo, il big bang e le sue nebulose lontane, quanto l'esplosione terra terra della sfera delle apparenze sensibili, rese visibili nell'istante dello sguardo”¹⁰⁹

Google Street View (2007) è l'applicazione che traspone la convenzione cartografica di Google Maps e la visione satellitare di Google Earth in un'unica matrice navigabile, ricostruendo una verosimile rappresentazione dello spazio urbano.

Parafrasando De Certeau, la seconda generazione della topografia made in Google si ripropone di trasformare il luogo (digitalizzato), in uno spazio, luogo praticato, *“incrocio di entità mobili [...] animato dall'insieme dei movimenti che si verificano al suo interno”¹¹⁰*, dinamico come i meccanismi con cui cattura lo scenario stradale.

Il dispositivo abita in maniera quasi antropica lo spazio che riproduce in maniera ipertecnica, restituendo all'utente, nell'affordance della sua interfaccia di navigazione, la simulazione di un'esperienza plastica dei luoghi. Armato di una flotta eterogenea di mezzi - auto, bici, trike, trekker, trolley, attrezzature in continuo adattamento evolutivo per fronteggiare qualunque riluttanza ambientale alla riproduzione - GSV è un archivio in costante implementazione che si muove in maniera radiale, procedendo dai centri alle

¹⁰⁸ Italo Calvino, *Secondo diario minimo*, 1992

¹⁰⁹ Paul Virilio, *L'arte dell'accecamento*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2007, p. 16.

¹¹⁰ Michel De Certeau, *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma 2010, p.176.

periferie, dall'ambiente urbano a quello rurale, estendendo ubiquamente il raggio - ed il marchio - della propria mappatura.

L'apparente fluidità della fruizione è il risultato di un complesso processo postproduttivo delle immagini raccolte durante l'iter di documentazione: nel caso delle google cars, otto fotocamere ad alta risoluzione, posizionate a 3-4 metri d'altezza, compiono - con una lieve sovrapposizione delle reciproche inquadrature - riprese panoramiche ogni 10-12 metri percorsi. Le informazioni relative alla geolocalizzazione, il GPS, e quelle acquisite dai sensori di rilevamento della velocità, costituiscono i prerequisiti tecnici per il trattamento delle immagini raccolte, che vengono algebricamente corrette - come automaticamente vengono rilevati e censurati elementi potenzialmente lesivi della privacy - e sovrapposte per ricreare transizioni uniformi.

Il risultato di questa cucitura algoritmica è una tessitura omogenea che traduce un campo visivo di 360° gradi orizzontali e 160° verticali¹¹¹: un'*immagine attiva*, che supera il limite dell'astrazione cartografica, e sblocca la dimensione statica della fotografia in uno spazio tridimensionalmente navigabile. Un nuovo paradigma di immagine *composition based*¹¹², manipolabile, frutto di stratificazione e compenetrazione tra immagini e dati, che testimonia la rilevanza della tridimensionalità come nuovo medium¹¹³. Anche l'infrastruttura della piattaforma, grazie ad una API flessibile unita alla politica di *fair use* promossa da Google, incentiva una modalità di ibridazione e interoperabilità assemblativa, consentendo a Street View di annidarsi con successo nel DNA di una pluralità di applicativi virtuali.

In questo spazio plastico, l'immediatezza dell'interfaccia consente all'utente di orientare il suo sguardo, variandone la profondità, come di modificare, in ogni momento, la modalità di fruizione, da immersiva ad analitica, nella transizione tra le polarità di mappa e vista.

Anche se la funzione primaria è evidente, e ribadita semanticamente dall'impostazione soggettivata del design della navigazione, la natura mimetica del fotografico coinvolto apre lo strumento ad un ventaglio di usabilità che esulano dalla mera questione

¹¹¹ Per il procedimento tecnico della ripresa vedasi Anguelov, Dragomir, Carole Dulong, Daniel Filip, Christian Frueh, Stephane Lafon, Richard Lyon, Abhijit Ogale, Luc Vincent, Josh Weaver, *Google Street View: Capturing the World at Street Level*, in *Computer* 43 (6), 2010, pp. 32-38; Nanna Verhoeff, *A performative cartography*, in *Mobile Screens. The Visual Regime of Navigation*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2012, pp. 149-163; Francesco Lapenta, *Geomedia: On Location-Based Media, the Changing Status of Collective Image Production and the Emergence of Social Navigation Systems*, *Visual Studies* 26 (1), 2011, pp. 14-24.

¹¹² Lev Manovich, *Software culture*, Olivares, Milano 2010, p. 142.

¹¹³ Cfr. Lev Manovich, op.cit. pp. 138-140.

orientativo-spaziale. Il video della campagna promozionale del 2012, per quanto ormai datato, è un perfetto esercizio della retorica persuasiva di Google: la combinazione tra la concatenazione di giochi verbali sulla toponomastica dei luoghi esplorati, e l'abilità di un montaggio che esalta, in transizione tra reale e virtuale, le varie *features* dell'applicazione, celebra l'*embodiment* dell'utilizzo della app nel contesto quotidiano. Google Street View si appropriava della poetica dell'esplorazione, nell'esaltazione di un movimento sempre in soggettiva, nella gratuita raggiungibilità totale di un "*everywhere*", come cantato nel jingle, che sempre di più è commistione di reale e virtuale. Liberandosi dalla convenzione della mappa, Google Street View invita ad esperire il suo spazio in pratiche variabili e variegate; un'apertura del campo di possibilità creative emerge anche da usi propriamente ludici e gratuiti del medium, come il divertissement del tumblr¹¹⁴ di Halley Docherty, che riporta opere d'arte simboliche, come le vedute di Canaletto, sul "luogo del delitto" della loro genesi, facendo collimare la scena dipinta sul contemporaneo - e, a suo modo, ugualmente artificioso - impianto prospettico di GSV.



Halley Docherty, <https://halldocherty.imgur.com>

L'utilizzo post-internet del materiale iconico mediato dall'occhio delle telecamere automatizzate, che siano quelle di GSV o di qualunque altro apparato di ripresa, per quanto nell'orbita di un sistema asteroidale di concettualizzazioni critiche legate ad una

¹¹⁴<https://www.theguardian.com/cities/gallery/2014/mar/06/classic-paintings-of-world-cities-meet-google-street-view-in-pictures>; <https://halldocherty.imgur.com>

concezione socio-politica del controllo delle immagini¹¹⁵, rivendica una maggiore autonomia, il diritto - ed il piacere - di entrare, letteralmente o metaforicamente, in una tipologia autoctona di immagini, di esperirla come scelta estetica o contenutistica.

Il primo seminale intervento di intervento nel meccanismo è *A street with a view* (2008), di Robin Hewlett e Ben Kinsley. “*Street With A View introduces fiction, both subtle and spectacular, into the doppelganger world of Google Street View.*” Realizzato in partnership con Google, è una performance collettiva comunitaria che coinvolge l'intero quartiere di Pittsburgh gravitante intorno a Samsonia Way nel giorno della sua digitalizzazione via GSV.

Le telecamere immortalano la narrativa sviluppata nella coordinazione di una serie di azioni corali, diventando l'immagine ufficiale della strada incorporata nella piattaforma. Esempio di archeologia della rete, dopo l'aggiornamento nel 2014 del materiale visivo relativo alle strade coinvolte, è possibile tornare indietro nel tempo per visualizzare le immagini del progetto indicando l'arco temporale del maggio 2008.

Nell'accezione di un'immagine totale e documentaria del mondo, il dispositivo di Street View svolge in maniera aggiornata la funzione che l'atlante e l'enciclopedia avevano per la scrittura di Salgari: una finestra che si spalanca su un universo conoscibile solo tramite le immagini che gli strumenti culturali del proprio tempo offrono, e che tuttavia concede di creare mondi e produrre scrittura in movimento, scrittura d'evasione. La distanza tra lo studio torinese di Salgari e le sue isole del Borneo malese è concettualmente la stessa che intercorre tra l'orizzonte di Mishka Henner e le strade provinciali italiane e spagnole di *No man's land* (2011). Quale spazio di evasione e creazione rimane, nell'ipervista assistita che consegna allo schermo domestico il mondo privo della distanza?

Nelle mani di Henner, Google Street View è una protesi fotografica, obiettivo puntato sulla terra di nessuno di spazi interstiziali di transito, di risulta, sospesi tra città e campagna. Lungo i bordi di questi luoghi indefiniti stazionano, solitarie interpunzioni

¹¹⁵ Vedasi Andrea Mubi Brighenti, *Sorveglianza e teoria sociale*, in Davide Calenda, Chiara Fonio (a cura di), *Sorveglianza e società*, Bonanno editore, Catania 2009, pp. 29-45; Massimo Ragnedda, *La società postpanottica*, Aracne, Roma 2008; David Lyon, *Surveillance studies: An overview*, Polity Press, Cambridge, 2007; Paul Virilio, *La macchina che vede: l'automazione della percezione*, SugarCo, Milano 1989; Michel Foucault, *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione*, Einaudi, Torino 1993. Per una ricognizione dell'utilizzo artistico dei dispositivi di sorveglianza vedasi Sophie Limare, *Surveiller et sourire. Les artistes visuels et le regard numérique*, Les presses de l'Université de Montréal, Gatineau, Quebec 2015; Joanna Zylińska, *Nonhuman photography*, The MIT press, Cambridge Massachusetts 2017.

umane nel paesaggio, delle donne; qualora volgano le spalle allo spettatore, negandosi alla vista nell'intrico di una natura non amena, l'immagine è potenzialmente un déjà-vu di una modalità dello sguardo fotografico contemporaneo. Ricordano a loro modo le fotografie di Alexander Gronskey, dove, tra il selvatico che riconquista le frange periferiche del tessuto urbano di Mosca, si intuiscono ancora presenze umane superstiti.



Lo spiazzamento arriva quando le donne ci guardano: sono i loro volti ad essere negati, perché è così che procede l'algoritmo cautelativo di GSV. Questa modalità di censura non appartiene alla fotografia artistica, afferisce ad un'altra vocazione o destinazione: solo la dinamica degli sguardi svela il meccanismo sotteso all'opera, la natura di scatti mediati dalla piattaforma. Al tempo stesso, fa decadere il presupposto puramente compositivo dell'immagine, ed emerge lo spettro della reale natura delle sue comparse. Appropriandosi del punto di vista della macchina, Henner inquadra in maniera inedita, attraverso il filtro della distanza, il fenomeno delle migranti cooptate nello sfruttamento sessuale.

Distanza e invisibilità, letterale e metaforica, sono le parole chiave intorno cui si dipana un'elaborazione documentale tutta delocalizzata in rete. Del documentarista possiede la meticolosità dell'indagine preliminare: la constatazione di un sommerso digitale di comunità di utenti del mercato del sesso, che si scambia informazioni e commenti come nella versione oscena di un Tripadvisor della prostituzione, è il punto di partenza per un'indagine sul campo. La mappatura delle località del commercio carnale è facilmente verificabile con una triangolazione dei dati su street view; se, nelle sue peregrinazioni, la telecamera cattura lo stato delle strade percorse, congelando tutto, scena e scenario, privilegiando l'immobilità degli astanti, sarà allora possibile verificare le presenze fisse e stabili legate ad un dato luogo.

Effettivamente, puntando su GSV le coordinate emerse da un anno di indagine nelle chat e nei forum, Henner comprova la veridicità di una geolocalizzazione perversa. La sovrapposizione di due regimi paralleli di desiderio e predatorialità, quello delle comunità clandestine del turismo sessuale e quello della trasformazione del mondo in immagini, permette la scoperta, nell'immagine preterintenzionale della telecamera, di un'epifania reiterabile di un *hic et nunc* di barthesiana memoria.

In questo momento l'artista si può orientare, complice la specificità dello spazio dell'immagine attiva e tridimensionalizzata, con i tradizionali movimenti del linguaggio fotografico, e catturare il suo punto di vista sulla scena tramite screenshot.

L'immagine è latente, in potenza, finché non viene scelta e concepita come tale, inserita nell'arco di una narrazione intenzionale che si articola, in *No Man's Land*, in una serie di stampe in scala 1:1 delle immagini, corredate di un apparato didascalico che riporta la geolocalizzazione precisa corrispondente all'inquadratura.



Mishka Henner, *No man's land*, 2011

Le fotografie di *No man's land* sono un compendio di esercizi di forme di visibilità: piena visibilità, evidenza testimoniale di un problema sociale tale da essere rilevato anche una

telecamera priva di agency umana. Occultamento, sia esso metaforico, come quello processato algebricamente, o reale, nell'inerzia - meccanica davvero - con cui si traggono le migranti cooptate nello sfruttamento della prostituzione, come a naturalizzate presenze nel paesaggio, pur nella loro decontestualizzazione forzata. Invisibilità totale, non fotografabile e perciò ancor più inquietante, della dimensione sommersa, tra rete e realtà, di una comunità di sfruttatori.

Tra le tensioni di visualità attivate si può anche decidere di rimanere solo sulla superficie, senza tuttavia intaccare la potenza del meccanismo escogitato da Henner. Spogliate della parte sociale - non necessariamente leggibile o sovrapponibile come categoria - le immagini rimandano al topos artistico della figura nel paesaggio. Non è casuale la scelta di Italia e Spagna come scenari applicativi di un *modus operandi*, un *format*, potenzialmente applicabile ovunque. È in un paesaggio che si è configurato artisticamente come *locus amoenus*, arcadia, già acquisito e tradotto dal punto di vista estetico¹¹⁶, che si genera al meglio una risonanza attiva, che operi nello spettatore una reazione.

Il vedutismo storico funziona esattamente come la ripresa di street view, tramite assemblaggio ed adeguamento ottico, iperrealistico, di una serie di singole rappresentazioni del reale; la sua piacevolezza estetica deriva dall'andare oltre il limite dello sguardo, fondando illusivamente una plausibilità prospettica. Henner forza, nell'immagine mediata da GSV, la funzionalità della *vista* digitale, per restituire una *veduta*, che rimanda a quella storicamente plasmata dall'arte, ricorrendo agli stilemi linguistici e tematici che le corrispondono: figura, spazio, proporzioni, composizione, colore, luce, dialettica tra paesaggio e figura, paesaggio e costruito.

L'abilità della costruzione formale consente di caricare l'immagine, di sovrascrivere su quel paesaggio una storia di memi culturali, dal paesaggismo veneto alla fotografia contemporanea, e di coprire o svelare il suo significato a seconda delle differenti letture. Gli screenshot si offrono all'interpretazione tanto quanto la Tempesta di Giorgione¹¹⁷: a un livello di lettura panofskianamente pre-iconografico, donne nel paesaggio, in dialettica formale con la natura circostante; prostitute in attesa, addentrandosi in una lettura iconografica. Iconologicamente, restituzione della convergenza tra un fenomeno

¹¹⁶ Per i viaggiatori settecenteschi del Grand Tour, l'Italia è "un'immagine femminile, è la Mater Tellus cantata da Lucrezio [...] a un tempo Parnaso, Campi Elisi e terra delle Esperidi.", in Cesare De Seta, *Vedutisti e viaggiatori tra settecento e ottocento*, Bollati Boringhieri, Torino 1999, p. 17. Significativo come, malgrado tutto, riemerge, dal grand tour virtuale di GSV, una sorta di immagine consumata di questo mito del paesaggio italiano, femminile e arcadico.

¹¹⁷ Estremamente evocativo riprendere, a confronto con l'operazione di Henner, la prima lettura della Tempesta a opera di Marcantonio Michiel, nel 1530. Il quadro è riportato come "El paesetto in tela cun la tempesta, cun la cingana [zingara, diversa, straniera] et soldato": un paesaggio con una figura straniera, tanto quanto le immagini di No man's land.

drammatico di sfruttamento e un sistema tecnologico di visualizzazione che consente un'involontaria funzione testimoniale; esempio della natura voyeuristica della fotografia, amplificata nel regime dell'ubiquità della visibilità tecnologizzata; riflessione sulle metodologie del reportage documentario e sulla posizione di non-interferenza o invisibilità partecipata dell'operatore.



Giorgione, *La tempesta* (particolare), 1502-1503

Di fronte alla complessità di questo sistema l'artista non deve fare più nulla, indipendentemente dal medium utilizzato per la sua attivazione. Eppure, il costruito moderno di una superfetazione della parte sociale sull'opera d'arte, impone alla critica di pressare l'artista ad andare oltre, ad un engagement più ravvicinato con il soggetto e il contenuto. Il feedback ricevuto in rete da *No Man's Land* è illuminante: tra consensi e aspre critiche, significativa la polemica virtuale e il successivo confronto tra Pete Brook e Henner. Capo d'accusa l'attribuzione di una freddezza macchinica nei confronti del soggetto coinvolto, indagato con lo stesso sguardo privo di interesse o preoccupazioni morali di Google: "*Henner's work allows us to keep a safe distance. He even saves us the trouble of finding these scenes on our own computer screens; we're detached one step beyond. We are cheap consumers. [...] On Henner's virtual tour, we cruise, at 50mph. We don't stop, we don't get out the car and we don't get too close. We might as well be in another country ... which of course we are*"¹¹⁸.

¹¹⁸ Pete Brook, *Photographing the prostitutes of Italy's backroads: google street view vs boots on the-ground*, 19 agosto 2011, <https://prisonphotography.org/2011/08/19/photographing-the-prostitutes-of-italys-backroads-google-street-view-vs-boots-on-the-ground/>

La mitologia di una *concerned photography*, come da definizione di Cornell Capa¹¹⁹, che azzeri le distanze immergendo lo spettatore nella carnalità “*full of threat, fear, flesh and blood*”¹²⁰ dell’esperienza, porta Brook a leggere le immagini di Henner come anemiche, private letteralmente e metaforicamente di fluidi vitali, e a disconoscerne la validità testimoniale. L’artista, nel contraddittorio, si difende rivendicando, di fronte all’emergenza di tecnologie visive “dense”, il diritto di sperimentare nuove forme documentarie volte a tradurne la complessità¹²¹. Sotto la pressione delle accuse di disimpegno e presa di distanza dal problema indagato, l’artista non mette pienamente a fuoco quanto la sua stessa estetica costituisca un valido argomento di difesa.

“*In themselves the facts are terrible and I don’t need a sublime image to be convinced of that. In the context of representing street prostitution, striving for the sublime seems a far more perverse goal to me than using Street View and much more difficult to defend.*”. La tendenza, osteggiata da Henner, al ricorso strumentale ad empatia ed “*emozioni forti a buon mercato*”¹²² non coincide con il campo d’azione del sublime, che permea invece molte delle sue immagini. Un’accezione di sublime che si avvicina a quella romantica, manifestazione di un senso angoscioso di distanza, proprietà dirompente, e non sedativa, dell’immagine costruita con cognizione estetica.

È la distanza, artistica ed estetica, che permette la messa a fuoco delle figure sfuocate, ne consente la visibilità in un luogo-sistema che è distante da tutto: dalla città, vagamente allusa nei cartelli o in spoglie marginali e detriti, dalla terra d’origine, dalla realtà, nella matrice smaterializzata dei pixel, dalla “civiltà”, che vi passa accanto lasciandole ai bordi del campo visivo, indifferente, nel flusso stradale o digitale. All’angoscia del troppo, della visibilità ingestibile delle immagini che sfocia nell’invisibilità, l’unica risposta possibile è frapporre una distanza, un filtro: l’arte.

A differenza di Henner, Jon Rafman sceglie di non scegliere un pretesto di ricerca all’interno del panorama di GSV, lasciando al mezzo il compito di stupirlo. “*I don’t see*

¹¹⁹ Cornell Capa, *The concerned photographer*, Grossman Publishers, New York 1968

¹²⁰ Pete Brook, intervista citata

¹²¹ *What does it matter if I released the shutter or not? A social reality has been captured by a remote device taking billions of pictures no one else ever looked at or collected in this way before. You’re only seeing this record because I’ve put it together. The project is about the scale of a social issue, not about trying to convince a viewer that they should have pity for individual subjects. [...] It isn’t just about these women, it’s also about the visual technologies at our disposal and how by combining them with certain data sets (in this case, geographic locations logged and shared by men all around the world), an alternative form of documentary can emerge that makes use of all this new material to represent a current situation. It appeals to me because it doesn’t evoke what I think of as the tired devices of pity and the sublime to get its point across*”, Mishka Henner, in Pete Brook, *A conversation with Mishka Henner*, 23 aprile 2012, <https://prisonphotography.org/2012/04/23/a-conversation-with-mishka-henner/>

¹²² “*Emozioni forti a buon mercato*” è espressione tratta dal film *Caravaggio* (1986) di Derek Jarman.

what I'm doing as new. I see the material as new, and the technologies, virtual communities, and subculture that are emerging a new mine of material for artistic practice"¹²³. È l'immagine a trovarlo, a presentarsi all'autore, come i personaggi pirandelliani, per essere scelta: "I chose these images precisely because they assert their uniqueness and resist categorisation"¹²⁴. Sostenuto dai contributi iconici forniti dal *crowdfunding* collettivo di rete, Rafman assembla un album di scherzi della natura digitale che pubblica nel tumblr *Nine Eyes* (2009-in corso)¹²⁵.

Come il mitologico guardiano Argo, il dispositivo di cattura ha una molteplicità di occhi¹²⁶ puntati sulla porzione di realtà che controlla, governando, diversamente dal singolo processo fotografico o filmico, un ambiente fenomenico più esteso. L'incredibile copertura dello sguardo, locale e globale, fa sì che la probabilità di un evento di rottura dell'ordinarietà sia statisticamente alta, come verosimilmente, nel processo di elaborato *stitching* delle immagini, sono numerosi gli errori nei punti di sutura, e gli elementi che, sfuggendo alla comprensione algoritmica, inducano falsi positivi di restituzione.



John Rafman, *Nine Eyes*, 2009 - in corso

¹²³ Jon Rafman, in Omar Kholeif, *Jon Rafman. Virtual Worlds*, in AA. VV., (a cura di Omar Kholeif), *You Are Here. Art after the Internet*, Cornerhouse, Manchester 2014, p. 195.

¹²⁴ Jon Rafman, Melanie Bühler, *No internet, no art. A Lunch Bytes Anthology*, Onomatopoe, Eindhoven 2015, p. 150.

¹²⁵ <http://9-eyes.com>

¹²⁶ Allo stato attuale (2017), dopo un aggiornamento dell'hardware e del design, la telecamera sferica è un conglomerato di otto telecamere ad alta risoluzione: vedasi <https://www.wired.com/story/googles-new-street-view-cameras-will-help-algorithms-index-the-real-world/>

*"The detached gaze of their camera witness, but do not act in history"*¹²⁷: le telecamere documentano senza intervenire, testimoni imparziali, una microstoria a margine, più interessante del contesto descrittivo portante. Ciò che differisce, che supera la soglia della distrazione quotidiana, ciò che, barthesianamente¹²⁸, punge lo spettatore, flâneur in Google street view, diventa immagine-evento.

Di qui il disinteresse per una tematizzazione unitaria o la qualità visiva del frame prelevato, e la politica di non interferenza postproduttiva nei confronti dell'inquadratura: quel che conta, per Rafman, è appropriarsi dell'immagine in maniera immediata, nel momento in cui si dispieghi come convergenza di iperrealità macchinica e surrealtà umana nel testo del reale. Sbloccare l'immagine dalla sequenza restituisce piena potenza all'evidenza di un nuovo tipo di formulazione del noema della fotografia di un *"è stato"*, dell'*interfuit*¹²⁹, reiterabile nell'illusione di un presente continuo che la affordance della navigazione suggerisce.



John Rafman, *Nine Eyes*, 2009 - in corso

¹²⁷ Jon Rafman, op. cit., p. 151.

¹²⁸ Per il concetto di *punctum* in Barthes vedasi Roland Barthes, *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Einaudi 2003, pp. 27-28; 44-48.

¹²⁹ Roland Barthes, op. cit., p. 78.



A prescindere dalla componente ludica, e condivisa - in questo estremamente *medium specific* relativamente al network della rete - del *divertissement* dello scovare l'errore, il grottesco, il risibile, ristabilendo una sorta di autostima delle capacità umane nell'era tecnologica, davanti a questa categoria proteiforme di immagini ciò che muove e commuove è qualcosa di estremamente connaturato ad una tradizionale fiducia nella possibilità della fotografia come catarsi, memori della lettura di Roland Barthes o di quella più disincantata di Susan Sontag¹³⁰.



John Rafman, *Nine Eyes* (2009-in corso)

Nella soglia dell'inquadratura fotografica il tragico, la casualità crudele, il limite umano sono sublimati, trovano un senso diventando immagine, e come tale si espongono a quell'empatia che la scienza cognitiva contemporanea ha riconosciuto come risposta neurologica alla potenza dell'arte.

Michael Wolf¹³¹ approda all'immagine di GSV con un percorso a ritroso. Alle spalle vanta la solidità professionale di un fotografo affermato, un'impronta autoriale forte che gli consente di attraversare e rielaborare tutta una cultura visiva che parte dalla lezione fotografica dei coniugi Becher, viene consolidata dalla scuola della fotografia americana di paesaggio degli anni settanta¹³², e segna le scelte espressive della generazione di fotografi a cui Thomas Struth, Andreas Gursky, e Wolf stesso appartengono.

¹³⁰ Vedasi Susan Sontag, *Sulla fotografia. Realtà e immagine nella nostra società*, Einaudi, 1992, pp. 45-98

¹³¹ <http://photomichaelwolf.com>

¹³² La mostra "*New topographics: photographs of a man-altered landscape*", curata da William Jenkins nel 1975, segna il manifesto guida per una nuova declinazione della fotografia urbana e di paesaggio; il lavoro dei giovani autori esposti, come Robert Adams, Stephen Shore, Bernd e Hilla Becher, traduce visivamente, in un linguaggio scarno e autonoma da

Di fronte ad un paesaggio prepotentemente trasformato nel segno dell'industrializzazione globalizzata è necessario tradurne la specificità con canoni stilistici pertinenti; Wolf trova la sua dimensione narrativa nella creazione di un potente impianto visivo che alterna macro e microprospettiva sull'affresco della vita post-capitalista orientale, metafora della densità e trasparenza dell'urbanesimo e della società contemporanea.

Le sue fotografie di Hong Kong (*Architecture of density*, 2009) sono immagini retinicamente abrasive. Non c'è via di fuga sull'orizzonte, o conforto di porzioni di cielo, nell'inquadratura: solo la claustrofobica geometria di una infinita tassellazione e modularità architettonica, fotografata con ineccepibile rigore compositivo. La seduzione della bellezza formale di ritmo, colore e composizione dei pattern insinuano il sospetto di un'alterazione postproduttiva in qualcosa che invece è estremamente reale, confermando, attraverso il dubbio dell'artificiale, la natura alienante di un urbanesimo esasperato dalla logica del profitto.

L'eziologia mitica di *A series of unfortunate events* (2010), come narrata da Wolf, riporta alla memoria un reenactment delle metafore cinematografiche di Antonioni (*Blow Up*) e Hitchcock (*Rear Window*) sulla natura atomica e rivelatoria della fotografia. Ingrandendo le proprie immagini nota le microscopiche tracce di personalizzazione umana che interrompono la disumanizzazione delle muraglie architettoniche di Hong Kong, come l'illuminazione dei grattacieli occidentali di *Transparent cities* rivela *tranches de vie* incorniciati dalle finestre, epifanie del voyeurismo consapevole e inconsapevole del fotografare. Ritagliandoli ed esasperando il fattore di zoom evidenzia una narrazione sottotraccia alla fotografia, che si sfalda nei pixel, materia stessa del digitale.

L'accettazione di una porzione di visibilità che sfugge al controllo del fotografo, ed esula dalla finalità totale della fotografia, ma è propria ed inscritta nel mezzo tecnico, pone a Wolf una questione di possibilità creativa sul limite del visibile e la sua correlazione con le proprietà, in evoluzione, dei dispositivi. La candidatura del progetto al World Press Photo Award del 2011, dove ottiene la menzione d'onore, rappresenta la portata critica di una riflessione sulle possibilità di forzatura e liberazione narrativa di un medium che, allo stesso tempo, è *habitus*¹³³ rivelatorio delle pulsioni congiunte di privacy e voyeurismo della società che l'ha prodotto.

sentimentalismi documentari, la trasformazione del paesaggio postindustriale americano come riflesso di una pressante trasformazione sociale.

¹³³ per il concetto di *habitus* vedasi Bourdieu, *La fotografia. Usi e funzioni di un'arte media*, Guaraldi, Firenze 2004, pp. 39-41.

Stilisticamente il lavoro rappresenta una cesura rispetto al lavoro pregresso: la messa a fuoco impeccabile, che investe la totalità dell'immagine in una nitidezza spietata, il controllo razionale e formale della composizione sono deposti in favore di una accettazione ed aderenza all'estetica del medium. Lo spazio in cui, a priori, l'occhio si appropria della realtà tramite la tecnica fotografica, è una superficie liscia, continua, apparentemente priva di grana; lo spazio appropriato dalla tecnica di riproduzione della telecamera di controllo, in cui si muove a posteriori l'occhio del fotografo, è discontinuo, frammentato, non deterministico.

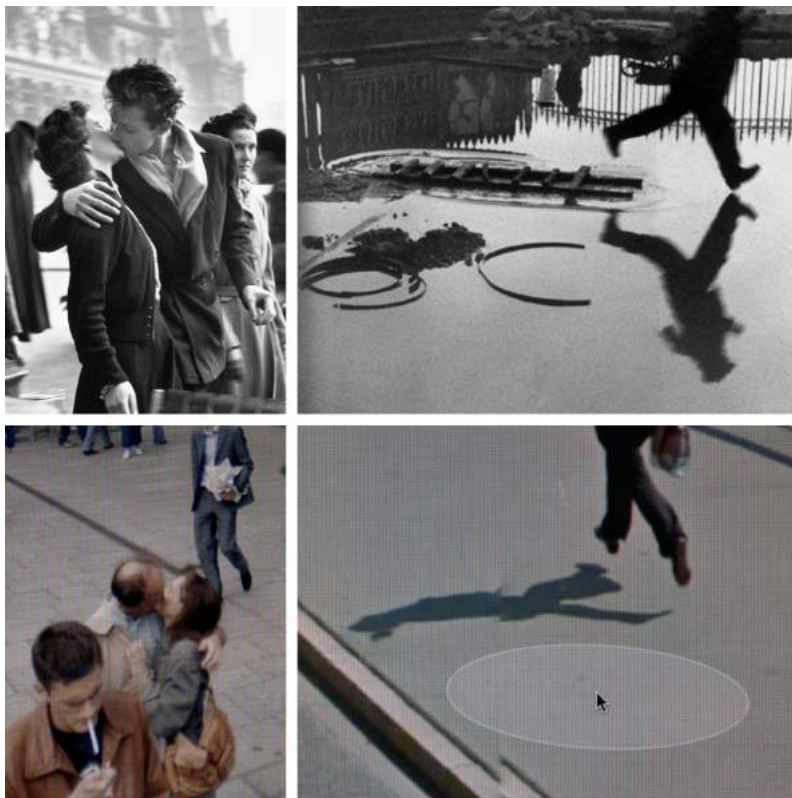
Quelle di *A series of Unfortunate Events* non sono tuttavia, come si potrebbe desumere dalla trama pixelata, immagini di bassa qualità digitale, bensì fotografie ad alta definizione, esito di un doppio passaggio appropriativo: screenshot di un frammento del continuum di Street View, e riappropriazione fotografica convenzionale dello schermo che visualizza il frame scelto.

L'evidenza del raster scan del monitor, che il processo di re-fotografia evidenzia, si imprime come filtro sulle immagini, ne amplifica artificialmente la natura numerica e lo riconnette, in un ideale continuum visivo, alle modularità dei lavori precedenti. All'interno della serie, articolata per tematiche, si evidenzia una molteplicità di variabili narrative, riconducibili alle differenti modalità tradizionali della street photography.



Michael Wolf, *A series of unfortunate events*, 2010

Un occhio allenato può leggersi fortuiti citazionismi della cultura fotografica storicizzata, come gli scatti che evocano la foto del salto *Dietro la Gare St. Lazare* di Cartier Bresson (1932) o *Le baiser de l'hotel de Ville* di Doisneau (1950) o memi culturali legati all'immaginario collettivo dei luoghi ritratti.



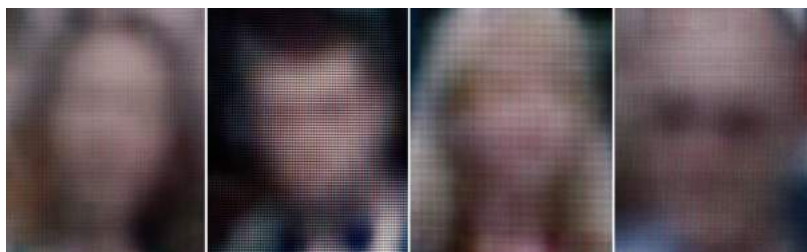
Robert Doisneau, *Le baiser de l'hotel de Ville*, (particolare), 1950; Henri Cartier-Bresson, *Dietro la Gare St. Lazare*, (particolare), 1932 ; Michael Wolf, *Paris; A series of unfortunate events*, 2010

Possono essere guardati come saggi teorici della poetica dell'istante decisivo - di nuovo Cartier Bresson - o della serendipica disposizione a saper leggere, tramite la fotografia, la sublime bellezza ironica del caso, come nello stile di Ghirri.

Con spirito più leggero, si può guardare, non visti, come il mondo caschi da solo nella trappola delle sue telecamere nascoste, ben consapevoli, mentre ci immaginiamo mentalmente le risate preregistrate sovrapposte, come anche il format televisivo della candid camera - "*A series of unfortunate events*" potrebbe essere un titolo plausibilissimo per un programma del genere - non sia altro che un geniale invenzione postmoderna di

détournement, un placebo che trasforma in forme consumabili e digeribili la società del controllo. “Una specie di pancinema permanente, che, a nostra insaputa, trasforma i nostri atti più banali in atti-cinema, e il nuovo materiale visivo in una materia prima visiva (impavida e indifferenziata).”¹³⁴

Ancora, cercare le divergenze al sistema: nella sequenza di *Fuck You*, i gesti di resistenza, ribellione o di polemica, e, nella sezione *Interface*, gli effetti di collisione con l’interfaccia, incidenti che esplodono l’ordinario in una surreale interazione linguistica. Tutto confluisce in un affresco multimodale della presenza umana nello spazio urbano, delle modalità con cui plasmiamo e riconfiguriamo in maniera plastica il luogo della città; Wolf, pur riconfigurando la dinamica del suo gesto, è perfettamente coerente con la sua vocazione alla descrizione dell’ambiente urbano e delle sue tessiture sociali, implementandolo con la sovrapposizione al piano parallelo della sua virtualizzazione.



Michael Wolf, *Portraits, A series of unfortunate events*, 2010

Doug Rickard, con *A new American Picture* (2010)¹³⁵ riflette sulla caduta delle grandi narrazioni americane, il mito dell’*on the road*, l’umanesimo eroico di Walt Whitman e l’immagine di una nazione come poema, fino alla crisi dell’*american dream*.

La tradizione del viaggio senza meta, che Kerouac codifica come manifesto culturale ed esperienziale, è clonabile, attenuata e addomesticata, in una pratica virtuale, che Rickard esercita pazientemente, per quasi quattro anni di ricerca, lungo le *information superhighways* di GSV. L’obiettivo è quello, memore di una patriottica e consolidata tradizione di *straight photography*, di attestare l’impatto sociale della crisi con un materiale non inficiato da soggettività sentimentale.

La documentazione di Google Street è per definizione oggettiva, scevra di intenzionalità morale nel scannerizzare ogni angolo e strada, e tanto più evidente e tangibile è il

¹³⁴ Paul Virilio, *La macchina che vede. L’automazione della percezione*, Sugarco edizioni, Milano 1989, p. 101.

¹³⁵ <http://www.dougrickard.com/photographs/a-new-american-picture/>

problema che attesta senza giudicare. Quella visualizzata sul monitor è la nuova - iperreale - realtà, che Rickard rifotografa puntandovi di fronte la reflex.



Doug Rickard, *A new American Picture (Chicago)*, 2010

Il prelievo del frame fotografico digitale acquista un nuovo significato, un'autonomia ontologica rispetto al concetto di *found photography*. L'immagine meccanica, per quanto trovata e scelta, tra le altre, all'interno di un archivio, non è un puro *objet trouvé*: nel suo essere attivata sullo schermo diventa la sostanza stessa della realtà. È immagine latente, preesistente e in attesa di essere rivelata da uno sguardo umano. Ulteriore passo di allontanamento, testimonianza, malgrado tutto, di una inveterata fiducia nel mezzo fotografico come alibi e nobilitazione ordinatrice del caos della realtà, il ritaglio dello schermo ritorna fotografia tramite l'inquadratura e il gesto tradizionale dello scatto.

Rickard ha ben presenti una serie di stilemi fotografici, la tradizione documentaria della Farm Security Administration, Walker Evans, Robert Frank, Stephen Shore, la suburbia di Bill Owens, e, inconsciamente o meno, nella sua appropriazione di istantanee, opera una collezione di *revenants* della cultura visiva americana.

“*Archivista compulsivo*” per autodefinizione, da un’iniziale mappatura sistematica di 10.000 screenshot procede ad una selezione curatoriale che evidenzia una correlazione forte con luogo e memoria: “*I wanted each picture to give off a sense of place. I wanted Detroit to feel like Detroit. And part of that is based on my own idea of Detroit, but a lot of it has to do with the architecture and so forth.*”.



Doug Rickard, *A new American Picture (Atlanta)*, 2010

Il successo della sua operazione è implicitamente dovuto all'identificazione collettiva in un certo tipo di narrazione del paese, e alla capacità dell'artista, che nasce come curatore di blog fortemente orientati all'immaginario americano (*American Suburb X*¹³⁶ e *These Americans*¹³⁷), di fare rete con la comunità virtuale. Se il progetto parte dal collasso delle città simbolo dell'imprenditorialità industriale, Detroit, Memphis, Oakland, è solo grazie al dialogo collaborativo via piattaforma che può ampliare il diramarsi dell'indagine - sempre nello spazio virtualizzato - in maniera sempre più capillare e realistica, scoprendo punti di vista inediti sul proprio paese. "*I knew that Akron, Camden, Buffalo, Philadelphia and many other American cities were in decay but places like Orlando were a surprise. Orlando, the place where Disney is located, has this other side to it where everything is broken down and the poverty level is huge.*"¹³⁸ Con Rickard, l'appropriazione a scopo documentario dell'immagine di GSV è un processo di elevazione a potenza tra tecnica e cultura collettiva.

In dimensione opposta si muove invece Viktoria Binshtok, che in *World of details* (2012)¹³⁹ parte dallo screenshot su GSV come pretesto di un ampliamento narrativo soggettivo dell'inquadratura oggettiva della telecamera: una verifica, una prova

¹³⁶ <http://www.americansuburbx.com/>

¹³⁷ <http://www.theseamericans.com/>

¹³⁸ Joey Polino, *A Street View: Doug Rickard And The New American Picture*, via

<http://www.dougrickard.com/articles/out-of-order-doug-rickard-and-the-new-american-picture-2013/>

¹³⁹ <https://viktoriabinshtok.wordpress.com/work-3/work-2/>

ontologica che scardina il virtuale attraverso i segni e gli indizi minimali che vi si possono reperire. Selezionato una porzione casuale della mappatura stradale, la Binschtok cerca di ricostruire un continuum narrativo tra reale e virtuale, in un'attualizzazione post-digitale e capovolta dei *following pieces* di Vito Acconci.

Con la stessa casualità con cui Acconci sceglieva i passanti da seguire nello spazio pubblico delle strade newyorkesi, fino al loro essere riassorbiti in spazi privati, l'artista insegue un dettaglio casuale, apparentemente insignificante e marginale, dalla virtualità della vista di street view alla concretezza fisica della strada. Muovendosi tra dentro e fuori - interno virtuale, esterno reale - particolare e complessità, l'artista fotografa le tracce di un'immanenza del segno prescelto nel luogo.

Prova digitale dello screenshot e prova analogica dello scatto fotografico si affiancano nella ricostruzione per indizi di una proprietà narrativa ineffabile dei luoghi, che si potenzia nell'intersezione virtuale/reale.

Franco Vaccari, che con le sue *esposizioni in tempo reale* degli anni settanta già giocava, via polaroid, sulle sovrapposizioni di immagini dei luoghi e luoghi esperiti, riconosce proprio nella fotografia l'elemento "*che fa balenare di un possibile incontro con il reale, dove il vedere diventi visione. Si tratta, in sostanza, di un'attesa che è frutto di ciò che può essere individuato come "misticismo laico"*".¹⁴⁰



Viktoria Binschtok, *World of details*, 2012

Testimonianze di questo rapporto "mistico" della fotografia con il mondo, immagine trovata e immagine autoriale, immagine oggettiva e soggettiva, convivono armonicamente, in osmosi, una a completamento dell'altra, senza cadere nella trappola del souvenir turistico di un luogo conosciuto prima virtualmente, poi realmente - come

¹⁴⁰ Franco Vaccari, *Fotografia e inconscio tecnologico*, Einaudi, Torino 2011, p. 98.

trovarsi sotto la Tour Eiffel dopo averla esperita solo nell'*immaginazione intermediale* dell'atlante geografico, della fotografia e del cinema - o di un esercizio automatico di corrispondenze sterili, un *before* ed *after* la ripresa di street view; in ultima istanza, nella riappropriazione di una *visione-con-sguardo*, si rivelano come epifania di segni ritornanti.



Viktoria Binschok, *World of details*, 2012

LA VISTA DALL'ALTO: GOOGLE EARTH

Esperita la dimensione *grounded*, piantata a terra, coincidente con il campo di visuale umano, è possibile ampliare l'orizzonte del visibile, verticalizzare lo sguardo affidandosi all'apertura telescopica sul mondo, ancora una volta offerta da Google nel suo applicativo Google Earth (2001), anagraficamente più anziano ma di più recente riscoperta artistica. La distanza dispone il mondo come immagine: dell'immagine si possono rintracciare le categorie tradizionali, forma, colore, segno, superficie. Dallo spazio, attraverso la cornice dell'oblò del suo shuttle, Gagarin è il primo ad esperire con occhi umani la vista della

terra come immagine totale e proprio come di un'immagine può dire che “è bellissima”, da quell'amalgama materico e cromatico senza frontiere né confini.

L'immagine aerea prima, e satellitare oggi, sono per definizione sempre un'immagine trovata e mediata, perché *top down*, a differenza della mappa, *bottom up*, che vede dall'alto attraverso un movimento di astrazione che parte dal basso. Solo immaginata per molti, ed esperita concretamente da pochi, la visione *da fuori* è raro privilegio del diretto sguardo umano: giusto chi si muove nello spazio può far collimare il suo punto di vista con quello con cui l'astronauta Harrison Schmitt che nel 1972 ha scattato il più famoso ritratto della terra, la “*Blue marble*”. È significativo come la Nasa nel 2012 abbia sentito il bisogno di aggiornare (e detronizzare) quella fotografia storica con una nuova versione machine made, realizzata attraverso *tiled rendering* di centinaia di immagini satellitari: l'esperienza unica, di cui quella fotografia è testimonianza, nel regime visuale contemporaneo non è sufficiente a rappresentare la realtà, il cui senso è restituito paradossalmente meglio da una costruzione matematica, iperreale, di una campionatura di immagini sovrapposte e ricucite. Una ricostruzione algoritmica in cui si rivela il paradosso tecnologico già presagito da Baudrillard: nel movimento di avvicinamento telescopico a restituire una ricostruzione simulata dell'apparenza, “*più si va a caccia del reale con il colore, il rilievo, ecc., più si approfondisce, di perfezionamento tecnico in perfezionamento tecnico, l'assenza di reale nei confronti del mondo*”¹⁴¹.

L'operazione di Clement Valla in *Postcards from Google Earth* (2012)¹⁴² si alimenta di questo campo del dubbio indotto dalla natura della simulazione offerta dalla nuova generazione dell'*imagerie* satellitare algoritmica. Diligente più che intelligente, il software di mappatura dietro la tecnologia di Google Earth, - il sistema brevettato “*The Universal Texture*” - si impegna in elucubrazioni algoritmiche che, nell'infinito reiterarsi del task, possono avere esiti proceduralmente corretti ma iconicamente disturbanti. Le immagini ottenute rappresentano quello che Rubinstein e Sluis categorizzano come “*the excess of the algorithmic*”¹⁴³, una sovrabbondanza di zelo informativo che genera una after-image, non pienamente rappresentativa ma tuttavia visivamente seducente e tattile: un palinsesto interattivo, esito di una fusione di immagini spazialmente contigue ma

¹⁴¹ Jean Baudrillard, *La società dei consumi*, il Mulino, Bologna 2010, p. 137.

¹⁴² <http://www.postcards-from-google-earth.com>

¹⁴³ Daniel Rubinstein, Katrina Sluis, *The digital image in photographic culture. Algorithmic photography and the crisis of representation*, in Martin Lister, *The photographic image in digital culture*, Routledge, New York 2013, pp. 34-35.

temporalmente diacroniche, rispondenti alla logica matematica del montaggio algoritmico ma non a quella della percezione umana.¹⁴⁴

In questo risiede lo statuto particolare dell'immagine digitale algoritmicamente processata: in nessun caso si può porre come autentica e univoca correlazione realistica con il referente originale, in quanto palinsesto e ricucitura di immagini, eppure appare estremamente realistica. E quando differisce, per l'occhio umano, dalla sensazione di realtà, non risulta invece, nella logica matematica, come un falso.

Valla è un collezionista instancabile di falsi positivi nella traduzione dell'immagine satellitare, e come nella migliore tradizione della found photography e del collezionismo, l'incontro con queste "*particularly strange snapshots, where the illusion of a seamless and accurate representation of the Earth's surface seems to break down*"¹⁴⁵ è puramente fortuito e accidentale. Nelle immagini individuate si verifica il collasso di due schemi rappresentativi, la tridimensionalità del modello terrestre e la mappatura della fotografia aerea, che non combaciano, calzano come scarpe spaiate e fuori misura. Gli input visivi generati da questo scontro e sforzo plastico sono più interessanti della mappa in sé; il semplice gesto del cercare fa emergere una pluralità di esempi, a cui segue un'operazione di collezionismo. Non sono *glitches* né errori dell'algoritmo, ma qualcosa di più interessante, risultato della logica del sistema. "*An edge condition - an anomaly with the system, a non standard outlier, even, but not an error*"¹⁴⁶: si tratta di momenti che espongono, mettendolo a nudo, come lavora e processa la realtà Google earth. Un modo per penetrare l'interfaccia, superando il filtro di separazione tra l'utente ed il software, e cercare realmente di capire come la macchina vede ed interpreta la realtà.

Individuare un target catalizza il processo di ritrovamento, e dall'esempio curioso e casuale si genera l'inverarsi di una serie di analoghi. Partendo dalla constatazione che Google Earth è, per sua natura tecnica, un database di immagini camuffato sotto le spoglie di una rappresentazione fotografica spazializzata, va sciolto nella sua logica di potere archivio, analizzando la specificità dei reperti che custodisce: "*it is precisely because humans did not directly create these images that they are so fascinating.*"

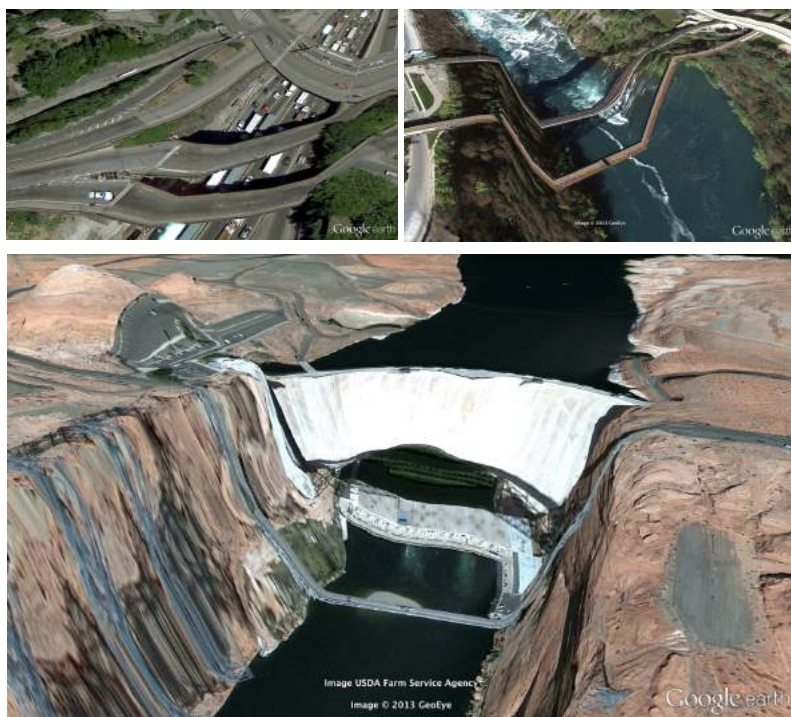
Come tutte le collezioni, anche quella delle Postcards è sottoposta ad una dialettica di sguardi potenzialmente divergenti da quello con cui il collezionista ha unificato e tesorizzato, scegliendoli tra la pluralità degli oggetti possibili, i reperti della sua raccolta.

¹⁴⁴ Per una riflessione sulla riconfigurazione delle relazioni tra il soggetto e il mondo percepito come esiti di un algorithmic turn, vedasi William Urricchio, *The algorithmic turn: photosynth, augmented reality and the changing implications of the image*, in Visual Studies Vol. 26, n. 1, marzo 2011

¹⁴⁵ Clement Valla, Universal texture, 31 luglio 2012, <http://rhizome.org/editorial/2012/jul/31/universal-texture/>

¹⁴⁶ <http://www.postcards-from-google-earth.com/info/>

Visioni soggettive, in discrepanza tra loro, tanto quanto il giudizio del punto di vista umano che codifica come errore quello che la macchina vede come un problema risolto logicamente.



Clement Valla, *Postcards from Google Earth*, 2012

Interessanti per la loro eccezionalità di divergenze dall'aspettativa visiva, *curiositas* nell'ottica di una storia naturale di un software in costante implementazione, le cartoline da Google sono collezionabili, e vanno conservate, proprio per la loro natura di ritratto temporale ed effimero. Nell'impossibilità di arrestare l'evoluzione dell'algoritmo e l'alterazione visiva che ne consegue, inclusa la riduzione dei falsi positivi, l'artista, oltre che collezionista, può porsi come archivista delle forme di transitorietà visiva digitale. *"By capturing screenshots of these images in Google Earth, I am pausing them and pulling them out of the update cycle. I capture these images to archive them - to make sure there is a record that this image was produced by the Universal Texture at a particular time and place."* Lo screenshot è la cartolina che l'artista invia a sé stesso come ricordo di un qui e ora dal pianeta virtualizzato, dei "saluti da Google", *"a space*

that exists digitally for a moment, and may perhaps never be reconstituted again by any computer."¹⁴⁷

Se la collezione delle postcards si sviluppa originariamente come progetto web-based, di fronte alla possibilità di tradurlo in una dimensione *offline*, Valla tenta di materializzare, tramite installazioni galleristiche o urbane, dei modelli visivi e "didattici" del processo di funzionamento dell'Universal texture. Non ricorre alla credibilità della maquette 3d architettonica, ma alla resa intuitiva della sovrapposizione dei due modelli incompatibili di cui si compone, la superficie tridimensionale della terra e la "pelle" della sua fotografia, in precari assemblaggi oggettuali.

Con un processo a rovescio, l'artista gioca a pensare in analogia all'algoritmo: attraverso una serie di escamotage strutturali crea una tridimensionalità plastica che accomodi e compiacca, adagiandovi la riproduzione fotografica del particolare aberrato, la soluzione visiva proposta dall'algoritmo.



Clement Valla, *The Universal Texture Recreated* (46°42'3.50"N, 120°26'28.59"W), 2014

Se per Valla gli errori consentono, nello scarto dalla convenzione e dalla tradizione, di sublimare una nuova e autonoma modalità di visione satellitare, tuttavia l'estetica complessiva della rappresentazione satellitare, nella sovrabbondanza di un database immenso e in continua tensione di perfezionamento tecnico, non risulta intaccata

¹⁴⁷ <http://clementvalla.com/work/the-universal-texture/>

dall'accidentalità dell'aberrazione rinvenuta. In quest'ottica l'alta qualità della rinnovata visione verticale del dispositivo consente di tornare a usare la fotografia - o meglio, un approccio post-fotografico - per leggere il paesaggio come un campo di segni, nel solco di una tendenza che si dipana tra disciplina tecnica - l'aerofotogrammetria - e ricerca artistica. Tradizione che trova le sue radici nelle fotografie di William Garnett del paesaggio rurale americano e delle sue trasformazioni al principio degli anni cinquanta, e ricorre come strumento di espansione della narrazione visiva nell'arte concettuale o integra l'iter processuale delle operazioni di Land Art.

In coerenza a questo approccio di lettura, Mishka Henner, nella serie di stampe *Fields* (2013) sovverte la scala di rapporti visivi sul paesaggio, abbandonando la dimensione antropica e il livellamento dello sguardo umano di *No man's Land* per quello satellitare. La dinamica di allontanamento o avvicinamento, nella manipolazione dei comandi di navigazione delle immagini ricavate dal satellite, consente di leggere nel paesaggio panoramico pattern, textures specifiche, rivelando conformazioni d'interesse estetico che riflettono anche un'evoluzione semantica rispetto al passato, specchio delle trasformazioni economiche che imprimono il loro segno sull'ambiente umano.



Mishka Henner, *Natural butte oil field, Utah*, 2013

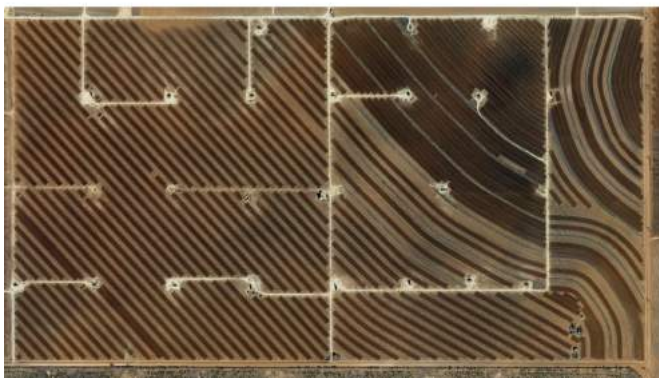
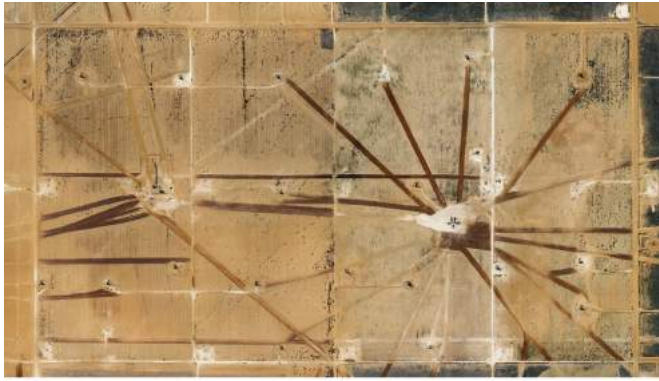
Il naturale si dissolve, nella lottizzazione dei terreni destinati all'estrazione petrolifera, in un disegno geometrico illeggibile a livello d'uomo ma che, visto dall'alto, sembra rivelare una segreta trama di circonvoluzioni e circuiti di un dispositivo informatico.

Una proposta di visione paesaggistica, di estrema ampiezza, che richiama la “tematica dell'orizzonte altissimo” evocata da Calvesi¹⁴⁸ per Burri, e che Marcello Fagiolo dall'Arco vedeva come “*natura di nuovo genere, vista dall'alto o rasoterra*”¹⁴⁹. *Trompe l'œil* a rovescio, la natura che si finge pittura secondo Argan¹⁵⁰.

¹⁴⁸ Maurizio Calvesi, *Le due avanguardie. Dal futurismo alla pop art*, Lerici editore, 1966 Milano, pp. 190-203.

¹⁴⁹ Maurizio Fagiolo dell'Arco, *rapporto 60*, Bulzoni editore, Roma 1966, p. 70

¹⁵⁰ Giulio C. Argan, citato in Maurizio Fagiolo dell'Arco, op. cit., p. 66



Mishka Henner, *Levelland Oil Field, Texas*, 2013



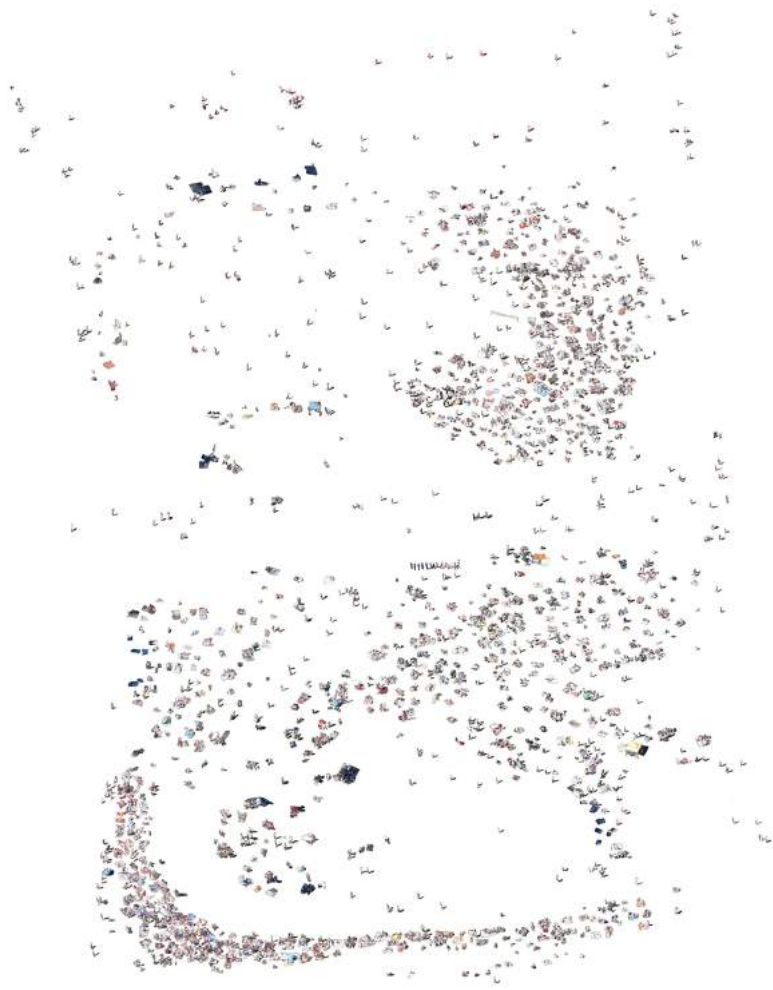
Mishka Henner, *Vaquillas Ranch, Texas*, 2013

Una tendenza che, con la proliferazione dei punti di vista satellitari, prospetta, secondo Hito Steyerl, un capovolgimento dell'orizzonte visivo¹⁵¹, che trova espressione anche attraverso una rielaborazione artistica dei codici computazionali, come per Kyle McDonald¹⁵², che con l'algoritmo Terrapattern (2016) consente di sfruttare il database di Google Earth individuando "pattern of interest" nelle immagini satellitari, o nelle mappature sistematiche di Jenny Oddell, che, in maniera metodica e compulsiva, procede a evidenziare, isolandole rispetto al contesto, in *All the People on Google Earth* (2011) tutte le persone visibili in un determinato spazio pubblico. Ridotte ad una singolarità

¹⁵¹ "For many people today the simulated grounds of aerial imagery provide an illusionary tool of orientation in a condition in which the horizons have, in fact, been shattered", Hito Steyerl, *The Wretched of the Screen*, Sternberg Press, Berlin 2012, p. 26.

¹⁵² "Satellite views maybe be ancient, but when the patterns of circular irrigation start to remind us of our familiar pixel grid, we make connections to visual design. We borrow the aesthetic of satellite views for our work not because we've been counseled by the machine, but because we have personally judged the results of this functional system as beautiful. The New Aesthetic favors the results of functional design as aesthetic. In this sense, the New Aesthetic goes much deeper than raster image processing, much less machine vision.", Kyle McDonald, in https://creators.vice.com/en_us/article/eza9xa/in-response-to-bruce-sterlings-essay-on-the-new-aesthetic

innaturale, in un campo reso neutro, la distribuzione umana, in raggruppamenti e isolate presenze, batteri disposti sul vetrino da un ricercatore per essere meglio analizzati.



Jenny Oddell, *All the People All the People on Google Earth*, in Pier 39, 2011

Se, secondo Eugeni¹⁵³, le differenti pratiche medialità si differenziano tra espressioni di un mondo diretto, *egotropico*, agito ed organizzato in relazione alla presenza corporea situata, e un mondo indiretto, *allotropico*, alla terza persona, i dispositivi medialità di spazializzazione di Google azzerano la dicotomia in una soluzione ibrida. L'interazione offerta nell'interfaccia fa cessare la discontinuità tra i due mondi, costituendo, in un regime unitario e fluido, la pseudo-egotropizzazione del mondo indiretto. Il successo di Google Street View come ambiente potenzialmente creativo risiede anche in questa illusione di influenza e incisività su un mondo digitale che non possiede la natura artificiosa della ricostruzione virtuale, ma la stessa texture del reale. E, quanto più illusiva è la ricostruzione, tanto maggiore è il piacere con cui la collettività degli utenti vi si rapporta, sia nell'accettazione partecipata, che nella demistificazione compiaciuta della macchina: una molteplicità di approcci, riverberi e risposte simultanee, capaci sia di perpetrare una eco per ampi archi temporali senza perdere intensità, che di frammentarsi all'istante in feticizzazioni estese e *bottom-up* delle possibilità espressive del medium.

L'impatto di una forma appropriativa *street-view based*, nella sua esplosione di fenomeno, dalla metabolizzazione alla comparsa del servizio al riconoscimento artistico testimoniato dalla menzione d'onore al World Press Photo di Wolf del 2011, ha generato una lunga onda di sperimentazioni dagli esiti variabili, qualitativamente e concettualmente. Una testimonianza è il progetto *The Google trilogy* (2012)¹⁵⁴ dell'italiano Emilio Vavarella, che esplora la possibilità di un movimento narrativo e finzionale all'interno del corpus di immagini di GSV. Il percorso, articolato in tre archi narrativi autonomi, in *Report a problem* costruisce una mitologia archivistica in difesa dei lapsus di Google, le cui appropriazioni costituiscono *memento mori* della caducità dell'errore digitale, messo al bando da un sistema di delazione collaborativa da parte dell'utente, che può segnalarlo a Google. Il secondo capitolo, *Michele's story*, sfrutta il database come materiale visivo per un'intervista cognitiva ad una vittima d'un incidente stradale. Il vuoto lasciato dall'amnesia è riempito da una ricostruzione narrativa che si dipana per frammenti di immagini, plausibili equivalenti della quotidianità pregressa al trauma. Il tassello conclusivo *The driver and The cameras*, individua una serie di autoritratti dei conducenti delle Google Cars, che, consapevoli dell'angolo cieco della loro visuale, si palesano, pur distorti nell'anamorfose sferica della curvatura della lente, con un flash di protagonismo che per un attimo mette a fuoco, nella massa confusa dei

¹⁵³ Ruggero Eugeni, *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Carocci editore, Roma 2017, pp. 135-142.

¹⁵⁴ <http://emiliovavarella.com/report-a-problem-ita>

volti, i manovratori anonimi della macchina.

Al taglio d'imprinting cinematografico guarda invece il progetto *Cinemascope* (2011-2012) di Aaron Hobson, le cui appropriazioni d'inquadrature di GSV sono evocazioni, sfruttando l'ampiezza della carrellata panoramica, di memorie filmiche, privilegiando un senso scenografico del paesaggio tra il romantico e il post apocalittico, brumoso e spogliato di presenze umane.

Ancora, il fenomeno virale della *stay at home street photography*, declinazione casalinga di un mestiere avventuroso, fino al paradossale caso mediatico¹⁵⁵ della "fotografia agorafobica", contro-reporter che scatta estetizzate istantanee del mondo via GSV, dal porto sicuro della confort zone domestica.

L'approdo del progetto, dove di discutibile è soprattutto l'etichetta patologica a precedere la categoria del mestiere fotografico, al blog di Google, che si propone come piattaforma di monitoraggio di tendenze creative, sancisce la capacità di assorbimento e domesticazione, da parte del medium, di tutte le pratiche artistiche ed espressive che non riescano a forzarne il perimetro¹⁵⁶.

¹⁵⁵ <https://www.instagram.com/streetview.portraits/>; <http://www.theagoraphobictraveller.com>. Vedasi le recensioni <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-agoraphobic-photographer-google-street-view-travel>; <https://www.newyorker.com/culture/photo-booth/an-agoraphobic-photographers-virtual-travels-on-google-street-view>

¹⁵⁶ Si veda anche l'analisi di Google Earth come una "digital peep-box" per una pratica ludica collettiva di Paul Kingsbury, John Paul Jones, *Walter Benjamin's Dionysian Adventures on Google Earth*, in *Geoforum*, 2008.

L'IMMAGINE DELL'OGGETTO ARTISTICO

GOOGLE CULTURAL INSTITUTE

Motore di una digitalizzazione enciclopedica ed onnivora che macina tutti gli ambiti dell'esperienza umana, Google, ottenuto il monopolio della ricerca dell'informazione testuale e visiva, si è imposto una programmatica scaletta di conquista, dalla mappatura visibile del mondo a quella del patrimonio culturale: gli esiti del progetto *Google Art* - ora *Google Cultural Institute* - vedono ufficialmente la luce il primo febbraio 2011¹⁵⁷.

L'azione intrapresa da Google rappresenta l'episodio più recente di un processo di "democratizzazione" della fruizione della produzione artistica che, in differenti emergenze critiche durante il secolo scorso¹⁵⁸, ha rappresentato un'urgenza per la sopravvivenza del museo. L'imponente sforzo di digitalizzazione, sostenuto da un coordinamento su scala globale, sembra concretizzare le remote speranze di Paul Valéry, impegnato nel 1928 a riflettere sulle sorti del museo a venire: "*Je ne sais si jamais philosophe a rêvé d'une société pour la distribution de la Réalité Sensible à domicile*"¹⁵⁹. La frammentarietà di pregresse singole iniziative di catalogazione digitale è raccolta in un network di forze congiunte sotto l'egida catalizzante di Google, che si prefigge di fungere da intermediario di un ambizioso ipermuseo senza confini geografici o tematici. L'esperienza culturale arriva a domicilio, azzerando qualunque distanza in un'esperienza immersiva a capofitto nell'opera d'arte, esaltata da una definizione inespugnabile ad occhio nudo nell'incontro analogico.

Al contempo, la digitalizzazione si propone, con un twist concettuale, come alleata per la salvaguardia e la conservazione delle opere, sacralizzandole in uno spazio potenzialmente inalterabile, *aere perennius*, parafrasando Orazio. Rese accessibili senza limitazioni, le opere d'arte e le collezioni raccolte invitano il pubblico della rete ad avvicinarsi e scoprirle, anche grazie ad un curatissimo apparato divulgativo, che, pur nel rigore scientifico, non si impone mai come erudito. Il disegno è completato da uno spazio laboratoriale, virtuale e fisico, inteso come palestra di curatorialità e creatività interdisciplinare, volta ad implementare l'uso dell'immenso database.

¹⁵⁷ <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2011/02/01/AR2011020106442.html>;

<http://www.telegraph.co.uk/culture/8296365/The-best-online-culture-archives.html>

¹⁵⁸ Vedasi ad esempio la storica analisi di Pierre Bourdieu, Alain Darbel, *L'amour de l'art. Les musées d'art européens et leur public*, Éditions de Minuit, Paris 1966.

¹⁵⁹ Paul Valéry, *La conquête de l'ubiquité* (1928), p. Œvres, volume II, Gallimard, Paris 1960, p.1285.

Roy Ascott, nel tratteggiare plausibili scenari evolutivi digitali per il museo, auspicava la destrutturazione virtuale del convenzionale sistema espositivo: “*Against the conventional sequencing of works on the wall that the traditional gallery would provide, here we get a collection of deseriated works, whose order of viewing and interconnection, both semantically and experientially, is wholly open, observer-dependent, and interactive.*”¹⁶⁰. Liberato dai suoi limiti fisici, lo immagina crivellato di *worm-holes*, passaggi e scorciatoie spazio-temporali in cui realizzare “*a hyperstructure that links us seamlessly between the nodes of experience, the interstices of events, and the convergences of mind and behaviour that we shall doubtless continue to call art.*”¹⁶¹. A livello teorico Google Art sembra corrispondere a quest’immagine di luogo di passaggio e comparazione, dove il dispiegamento di un atlante integrale della storia espressiva umana invita ad un’esplorazione libera, fluida o intermittente, volta a rintracciare ora le linee della continuità, ora i salti accidentali che ne costituiscono la trama di una tessitura globale. Museo senza muri, dove poter leggere l’immagine come corpo vivo in trasformazione, scegliendo di concentrarsi sull’estetica della singola opera in un raccoglimento speculativo, o, ponendosi alla giusta distanza, enucleare le sue narrazioni; un dispositivo funzionale per ripensare e presentare la storia della cultura visiva umana, alternando in libertà anarchica iconologia e iconografia.

Tuttavia, secondo Scott Contreras-Koterbay e Łukasz Mirocha, la pretesa culturale di Google Art è un falso mito, che mistifica la connessione dell’utente con l’esperienza artistica allo stesso modo in cui sono eufemisticamente correlate “*a list of friends on Facebook to friendship*”¹⁶². La familiarità indotta da un modello relazionale ispirato all’architettura dei social - capolavori collezionabili alla stregua dei *pin* delle foto di ricette a base d’avocado o arredamento nordico sulle bacheche di Pinterest - appiattisce l’opera d’arte sullo sfondo di uno scenario di artefatti digitali, da cui si distinguono non in virtù di una ormai perduta aura, ma per una vaga allure di feticismo culturale. Più che ad un effettivo bisogno culturale, la bulimia d’immagini di cui è affetto Google Art Project risponde a quell’esigenza di possesso ravvicinato del mondo che Benjamin seminalmente attribuiva alle masse, ed ora coincide con il diktat del *digital turn*.

La transizione al digitale spalanca gli orizzonti del visibile, sublimando la distanza tra reale e virtuale nell’esperienza totalizzante e ipnotica della tecnica. Non si può negare la

¹⁶⁰ Roy Ascott, *The Mind of the Museum* (1996), in *The Telematic Embrace*, University of California Press, Berkeley 2003, p. 347.

¹⁶¹ *ibid.*, p. 354.

¹⁶² Scott Contreras-Koterbay, Łukasz Mirocha, *The New Aesthetic and Art: Constellations of the Postdigital*, Institute of Network Cultures, Amsterdam 2016, p. 68.

natura seduttiva con cui l'alta qualità delle immagini concede di toccare con mano la natura plastica e carnale delle immagini - quasi una pornografia delle immagini, direbbe Baudrillard -, quasi un occhio tattile.

Il virtuosismo tecnico dei dispositivi di visione utilizzati fa implodere la distanza fisica con il supporto materiale dell'opera, la materia pittorica o plastica diventa esplorabile in tutta la seduzione possibile di una visibilità altrimenti impossibile: visione storicamente inedita, estranea anche all'occhio dell'artista e appannaggio solo dello strumento tecnico. È il trionfo della sensibilità in un supporto che sensibile non è affatto, in cui l'effetto di materia è un ossimoro; la "*drammatizzazione della materialità*" emerge, esaltata come proprietà specifica digitale, dalla mediazione tecnologica.

La retorica dominante è dunque quella dell'azzeramento della distanza: tra il fruitore e la tecnologia, tra lo spettatore e l'opera, tra cultura antica e modalità culturali contemporanee. Se la distanza rappresenta la misura convenzionale del rito dell'esperienza *embodied* con l'opera d'arte - accompagnata da un corredo di gestualità specifiche, silenzio, contemplazione, raccoglimento; non toccare, stare dietro la linea che separa il quotidiano dall'artistico, mantenere un distacco con l'opera che è in primis concettuale, poi realmente ribadito da dispositivi di sorveglianza e di controllo - l'assenza di distanza offerta dalla riproduzione, da Benjamin al rito digitale, gettata in pasto allo sguardo dello spettatore nella contingenza di un clic del mouse, invita ad una modalità relazionale differente. Percorrere la via della demitizzazione dell'opera d'arte tramite la sua copia-sostituto, rappresenta ormai una strategia diffusa e mainstream ormai secolarizzata: volgere lo sguardo all'apparato che produce la riproducibilità dell'opera d'arte diventa allora l'ossessione di una serie di ricerche artistiche specifiche, che considerano il flusso di immagini generato dalla digitalizzazione museale come corpus d'indagine per aprire faglie in questa armatura progettuale, ora evidenziando gli errori come prove testimoniali del fantasma nella macchina, ora sottolineando l'evanescenza fantasmatica dell'aura dell'opera d'arte.

È lo spettro della digitalizzazione a palesarsi in *Trolling Google Art Project* (2013-in corso), work in progress di Mario Santamaria articolato in un territorio ibrido tra online e offline - una serie di tumblr dedicati, installazioni site specific e video - e dedito all'individuazione di "[...] *certain cracks appearing in the platform that break the capture system.*"¹⁶³. Caricatura programmatica e intermediale di Google Art Project, il

¹⁶³ <http://mariosantamaria.net/trolling.html>

progetto ricorre ad una dinamica dialogica intrinsecamente “nativa digitale”, il *trolling*, fenomeno nato ed evoluto insieme alla rete. Emerso a partire dagli anni novanta, nell’era delle prime community online, come forma “elitaria” e irrisoria di *détournement* dei nuovi utenti a opera degli insider, il fenomeno del trolling si è evoluto in una forma pratica comunitaria e partecipatoria che ha trovato particolare terreno fertile nell’arena dei social media, grazie all’engagement dialettico con un ampio e culturalmente variegato pubblico e la possibilità di feedback in tempo reale.

Il troll è oggi una delle modalità dell’essere-in-rete, che esige un dispendioso investimento di tempo online di pianificazione per la caccia di un’adeguata preda, e una capacità di lettura della specifica riserva di caccia digitale prescelta, per individuare spazi di dissenso in cui muoversi, sfruttando a proprio vantaggio le regole del discorso e i margini di tolleranza consentiti. Incline all’uso consapevole dell’ironia e del sarcasmo, il troll si diletta in un esercizio gratuito di intrattenimento interattivo con il pubblico della rete, e, al contempo, riflette una dicotomia sociale della rete, divisa tra la consapevolezza dei provocatori e la stolidità delle vittime.

“*Trollare*” Google Art Project, come propone Santamaria fin dal titolo del progetto, privilegia la *pars destruens* del gioco, catalizzando intorno ai tumblr che costituiscono l’operazione artistica una comunità di utenti che condivide lo stesso compiacimento nello scovare le debolezze della macchina, precludendosi però, nell’ovvia mancanza di una replica, il piacere insito nella reazione della parte lesa.

Scorrendo la pagina di *The camera in the mirror*¹⁶⁴, in coda all’effetto “*lol*” suggerito dalle immagini di un robot che pare giocare a nascondino in musei deserti e si scatta di straforo selfie durante lo svolgimento di una missione ad alta valenza culturale, insorge una sorta di empatia verso la solitudine della macchina.



Mario Santamaria, *National Palace of Queluz, Queluz, Portugal. The Phantom of the Mirror*

¹⁶⁴ <http://the-camera-in-the-mirror>



Mario Santamaria, *Palais Garnier. Paris, France. The Phantom of the Mirror*

Nelle sue passeggiate solitarie, custode dello spazio e della memoria digitale del luogo, il sensore di Google Art Project esperisce la dimensione concettuale del museo, in un soliloquio esplorativo tra opere e contesto espositivo. Dalle immagini affiora il *topos* della vita segreta del museo, frangente di silenzi dialogici e sguardi tra opere che si attiverebbe alla scomparsa dei visitatori: solo le opere per sé stesse, collezioni narcisistiche senza interlocutori¹⁶⁵. Avanzando di stanza in stanza, tra corridoi e sale dove proliferano metanarrazioni artistiche, l'occhio della fotocamera di Google colleziona tautologicamente immagini di collezioni di immagini, memorizzando ininterrottamente il suo sguardo, senza soste o cesure di sorta tra contenitore e contenuto, e restituendolo in un output di flusso lineare che uniforma in illusione di continuità la frammentarietà dei più disparati *environment* culturali. La deambulazione della macchina persevera con duchampiana indifferenza verso l'incontro con estintori o capolavori universalmente riconosciuti, tutto assimilando e riversando nella restituzione digitale.

E, nello svolgimento della sua mansione performativa, il dispositivo rimane intrappolato nell'efficienza del suo procedimento, entrando nel campo della ripresa attraverso le plurime superfici riflettenti che incontra: la macchina è smascherata, messa a nudo dal suo stesso meccanismo.

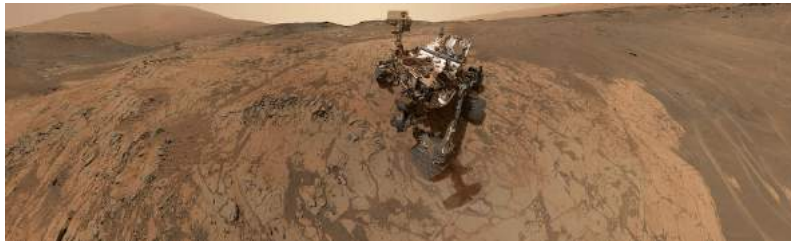
Come nei migliori numeri di magia, l'entusiasmo verso i risultati "progressivi" della tecnologia si alimenta mitopoieticamente di una apparente trasparenza - *niente trucco, né inganno!* - unita all'oculata invisibilità del processo. Gli scatti pubblicati da Santamaria

¹⁶⁵ Un interessante precedente, nella restituzione dell'immagine del museo da un punto di vista "macchinico", è rappresentato dal cortometraggio realizzato nel 1989 da Alain Fleischer per raccontare la Grande Galerie del Louvre: vedasi <http://films.louvre.fr/fr/les-films/le-louvre-reel/du-palais-au-musee/la-grande-galerie.html>

sdrammatizzano l'artificio, svelando che, sotto il lenzuolo del fantasma della digitalizzazione, c'è solo un robot a grandezza umana, per giunta completamente estraneo alle seduzioni antropomorfe che la letteratura ci ha portato a sovrapporre all'immagine dell'automa intelligente.

È facile la tentazione di indulgere tuttavia in un'antropomorfizzazione della macchina, attribuendole attitudini e ossessioni contemporanee umane come quella del selfie, come dimostrato dal precedente successo online degli "autoscatti" di Curiosity, il Mars Rover della Nasa: citando Simondon, "*ce qui réside dans les machines, c'est de la réalité humaine, du geste humain fixé et cristallisé en structures qui fonctionnent*"¹⁶⁶.

O, incrociando la sua immagine riflessa sul casco di una tuta aerospaziale nel Museum of Cosmonautics di Mosca, supporre una sua familiarità con il mondo delle immagini virali, e leggerla come una citazione degli autoscatti spaziali degli astronauti Aki Hoshide (2012) e Mike Hopkins (2013).



Il Mars Rover Curiosity e i suoi selfie marziani, 2015 NASA

Il pedinamento umano del dispositivo tecnologico, nell'angolo cieco della sua visuale che coincide con lo sguardo dell'artista, è il vero *deus ex machina* (o, meglio ancora, *troll* manipolatore) di un'artificiosa costruzione del lato umano del tecnologico, colto in flagrante in un'indulgenza autoreferenziale. Non è attributo della macchina, l'artificio, ricorda Baudrillard: prima ancora di essere virtuale è virtuosa, priva di tentazioni di

¹⁶⁶ Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Thèse Complémentaire de Doctorat, Aubier, 1958, p.12.

compiacimento, estranea alla seduzione del proprio sapere, disciplinata ingenua che si attiene al candore modesto del calcolo e dell'operatività. “*La loro virtù è la loro trasparenza, la funzionalità, l'assoluta carenza di passione e di artificio*”¹⁶⁷.

Pur escludendo l'illusione di umanità, è quindi nel frangente del caso e della *défaillance* che si è propensi ad imputargli la parvenza di un desiderio oscuro: “*Elles n'ont pas ce surcroît ironique de fonctionnement, cet excès de fonctionnement en quoi consistent le plaisir ou la souffrance, par où les hommes s'éloignent de leur définition et se rapprochent de leur fin. Hélas pour elle, jamais une machine n'exède sa propre opération, ce qui peut-être explique la mélancolie profonde des computers... toutes les machines sont célibataires.*”. Metaforicamente destinata al celibato - umanissima condizione, invero - la macchina può trovare conforto solo nello spazio di gratuita inutilità¹⁶⁸ della *mise en abyme* della sua iperfunzionalità, come il robot di Google restituito nelle infinite rifrazioni, in un'ibridazione tra artificio antico e moderno, di camere di specchi barocche. Oppure, si potrebbe ancora proporre una lettura alternativa. Rileggendo Bredekamp, si può guardare all'antico, osservando nella tavola del *Teatro degli strumenti e delle macchine* di Jacques Besson (1571-72), la coesistenza tra arte antica e tecnica moderna, reciprocamente illuminate dalla propria grandezza. “*Come in una marcia trionfale, gli elementi antichi vengono guidati verso la luce di una nuova era caratterizzata dalla macchina, la quale è consapevole, come indica l'iscrizione, che l'arte antica comunica “bellezza e perennità ai palazzi dei sovrani”, ma che il presente ottiene dall'esistenza della macchina un marchio inedito: ‘Artificio numquam visum’*”¹⁶⁹.

La tecnica che permette di attualizzare la tradizione del collezionismo, trasponendo l'eredità del tema della *kunstkammer* nella dimensione virtualizzata della pagina di Google, si autoinclude oggi nel novero delle meraviglie create dall'uomo. L'immagine del robot di Google tra le anticaglie, come salvata da Santamaria e pubblicata sul suo compendio digitale, è l'autoironica epigrafe dell'era della digitalizzazione.

Resta però da svelare un ultimo fantasma. L'operazione di Santamaria possiede davvero, artisticamente, la consistenza di uno spettro. Materializza un comportamento diffuso in

¹⁶⁷ Jean Baudrillard, *Lo Xerox e l'infinito*, in AA. VV., (a cura di A. Ferraro, G. Montagano), *La scena immateriale. Linguaggi elettronici e mondi virtuali*, Costa & Nolan, Milano 2000, p. 156.

¹⁶⁸ Per una riflessione sulle macchine celibi e desideranti vedasi la declinazione metaforica del concetto ad opera di Deleuze e Guattari, nell'*Anti-Edipo*. La *macchina celibe* è una “superficie di registrazione”, macchina entropica, autoesclusa dal circuito economico, improduttiva, funzionante e mobile. In contrapposizione all'anarchia e disparità della macchina celibe si situa la *macchina desiderante*, che fa parte di un sistema binario: “*c'è sempre una macchina produttrice di flusso, ed un'altra ad essa collegata. [...] il desiderio non cessa di effettuare l'accoppiamento di flussi continui e di oggetti parziali essenzialmente frammentari e frammentati. Il desiderio fa scorrere, scorre e interrompe.*”, cfr. Gilles Deleuze, Félix Guattari, *L'Anti-Edipo*, Einaudi, Torino 1975, p.7.

¹⁶⁹ Horst Bredekamp, *Nostalgia dell'antico e fascino della macchina*, il Saggiatore, Milano 1996, p.30.

rete, il trolling, ne usa un consueto veicolo, il tumblr, e sfrutta gli stessi meccanismi di feedback e condivisione per ottenere visibilità e riconoscimento: prassi che però, in virtù di una scelta specifica di raggio d'indagine inedito e settoriale, presume di decontestualizzare in un campo d'azione specifico dell'operazione artistica. E, paradossalmente, la regola delle immagini scelte, il loro chiamare in causa vaghi memi culturali, innesca, sulla fragilità dell'operazione, una possibilità di sovrascrizione di impalcature critiche contemporaneamente pretestuose e plausibili.

Nell'iperbole di questa seducente visibilità totale digitalizzata si possono tuttavia ancora scovare oggetti riluttanti alla cattura, e di nuovo è compito degli artisti raccogliere immagini trovate come evidenze. Con esiti formali e concettuali differenti, le intercettazioni di queste presenze sono protagoniste dei work in progress **Copyrights**¹⁷⁰ (2011- in corso), di Phil Thompson, *Anonymous Paintings*¹⁷¹ (2011- in corso), di João Enxuto e Erica Love.

Se gli interventi di Santamaria tendono a collocarsi preferenzialmente, coerentemente alla natura del materiale analizzato, nella dimensione site-specific della rete, i lavori di Thompson e del duo Enxuto e Love transitano l'oggetto digitale dal virtuale al reale, proponendo specifiche riflessioni sulla concatenazione tra gli statuti ontologici dell'immagine e la sua riproducibilità.

Thompson¹⁷², navigando le gallerie dei musei virtuali digitalizzati, procede all'inventario delle opere censurate durante le riprese per questioni relative alla detenzione dei diritti d'autore. La presenza di queste immagini offuscate e rese illeggibili rappresenta una delle anomalie costitutive del Google Art Project, testimonianza visibile del limite dell'ambizione di una restituzione totale di un patrimonio come quello artistico, pubblico nella sua natura di simbolo, ma tuttavia assoggettato alle regole della proprietà in quanto bene economico. Un'ulteriore anomalia è rappresentata, nell'era del download compulsivo, dall'impossibilità di scaricare, possedere ed archiviare le immagini digitalizzate da Google.

¹⁷⁰ Per una lettura delle recensioni online del lavoro di Thompson vedasi http://www.tribune.com/attualita/2012/07/sfocato-ad-arte/attachment/28_copyright/;

https://www.huffingtonpost.com/2013/06/13/google-art-project-phil-thompson-copyright-issues_n_3430374.html

¹⁷¹ <http://theoriginalcopy.net/anonymous-paintings/>

¹⁷² "The Google Art Project (<http://www.googleartproject.com/>) contains several paintings which have had a blur filter applied to them so as to make them unrecognisable. Google explain this decision stating that they were, 'required to be blurred by the museums for reasons pertaining to copyrights.' After collecting all of these images by taking screenshots and cropping out the blurred images, they were emailed to oil painting reproduction companies in China (chosen for its own issues with internet censorship and for its ongoing difficulties with Google), where they were painted to the scale of the original painting. These reproductions were shipped back to the UK and now become the art work.", <http://www.pjdthompson.co.uk/index.php/project/copyrights/>

L'alta definizione della visione diventa una strategia di fidelizzazione al consumo della piattaforma: nella gratuità del servizio offerto, l'azzeramento virtuale della distanza tra spettatore e opera si paga tacitamente con l'impossibilità di replicare l'esperienza al di fuori del santuario-museo virtuale di Google. L'unica soluzione per trattenere le immagini è dunque il vecchio trucco a bassa fedeltà dello screenshot, che fotografa simultaneamente interfaccia e opera come istantanea puntuale. Thompson opera in questa direzione, procedendo dalla visita virtuale allo scatto, come un qualunque turista analogico, delle non-opere che catturano la sua attenzione. L'immagine espunta dalla processione delle opere iper-visibili costituisce il primo step di una catena operativa di fabbrica: il file digitale ottenuto viene inviato in Cina, per essere processato inversamente in forma pittorica presso il Dafen Oil Village a Shenzen.



Phil Thompson, *Copyrights*, 2011

La specializzazione del distretto di Shenzen, che dalla fine degli anni novanta si è imposto come factory collettiva, cavalcando il successo commerciale di una manifattura votata all'arte della copia pittorica, consente una fedelissima riproduzione dei files selezionati. Dalla matrice di un supporto digitale povero, come il jpeg derivato dallo screenshot, emerge una replica manuale ad alta definizione tecnica e elevata indeterminazione contenutistica, che riconquista fisicamente le pareti del museo. Gli esiti pittorici delle

censure di Google appaiono come canoniche opere astratte, riproduzioni o tardive emulazioni dello sfocato di Gerard Richter, oscillando nell'ambivalenza letterale tra copia e falso.



Phil Thompson, *Copyrights*, 2011

Originali, se desumendo dal virtuale al reale, vogliamo attribuire alla fotografia obiettività testimoniale, e non alterazione legalizzata di un dato di fatto: ecco palesarsi, nella sua materialità di referente concreto, il plausibile soggetto dello scatto di Google. Falsi, se, procedendo dal reale al virtuale, li ipotizziamo come riproduzione restitutiva di un'opera, perché l'immagine alterata sussiste solo nella matrice digitale. Ancora, ossimoricamente veri nella natura di falsi, copia perfetta di un'unicum digitale; e paradossalmente, per quanto riproduzioni fedeli - tecnicamente interessanti proprio per la difficoltà specifica richiesta dalla natura "informale" dei modelli - delle immagini censurate, incredibilmente distanti, ombre sul fondo della caverna platonica digitale, dall'idea originale di cui sono impronta.¹⁷³ La copia analogica della copia digitale è dunque una *mise en abyme* ipnotica che consente diritto di cittadinanza artistica ad un qualcosa che esiste esclusivamente nello spazio della rete, fondandone la consistenza a partire dalla tradizione citazionistica dell'omaggio della copia.

In questa precessione di simulacri, per utilizzare l'espressione di Baudrillard, si cela il demone dell'iperrealtà: immagini a statuto autonomo, negate ed artatamente corrotte, che si ergono, a loro volta simulacri, come idoli velati, a tutela dell'ultimo valore simulacrale dell'arte, la forma-merce.

Oltre alla riflessione specificamente artistica della dialettica tra originale e copia, l'opera di Thompson interseca anche una pluralità di problematiche attuali. La pratica di appalto e di esternalizzazione del processo lavorativo, ampiamente sdoganata sia dall'arte che dalla delocalizzazione tipica della globalizzazione, trascrive indirettamente la questione della censura sul problema del *digital divide* tra il mondo occidentale e quello cinese. Sono ben noti i dissidi e le schermaglie diplomatiche tra il governo cinese e il colosso Google, autarchicamente detronizzato dall'analogo locale Baidu¹⁷⁴. "*Google's position in China has been greatly compromised, especially recently, given their decision to stop displaying warning messages about censorship. Obviously the paintings in the Copyrights series are censored through the Art Project program itself. However, by*

¹⁷³ Thompson stesso dichiara che ricavare un'attribuzione specifica dalle immagini censurate esuli dagli scopi del progetto: "*I managed to find out what the original works were behind some of the blurs, but ultimately decided that the piece worked better without revealing what the originals are. I wanted the new blurred images to exist as things in themselves.*", Phil Thompson, intervista citata.

¹⁷⁴ Lo scenario dell'uso di internet e dei social media nella Cina contemporanea è stato recentemente affrontato in Gudrun Wacker, Christopher R. Hughes, *China and the Internet: Politics of the Digital Leap Forward*, Routledge, London 2013; AA. VV., *The Internet, Social Media, and a Changing China*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia 2016; Gianluigi Negro, *The Internet in China: From Infrastructure to a Nascent Civil Society*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2017.

getting the works painted in China the aim was to reflect the censorship of Google itself within China."¹⁷⁵.

Contemporaneamente, il fenomeno dell'imprenditorialità del distretto del Dafen, capace di convertire una pratica artigianale locale - anch'essa vincolata dalle restrizioni imposte dalla regolamentazione sul diritto d'autore - in un servizio *low cost* di pittura *on demand*, è una parabola significativa dell'interrelazione causa-effetto dell'e-commerce come possibilità reale e globale di sopravvivenza sul mercato.

Anche ***Anonymous painting*** torna sulla questione del copyright coinvolto nel Google Art Project¹⁷⁶, scavalcando la negazione della censura reimmaginandola come autonomo "*abstract mark available for use*".¹⁷⁷ Il progetto è contingente allo sviluppo della piattaforma, fin dagli esordi luogo di monitoraggio e sperimentazione del duo, che ricorre alla *feature* del "*walk-through*" come modalità di appropriazione degli spazi museali. Come nella *dérive* di matrice situazionista¹⁷⁸, tecnica di passaggio veloce non contemplativa, che non lascia tempo di acclimatazione per meglio percepire gli scarti tra ambienti differenti, la navigazione offerta dal dispositivo consente di visualizzare le fratture nel sistema. La censura è cesura nella linearità dello spazio concettuale del museo, irruzione dell'irreale nell'esperienza simulata della realtà, e, come attestato dagli artisti, con l'accrescere del database dei musei digitalizzati, acquista una dimensione fenomenica sempre meno marginale.



Enxuto & Love, *Anonymous Paintings*, 2012

Oggetto della censura non è certo un potenziale contenuto critico o sensibile: il vero problema è il cuore stesso del progetto, il libero accesso dell'informazione, qualora

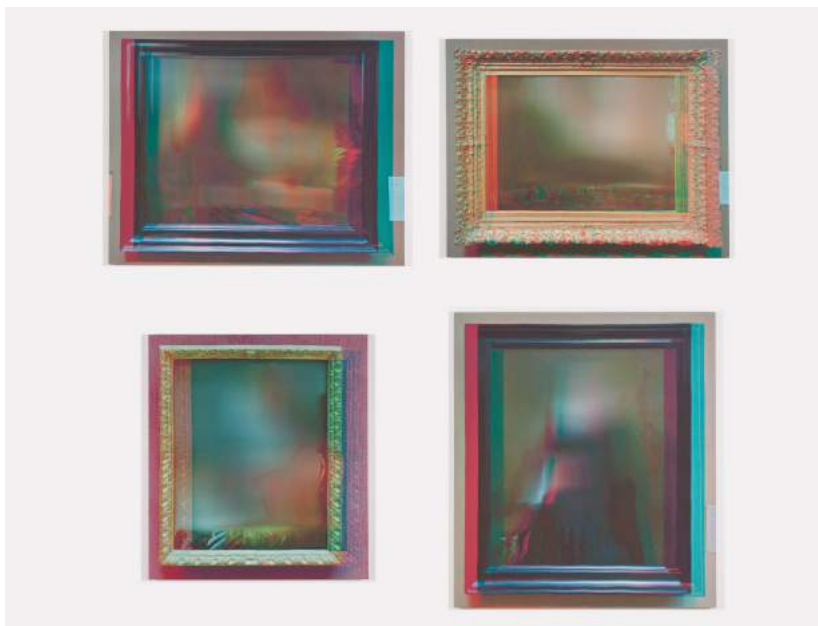
¹⁷⁵ Phil Thompson, in Pete Brook, *Google's Copyright Policy Spawns Mega-Meta Art From China*, in *Wired*, 6-3-13, <https://www.wired.com/2013/06/phil-thompson-google-art-copyright/>

¹⁷⁶ Per una reazione "a caldo" sull'effetto dell'offuscamento censoriale delle opere, contemporaneamente al lancio del progetto Google Art, vedasi anche l'articolo di Greg Allen, *Les Blurmoiselles d'Avignon*, 1-2-2011, http://greg.org/archive/2011/02/01/les_blurmoiselles_davignon.html

¹⁷⁷ Pete Brook, 27-9-2013, *See Some Art While You Can - Google Will Eventually Replace Museums*, intervista a Enxuto e Love, <https://www.wired.com/2013/09/see-some-art-while-you-can-google-will-eventually-replace-museums/>

¹⁷⁸ Guy Debord, *Théorie de la dérive*, in *Les Lèvres nues*, n. 9, novembre 1956, Bruxelles.

interferisca con le logiche della proprietà. Come se il Museo, tempio della dimensione pubblica della cultura per eccellenza, nel suo divenire virtuale sia obbligato ad abiurare la sua missione, cedendo all'effetto merce che reinserisce l'oggetto artistico in un sistema di valori economici e non culturali.



Enxuto & Love, *Anonymous Paintings*, 2012

Nell'era del trionfo della trasparenza e dell'ipervisibilità, la retorica della privacy investe anche l'opera d'arte. In una relazione ormai lunga un secolo, che si dipana dai media tradizionali alla rete, attraverso l'archivio fotografico clinico fino alla sfuocatura sul passante intercettato dalla ripresa di Google Street View, le dinamiche della censura tutelare sono state declinate in un'infinità di sfumature, democraticamente assimilando tutto - colpevoli ed innocenti, basi militari, atti osceni, documenti sensibili - sotto la teoria del controllo dell'immagine. Vignettature, sfuocature ad arte, pixelature, sono il corredo di interpunzioni segniche che si erge quotidianamente a separare lo sguardo dal suo bersaglio, garantendo anonimato tramite occultamento grafico dell'identità. Trasponendosi nel mondo delle immagini, il blurring censoriale si trasforma in un'esercizio di alta infedeltà: tradimento seriale, delle finalità di conservazione e fruizione del processo di digitalizzazione, dell'opzione mimetica del fotografico e della funzione

comunicativa del testo artistico. Silenziate le immagini, la censura si impone come messaggio visivo autonomo e autosignificante, clonando le forme plastiche dell'astrazione. A loro volta Enxuto e Love sfruttano questa dimensione estetica della censura "[...] *as a code for autonomy and withdrawal from Google's comprehensive visual record*"¹⁷⁹. L'esercizio del dissenso si esplica quindi, per gli artisti, nella costruzione di un contro-archivio in continua espansione, tale da includere ogni nuova aggiunta all'elenco delle opere censurate. Se l'infrastruttura dell'archivio si articola intorno al principio di selezione, che determina inclusione ed esclusione di ciò che merita essere conservato, il contro-archivio è uno spazio più fluido, inclusivo, aperto a collaborazione contributiva, che cresce in parallelo all'azione di scarto dell'ufficiale archivio-matrice. Eppure, nell'intenzionalità a lungo termine del progetto - "*We continue to expand this counter-archive to include the new and revised censored paintings included in the updated Google Art Project*" - l'alternativo piano di archiviazione sottende alcune zone d'ombra.

In primis, per identificare le opere censurate si deve usufruire del servizio di visita virtuale, percorrere i corridoi del museo, le sue stanze, distogliendo l'attenzione da ciò che convenzionalmente dovrebbe esserne il focus e cercare l'aberrazione. In questa operazione si mette fuori fuoco la totalità della collezione per concentrarsi sull'assenza: modalità incongrua dell'esperire il museo -reale o virtuale- come se lo scopo di una ipotetica prima visita al Louvre fosse la ricerca delle opere in prestito. Secondariamente, il contro-archivio non annovera opere perdute, rubate o concettualmente scomode, ma semplicemente escluse dalla digitalizzazione, un elenco degli assenti, una "serie B" del diritto alla cittadinanza virtuale; in via retorica, si potrebbe domandare se davvero, come da lettura freudiana, il rimosso sia sempre più significativo. In ultimo luogo, come anche confermato da Enxuto e Love, solo l'esperienza reale garantisce la prova definitiva, l'*habeas corpus* di un qualcosa intercorso all'opera d'arte durante la sua digitalizzazione. Appropriati tramite screenshot, catalogati nel contro-archivio digitale, gli *Anonymous paintings* ripercorrono al contrario il meccanismo della digitalizzazione, da flusso di dati a stampa inkjet che simula il quadro. Come lo screenshot, che cattura tutti gli elementi paratestuali dell'interfaccia, la restituzione analogica converte fisicamente l'effetto di distorsione stereoscopica percepito durante la navigazione virtuale, e incorpora differenti

¹⁷⁹ João Enxuto and Erica Love, *Anonymous Paintings* (2011-), *theoriginalcopy.net*, 2011, <http://theoriginalcopy.net/anonymous-paintings/>

elementi intertestuali - cornice, porzione del muro, didascalia - indici del contesto referenziale dell'oggetto. La ricostruzione filologica del paratesto, la concatenazione delle opere in prossimità del tassello mancante, convergono nella risoluzione del rompicapo dell'anonimità apportata dal blurring.

La convergenza tra l'oggetto così ricostruito e la sua collocazione in un convenzionale dispositivo espositivo restituisce una nuova possibilità sostitutiva della perduta *"embodied experience"* dell'opera. Enxuto e Love inevitabilmente si confrontano con Benjamin, proponendo la loro riflessione sull'aura dell'oggetto digitale: *"Aura is expressed in the co-presence of a spectator before the original artwork in a museum. This phenomenon - as seen within the hordes surrounding the Mona Lisa at the Louvre - is catalyzed by countless reproductions. An interactive virtual museum such as Art Project can inculcate an affective state which can confound a spectator's desire for an original work of art (aura) with a thrill conferred in manipulating an interface and by extension an art object."*¹⁸⁰. Gli Anonymous Painting sono dunque le spoglie di una relazione mal corrisposta, viziosa, con l'oggetto artistico. Con molta lucidità il duo riconosce la capacità di Google di essersi imposto nella definizione di una nuova spettatorialità in campo artistico, non diversamente dal suo ruolo svolto nella mappatura dello spazio pubblico. La conquista del museo conferisce a Google un ulteriore tassello nell'edificare un monopolio capillare dell'*information retrieval*. *"Artworks, like any other type of data, will be optimized algorithmically"*¹⁸¹; a suggellare lo statement di Enxuto e Love, la testimonianza più efficace è l'assorbimento del progetto nel meccanismo di indicizzazione di Google, che tramite il principio algoritmico che lo governa, alimenta la visibilità del loro lavoro, fornendolo come risultato ad alto ranking della chiave di ricerca *"anonymous painting"*.

Gli approcci analizzati partono tutti da un punto di vista esterno, attestandosi ad azioni constatative sull'output finale di un processo computazionale, situandosi alla confluenza tra digitalizzazione e fruizione in attesa dell'affioramento di nuove specie da catalogare. Sicuramente più complesso, per gli artisti, risalire la corrente e inserirsi a monte della catena processuale: un'immersione consapevole e fruttuosa richiede le competenze ibride di una formazione-ponte umanistica e tecnologica, che sia capace di investigare con cognizione di causa la cultura computazionale, ma ponendosi le domande specifiche del fare artistico. Muoversi simultaneamente tra le immagini, e tra il sistema che le gestisce,

¹⁸⁰ Pete Brook, 27-9-2013, *See Some Art While You Can - Google Will Eventually Replace Museums*, intervista a Enxuto e Love, <https://www.wired.com/2013/09/see-some-art-while-you-can-google-will-eventually-replace-museums/>

¹⁸¹ Enxuto e Love, intervista citata.

parafrasando il codice lingua che articola l'infrastruttura, rappresenta concettualmente una nuova modalità di intervento site-specific suggestivamente carico di potenzialità.

È leggibile in questa direzione la “lungimirante” intenzione di Google dell'istituzione del progetto collaterale *Arts & Culture Experiments*, laboratorio di ricerca creativa e residenza artistica che si ripropone di rivitalizzare e attualizzare la tradizione della committenza nel milieu digitale. Dalla sua postazione di munifico committente, Google mette a disposizione dei suoi *protégés* il palazzo enciclopedico di un database di sette milioni di immagini, il potere di un'infrastruttura tecnologica all'avanguardia e di una remunerazione economica invidiabile, in cambio della risposta al quesito, retorico e al contempo esiziale, del *cosa fare* con quanto in suo possesso.

Indubbiamente, l'inserimento in un meccanismo d'egemonia culturale implica una tacita adesione alla visione che lo sostiene, e le voci degli artisti ospiti non saranno mai quelle di un totale dissenso critico. È altrettanto scontato che questa rappresenti una delle maniere storicamente configurate dell'*essere artisti*: lavorare dall'interno, integrati, in piena adesione e comunione d'intenti con la propria epoca, come Raffaello, ritratto incarnato della forma mentis che la contraddistingue.

La vastità del database su cui lavorare esclude a priori che a gestirlo possa essere uno dei consueti interlocutori della visual culture. Gli strumenti umani sono inadeguati ad approcciare e districare la massa complessa ed eterogenea delle informazioni digitali collezionate: la soluzione della preliminare domanda del *come lavorare con le immagini* sarà essenzialmente di natura tecnica, deponendo il ricorso, storicamente consolidato, a postulazioni teoriche o intellettuali. Emerge dunque con forza il ruolo dell'artista programmatore, che sappia codificare questioni critiche nel linguaggio computazionale. Se l'algoritmo, come teorizzato da Ed Finn, è espressione incarnata dell'astrazione del desiderio di una risposta¹⁸², l'artista programmatore procede dall'immateriale al materiale, dall'astrazione alla forma, operando simultaneamente sul piano concettuale e oggettuale. Formula la domanda, proiezione desiderante della scrittura algoritmica, e ne trascrive il codice operativo, che inferisce materialmente e cognitivamente sul suo destinatario: l'output di risposta è una configurazione plastica, visualizzazione tangibile e reiterabile del quesito originale. L'algoritmo diventa gesto artistico, camuffandosi sotto le spoglie di un funambolismo intellettuale tra le immagini, trasponendo la sua efficienza

¹⁸² Ed Finn, *What Algorithms want. Imagination in the age of computing*, The MIT Press, Cambridge, Massachussets 2017, p. 25.

tecnica nell'elegante traduzione intellegibile dell'invisibile - e umanamente alienante - sostrato numerico di cui sono fatti gli artefatti digitali.

Mario Klingemann, per sua definizione "scettico dalla mente curiosa", è un artista che utilizza come strumenti artistici reti neurali, codici e algoritmi. Dopo aver esordito con interventi che integravano le tradizionali prassi di appropriazione con modalità virali di hackeraggio e détournement delle API delle piattaforme di photosharing (*Flickeur*, 2006), l'approdo a Google è la conferma di un percorso decennale di ricerca sulle intersezioni creative possibili tra intelligenza artificiale, deep learning e l'ambito della classificazione e visualizzazione dei dati.

L'esito della collaborazione con la piattaforma è il progetto *X degrees of separation*¹⁸³, realizzato insieme a Simon Doury, che rivela "*the hidden paths through culture*", applicando la teoria del "piccolo mondo" di Stanley Milgram al sistema artistico.

X, l'algoritmo scritto da Klingemann, crea tramite *machine learning* una proposta di concatenazione di apparente familiarità tra due oggetti individuati nel corpus di Google Cultural Project. La velocità dell'estrazione e comparazione delle features salienti delle immagini presenti nel database consente un'immediata elaborazione visiva di familiarità e ricorrenze tra opere concettualmente distanti, ricongiungendole attraverso sentieri inediti: "*This network of connected artwork allows X to take us on the scenic route where serendipity is waiting at every step: surprising connections, masterful works by unknown artists or the hidden beauty of mundane objects*".

Il concetto di *visually similar*, sotteso al funzionamento dell'algoritmo, semplifica la complessità della storia della lettura dell'immagine in un riconoscimento di formulazioni segniche analoghe in un linguaggio universale e diacronico: le affinità elettive computazionali, si potrebbe dire. Nulla a che vedere con la *nachleben*, la persistenza delle *pathosformeln* di Aby Warburg, formule e figure ricorrenti all'interno di una storia delle immagini, o tantomeno con l'aria respirata all'interno dell'Album del *Musée Imaginaire* di André Malraux¹⁸⁴, dove la costruzione di una narrazione per immagini fotografiche delinea una genalogia di tratti comuni, ereditari, nel discorso storico della famiglia allargata dell'arte. L'algoritmo si limita ad analizzare la campitura della superficie dell'immagine nella sua traduzione numerica: l'opera è una matrice di differenze quantitative nella partizione dello spazio digitale, una maschera trasparente e sovrapponibile nella ricerca di analoghe configurazioni.

¹⁸³ <https://experiments.withgoogle.com/arts-culture/x-degrees-of-separation>

¹⁸⁴ André Malraux, *Le Musée imaginaire*, in *Écrits sur l'art*, volume I, Gallimard, Paris 1965.

Il match procede quindi per step combinatori che privilegiano una somiglianza di tensioni differenziali nella matrice - bordi, linee, campiture omogenee... - indifferentemente alle somiglianze tematiche, diabolus in musica dell'analisi critica dell'immagine.

L'operazione si basa allora sul gratuito piacere di spiazzamento - di nuovo, forse, una macchina celibe in azione - offerto dall'osservazione della logica della macchina impegnata a giocare con le immagini, in una versione bizzarra test di Rorschach.

Se la scelta di partenza è artatamente guidata da un utente consapevole del linguaggio storico artistico, il risultato è sostanzialmente coerente dal punto di vista critico, come dimostrato dai passi con cui articola la connessione tra l'Onda di Hokusai e la Notte stellata di Van Gogh. Scegliendo di procedere in maniera totalmente aleatoria, la concatenazione di immagini proposta da X afferisce piuttosto ad un'estetica surrealista, pur operando, dal suo punto di vista, in maniera ineccepibilmente razionale.

Forse, per sfruttare la metafora del surrealismo, sembrerebbe giustificabile consegnare all'algoritmo la famigerata macchina da cucire e l'ombrello di Lautréamont¹⁸⁵, per vedere se sia capace di connetterli, non più sul tavolo dell'anatomopatologo, ma nella tavola digitale, ed esperire l'alternativa forma di bellezza predicata dai poeti surrealisti.

Nei progetti di Cyril Diagne (The curator table; Free Fall; t-SNE Map), gli algoritmi allenati tramite *machine learning* restituiscono una ipotetica topografia del database visivo, avvicinando spazialmente le opere d'arte in base alla pura somiglianza visiva.

Per *t-SNE Map*, appropriandosi dell'algoritmo omonimo, convenzionalmente utilizzato per animare immagini statiche, l'artista ricostruisce un paesaggio tridimensionale dove le opere si assempiano in rilievi, pianure, catene montuose di familiarità cromatiche o formali, esplorabili in maniera immersiva. È con *Curator table*, però, che l'utilizzo algoritmico eccede la finalità organizzativa della visione, a prescindere dal titolo evocativo di prassi di ordinamento delle immagini, e si esperisce in piena potenza il disorientamento tecnico.

La totalità delle opere dell'archivio precipita vertiginosamente addosso all'utente, brulicante e indistinta nella caduta, nel *clinamen* il cui motore è un meccanismo computazionale, complice lo spettatore. "*Apparition unique, précieuse, quand bien même elle n'est que fort peu de chose, chose qui brûle, chose qui tombe*"¹⁸⁶, l'immagine è, secondo Didi-Huberman, come la palla di fuoco evocata da Benjamin, un corpo bruciante in caduta libera, il cui bagliore, come le lucciole di Pasolini, finisce per sparire alla nostra

¹⁸⁵ "Beau [...] comme la rencontre fortuite sur une table de dissection d'une machine à coudre et d'un parapluie!", Lautréamont, Les Chants de Maldoror, 1869.

¹⁸⁶ Georges Didi-Huberman, *Survivance des lucioles*, Les Éditions de minuit, Paris 2009, p.102.

vista, dietro l'orizzonte, in luoghi altri dove forse una luce meno sfolgorante possa consentirne la sopravvivenza. La pioggia meteoritica di opere attivata da Diagne finisce per accecare le singole opere, annullandole nella coreografia messa in gioco dall'agency computazionale: sul tavolo virtuale finisce per dispiegarsi non tanto una selezione curatoriale, quanto i trofei della bravura dell'algoritmo. La risposta che la logica algoritmica può offrire alla domanda retorica lanciata da Didi-Huberman nel suo progetto espositivo *ATLAS. How to carry the world on one's back?*¹⁸⁷ è quella, senz'altro, di un sollevamento metaforico del peso del mondo dalle spalle umane, ma poeticamente ancora incompiuta. L'algoritmo è un assistente atlantico, ma dell'atlas non possiede ancora la capacità, usando la definizione di Huberman, di riconfigurazione dello spazio culturale: smantellare e ridistribuire uno spazio apparentemente continuo, riunione di ciò che si palesa frammentato e separato da confini. La sua geografia, come l'orografia dei manufatti artistici nell'esperimento di Diagne, è una pura astrazione formale; convenzionale, in quanto operazione computazionale, tanto quanto i confini in una cartina territoriale.

Un divertissement, dunque, che sfrutta in maniera performativa e tecnologica gli artefatti digitali, ma che, dal punto di vista conoscitivo, si allontana perdendosi negli *holzwege* citati da Heidegger¹⁸⁸: sentieri ingannevoli, facili a interrompersi o confondersi in un intrico selvatico, portando l'escursionista a sviare il passo.

Per evitare il rischio di annullarsi nella delega alla macchina di un'umanamente ingestibile mole di immagini, è necessario comprendere come l'algoritmo sia capillarmente, oggi, una macchina culturale autonoma, e come tale orienti la produzione di esperienze e artefatti. Con intuizione anticipatrice, Weizenbaum, informatico pioniere dell'intelligenza artificiale, vent'anni prima del boom algoritmico aveva sottolineato la componente di pericolo insita in un'estensione coatta del pensiero computazionale a tutti i campi del pensiero umano. "*Now that language has become merely another tool, all concepts, ideas, images that artist and writer cannot paraphrase into computer-comprehensible language have lost their function and their potency*"¹⁸⁹.

La dipendenza da un sistema di approssimazione algoritmica della realtà porta a scomparse ben più significative degli oggetti censurati da Google: nel dominio

¹⁸⁷ Georges Didi-Huberman, *ATLAS. How to carry the world on one's back?*, novembre 2010-marzo 2011, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid.

¹⁸⁸ Martin Heidegger, *Holzwege. Sentieri erranti nella selva*, Bompiani, Milano 2002, p.3.

¹⁸⁹ Joseph Weizenbaum, *Computer power and Human Reason: from judgment to calculation*, W.H. Freeman, San Francisco 1976, p. 12.

dell'ipervisibilità folgorante, le opere d'arte intraducibili in linguaggio macchina sono potenzialmente irreperibili, relegate ad una *damnatio memoriae* digitale.

Per tutte le altre opere, il rischio è quello di essere schiacciate, in un processo di assimilazione uniformante, nel magma delle immagini digitali, feticisticamente intese nella natura preziosa di *dati*, o meglio *assets*, secondo il gergo di Google¹⁹⁰, cumulabili, disseminabili, manipolabili in maniera ubiqua e illimitata.

Il limite della pretesa di Google di istituzionalizzarsi come piattaforma culturale, e, per proprietà transitiva, degli artisti che ad essa hanno guardato come serbatoio metaforico, è, riprendendo la critica di Didi-Hubermann verso Malraux, il non aver saputo pienamente approfittare dell'imponente album universale a disposizione per far prendere una posizione alle immagini, mettendo in scena sistematica, problematica, poetica o catartica, e non passiva o strumentale, il loro "*dischiudimento*".

Nel regime delle immagini digitali, quelle delle opere d'arte non rappresentano un'oligarchia particolare. Sono piuttosto reperti culturali, santini, consumati e postprodotti in virtù del loro statuto particolare di celebrità di "vecchia scuola".

Objets trouvés funzionali per una postproduzione collettiva, che addomestica l'oggetto artistico in un panorama di citazionismo, parodia, e consumo via remix: la stessa strada intrapresa dal gadget museale, trasposta nella virtualità del network. Mettere i baffi alla Gioconda è una delle tante cose che si possono fare *alle* immagini e *con* le immagini, oggi concettualmente la via breve dell'appropriazione digitale, nel momento in cui la postproduzione è ormai il corollario integrato delle possibilità offerte dalla forma software.

Per rispondere all'interrogazione retorica che ha reso celebre W.J.T. Mitchell - *What do pictures want?*¹⁹¹ -, certo le immagini, tra i desideri che, figuratamente, esprimono, hanno sempre quello narcisistico dell'essere guardate, e di indurre *agency* nello spettatore.

In questo circuito di cattura, la vicinanza che il pubblico desiderava - per Benjamin, "*rendere le cose, spazialmente e umanamente, più vicine*"¹⁹² - e desidera oggi non è forse tanto quella seduzione aggressiva dei gigapixel di Google, che non è inclusiva ma esclusiva della macchina, quanto una risposta all'*agency* delle immagini riformulata in

¹⁹⁰ "We have this database of millions of great assets, and we try to find ways to create new experiences", Laurent Gaveau, in Oliver Franklin Wallis, *History is being locked away. Google's museum is changing that*, Wired, 14 settembre 2016.

¹⁹¹ W.J.T. Mitchell, *What do pictures want? The lives and loves of images*, The University of Chicago Press, Chicago, 2005.

¹⁹² Walter Benjamin, Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, in *Scritti 1934-1937*, (a cura di r. Tiedemann e H. Schweppenhäuser), Einaudi, Torino 2004, pp. 275-276.

forme ludiche e non culturali, quell'entrare nell'opera interagendo dialetticamente con le sue dinamiche interne, come nel gioco virtuale collettivo del tumblr *Museum Of Selfies* di Olivia Muus¹⁹³, o inserendosi negli apparati teatrali dell'*Art in Island* di Manila.

Un prototipo di “museo per i selfie”, quello filippino, che criticamente repelle e attrae nella sua capacità di essere sintesi degli estremismi della *visual culture* contemporanea: un dispositivo interattivo in senso analogico e non cibernetico, dove la copia dell'*opera d'arte nell'era della sua riproducibilità tecnica* è effettivamente una scorciatoia che permette di annullare la distanza, ed entrare fisicamente nell'immagine, prendendovi parte in uno scatto da condividere, diventando immagini a propria volta.

In ultima istanza, la vicinanza che oggi si agogna, è la coincidenza del proprio essere con quello delle immagini.



Olivia Muus, *Museum of Selfies*, 2016

¹⁹³ <http://museumofselfies.tumblr.com>

L'IMMAGINE DELLA MERCE

EBAY, CRAIGSLIST

*Loreto impagliato e il busto d'Alfieri, di Napoleone
i fiori in cornice (le buone cose di pessimo gusto),
il caminetto un po' tetro, le scatole senza confetti,
i frutti di marmo protetti dalle campane di vetro,
un qualche raro balocco, gli scrigni fatti di valve,
gli oggetti col mōito salve, ricordo, le noci di cocco,
Venezia ritratta a mosaici, gli acquarelli un po' scialbi, le stampe, i cofani, gli albi dipinti
d'anemoni arcaici, le tele di Massimo d'Azeglio, le miniature,
i dagherotipi: figure sognanti in perplessità¹⁹⁴.*

Come il *flâneur* di Benjamin attraversava, nelle sue instancabili peregrinazioni urbane, la soglia della modernità di ferro e vetro dei *passages* parigini¹⁹⁵, lasciandosi scorrere a fianco il visibilo di un nascente culto della merce, è nello spazio smaterializzato delle piattaforme di e-commerce che gli artisti ne attualizzano la pratica di testimonianza di un'epoca in transizione.

Spazi illuminati sempre a giorno, di perenne stasi e disponibilità della merce quelli della rete, attraversati, come i *passages*, da flussi di visitatori, denaro, dati e oggetti eterogenei. La parata della merce digitale si espone in una pluralità di forme, dall'orgia visiva di onnipotenza consumistica dei grandi marketplace, alle vetrine estetizzate e alla moda di applicazioni come Etsy e depop, allo squallore laconico, da bottega polverosa messa in ombra dalla luminosità delle boutiques, dei siti d'annunci, ultimi cimiteri virtuali degli oggetti.

Il collezionista si perde, nell'ebbrezza di questi non-luoghi: la rete invero in maniera esponenziale il suo rovello, la possibilità del ritrovamento dell'oggetto della propria ossessione, fisico o digitale che esso sia. Non è un caso che ebay¹⁹⁶ nasca come piattaforma per razionalizzare e ottimizzare gli scambi collezionistici in una comunità di confronto più allargata della semplice nicchia di una passione, e mantenga questo imprinting anche nell'infrastruttura: l'asta e le sue modalità procedurali, la descrizione dell'oggetto, il corredo di immagini come perizia, la temporalità e la concorrenza, che

¹⁹⁴ Guido Gozzano, *I colloqui - L'amica di nonna Speranza*, in G. Gozzano, *Opere*, Garzanti, Milano 1956, p. 124.

¹⁹⁵ Walter Benjamin, *Das Passagen-Werk*, in *Gesammelte Schriften*, vol. V, Suhrkamp-Verlag, Frankfurt am Main 1982 (trad. it. *I "Passages" di Parigi*, Einaudi, Torino 2010); vedasi anche Gianni Carchia, "Il *Passagenwerk* di Walter Benjamin", *Aut Aut*, nn. 197-198 (settembre-dicembre 1983), pp. 32-37.

¹⁹⁶ Piattaforma web di marketplace, Ebay viene fondata nel 1995 da Pierre Omydiar (Auction web, agli esordi), come strumento per ottimizzare e razionalizzare gli scambi di rete tra collezionisti.

convivono con il risvolto umano dell'esaltazione per un colpo aggiudicato o il timore della frode e del falso.

La passione collezionistica è sostanzialmente bulimica, come la rete: tende all'infinito, esigendo *"altro materiale, altri oggetti, non semplici varianti, ma veri e propri tasselli di una costruzione che prosegue"*¹⁹⁷, ed al contempo è una costante lotta contro la dispersione, mossa *"dalla frammentarietà in cui versano le cose in questo mondo"*¹⁹⁸. Entrambe le dimensioni, la vertigine dell'ancora e del mai sazio, e l'angoscia della frammentarietà, convivono nell'ecosistema digitale. L'accumulo, per interposto download, è la forma comune in cui si manifestano i prodromi del collezionismo; un atto automatico - *"nell'era della cache, accumulare è - come respirare - un atto involontario e meccanico"*¹⁹⁹ - in cui si palesa *"l'evidenza del surplus, la negazione magica e definitiva della penuria"*²⁰⁰. Da questa condizione primitiva di possesso indifferenziato, ciò che fa emergere e distinguere il collezionista è la sua capacità di spaziare, muoversi dal suo contesto, e intuire una linea d'azione. Considerare le differenti categorie di spazio e modalità di collezionismo in senso antropologico, come "circostanza"²⁰¹, consente allora di restituire lo spazio culturale del collezionista, e interpretare la tessitura della sua raccolta come prova visiva di una potenzialità di lettura della realtà.

In questa luce la collezione digitale rappresenta un caso anomalo e sui generis. Tradizionalmente, collezionare comporta un impegno economico, minimo o ingente che esso sia. Il valore degli oggetti, e la valutazione della collezione, descrivono uno status di potere e influenza del collezionista, o alimentano, in scala minore, le sue segrete convinzioni di possedere un qualcosa di più prezioso della stima economica dei singoli pezzi. Una collezione di immagini costruita digitalmente è tendenzialmente a costo zero; anche il suo possesso si situa in una zona d'indeterminazione, dal momento che, per definizione, il file digitale non costituisce di per sé un originale. Allo stesso tempo, la palingenesi continua di immagini sposta l'asse del collezionare da un orizzonte limitato di possibilità ad un qualcosa di vivente e potenzialmente infinito.

La raccolta digitale può dunque essere goduta ovunque, non essendo vincolata ad una

¹⁹⁷ Elio Grazioli, *Collezionare come necessità e realizzazione*, in AA.VV. (a cura di Elio Grazioli), *Il collezionismo o il mondo come volontà e simulazione*, A+M BOOKSTORE, Milano 2007, p. 9.

¹⁹⁸ Walter Benjamin, *I "Passages" di Parigi*, Einaudi, Torino 2010, p. 222.

¹⁹⁹ Domenico Quaranta, *Collect the Wworld. the Artist as Archivist in the Internet Age*, Link Editions, Brescia 2011, p. 5.

²⁰⁰ Jean Baudrillard, *La società dei consumi*, Il Mulino, Bologna 2010, p. 4.

²⁰¹ Per il concetto di "circostanza" applicato all'analisi del fenomeno del collezionismo vedasi Lauro Magnani, *Lo spazio del collezionismo. Problemi*, in AA.VV. (a cura di L. Magnani), *Collezionismo e spazi del collezionismo. Temi e sperimentazioni*, Gangemi editore, Roma 2013.

sede specifica, e, sogno di ogni collezionista, può seguirlo nei suoi spostamenti, privilegio, un tempo, solo di arte mobile come gli arazzi. Nello scroll continuo e fluido il collezionista virtuale perpetua una dinamica immutata e potenzialmente infinita di immersione nella serie: sfiora con lo sguardo la proprietà raccolta, i campioni, ne esperisce il piacere del possesso. La smaterializzazione permette di elevare la costruzione a vertici d'abbondanza patologica, di fronte ai quali la concrezione visiva dei quadri parati nei cabinet d'amateur è un debole ricordo. A differenza di quelle fisiche, non risente delle sorti del suo ordinatore: nessuna preoccupazione sfiora il destino postumo del digitale²⁰². Ciò che non cambia, nell'evoluzione digitale del fenomeno del collezionismo, è il legame intimo con l'esperienza fondante del piacere, che nasce da un atto consapevole di scelta nella vastità delle possibilità e fornisce un orizzonte di senso; il piacere visivo derivato dalla cura e dall'imbastitura delle relazioni tra oggetti eterogenei, e, ancora, il piacere della tutela dell'oggetto della propria passione. Il collezionista, dalla conoscenza mediata attraverso una dedizione dispendiosa e gratuita al proprio campo di ricerca, in ultima istanza, si pone, in virtù dell'esperienza capitalizzata, come un conoscitore.

Tornando alle immagini d'apertura, la cyberflânerie artistica nei luoghi del consumo digitale è pretesto per una declinazione specifica di collezionismo, capace di rimandare, leggendo gli oggetti individuati, la loro catalogazione ed esposizione, all'immagine del proprio tempo tramite le sue spoglie.

Con un capitale di 162 milioni di utenti attivi²⁰³ e 800 milioni di oggetti in vendita, ebay incarna in pieno l'ipertrofia dell'esperienza della forma merce nel digitale. All'immaginario nostalgico del mercatino delle pulci come transitorio viatico per oggetti, che necessita della gratuità del tempo e della fatalità dell'incontro del visitatore per la concessione di una seconda vita, si sostituisce una forma imitativa della funzionalità ed efficienza del sistema di mercato, per rivitalizzare oggetti inutili e resi obsoleti dallo stesso organismo che li produce. All'interno di questo apparato, a fianco dei *professional sellers*, gli utenti comuni tentano di restituire *appeal* a qualcosa che si scarta e al contempo si tiene in considerazione per una sua possibile riconversione monetaria: un marketing amatoriale privo delle seduzioni del feticcio merce, dove la fotografia diventa necessario reperto testimoniale. L'oggetto è schedato come un criminale: fronte, retro, vista laterale, macro inquadratura a rilevare gli eventuali difetti. Come se percorrere con minuziosa attenzione e con lo strumento lente la riproduzione fotografica dell'oggetto ne

²⁰² Cfr. Elio Grazioli, *La collezione come forma d'arte*, Johan & Levi editore, Milano 2012, p. 11.

²⁰³ <https://www.thebalance.com/how-did-ebay-start-1140007>.

permettesse di soppesare pregi o vizi nascosti, come merci di bazar. Rilevata questa diffusa condizione di oggetti melanconici, gli artisti sentono forte l'impulso - di memoria surrealista - del riscatto per interposto download dei simulacri di merci dalla perduta funzione simulacrale. Un materiale visivamente più informe, ad uno stadio di minor sofisticazione rispetto alle consuete retoriche seduttive dell'oggetto merce, e che permette, nella sua banalità anonima, una maggiore possibilità di ritaglio e personalizzazione creativa.

Hito Steyerl, commentando Benjamin, rileva come paradossalmente siano gli oggetti più modesti, parti invisibili del panorama quotidiano, ad incarnare, in un lampo di lucidità o un capovolgimento grottesco, il simbolo del feticismo della merce di una data convergenza storica: *"a thing is never just an object, but a fossil in which a constellation of forces are petrified. Things are never just inert objects, passive items, or lifeless shucks, but consist of tensions, forces, hidden powers, all being constantly exchanged."* Una sorta di pensiero magico e apotropaico, in cui, in una prospettiva di materialismo, gli oggetti acquistano una dose di potere soprannaturale, *"because the commodity, too, is understood not as a simple object, but a condensation of social forces"*²⁰⁴.

Fascino che subisce anche Penelope Umbrico, assidua compulsatrice delle inserzioni di Ebay e di Craigslist come luoghi di ricerca per il suo collezionismo sistematico di immagini di oggetti apparentemente insignificanti.

Un esercizio che le consente la possibilità di inventare e inventare, come alibi di collezionismo, nella panoplia delle immagini disponibili, ineffabili seppur rigorosi motivi narrativi che sussistono solo grazie alla pratica fotografica di accompagnamento all'oggetto merce. Immagini prive altrove di legittimità ed autonomia estetica, come quelle che popolano la serie di fotografie di soprammobili, felini di ceramica ritratti di spalle, dei *Backwards Facing Ceramic Cats for Sale on eBay* (2015)²⁰⁵. È la forza del residuo di animismo totemico che accompagna la retorica della consegna degli oggetti non più desiderati al mercato di Ebay, e spinge i venditori a sovrascrivere un registro emotivo ad oggetti inerti, nell'ultimo congedo, ad affascinare l'artista. Nelle *Sideways TVs, Craigslist*, (2010-in corso) raccoglie, ristampa e ordina a parete, appuntandole con

²⁰⁴ Hito Steyerl, *The wretched of the screen*, Sternberg press, Berlin 2012, p. 55.

²⁰⁵ "On eBay there are countless numbers of "previously owned" ceramic cat figurines for sale. These cats are pictured in various domestic settings, often lovingly photographed "looking" straight into the camera. They seem to pose for the shot, not as the cold ceramic objects they are, but, uncannily, as if they were the actual animals they portray: sometimes looking lovingly back at their owners/sellers. The sellers describe them: "He's very cute and in need of a good loving home"; "so lovable"; "warm your home with these two cute love cats" - an emotional register that doesn't actually exist. Our connection to this non-empathetic, unresponsive object seems the epitome of social abstraction." Penelope Umbrico, in <http://www.penelopeumbrico.net/index.php/project/backwards-facing-cats-ebay>

spilli come *specimen* naturali estinti - come un naturalista segna anche il luogo del reperimento dell'esemplare - nella bacheca di un museo, le fotografie di inserzioni d'acquisto per televisori catodici, dinosauri, ingombranti relitti vittime dell'obsolescenza tecnologica.

Messi in pensione dalla remediation dello schermo piatto, sono detronizzati dalla centralità domestica dello sguardo e deposti dai mobili-piedistallo: il moloch catodico è, nell'immaginario del modernariato tecnologico, sempre in abbinata con il mobile che lo sorregge, magari ingentilito da centrini. Lasciati a terra, girati, in castigo: così appaiono nelle inserzioni online scrutinate dalla Umbrico. E le fotografie in questione risultano ancora più inutili dell'obsolescenza che ritraggono, prive di alcuna referenza informativa, se non la discreta tristezza²⁰⁶ di una certa "cosità", "*cosa in quanto cosa*" heideggeriana. Il gesto dell'artista è una sorta di elegia per oggetti e immagini patetiche, un paziente atto di download, ristampa, collezione e riscatto. Anche in ***Out of Order: Broken Sets and Bad Display***, (2007 - in corso) emerge il senso dell'obsolescenza e del collasso tecnologico. I glitch, le corruzioni dei segnali di trasmissione delle immagini, fotografati dai venditori sugli schermi in vendita come dimostrazione di una latente potenzialità di recupero, risultano, una volta isolati e decontestualizzati con un'operazione di re-inquadratura, tracciati encefalografici tecnologici, prove di una residua pulsazione vitale, che si configura, liberata dall'obbligo della funzionalità della trasmissione, in un'autonoma e gratuita forma estetica.



Penelope Umbrico, *575 Sideways TVs (Image Collection, Craigslist)*, 2010

²⁰⁶ "I find the images of them at once endearing and sad - they are rejected characters and yet they physically persist (insist) on being dealt with.", Penelope Umbrico, <http://www.penelopeumbrico.net/index.php/project/sideways-tvs/>



Penelope Umbrico, *575 Sideways TVs (Image Collection, Craigslist)*, 2010

La *collezione-di-collezioni* di spaiati set di telecomandi di **Universal Remote**, **eBay**, (2011), si presenta come caotico cabinet d'amateur di reliquie tecnologiche.

Nel gioco del collezionismo, Umbrico si diverte a forzare, nella scelta di un principio di archiviabilità degli oggetti scelti, [...] *quella linea mobile e non fissabile tra significativo e insignificante che è sempre materia di una decisione e concordato*²⁰⁷. Nuovamente, da queste spoglie insorge di nuovo, la *cosa*, ciò che rimane all'esaurimento della funzione dell'oggetto: una presenza concreta e vaga, materiale grezzo e bruta/brutta materialità, *"the excess, the detritus and waste when an object become useless, obsolete, extinct"*²⁰⁸. Risibile fantasma ormai, come la palese perplessità su quale settore di mercato possa rivolgersi una collezione di telecomandi, e quale impulso spinga a legarli insieme per venderli, o, inversamente, acquistarli, se non forse un retaggio corticale di totemismo, feticismo e idolatria. Emerge in maniera evidente che la meta-collezione parli, nel suo dispiegamento di apparato, del nostro rapporto con gli oggetti tecnologici, del feticismo del possesso e del demone dell'obsolescenza Rifiuti che si ostinano a restare in circolazione, le raccolte di telecomandi sono un *memento mori* tecnologico.

²⁰⁷ Aleida Assman, *Ricordare*, il Mulino, Bologna 2002, p. 431.

²⁰⁸ W.J.T. Mitchell, *What do pictures want? The lives and loves of images*, The University of Chicago Press, Chicago 2005, p. 156.

E, in ultima istanza, presenta in maniera tautologica l'ostinazione, quasi la tracotanza, della forma merce, che sormonta, nella sua natura desiderante, il limite dell'azzeramento del significato dell'immagine.



Penelope Umbrico, *Universal Remote*, eBay, 2011

Lo spazio d'intervento interno al sistema della forma merce si dimostra vasto, e accoglie progetti e modalità estremamente diversificate; ricorre nel progetto di Angie Waller *Ebay Longing* (2003), che raccoglie le immagini di oggetti tipici, plausibili souvenir dei luoghi tipici della guerra al terrorismo - Afghanistan, Iran, Iraq - reperibili su ebay, sovrascrivendovi come palinsesto le descrizioni dei venditori e le corrispondenze militari pubbliche e private dal fronte²⁰⁹.

Consapevole della breve vita delle immagini che popolano ebay, un circuito di miliardi di immagini destinate al macero all'estinzione delle inserzioni, William Boling con il progetto online *Peel* (2006), "*a digital reliquary for an evanescent photography*,"²¹⁰ si propone come archivista della totalità di questo "patrimonio" debole. In *You Ain't Wrong* (2006-2007) procede invece ad assemblare dittici di immagini comparate, prelevate dai canali di ebay e TradeMe (corrispettivo neozelandese di ebay), che procedono per combinazioni linguistiche tra gli oggetti: sinonimi e contrari, giochi di parole, assonanze metaforiche, "falsi amici" linguistici.

Il potenziale narrativo ed emotivo condensato dalla solitudine e declino esistenziale degli oggetti inserzionati torna nel work in progress *Sentimental Value* (2007-in corso)²¹¹ di Emily Spivack, progetto di narrative art che sceglie di partire da immagini di abiti usati venduti online. La "cernita degli stracci" virtuali, come lo *chiffonier* benjaminiano, consente il dipanarsi di una scrittura finzionale di storie brevi e laconiche, come la celebre storia in sei parole, attribuita, forse in maniera apocrifia, a Hemingway, "*For sale: baby shoes, never worn*"²¹².

Oggetti incomprensibili e neutri sono anche quelli che Luciano Rigolini raccoglie in *Surrogates* (2012), collezione di immagini di pezzi di ricambio automobilistici ricavati tramite aste online. Nel mercato secondario la dialettica è giocata tra insider, il cos'è è già implicito, basta la cosa in sé: la fotografia dei ricambi è un minimalismo non affabulatorio. Fuoriusciti dal limbo dei conoscitori, gli oggetti restano muti segni plastici in dialogo con lo sfondo: le fotografie sono surrogati a bassa definizione, immagini senza qualità specifiche, sia degli oggetti che rappresentano, sia, nell'isolamento e nella decontestualizzazione, di forme scultoree vaganti nello spazio della rete.

Ma è soprattutto la Umbrico a codificare compiutamente il prelievo delle immagini in

²⁰⁹ Per la documentazione dell'operazione vedasi Angie Waller, *Ebay Longing: Project Notes*, in AA.VV. (a cura di Sarah Cook), *Information*, The MIT Press, Cambridge, London, 2016, pp. 222-223.

²¹⁰ William Boling, <http://www.williamboling.com/peel/index.html>

²¹¹ <http://www.sentimental-value.com>

²¹² cfr. Kenneth Goldsmith, *Wasting time on the Internet*, Harper Perennial, New York 2016, p. 209.

modus operandi estremamente denso di significati metatestuali tipici di una “rimediazione” di prassi storico artistiche. Come negli specchi nei dipinti fiamminghi²¹³, in *TVs from Craigslist* (2008) la convessità dello schermo incorpora scorci e squarci intimi laddove, letteralmente, il flash del venditore sveli un lampo *voyeuristico* su uno spazio privato. Spazio di “eterotopia”²¹⁴, come nella lettura di Foucault, magistrale apertura dello spazio pittorico o restituzione della vanitas del mondo, il gioco di rimandi tra specchi e squarci di vita privata si evolve oggi, nel corpo delle immagini della rete, in un vero e proprio genere: in bilico tra apparizione accidentale e intenzionale esibizionismo, coadiuvato dalla costante progressione della qualità delle immagini, il motivo del *reflectoporn* si è diffuso in maniera virale. In una prima fase, fenomeno di nicchia, iscrizione subliminale di un messaggio esibizionista in fotografie di apparentemente innocui oggetti dalle superfici riflettenti: inserzionate in aste online o postate su forum e siti di collezionismo, le immagini rivelano a sorpresa, ad una più attenta analisi, fugaci barlumi di nudità. Rapidamente poi assunto a codice autonomo, hashtag tra tanti, in cui il suffisso *-porn* afferisce piuttosto, come nell’analogo *#foodporn*, alla consuetudine di trasformare in pratica di concupiscenza e teatralizzazione per immagini ogni atto fotografico consegnato al web. L’umoristico o il feticismo stilistico di una ricerca della superficie riflettente più inedita e impensabile - non troppo diversi, paradossalmente, dalla maniera con cui gli artisti fiamminghi ricercano di esibire abilità o la propria presenza nelle convessità degli specchi dipinti o dalle ricerche seicentesche sull’anamorfosi - per deformare e mostrare il sé prendono il posto del lascivo, a dimostrazione del potere di catalizzazione e assorbimento social²¹⁵ di qualunque prassi nel vortice della rete.

²¹³ Nell’ambito del ricco corpus bibliografico riguardo la fascinazione pittorica per lo specchio e le superfici riflettenti, tra tensione virtuosistica e simbolica, si veda in merito la recente traduzione italiana del saggio di Jan Bialostocki, “Man and Mirror in Painting: Reality and Transience”, in Id., *Studies in Late Medieval and Renaissance Painting in Honor of Millard Meiss*, Irving Lavin & John Plummer, New York 1977 (trad. it. “L’uomo e lo specchio. Durata e fugacità nella pittura di Quattro e Cinquecento”, in Anna Czajka (a cura di), *Jan Bialostocki, Il cavaliere polacco ed altri saggi di storia dell’arte e iconologia*, Mimesis, Milano 2015, pp. 89-106); Hans Belting, *Specchio del mondo. L’invenzione del quadro nell’arte fiamminga*, Carocci editore, Roma 2016.

²¹⁴ Michel Foucault, *Des espaces autres*, in Daniel Defert e François Ewald (a cura di), *Dits et écrits*, Gallimard, Paris 1994, (trad. it. Salvo Vaccaro (a cura di), *Spazi altri. I luoghi delle eterotopie*, Mimesis, Milano 2001, p. 24.

²¹⁵ Per un’analisi della deriva social del motivo della fotografia allo specchio vedasi Joan Fontcuberta, *Reflectogramas*, in Joan Fontcuberta, *La furia de las imágenes*, Galaxia Gutenberg, Barcelona 2017, pp.98-103.



Quentin Massys, *L'usuraio e sua moglie*, 1514 (dettaglio); #reflectoporn reperito via twitter

Le foto individuate dalla Umbrico afferiscono ancora ad una fase naif, precedente all'esplosione ed addomesticamento mainstream del fenomeno: sono ancora solo apparizioni fantasmatiche che infestano in maniera definitivamente congelata la superficie dell'oggetto in vendita, restituendogli una extra-ordinarietà. Chiamando in causa Derrida²¹⁶, l'artista parla di involontari *revenant* tra unicità del singolo caso e serialità - dovuta alla diffusa imperizia fotografica - del riproporsi del fenomeno. "*Repetition and first time, but also repetition and last time, since the singolarità of any first time makes of it a last time. [...] Let us call it a hauntology*"²¹⁷. *Hauntology*, gioco di parole che mal si presta a essere tradotto nel rispetto della sua suggestione perturbante: un'ontologia del fantasma, quale è la figura spettrale del venditore rispetto all'oggetto, e la finestra virtuale che apre sul suo mondo.

Altri specchi compaiono nei *Craigslist Mirrors* (2015-2016) di Eric Oglander, parodie di mitchelliane *metapictures*. Nel panorama dell'arte condivisa e della compartecipazione creativa, l'artista si ritaglia il ruolo di tutor o mentore nell'invito al collezionismo di uno specifico oggetto: l'effetto di riverbero che caratterizza gli specchi oggetto dell'operazione contraddistingue anche la parabola della celebrità mediale del suo tumblr blog, viralizzato grazie a una serie di condivisioni autoritarie dell'*establishment* critico newyorkese, e ad una catena di rifrazioni di follower ed emulatori. Nulla di nuovo nella prospettiva storica del collezionismo, dove il "*collezionare alla maniera di...*" sanciva il privilegio, per il collezionista, del riconoscimento dello statuto di *arbiter* del gusto estetico del proprio tempo.

L'invito esteso dall'artista è quello di esplorare il database del sito di annunci di Craigslist

²¹⁶ http://penelopeumbrico.net/files/Umbrico_Conveyor_Spectrum2_v2.pdf

²¹⁷ Jacques Derrida, *Specters of Marx*, Routledge, Oxford 1995, p. 10.

alla ricerca di immagini di specchi in vendita. Per loro natura gli specchi non possono far altro che riflettere instancabilmente: a salvare lo squallore medio e l'imperizia delle fotografie di specchi in quanto merce da vendersi è la possibilità che offrano, incorniciato nella loro superficie, come implicito nel *miroirique*²¹⁸, lo spettacolo di un altrove estraneo al piano della rappresentazione, una simultaneità di punti di vista. “*Se posso vedere nello specchio un'immagine senza vedere davanti ad esso il rappresentato, solo allora l'immagine che io vedo sarà anche segno: aliquid pro aliquo*”²¹⁹.

Il gioco scoperto non consiste in nulla di alieno al linguaggio dell'arte, virtuosismo di sfondamento prospettico-spaziale che pratica da lungo tempo: la sostituzione di un'assenza in presenza.

Il divertissement è nel rinvenire una forma alta, nell'involontarietà di una fotografia vernacolare non finalizzata a porsi in maniera altra che quella di referenzialità. Spazio in cui muoversi e fare muovere altri, condividendo il piacere di un *ludus* che interrompa il *tedium* del girovagare online senza scopo, manovrando artatamente operazione e pubblico, specchi che si fronteggiano, per lasciarsi sommergere dalla rifrazione infinita del proprio gesto online.



Eric Oglander, *Craigslist mirror*, 2016

²¹⁸ Per un'analisi del neologismo duchampiano del termine “miroirique” come proprietà degli specchi vedasi Jean François Lyotard, *Les transformateurs Duchamp*, Presses Universitaires de Louvain, Leuven 2010, p. 88 : “*La machine spéculaire est, quant à la position de ses effets, identifiante quand elle est elle-même doublée (élevée à une puissance paire), mais dissimilante quand elle fonctionne seule ou montée avec elle-même en quantité impaires. On observera que la fonction première nommée, que nous appellerons assimilante ou spéculaire, met en jeu trois objets: l'objet présenté au premier miroir, son image dans celui-ci, et l'image de cette image dans le deuxième miroir; au contraire les deux premiers suffisent à la fonction dissimilatrice pour s'exercer: c'est cette dernière que Marcel Duchamp appelle miroirique*”.

²¹⁹ Victor Stoichita, *L'invenzione del quadro. Arte, artefici e artifici nella pittura europea*, Il Saggiatore, Milano 1998, p. 188.

L'IMMAGINE IN VENDITA: LA STOCK PHOTOGRAPHY

La natura della “*stock photography*”, statuto singolare di una specie endemica della rete, è una questione di opacità totale: generica e generalista, confezionata intenzionalmente come un ready made malleabile e facilmente adattabile a più contesti. L'immagine stock è una escort che accompagna chiunque si accordi al prezzo richiesto, o, in una declinazione meno rude, una salsa adatta a qualsiasi pietanza, che deve essere appetibile ma non coprire, e piuttosto esaltare, ciò a cui si lega. Riciclabile come tappabuchi, oscillante nel suo significato in base allo sfondo in cui viene applicata, mercenaria e voltabandiera, la stock photography traduce l'infinita molteplicità combinatoria degli atti del quotidiano in un vocabolario iconico funzionale e didascalico di unità minime polisemiche²²⁰.

In questa accezione di mancanza di personalità definita e adattabilità al contesto, la fotografia stock non fa rumore, diventa invisibile, “*the wallpaper of consumer culture*.” È un prodotto gregario e privo di autonomia, che vive nei database della *visual content industry* delle agenzie internazionali come Getty e Corbis, che ne detengono la patria potestà. Archivate in serie e catalogate, le fotografie sono messe in relazione tra loro attraverso un sistema di categorizzazione che pone l'enfasi su concetti astratti isolati, generalità associative o paradigmatiche.

Le foto stock non sono mai espressione gratuita del loro creatore, quanto piuttosto oggetti strutturalmente predisposti a priori per conformarsi a tassonomie preesistenti e generali, particolarmente significative come riflesso dei meccanismi con cui l'industria concepisce il suo pubblico, e di quelli culturali e valoriali del sistema a cui sono destinate. Plasmata da questa mutua interdipendenza, l'immagine si muove nella direzione di uno “*spettacolo di retorica potenziale*”²²¹: non possedendo un interlocutore univoco, ma una pletora di potenziali acquirenti, la foto stock “*encourages conservatism and the constant reproduction of stereotypical and formulaic 'generic' images (smiling, white middle-class families at the beach, well-groomed businessmen shaking hands, romantic young couples kissing) that are*

²²⁰ La produzione di sistemi catalogici di immagini standardizzate e facilmente adattabili a committenze eterogenee non è una novità nel sistema artistico: vedasi l'incredibile fortuna della diffusione delle allegorie proposte dal repertorio - vero bestseller, con circa 40 edizioni dal 1593 all'Ottocento - dell'*Iconologia overo descrizione dell'imagini universali* di Cesare Ripa.

²²¹ Paul Frosh, *Rhetorics of the Overlooked. On the communicative modes of stock advertising images*, Journal of Consumer Culture, numero 2, gennaio 2002, p. 178.

*designed to be reused in diverse contexts and to promote different products*²²².

In questa luce la fotografia stock si rivela un meraviglioso e vasto archivio di stereotipi imbalsamati: lo evidenzia Guthrie Lonerger condividendo con la community dei surfers di Nasty Nets le immagini catalogate sul sito di Getty Images alla voce *Artists Looking at Camera* (2006).



Diego Velasquez, *Las Meninas*, dettaglio, 1656; Guthrie Lonerger, *Artists Looking at Camera*, 2006

Risibile scoperta, che evidenzia il talento della fotografia stock di sussumere in un'unica immagine un pastiche multiplo di cliché, che coniuga vaghe memorie della storia dell'arte - il retro del quadro di Velasquez, l'en plein air impressionista - e stilemi retorici che si suppongono parte integrante di un fare artistico alto - la tavolozza, il cavalletto - nell'incongruenza di un'ambientazione asettica da spot di detersivi: la camicia immacolata, la tela palesemente intonsa, l'aura di luce e beatitudine del soggetto ritratto.

Stock Photography Watermarks As the Presence of God (2008) è la dissertazione, per prova visiva di collezione d'immagini e commento critico, con cui Kevin Bewersdorf si diverte ad analizzare il dogma del copyright predicato dalle corporations archivistiche contro l'eresia dell'uso incontrollato delle immagini. La compunzione e raccoglimento spirituale suggeriti dal tag "*prayer*", filtro con cui l'artista scandaglia la panoplia di immagini del sito 123RF.com, nella costruzione artificiosa dello scatto risultano estremamente meno evocativi del watermark in primo piano, che ne impedisce un uso fuori dal rito ortodosso del pagamento dei diritti d'autore.

²²² Paul Frosh, *ibidem*, p. 175.

Onnipresente su ognuna delle migliaia di immagini, il logo si palesa come la vera litania degli oranti fotografati: “the logo selling the idea of God, the logo representing God, the logo ultimately attempting to name that which can not be named.”²²³



Kevin Bewersdorf, *Stock Photography Watermarks As the Presence of God*, 2008

L'operazione sul serbatoio iconografico della stock photography è per David Horvitz pretesto per una duplice azione di collezione e interferenza sul materiale visivo della rete. In *Sad, depressed, people* (2012) raccoglie immagini stock relative alle patologie dell'umore sotto forma di un libro d'artista che, per la casistica di teatralità esasperate delle singole immagini, si presenta come un compendio figurato da manuale clinico. L'impressione del watermark del sito di appartenenza marchia le immagini allo stesso modo in cui una diagnosi dà nome al disturbo di un paziente, e, al contempo, testimonia la presa di distanza da un interesse per il portato semantico delle immagini - l'eventuale aspetto clinico - rispetto al loro statuto particolare di immagini-merce. “Type the keywords “sad, depressed, people”, and here is what turns up: mental anguish styled into its photogenics pose”²²⁴: proprietà singolare della fotografia stock, la metamorfosi di qualunque categoria esistente nella sua versione eufemistica e fotogenica. L'esasperata teatralizzazione ostentata dei sentimenti ricorda, in un blando

²²³ <http://artcity.com/2008/07/23/img-mgmt-stock-photography-watermarks-as-the-presence-of-god/>

²²⁴ Laurel Ptak, in David Horvitz, *Sad, Depressed, People*, Projectile Publishing Society, Vancouver 2012

stemperamento di marketing, le antecedenti ricerche di una tipizzazione simbolica per immagini dei turbamenti dell'animo umano, dalla pittura alla fotografia: la discesa di Géricault nell'universo dell'alienazione, la fisiognomica lombrosiana, gli esperimenti dell'*Electro-Physiologie* di Duchenne de Boulogne e Adrien Tournachon²²⁵, come l'iconografia fotografica dell'isteria di Charcot alla Salpêtrière. In particolar modo è proprio Charcot a porsi come antesignano paradossale di questi prototipi iconografici in versione mercificabile, artefice di un metodo sperimentale del *"dolore costretto ad essere inventato come spettacolo e come immagine"*²²⁶, che porta all'estremo la visibilità delle caratteristiche cliniche del disturbo dell'isteria nella simulazione teatrale e fotografica.

Certamente nell'attuale foto stock la dimensione iperrealista della finzione è scevra da qualsiasi inferenza con il tema della rappresentazione, il cui metasignificato è puramente quello della spendibilità dell'immagine in una pluralità di contesti, ma la retorica della teatralizzazione esasperata è la chiave per una decodifica immediata degli stati emotivi ritratti.



Cesare Ripa, *Iconologia*, tavola della Malinconia, edizioni del 1625 e del 1764

Dall'appropriazione degli stilemi appresi tramite l'analisi dell'immaginario stock della depressione, l'artista passa all'azione con *Mood Disorder* (2012), prolungamento digitale del progetto in un piano d'interferenza nel sistema. Horvitz gioca un twist d'aggiornamento nella rappresentazione della malinconia come allegoria dell'artista

²²⁵ Duchenne de Boulogne, *Mécanisme de la physionomie humaine; ou, Analyse électro-physiologique de l'expression des passions applicable à la pratique des arts plastiques*, 1862.

²²⁶ Georges Didi-Huberman, *L'invenzione dell'isteria. Charcot e l'iconografia fotografica della Salpêtrière*, Marietti 1820, Milano-Genova 2008, p.29.

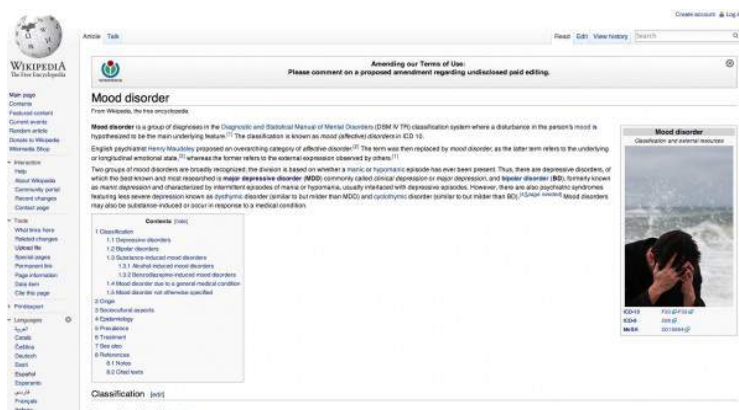
saturnino, mito e stereotipo ampiamente analizzato nella storica trattazione dei coniugi Wittkower²²⁷: un autoritratto fotografico confezionato con tutti gli elementi convenzionalmente riconducibili al tormento artistico - solitudine, sofferto raccoglimento, parallelismo dello stato emotivo con uno sfondo paesaggistico preponderante e inquieto - e alle pose classiche tramandate dalla sua iconografia, da Durer a Ripa, ma al contempo estremamente generalizzabile ad una trattazione clinica del disagio. Il ritratto non ha altro scopo che quello di predisporre stilisticamente ad un consumo incondizionato, accennando un *mood* emotivo empaticamente riconoscibile, ma semanticamente aperto all'interpolazione.

Horvitz procede quindi all'impianto della sua immagine nel meccanismo della viralizzazione dei contenuti digitali: la fotografia, ad alta risoluzione, volutamente libera dal copyright, è postata a corredo della pagina Wikipedia relativa alla definizione dei disturbi dell'umore.



David Horvitz, *Mood disorder*, 2012

²²⁷ Rudolf e Margot Wittkover, *Nati sotto Saturno*, Einaudi, Torino 1968



David Horvitz, *Mood disorder*, 2012

Consegnare una fotografia al portale di Wikipedia - che, di per sé, costituisce un ecosistema mediale di postproduzione collettiva dell'informazione - rappresenta un lascito fideistico dell'uso della propria idea, destinata a future molteplici fecondazioni in vitro nel panorama digitale. Dalla pagina madre l'artista segue la proliferazione in rete della sua creatura, monitorandone a distanza la vita virtuale, il successo e le disavventure a cui il "libero arbitrio" dell'utilizzo digitale la espongono; la documentazione in corso, via screenshot, di questa dimensione altra, *afterlife*, dopo l'artista, costituisce l'implementazione naturale del progetto²²⁸.

L'operazione di Horvitz apre lo spazio di una molteplice riflessione. In primis, testimonia come il successo di un'immagine in rete sia determinato dalla sua capacità e disponibilità di svuotarsi completamente e farsi testo aperto, nella definizione di Eco; prerequisite indispensabile ma non esaustivo, che prevede l'ulteriore individuazione, come i semi delle piante, di appositi vettori per una fruttuosa disseminazione, come le piattaforme collaborative e di condivisione. La pratica della stock photography, incentivata anche dalle stesse piattaforme sociali di photo-sharing come estensione della visibilità delle proprie fotografie, è il postulato commerciale di questo teorema della *spreadability* digitale dell'immagine.

A differenza delle foto stock, che non sono mai degli unicum, ma procedono per declinazioni tematiche esaustive, la foto di Horvitz mantiene tuttavia una gravidanza

²²⁸ David Horvitz, *A photograph of me crying early in the morning on the beach in the far rockaways that is placed onto the english wikipedia page for mood disorder and then used by various websites as a free stock*, libro d'artista, 2013, Shelter Press

derivata da una storicizzazione del tema. Anche il ritratto dell'artista all'opera, o l'immagine della devozione, pur nella loro declinazione commerciale e anestetizzata, afferiscono a linee narrative convenzionali del linguaggio visivo.

La specificità originale della stock photography si sperimenta in maniera più palese nella devoluzione di alcuni motivi di genere, astorici e privi di una pregnanza simbolica, che periodicamente appaiono e assurgono allo status di icone mediali. Come nota Paul Frosh, necessitano, ironicamente, di un occhio warburghianamente allenato per essere colti nel loro divenire formule visive.

Prese singolarmente, inserite in un normale contesto comunicativo, queste fallimentari linee narrative, come la declinazione del tema *"Women Laughing Alone With Salad"*, passano inosservate, ma ricondotte alla forma della serie, come categoria, denunciano la fallacia e aporia del loro messaggio: *"It is less the images themselves that are opened to ridicule and critique, than the drive to repeat them, the trope itself, and the whole mechanism whereby apparent realities are constructed through the proliferation of pseudo variation of a (patriarchal) template"*.

Più che degli artisti, quest'operazione di ricognizione di tropi e di pattern narrativi dell'incongruo, è prerogativa di comunità digitali che vivono la *participatory culture*²²⁹ scrivendone, al contempo, un'archeologia demistificante e bottom up, categorizzando, rubricando e archiviando tutti i detriti culturali, gli exempla più significativi, in wunderkammer social delle bizzarre degenerazioni dell'immagine digitale.



²²⁹ cfr. Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo, Rimini 2014

UN CABINET D'AMATEUR DELLE IMMAGINI:

FLICKR

*Il n'y a pas des pauvres images pour des yeux curieux.*²³⁰

*“The poor image is a rag or a rip.; an AVI or a JPEG, a lumpen proletariat in the class society of appearances, ranked and valued according to its resolution. The poor image has been uploaded, downloaded, shared, reformatted, and reedited. It transform quality into accessibility, exhibition value into cult value, films into clips, contemplation into distraction. [...] Poor images show the rare, the obvious, and the unbelievable – that is, if we can still manage to decipher it.”*²³¹

“Share your photos. Watch the world”.

Nello spazio iconico reso liquido dalla dematerializzazione digitale le immagini fluttuano, restituendo, in un riverbero tremolante e superficiale, sulle increspature del flusso virtuale, il ritratto della società che le ha prodotte. Un barlume evocato anche letteralmente nel nome della piattaforma Flickr²³² (2004), leader della prima generazione 2.0 dei social fotografici, che, con una capacità di dieci miliardi di immagini nonostante la pressione concomitante di altrettanto sfavillanti competitors come Instagram, continua a rappresentare per gli artisti un bacino ideale dove immergersi e lasciarsi trascinare dalla corrente delle immagini, o costruire tentativi di dighe e reti per catturarne frammenti.

L'ambiente di Flickr ha rappresentato, fin dagli esordi, un ecosistema ideale per lo sviluppo di una pratica sociale fotografica digitale autoctona, costituendosi come efficace metamedium capace di assorbire al suo interno le funzioni di archivio, magazzino, galleria e piattaforma.

Tre sono le funzioni esiziali per l'archivio: conservazione, selezione e accessibilità. Flickr assolve pienamente tutti i ruoli in causa al dispositivo archiviale, rispondendo con una specifica infrastruttura software che ne incentiva la fidelizzazione alla fruizione: un

²³⁰ Jules Champfleury, *Histoire de l'imagerie populaire*, Editions Dentu, Paris, 1869, p. XXXII.

²³¹ Hito Steyerl, *In defense of the poor image*, in *The wretched of the screen*, Sternberg press, Berlin 2012, p. 32.

²³² Per un approfondimento della struttura di Flickr, nel suo potenziale connettivo ed economico, vedasi lo studio di José van Dijck, *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*, Oxford University Press, 2013.

sistema che iscrive nella stessa interfaccia la possibilità simultanea di salvare, categorizzare e condividere le immagini direttamente dal dispositivo sorgente, e, al contempo, rende facilmente consultabili i documenti conservati proprio grazie a questa prassi di sovrascrittura informativa. Accessibile ovunque, grazie alla postazione nebulizzata e immateriale del cloud, pubblico o privato, a discrezione della volontà legislatrice del singolo archivistica che se ne avvale per la gestione delle proprie memorie. Se per Foucault l'atto della selezione, il discrimine tra ciò che può e ciò che non deve essere incluso nell'archivio, testimonia i meccanismi di potere sottesi al sistema che ne dispone la gestione, l'autorità di Flickr come dispositivo archivistico si esercita in maniera meno vessatoria e più condiscendente, incentivando, compatibilmente a limiti sempre più ampi di spazio dematerializzato, un accumulo anomico. Luogo dunque, dove immagazzinare, grazie alle proprietà specifiche suggerite dal software, la totalità della propria memoria fotografica come un eterno presente, recuperandola all'occorrenza come riproduzione identica e inalterata della realtà archiviata, svincolata dalla deperibilità del supporto materiale di scrittura. In questa prospettiva la fotografia digitale, e digitalmente conservata, cessa di intrattenersi con la dimensione della perdita - quella singolare iscrizione di morte che per Barthes²³³ segna l'essenza della Fotografia e coinvolge parimenti il deterioramento del suo supporto, o il "complesso della mummia", metafora di una scienza dell'imbalsamazione del tempo per Bazin²³⁴ - e la mitiga in una dimensione di transitorietà orientata ad un eterno presente. Nel *photostream*, la costante progressione del nuovo si sedimenta sul pregresso senza cancellarlo, creando un flusso tecnicamente percorribile in senso lineare e diacronico: nell'eccedere la funzione di conservazione il dispositivo rischia piuttosto, come tutte le attuali forme mediali di esternalizzazione e delega della memoria, di tendere pericolosamente alla polarità opposta dell'oblio. Non certo una cancellazione definitiva della facoltà del ricordo, quanto piuttosto un *oblio di riserva*²³⁵ come strategia di sopravvivenza al sovraccarico informativo, fideisticamente praticata sul presupposto di una reversibilità tecnica della rimozione, in un contesto in cui nulla va perduto e ogni traccia memoriale può essere riattualizzata *on demand*.²³⁶ Il male d'archivio, secondo l'ormai celebre definizione di Derrida²³⁷, è dunque oggi

²³³ Cfr. Roland Barthes, *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Einaudi 2003, pp. 92-95.

²³⁴ René Bazin, *Ontologia dell'immagine fotografica*, in *Che cos'è il cinema?*, Carzanti, Milano 1999, p. 3.

²³⁵ Vedasi Paul Ricœur, *La memoria, la storia, l'oblio*, Cortina editore, Milano 2003.

²³⁶ Pericolo già intuito da Kracauer²³⁶, che nel 1927 avverte come nella troppa luce di una nascente civiltà delle immagini si sgretolino le dighe della memoria, e si avveri il paradosso di un ipervisibilità a scapito della conoscenza effettiva: vedere tutto e sapere poco di sé stessi.

²³⁷ Derrida, *Mal d'archivio. Un'impressione freudiana*, Filema Editore, Viterbo 1996.

ipermnesia indotta dal sistema, una patologia al cui contagio ci si espone volontariamente. Il “*bipede con la mano libera*” di Leroi-Gourhan ha allora sempre più spesso la mano occupata dalla sua protesi fotografica, e scatta libero dagli oneri della selezione e della conservazione dei suoi artefatti, certo della complicità dei servizi mediali a sua disposizione. Lo strumento, nato “*letteralmente dall’unghia e dal dente del primate*”²³⁸, e scorporato da esso in una progressione evolutiva che libera la memoria sociale ponendola al fuori dell’individuo, nell’organismo sociale, torna a fondersi con la sua mano nell’intento di una co-scrittura memoriale soggettiva e plurale condivisa.

Flickr si dispone allora anche come piattaforma per l’uomo, animale sociale e fotografico, dove condividere l’orizzonte del campo visivo della memoria collettiva²³⁹, un luogo “*verso il quale si guarda e da dove si è guardati, luogo dove il pubblico è spettatore, protagonista e misura delle cose, un luogo di incontro tra artista, opera e spettatore.*”²⁴⁰

Luogo che, per essere funzionale, deve possedere un’estetica forte capace di dominare e articolare i contenuti in una forma comprensibile di visibilità. Proprietà che l’interfaccia di Flickr riassume incarnando il modello della griglia come paradigma espositivo, testimoniandone la sua natura, come lucidamente evidenziato da Rosalind Krauss,²⁴¹ di emblema della modernità, forma salda e impermeabile al cambiamento, “*resistente all’evoluzione*”, capace di riemergere traslata nel profilo di un utente di un social network fotografico. E se lo spazio discorsivo della fotografia è storicamente quello dell’esposizione, “*the continuous surface of wall, a wall increasingly unstructured for any purpose other than the display of art*”²⁴², che sancisce un principio di inclusività e il valore di *esponibilità* dell’oggetto, Flickr è anche, come sottolineato linguisticamente nella sua infrastruttura, contemporaneamente *wall* e articolazione di *galleries*, pratica curatoriale ed espositiva del personale e del collettivo. Lo spazio domestico dell’album fotografico familiare deflagra in un’ostensione d’ambizione galleristica del privato, dalla visibilità flessibilmente declinata in diversi livelli di *privacy*. Analogamente, la dimensione comunitaria e la circolazione libera delle immagini incentivano una nuova

²³⁸ André Leroi-Gourhan, *Il gesto e la parola*, in Massimo Carboni, Pietro Montani, *Lo stato dell’arte. L’esperienza estetica nell’era della tecnica*, Editori Laterza, Bari 2005, p. 38.

²³⁹ Per la definizione del concetto di memoria collettiva vedasi Maurice Halbwachs, *La memoria collettiva*, Unicopli, Milano, 2001, pp. 155-162.

²⁴⁰ Harald Szeemann, *La grande narrazione fuori dal tempo dell’esistenza umana nel suo tempo*, in *Platea dell’umanità. 49. Esposizione Internazionale d’arte Venezia*, Electa, Venezia 2001, p. XVIII.

²⁴¹ Rosalind Krauss, *Griglie*, in *L’originalità dell’avanguardia e altri miti modernisti*, Fazi editore, Roma 2007, pp. 13-27.

²⁴² Rosalind Krauss, *Photography’s Discursive Spaces: Landscape/View*, in *The Crisis in the Discipline*, Art Journal, Vol. 42, No. 4, 1982, (pp. 311-319), p. 312.

esperienza del piacere collezionistico, costruita sul fruire, possedere e legare tra loro gallerie di fotografie percepite in relazione al proprio gusto estetico o alla propria narrazione personale. Un processo che genera di riflesso un livellamento tra professionisti e amatori, che ugualmente abitano lo spazio del network, e stabilizza un linguaggio condiviso che privilegia l'immediatezza dell'immagine, il mondano, l'intimo, la dimensione etimologicamente vernacolare di un'estetica del quotidiano²⁴³ sublimata a narrazione collettiva. Inedita è anche la modalità con cui queste collezioni e gallerie si gestiscono e relazionano tra loro in una intertestualità linguistica e sociale, e ingenerano a loro volta, sempre in virtù della struttura del software, comunità e nicchie - *pool* - di interessi affini, generali o estremamente settoriali, in reciproco aggiornamento costante tramite l'osservazione del flusso dell'*image feed*. La sovrascrittura del commento, l'espressione del *feedback* di gradimento, e l'esercizio di una tassonomia partecipatoria attraverso *tagging*²⁴⁴ e *folksonomia*²⁴⁵, letteralmente attività di classificazione operata su scala sociale *bottom up*, esprimono l'utopia di una costruzione di un vocabolario collettivo²⁴⁶ per parole e immagini. Naturale conseguenza di questo "essere tra le immagini" come pratica di produzione e scrittura sociale, come sostiene Erik Kessels, è che l'*homo videns*²⁴⁷ intermediale abbia esaminato prima di pranzo più immagini di un uomo del rinascimento in tutta la sua vita; teorema perfettamente ribaltabile nel corollario che ciascuna immagine da lui prodotta sia esposta ad un regime di visibilità mai esperito in nessun'altra epoca. In quest'ottica è da intendersi la duplice *popolarità* delle fotografie digitali, *popolari* per il raggio esteso della produzione e per l'autocelebrazione gratificante derivata dell'esposizione su una scala trionfalmente massificata.

Una condizione che è esito della combinazione delle proprietà del luogo del loro impianto

²⁴³ Per un'analisi dell'estetica del quotidiano in relazione alle dinamiche sociali di Flickr vedasi Susan Murray, *New Media and Vernacular Photography. Revisiting Flickr*, in Martin Lister, *The Photographic Image in Digital Culture*, pp. 165-182.

²⁴⁴ "Tagging subverts any attempt to impose narrative order on the snapshot collection, and calls into question a snapshot's specificity or individual mark of identity. As a process, it acts to join images together as communal pool of tourist snaps, sunsets and babies", Daniel Rubinstein, Katrina Sluis, *A life more photographic. Mapping the Networked image*, in Photographies Vol. 1, marzo 2008, p. 19.

²⁴⁵ "Folksonomy is the result of personal freetagging of information and objects (anything with a URL) for one's own retrieval. The tagging is done in a social environment (shared and open to others). The act of tagging is done by the person consuming the information. The value in this external tagging is derived from people using their own vocabulary and adding explicit meaning, which may come from inferred understanding of the information/object. The people are not so much categorizing as providing a means to connect items and to provide their meaning in their own understanding.", Vander Wal (2007) <http://www.vanderwal.net/folksonomy.html>

²⁴⁶ "The set of all tags utilized by the user community represents the shared vocabulary", in W. Maass, T. Kowatsch, T. Münster, *Vocabulary Patterns in Free-for-all Collaborative Indexing Systems*, in *Proceedings of International Workshop on Emergent Semantics and Ontology Evolution*, Busan 2007, pp. 45-57

²⁴⁷ "Homo videns" è espressione mediata da Giovanni Sartori, *Homo videns. Televisione e post pensiero*, Laterza, Bari 1999

e disseminazione, la piattaforma, del vettore del processo, la *spreadability* del formato JPEG, e della dimensione sociale del network. Adeguarsi alle condizioni del sistema consente visibilità e riconoscimento: questo implica una generalizzata ridondanza e ripetitività di immagini che si raggruppano come costellazioni satellitari nell'orbita gravitazionale delle categorie di maggiore popolarità.²⁴⁸ La fotografia social è una pratica che si configura a priori, in un circuito autopoietico, nell'ottica di poter essere convogliata in quelle *folksonomie* in cui la memoria collettiva si descrive e si riconosce.

Un mondo la cui casualità ed eterogeneità è disciplinata in partenza ad articolarsi in categorie, modalità che rende più facile, ai cacciatori e raccoglitori del digitale, artisti e algoritmi indifferenziatamente, la ricognizione dell'universo iconografico contemporaneo, e rende in quest'ottica Flickr un formicaio da mettere sotto la lente, ideale per osservare il movimento eusociale delle immagini digitali: *"For the first time we can observe in real time how new types of images emerge, how motifs become popular, and how recurring patterns get established."*²⁴⁹

Le immagini si moltiplicano, aggregano e standardizzano in un affresco immersivo, nel *"mormorio insistente della somiglianza"*.²⁵⁰ Al richiamo della parola-tag corrisponde un concatenamento di immagini simili, dove *"il simile si sviluppa in serie che non hanno né inizio né fine, percorribili in un senso o nell'altro, che non obbediscono ad alcuna gerarchia ma si propagano di differenza in differenza"*.²⁵¹ Penelope Umbrico usa la ricerca per parola chiave in quest'ottica di dispiegamento di ricorrenze analoghe e ampiamente percorribili, trovando nella piattaforma Flickr il serbatoio ideale per un'applicazione metodologica sistematica, come evidenziato da cicli tematici come *Everyone's Photos Any License*, (2015 - 2016), *Sunset Portraits from Sunset Pictures on Flickr* (2010 - in corso), *Suns from Sunsets from Flickr*, (2006 - in corso).

L'adozione del principio della raccolta risulta strategia obbligata, laddove la portata concettuale della singola entità risulti troppo debole e frantumata nel confronto con il tutto da cui proviene: il lavoro dell'artista mette in evidenza questa relazione "trascendentale"

²⁴⁸ "Folksonomy can work well for certain kind of information because they offer a small rewards for using one of the popular categories (such as your photo appearing on a popular page). People who enjoy the social aspect of the system will gravitate to popular categories while still having the freedom to keep their own list of tags.", Gene Smith, citato in Susan Murray, *Digital Images, Photo-Sharing, and Our Shifting Notions of Everyday Aesthetics*, in *Journal of Visual Culture*, n. 7, 2008, p. 159.

²⁴⁹ Joachim Schmid, *Reloaded Currywurst, Photo Sharing: You Can Eat Your Sausage and Have It, Too*, in Joan Fontcuberta (ed.), *¿Soñarán los androides con cámaras fotográficas? - Do Androids Dream of Cameras?*, La Fábrica/Ministerio de Cultura, Madrid 2008

²⁵⁰ Michel Foucault, *Le parole e le cose*, Rizzoli editore, Milano 1967, p. 85

²⁵¹ Michel Foucault, *Questo non è una pipa*, SE, Milano 1988, p. 64

tra unità e molteplicità, tramite una paziente e meticolosa ricerca filologica delle unità minime di senso all'interno del flusso visivo della rete.

Se il serbatoio materiale dell'operazione è puramente digitale e la modalità di reperimento rigorosamente algoritmica, come previsto dall'infrastruttura della piattaforma, dietro alle cernite della Umbrico c'è una forte componente di operatività manuale. Al termine della catena della ricerca selettiva della macchina - *crawler*, *text mining*, e, in ultima sede, visione artificiale - si pone l'artista, che performa una restituzione di sguardo e tempo a ciascuna delle immagini, come pratica di espiazione e risarcimento verso il frammento ed il suo destino di indifferenza visiva nel magma della rete.

Una sommatoria, dunque, di prassi del vedere: dalla distrazione visiva della collettività all'occhio della macchina, che legge superficie e connotazione testuale, alla cura e selezione dell'occhio dell'artista.

La serie *Suns from sunsets from Flickr* (2006 - in corso)²⁵² è un impegnativo work in progress di ricognizione testuale, portato avanti dai 541.795 esiti del 2006, e giunto, nel 2016, ad un corpus di 31.888.928 elementi, che procede nella ricognizione esaustiva della fortuna iconica di un evento tanto banale quanto universale: il tema del tramonto, quasi un *topos*, un cliché universale dell'immagine fotografica di facile presa.

Il pretesto della ricerca tramite parola chiave è la premessa per un processo selettivo altrimenti impossibile, finalizzato a riconsegnare una dimensione estetica ad un materiale di per sé opaco e debole. Ciascuna foto prelevata dal database di Flickr viene ritagliata digitalmente, ponendo il soggetto-sole al centro dell'universo dell'inquadratura; l'immagine ottenuta è riconsegnata alla materialità del supporto fotografico, stampata nel convenzionale formato 10x15 della riproduzione di consumo e aggregata in installazioni di ampio respiro, dove il riscatto del frammento visivo digitale avviene l'estremizzazione retorica dell'abbondanza.

La pleonastica miriade di immagini conquista una qualità formale nella coralità; una sorta di epica monumentale della visione collettiva che investe e satura, *offline*, lo spazio fisico espositivo. Nell'ipnotica tassellazione cromatica generata da milioni di immagini imparentate tra loro e tuttavia differenti, l'unicità illusoria dell'*hic et nunc* di ciascun tramonto fotografato naufraga, per riemergere prepotentemente nelle forme di

²⁵² La documentazione progettuale e delle installazioni site specific afferenti al progetto sono consultabili sul sito dell'artista: http://www.penelopeumbrico.net/Suns/Suns_State.html

un'emanazione collettiva, l'esperienza che solo la rete può consegnare, del potere di milioni di viste sinottiche²⁵³.



Penelope Umbrico, *541,795 Suns from Sunsets from Flickr (Partial)* 1/23/06, 2006

La dimensione tecnica della simultaneità, come proprietà della quantità e della strumentazione del database, consente anche un'inedita potenzialità e facilità di comparatistica del patrimonio visivo: il tag, la folksonomia, la parola chiave sono quindi gli strumenti digitali dell'emancipazione di temi narrativi comuni dalla frammentarietà del flusso. La linea evidenziata dalla Umbrico è testimonianza di come un motivo universale e tradizionale come quello del sole, anche attraverso il suo abuso entropico, si riveli resiliente tema di lunga durata - *longue durée* - capace di perdurare, trasformandosi nel tempo, per ampi archi narrativi. *Topos* tra i *topoi*, la trattazione artistica di un fenomeno naturale²⁵⁴ ha storicamente particolare fortuna: un sedimento culturale che

²⁵³ "Perhaps part of the beauty of taking a picture of a sunset is that while you are doing it it's likely that a million other people are doing it as well - at exactly the same time. I love this idea of collective practice, something we all engage in despite any artistic concern, knowing that there have been millions before and there will be millions after. [...] To claim individual authorship while photographing a sunset is to disengage from this collective practice and therefore negate a large part of why capturing a sunset is so irresistible in the first place.", Penelope Umbrico, in http://www.penelopeumbrico.net/Suns/Suns_State.html

²⁵⁴ Per un'analisi dei motivi naturalistici nella comparatistica vedasi Siegbert S. Prawer, *Comparative Literature Studies. An introduction*, Duckworth, London 1973, pp. 99-100.

arriva, depotenziato e usurato, ma persistente, contemporaneamente autoriale e collettivo, nel cliché quotidiano di un gesto comune e social. Un gesto, che nonostante tutto, possiede inconsapevole memoria archetipa, perché, se il sole è principio vitale, è, in potenza - come provato da Icaro - anche distruttivo: non si può fissare il sole nel pieno fulgore del mezzogiorno, dannoso allo sguardo umano quanto la vista della Gorgone. Solo nel suo calare all'orizzonte il sole si concede, all'occhio e allo scatto da condividere come *amazing*, nella sua posa più fotogenica e meno dannosa.

All'interno di un processo creativo, il motivo è strumento attivo e passivo, agente di ispirazione e, a sua volta, oggetto di postproduzione: proviene dal mondo - come il sole e le sue fotografie - e l'artista lo personalizza e lo possiede; un possesso elevato a potenza, in quest'ottica di appropriazione e prelievo di materiali narrativi e visivi trovati.

Come per la pratica poetica e letteraria, il motivo, portato sul piano dell'estensione e della ricorrenza, trascende in un *leitmotiv* fondato sulla reiterazione: intratestuale - come evidenzia il corpus delle operazioni della Umbrico - e intertestuale, vincolando in un orizzonte comune l'opera al suo contesto d'origine e a quelle di altri autori.



Olafur Eliasson, *The weather project*, 2003; Caspar David Friedrich, *Woman at Sunset or sunrise*, 1818
Penelope Umbrico, *Sunset Portraits*, 2010



Claude Lorraine, *Porto al tramonto*, 1639; Penelope Umbrico, *Sunset Portraits*, 2010; Olafur Eliasson, *The weather project*, 2003

“Il topos interessa non come realtà testuale, magari banale e ovvia, ma come segno: cioè come riconoscimento di un insieme culturale, di una *longue durée*”²⁵⁵, alla quale l’artista è legato, tanto attraverso la norma e l’omaggio quanto con l’inversione e la parodia. Nella pluralità delle variazioni di un tema come quello del sole si può procedere allora ad una sorta di comparativismo dell’appropriazione di un leitmotiv, di un topos, come gioco metatestuale all’interno del sistema artistico.

Lisa Oppenheim per *The Sun is Always Setting Somewhere Else* (2006) sfrutta la modalità di ricerca per *geotag* e seleziona le immagini dei tramonti scattate dai soldati americani in missione in Iraq. Stampate e riallineate sull’orizzonte, dall’altra parte dell’oceano, in una simultanea compresenza di alba e tramonto, le immagini evidenziano la decompressione delle distanze prerogativa del digitale, capace di ricucire uno strappo fisico e temporale in un continuum di momenti sovrapponibili.



Lisa Oppenheim, *The Sun is Always Setting Somewhere Else*, 2006

²⁵⁵ Claudio Guillén, *L'uno e il molteplice. Introduzione alla letteratura comparata*, il Mulino, Bologna 2005, p. 327.

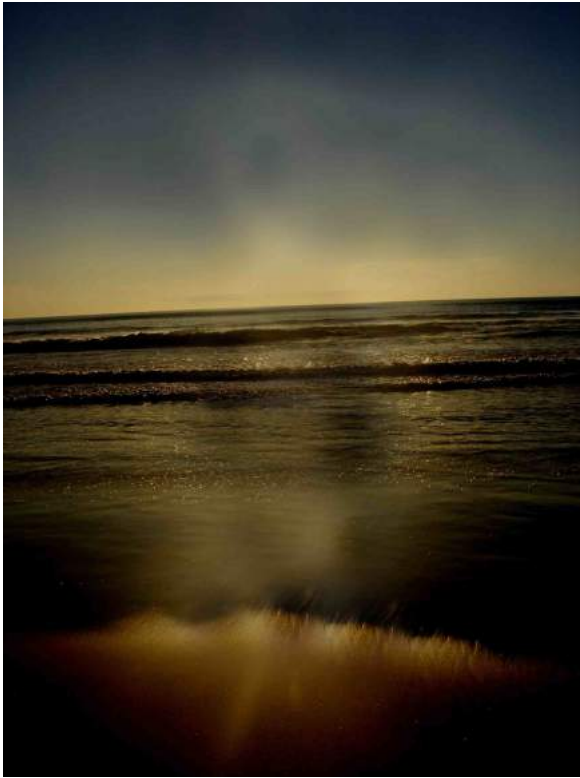


Lisa Oppenheim, *The Sun is Always Setting Somewhere Else*, 2006

Medesimo pretesto di partenza per Constant Dullaart, che nel progetto *No sunshine* (2009-2011) gioca invece all'epurazione digitale dell'onnipresente memento fotografico del tramonto. Alle sofisticate possibilità di manipolazione offerte da Photoshop - per il quale l'artista nutre invece un'ossessione ricorrente, come testimonia anche l'operazione di "archeologia digitale" del recupero di *Jennifer in Paradise*²⁵⁶, la prima immagine-tutorial del software - oppone una sostanziale indifferenza. Il fotoritocco è come un lampante pentimento pittorico evidente ad occhio nudo: l'obiettivo è quello di sfruttare lo strumento "in maniera disfunzionale"²⁵⁷, e realizzare l'annientamento (il wagneriano *ragnarökkr*, il crepuscolo degli dei, esasperando il gioco) di un soggetto ampiamente abusato. Restano dunque solo nebulose campiture atmosferiche e un paesaggismo indefinito, che Dullaart raccoglie in forma di serie e ricolloca nella convenzione dello spazio della galleria d'arte.

²⁵⁶ <http://rhizome.org/editorial/2013/sep/05/letter-jennifer-knoll/>

²⁵⁷ Domenico Quaranta, *Un'opzione del menù. Appunti sulla fotografia post digitale*, in Marcella Manni, Luca Panaro (a cura di), *Generazione critica. La fotografia in Europa dopo le grandi scuole*, Danilo Montanari Editore, Ravenna 2015, p. 50.



Constant Dullaart, *No Sunshine 1*, 2009

Letto in una prospettiva di serbatoio e indice intertestuale di motivi narrativi, l'approccio con il database di Flickr, per gli artisti cacciatori-raccoglitori, scatena lo stesso entusiasmo critico dell'incontro del ventiduenne Warburg con il libro di Darwin "*The expression of the emotions in man and animals*": "*Finalmente un libro che mi può aiutare*"²⁵⁸.

Un testo alla luce del quale una teoria seminale trova conferme e prende forma - la nozione di *Pathosformel* - così come gli artisti formulano comparazioni culturali e antropologiche sulla creatività vernacolare digitale leggendo in profondità il database-testo visivo di Flickr. Se la straordinaria ricchezza e attualità dell'opera di Warburg, come nota Ginzburg²⁵⁹, deriva dalla sua tensione irrisolta tra storico e morfologo, allo stesso modo la generazione dei "*nouveaux Encyclopédistes*", usando la definizione di Fontcuberta²⁶⁰, si muove in costante oscillazione tra istinto artistico e propensione all'antropologia visiva. Fotografie come quelle reperibili su flickr sono "*the backbone of contemporary digital visual culture*"²⁶¹, i nuovi engrammi, labili tracce mnemoniche di una pratica alta o tradizionale del fotografare, che si fondono in quella memoria sociale in divenire plasmata dalle nuove pratiche collettive dell'esperienza visiva.

La nuova disciplina morfologica, che procede a "*domare le immagini e ripulirle, reinventare i principi della tassonomia e dell'ordine*"²⁶², "*reorganizing the images according to pattern recognition, repetition and social themes*"²⁶³ si installa sulla tradizione riformulandola alla luce di quello che è, sostanzialmente, il linguaggio stesso del database.

Per Joachim Schmid l'atto contemplativo della continua palingenesi iconica rappresenta di per sé un piacere estetico nel momento in cui, creatasi la giusta distanza warburghiana tra l'osservatore e la moltitudine delle immagini, emergono chiaramente, nella reiterazione compulsiva, nuovi pattern visivi comuni. In *Other People's Photographs* (2008-2011) procede ad una catalogazione di stilemi iconografici ricorrenti nelle immagini di Flickr, raccogliendo in 96 volumi²⁶⁴ un indice provvisorio della fotografia

²⁵⁸ Ernest H. Gombrich, *Aby Warburg. Una biografia intellettuale*, Feltrinelli Editore, Milano 1970, p. 72; per il rapporto tra Warburg e i testi di Darwin vedasi Carlo Ginzburg, *Le forbici di Warburg*, in Maria Luisa Catoni, Carlo Ginzburg, Luca Giuliani, Salvatore Settis, *Tre Figure. Achille, Meleagro, Cristo*, Feltrinelli, Milano 2013, p. 113-116.

²⁵⁹ Carlo Ginzburg, *ibid.* p. 118.

²⁶⁰ Joan Fontcuberta, *Les nouveaux Encyclopédistes*, in Elio Grazioli, Walter Guadagnini, *Fotografia Europea. Mappe del tempo. Memoria, archivi, futuro*, Silvana Editoriale, Milano 2017, pp. 70-81.

²⁶¹ Marisa Olson, *Lost not found: the circulation of images in digital culture*, in Lauren Cornell, Ed Halter (a cura di), *Mass Effect. Art and the Internet in The Twenty-first Century*, The MIT Press, Cambridge-London 2015, pp.159-166.

²⁶² Joan Fontcuberta, *Les nouveaux Encyclopédistes*, in Elio Grazioli, Walter Guadagnini, *Fotografia Europea. Mappe del tempo. Memoria, archivi, futuro*, Silvana Editoriale, Milano 2017, p. 70.

²⁶³ Paul Soulellis, *Search, compile, publish. Towards a new artist's web-to-print practice*, 23 maggio 2013, in <http://soulellis.com/2013/05/search-compile-publish/>

²⁶⁴ L'elenco completo delle 96 categorie include: *Airline Meals · Airports · Another Self · Apparel · At Work · Bags · Big Fish · Bird's Eyes · Black Bulls · Blue · Bread · Buddies · Cash · Cheques · Cleavage · Coffee · Collections · Colour ·*

vernacolare nell'era del digitale. Un “*lumpen proletariat in the class society of appearances*”²⁶⁵ per Hito Steyerl, sottoproletariato delle immagini in contrapposizione alla classe dominante di mercato, o sorta di eterotopia foucaultiana secondo Cheroux, il vernacolare si sviluppa in maniera autonoma e decentrata rispetto alle istanze di legittimazione culturale, “*sans rareté et sans qualité*”²⁶⁶, e, quantitativamente sovrabbondante, eccede l'arte, pur mantenendo una posizione di alterità; “*lumpenphotographie*”²⁶⁷ per Vaccari, la fotografia vernacolare è un apparato collettivo di immagini dove si evidenzia, all'eclissamento dell'individualità autoriale, la forza di un linguaggio condiviso.

Il numero di volumi stanziato da Schmid è arbitrario ma simbolicamente teso a circoscrivere un terreno d'esercizio potenzialmente infinito: anche l'ossatura della tassonomia²⁶⁸ individuata per l'intervento classificatorio delle immagini si muove sul limite dell'aleatorietà, tra categorie dubbie e criptiche che ricordano, nella loro apparente assenza di correlazione, le nomenclature della fittizia enciclopedia cinese inventata da Borges. Come le classi borghesiane, dietro l'ambiguità e la ridondanza si cela la potenzialità del gioco della catalogazione, il plausibile conciliare, nella vertigine della lista, animali e immagini “*favolosi*”, “*inclusi in questa classificazione*”, “*innumerevoli*”, “*eccetera*”, “*che da lontano sembrano mosche*”²⁶⁹. Con la stessa *levitas* Schmid combina e riassume nei suoi 96 volumi le lunghe, medie e brevi durate dei temi della storia della fotografia, che testimoniano la resilienza di motivi parte di una memoria collettiva storicizzata della fotografia vernacolare, o l'emergenza di nuovi pattern narrativi specifici del milieu digitale, la cui stabilità di arco narrativo necessita ancora di una messa a prova

Commodities · Contents · Currywurst · Damage · Digits · Documents · Dogs · Drinks · Encounters · Evidence · Eyes · Faces in Holes · Fauna · Feet · First Shots · Fish · Flashing · Food · Fridge Doors · Gathered Together · Gender · Geology · Hands · Happy Birthday · Hotel Rooms · Images · Impact · In Motion · Indexes · Information · Interaction · Kisses for Me · Lego · Looking · Maps · Mickey · Models · More Things · Mugshots · News · Nothing Wrong · November 5th, 2008 · Objects in Mirror · On the Road · Parking Lots · Pictures · Pizza · Plush · Portraits · Postcards · Purple · Pyramids · Real Estate · Red · Room with a View · Self · Sex · Shadow · Shirts · Shoes · Silvercup · Sites · Size Matters · Space-Time · Statues · Sunset · Surface · Targets · Television · The Other Picture · The Picture · Things · Trophies · Tropic of Capricorn · Various Accidents · Wanted · Writings · You Are Here.

²⁶⁵ Hito Steyerl, *In defense of the poor image, The wretched of the screen*, Sternberg press, Berlin 2012, p. 32.

²⁶⁶ Clement Cheroux, *Vernaculaires. Essais d'histoire de la photographie*, LePointduJour, Cherbourg-Octeville 2013, p. 13.

²⁶⁷ Franco Vaccari, *Lumpenphotographie*, in AA.VV. (a cura di Roberta Valtorta), *Joachim Schmid e le fotografie degli altri*, Johan & Levi, Monza 2012, pp. 65-67.

²⁶⁸ “Each book is comprised of images that focus on a specific photographic event or idea, the grouping of photographs revealing recurring patterns in modern popular photography. The approach is encyclopedic, and the number of volumes is virtually endless but arbitrarily limited. The selection of themes is neither systematic nor does it follow any established criteria - the project's structure mirrors the multifaceted, contradictory and chaotic practice of modern photography itself, based exclusively on the motto “You can observe a lot by watching”, Joachim Schmid, <https://otherpeoplesphotographs.wordpress.com>

²⁶⁹ Jorge Luis Borges, Margarita Guerrero, *Manuale di zoologia fantastica*, Einaudi, Torino 2015, p. V.

in una più ampia prospettiva temporale. Se, nel ricostruire i lineamenti della pratica vernacolare della “*photographie foraine*”²⁷⁰, Clement Cheroux si è basato su un corpus analogico di un migliaio di immagini disposte lungo l’arco di oltre 150 anni, Schmid ha davanti a sé oltre 50.000 fotografie digitali che rispondono al tag “*Faces in holes*”, a cui dedica un volume, a comprovare la lunga durata di una pratica di fotografia ricreativa. “*Espace d’amusement, de projection autant que de valorisation [...] une evocation pittoresque du dépaysement instantané*”²⁷¹, la dimensione ludica e comica della fotocaricatura resiste e persiste anche nella sua traduzione digitale, sia essa testimonianza di un reale *ritratto-nel-buco* o esito di un fotomontaggio sbrigativo quanto efficace, in un’era della imperversante sofisticazione dell’alterazione dell’immagine.

Comune denominatore linguistico di tutte le sezioni una sorta di elogio dell’immagine imperfetta, perfetta invece nel suo importuno tempismo, testimonianza di una validità narrativa alternativa della “*fautographie*”²⁷² - neologismo coniato da Cheroux di equilibrio linguistico - capace di fornire, attraverso la decifrazione dell’errore specifico, una serie di informazioni più utili sulla relazione tra fotografo e medium. Testimonianze che provano, nella dialettica tra giusto e sbagliato, imperfezione e perfezione, anche la predisposizione del digitale a contemplare le antinomie dell’immagine nitida, ad alta definizione, e di quella “sporca”, granulosa, il feticismo dell’alta qualità come status symbol e la nostalgia per l’effetto low-fi analogico come restituzione di un’autenticità perduta.

La psicopatologia dell’errore, in questo scenario digitale, come il lapsus freudiano, possiede una serie di declinazioni parzialmente accettate e riabilite nella sfera della fotografia “alta”, come il caso dell’ombra del fotografo - tema non a caso protagonista del volume “*Shadow*” - da difetto dell’immagine a forma di autoritratto al negativo.

O, ancora, dimostra disfunzionalità nell’uso tecnico dell’apparecchio passate dall’analogico al digitale, tollerate in virtù dell’indifferenza con cui si riversano le memorie digitali nel *cloud*, lasciando sopravvivere anche le proprie debolezze, come quella presentata in “*Digits*” - le dita sull’obiettivo, nemesi della buona riuscita fotografica - evocata anche in parallelo, nell’ambito del progetto editoriale della *Useful Photography* curata da Erik Kessels, nel volume 13 della serie *In almost every pictures*.

²⁷⁰ Clement Cheroux, *Vernaculaires. Essais d’histoire de la photographie*, LePointduJour, Cherbourg-Octeville 2013, pp. 119-137.

²⁷¹ Clement Cheroux, *ibid.*, p. 123.

²⁷² Clement Cheroux, *L’errore fotografico. Una breve storia*, Einaudi, Torino 2009 ; vedasi anche Mark Nunes (a cura di), *ERROR. Glitch, Noise and Jam in New Media Culture*, Bloomsbury, New York 2010.



Joachim Schmid, *Other People's Photographs - Digits*, 2011

Specifico del digitale è invece il percorso che consegna alla fotografia del cibo il ruolo di elemento pervasivo nell'economia visiva dell'*user generated content*, come testimoniato dal fenomeno mediale del *foodporn*²⁷³. Artificiosamente disposto in favore di camera, o nell'immediatezza di uno scatto testimoniale estemporaneo, il cibo è dato in offerta per immagini al consumo e comunione di sguardi della collettività, prima ancora di essere consegnato al palato.

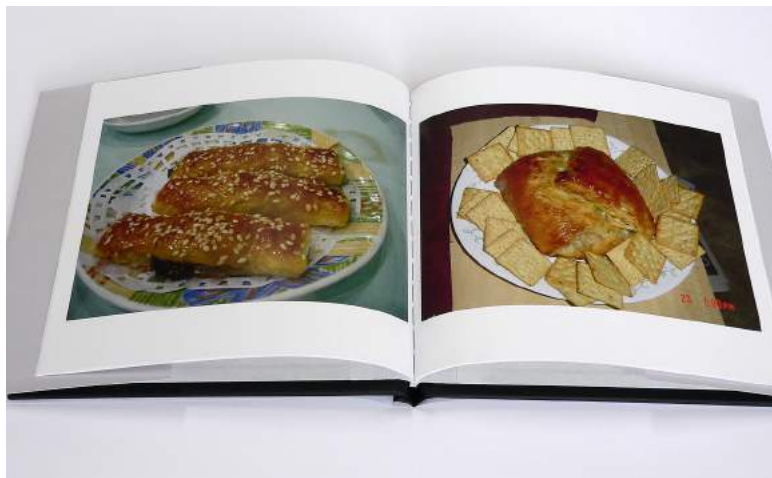
Una nuova natura morta deprivata da qualunque connotazione di *vanitas* o *memento mori*, che invita piuttosto ad un desiderio feticistico di peccati di gola senza sensi di colpa, e che induce una paradossale proliferazione di cibi fotogenici, più belli che forse buoni, per ottimizzare gli scatti alla luce di una loro appetibilità virale. Sushi, ciambelle, cupcake, avocado toast e rainbow cake sono dunque elevati al livello di una pornografia²⁷⁴ visivo-alimentare, declinabile anche in una scala di gradimenti geolocalizzabili (è il caso del volume tematico "*Currywurst*"²⁷⁵), e che possiede anche la sua contropartita di oscenità:

²⁷³ Sofiane Abbar, Hamed Haddadi, Yelena Mejova, *Fetishizing Food in Digital Age: #foodporn Around the World*, International AAAI Conference on Web and Social Media (ICWSM), 2016.

²⁷⁴ Yasmin Ibrahim, *Food Porn and the Invitation to Gaze: Ephemeral Consumption and the Digital Spectacle*, in *E-Politics of Food from Online Campaigning to the Aesthetics of Food Porn*, *International Journal of E-politics*, luglio-settembre 2015, vol. 6, n. 3, p.2.

²⁷⁵ "I checked how many photographs of Currywurst you can find on the internet. There are more than 30,000 photographs online, and these are just the ones that are found by search engines because they are identified by appropriate captions and tags. I would like to mention some more figures, only to avoid a possible misunderstanding. There are not only a lot of photographs of Currywurst on the internet, there are also hundreds of thousands of photographs of other sausages and several million photographs of hamburgers, fish 'n' chips, pizza, sushi, tapas - and many more photographs of everything you may or may not want to see.", Joachim Schmid, *Reloaded Currywurst*, *Photo Sharing: You Can Eat Your Sausage*

l'eventuale discrepanza tra intento estetico e bruttezza obiettiva dello scatto, l'effetto "fail" in cui si combinano l'imperizia fotografica o una sostanziale repellenza del cibo fotografato, come appare nelle immagini del volume "Food".



Joachim Schmid, *Other People's Photographs - Food*, 2011

La mania collettiva del rituale del fotografare il cibo si lega intrinsecamente all'estensione del regime del fotografabile in ottica di una totale condivisione social del quotidiano, che legittima nella sua orbita una serie di prassi altrimenti apolide nella produzione culturale. Permane un senso di costante stupore verso il mondo visto attraverso la protesi fotografica, da non intendersi come meraviglia tecnica quanto testimonianza della straordinarietà della soggettivazione del proprio sguardo sul mondo.

Ad ogni fotografia postata in rete è sottinteso e sovrascritto, a prescindere dall'anonimità o invisibilità dell'autore, e dalla libera circolazione delle immagini, l'aggettivo possessivo: il *mio* tramonto, il *mio* cappuccino, la *mia* esperienza davanti alla Gioconda, fino all'apoteosi della circolarità del *mio* sguardo su *me* stesso nel selfie.

Alla luce di questa soggettivazione del punto di vista, le fotografie degli altri non sono soltanto un talvolta risibile o patetico compendio di immagini disfunzionali, ma uno strumento che restituisce il "modo di vedere" degli altri, immedesimandosi nelle memorie altrui che, nella dimensione del network, sono parte integrante di un'iscrizione memoriale

and Have It, Too, in Joan Fontcuberta (ed.), *¿Soñarán los androides con cámaras fotográficas? - Do Androids Dream of Cameras?*, La Fábrica/Ministerio de Cultura, Madrid 2008.

condivisa²⁷⁶, come per gli insetti eusociali. Proprietà restitutiva dello sguardo tipica della riproduzione fotografica, come magistralmente già dimostrato, prima della catalogazione enciclopedica di Schmid, nel lavoro del 1967 di Paolini, da quel twist concettuale che cambia un ritratto di Lorenzo Lotto, tramite intervento *postfotografico*, nello sguardo rivoltogli dal suo giovane soggetto.

Se l'operazione delle *Other's People Photographs* muove dall'eterogeneo al particolare, dal rumore alla narrazione, delegando al fruitore, tramite la materializzazione *on demand* cartacea del progetto enciclopedico, la scelta di guardare o meno alla complessità caotica attraverso il filtro critico di un provvisorio sistema d'ordine, Erik Kessels, come Schmid grande estimatore e frequentatore dell'immaginario vernacolare, nell'installazione *24 HOURS IN PHOTOS* (2011) procede in direzione opposta. Re-materializza l'impressionante totalità della maratona fotografica di una qualsiasi giornata digitale, imponendo allo spettatore il confronto fisico, nella saturazione degli spazi espositivi, con una mole ingombrante ma difficilmente tangibile, dimostrando il peso schiacciante di un ecosistema dell'abbondanza.



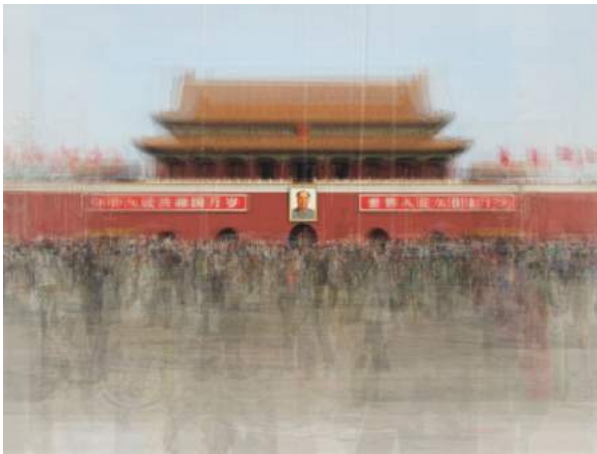
Erik Kessels, *24 Hrs In Photos*, 2012

Un'ulteriore forma di scavo nelle immagini digitali, esplicitata in scandaglio virtuale e

²⁷⁶ "The image-producing collective called humankind has the opportunity to get a much better picture of itself than ever before. We may have wondered what the photographs of all these Japanese tourists visiting Europe look like. Now we have a chance to look at them. We can also have a look at the pictures the Japanese take when they are not traveling.", Joachim Schmid, *Reloaded Currywurst, Photo Sharing: You Can Eat Your Sausage and Have It, Too*, in Joan Fontcuberta (ed.), *¿Soñarán los androides con cámaras fotográficas? - Do Androids Dream of Cameras?*, La Fábrica/Ministerio de Cultura, Madrid 2008.

restituzione analogica, emerge dall'operazione *Photo Opportunities* (2011-2013) di Corinne Vionnet, che opta per l'esplorazione di un singolo ambito, quello della fotografia turistica amatoriale, come verifica di un postulato visivo contemporaneo.

Il database di Flickr consente l'immediata visibilità di una dimensione collettiva dell'esperienza condivisa via social tale da ridefinire lo sguardo stesso sul mondo, reso più accessibile dalla tecnologia, e costantemente nel mirino dello sguardo predatorio della fotografia. Un mondo come potenziale occasione fotografica, un qualcosa che è già stato ripetutamente e infinitamente fotografato senza sosta, qualcosa che esiste e appare solo in funzione di essere fotografato. Le *photo opportunities* sono allora i palinsesti visivi, d'impressionistica memoria, ottenuti sovrapponendo metodicamente, luogo per luogo, monumento per monumento, le migliaia di immagini amatoriali scattate, geotaggate e condivise su Flickr, che l'artista riconduce dall'immateriale della rete alla tradizionalità del *salon* contemporaneo delle gallerie. Si passa sempre attraverso un monumentale tentativo di visione e re-visione del materiale visivo grezzo della rete, coadiuvato dall'algoritmo archivistico nello spoglio del catalogo digitale. Lo scorrere naturale degli esiti della ricerca consente un primo affioramento di convenzioni rappresentative ricorrenti: l'allineamento ed il convergere dello sguardo in un ideale punto di vista fotografico - che quasi normativamente corrisponde ad un'eredità della prospettiva centrale rinascimentale - è l'incipit di una prova ontologica di affermate e riconosciute formule visive condivise. Su questo impianto visivo l'artista ricuce in un'unica matrice tutte le ricorrenze fotografiche correlate al singolo luogo: ogni immagine si sovrappone e sedimenta sulle precedenti, in una concatenazione continua tra calco dell'esperienza e calco dell'idea del luogo.





Corinne Vionnet, *Photo opportunities*, 2011-2013

Al contempo, l'effetto di *panning* generato dalla postproduzione di questo palinsesto decostruisce la finalità primaria della destinazione d'uso delle immagini, coincidendo con la nemesi per eccellenza della foto turistica. Nella sommatoria delle trasparenze, l'alternarsi di condizioni meteorologiche o luministiche diventa irrilevante di fronte al monolitico emergere della sagoma di uno "spirito" percettivo dei luoghi, un *genius loci* ridefinito dalla standardizzazione dello sguardo collettivo. L'esito formale è di un pittoricismo "impressionista", ma se per l'impressionismo l'incontro con la fotografia aveva costituito l'innescò di una rivoluzione copernicana del primato della singolarità

dell'esperienza percettiva rispetto alla fissità del soggetto, subordinato a pretesto d'indagine pittorica, la contemporanea consunzione fotografica ripristina una gerarchia tradizionale di valori.

Il soggetto è importante, rassicurante *comfort zone* che conferma l'appartenenza a un sistema di riferimenti condivisi e condivisibili. La ripetitività meccanica rifonda la perduta aura nel rituale online: il turista stesso è operatore di montaggio e inquadratura tali da far collimare il proprio scatto ricordo di un sito "patrimoniale" con l'archetipo autoalimentato dalla rete stessa. Una pratica sociale che oggi assume una proporzione tale da far impallidire quello che per i non nativi digitali rappresentava una vera e propria punizione dantesca inflitta al rientro da un viaggio: il rito della proiezione delle diapositive. Al contempo, la sfocatura formale insinua un sottile fastidio, una sensazione di miopia che interroga lo spettatore sull'effettiva incapacità contemporanea di mettere a fuoco un'esperienza in assenza del filtro fotografico. Sono dunque le immagini a plasmare il nostro modo di vedere il mondo, come risulta particolarmente ed emotivamente evidente nella resilienza dell'immagine dello skyline di New York pre-attentato terroristico del 9 settembre 2001.



Corinne Vionnet, *Photo opportunities*, 2011-2013

Rispetto all'oggetto visto si tratta di ombre platoniche, tremolanti apparizioni confuse sullo sfondo della caverna digitale, tanto più autentiche quanto più prossime a ricalcare l'ombra di un'immagine mentale e collettiva della Torre di Pisa: il sovrapporsi di queste

conferma l'appropriazione del luogo, del concetto. “*Gli idoli della caverna ...ci fanno credere che le cose somigliano a ciò che abbiamo appreso e alle teorie che ci siamo formati*”.²⁷⁷ L'effetto di sfocatura e movimento sussume nell'immagine la dimensione paradossale della fotografia digitale, legata all'hic et nunc dello scatto ma privata di una concreta temporalità materiale, costantemente rigenerata ad ogni evocazione tramite tag. In questo spazio sospeso le immagini della serie evocano una testimonianza seminale della fotografia: lo scatto di Daguerre del “Boulevard du Temple” (1838), storicamente considerato come primo - involontario? - documento fotografico di una persona. La strada parigina, trafficatissima, è apparentemente deserta, i passanti non hanno “impressionato” la lastra, nella lunga durata dello scatto, con le traiettorie del loro movimento nello spazio urbano: dell'umanità l'unica traccia è data dalla fissità statuaria del lustrascarpe all'opera. Nelle *Photo opportunities* la presenza umana è una scia data dalla sommatoria di un fluire di momenti fotografici estremamente differenti nel tempo. Passato e presente si sovrappongono in maniera non contraddittoria, ricostruendo le tracce di un passaggio e di una presenza che prende vita e diventa dinamica, non più frammento disseminato e immobile.

Paradossalmente l'operazione della Vionnet mostra caratteri formali condivisi con le esperienze di alcune recenti ricerche di computer vision, che evidenziano, nella soluzione di una sommatoria statistica di immagini, la *average image*, uno strumento funzionale per insegnare alla macchina una forma intuibile delle cose, e offrire alla sua intelligenza artificiale l'opportunità di avvicinarsi all'occhio e al pensiero umano: estraendo un'idea dalla pluralità, e insufficienza, delle singole forme.

Apparentemente la mancanza di definizione conduce i *jpeg* (2004-2007) di Thomas Ruff ad un analogo esito di *fuzzyness* formale. Sostanziale invece la divergenza del portato concettuale dell'operazione, dove l'estetica è finalizzata tautologicamente a *rappresentare la rappresentazione* delle immagini digitali, a “*mostrare in alta definizione gli effetti della bassa definizione*.”²⁷⁸ Ricorrendo esclusivamente a materiale iconografico trovato²⁷⁹, Ruff intende individuare “*images or types of image that stand for 10 or 50 or 100 other images - in Germany we call it exemplarisch or “exemplary.”*”²⁸⁰. Equivalenti

²⁷⁷ Michel Foucault, *Le parole e le cose*, Rizzoli editore, Milano 1967, p. 65-66.

²⁷⁸ Antonio Somaini, *Estetiche e politiche della bassa definizione: Thomas Hirschhorn, Jacques Perconte, Thomas Ruff, Hito Steyerl*, in *Estetica. studi e ricerche*, 2/2015, Aracne editrice, p. 51.

²⁷⁹ Vicki Goldberg, *In Conversation: Thomas Ruff with Vicki Goldberg*, in *The Brooklyn Rail* (1 giugno 2005), www.brooklynrail.org/2005/06/art/thomas-ruff

²⁸⁰ “*Most of the images were taken from the Internet. [...] What I did was alter their pixel structure, enlarging them,*

simbolici, capaci di correlarsi ad un'intera categoria di eventi, i contenuti delle immagini della serie contemplano il catastrofico e l'idilliaco, i disastri dell'uomo e della natura, in una rarefazione visiva che, per Somaini, trattiene il "*carattere atmosferico*" delle immagini digitali, "*della loro natura leggera, dispersa e diffusa, della loro capacità di circolare rapidamente attraverso quell'immenso ambiente in costante trasformazione che è la rete, cambiando continuamente di definizione e quindi di temperatura*"²⁸¹.

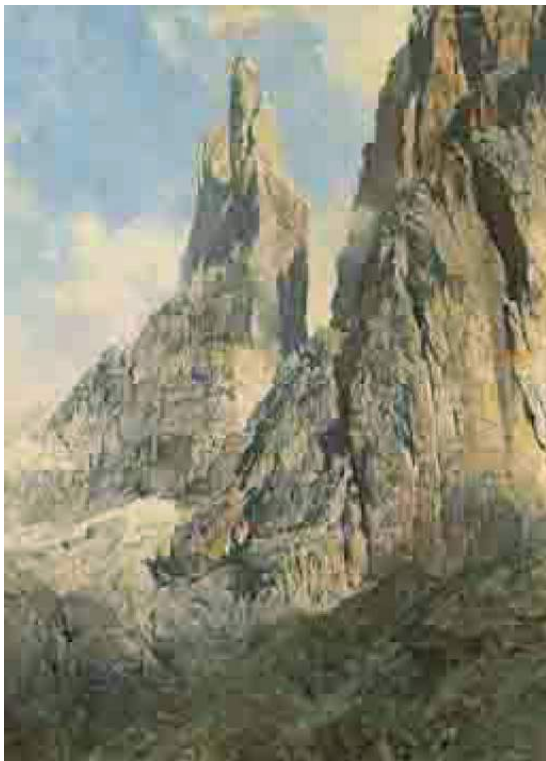
L'evocazione di una tecnica della sfocatura e del suo esercizio artistico, in una linea che riaffiora, da Turner all'impressionismo a Gerard Richter, ristabilendosi nella fotografia del *pictorialism* di Stieglitz, viene traguadata e diventa appannaggio dell'espressione tecnica, in una nuova teorizzazione concettuale. Non è al vago e all'indefinito come immagini simboliche di una realtà altamente indecifrabile e soggettiva che afferiscono i *jpeg*, ma mirano alla rivelazione nitida della realtà, oggettiva, della forma digitale delle immagini.

Il chiasmo tra basso formato di risoluzione del file fotografico e grande formato di stampa, in una sequenza di compressione ed ingrandimento, deflagra il portato semantico dell'immagine lasciando visibile lo scheletro della matrice digitale. Ruff forza oltre il limite un "materiale", il *jpeg*, a priori già limitato, in perdita - *lossy* - in quanto formato *standard* di compressione: oltrepassata la linea di un rapporto di ingrandimento considerato otticamente "senza perdita", la perdita stessa diventa il soggetto centrale dell'immagine.



sometimes changing the color slightly.", Thomas Ruff, in Guy Lane, *Thomas Ruff Interview*, Foto8 (24 ottobre 2009) www.foto8.com/live/thomas-ruff-interview

²⁸¹ Antonio Somaini, op. cit. p. 51.



Thomas Ruff, *JPEG*, 2008, dettaglio

La retorica del jpeg è quella di “*reducing an image’s file size to the minimum while magically suppressing attention to that loss*”²⁸². Concettualmente articolato in negativo, il jpeg scarta e omette in maniera irreversibile tutte le informazioni che il suo algoritmo - la formula della trasformata discreta del coseno - ritiene pleonastici *redundant data* di un’immagine. Sfrutta il limite della macchina della visione umana, calcola il margine di impercettibilità delle gradazioni simili di luminanza e colore, e ne restituisce una sua interpretazione di semplificazione riduttiva basata sulla previsione dei valori di un pixel in correlazione a quelli limitrofi. La perdita di informazioni stabilita per via computazionale, in complicità con la predisposizione dell’occhio a lasciarsi ingannare nella percezione a distanza, sono i compromessi necessari di un ecosistema visivo in cui il potenziale di sopravvivenza di un’immagine è determinato dalla sua leggerezza e leggibilità standardizzata.

Ruff sceglie di stressare il più possibile l’immagine digitale, di agire a sua volta come algoritmo di compressione: la riduce, la depriva, ne strappa la maggior quantità possibile di dati, ne rimuove la *qualità*, e la porta fuori dallo schermo nella sua nudità.

Ingrandita oltre i due metri, la pasta dell’immagine digitale si rivela come impasto geometrico e monumentale di pixel. Se nel contesto del dinamismo digitale la perdita di dettagli è un danno collaterale trascurabile, nella ri-materializzazione immobilizzata e parietale dell’immagine artistica domina la percezione dell’immagine. La ridondanza accorpata dall’algoritmo si aggrega in campiture, parcellizzazioni e lotti cromatici che inducono l’occhio alla naturale propensione della ricomposizione percettiva, adombrata però dal sottile senso di frustrazione dovuto alla disattesa dell’aspettativa della consueta definizione delle immagini, alterata dalla dimostrazione per ingrandimento del principio che quotidianamente coinvolge e uniforma, nella grammatica computazionale e metaforica della compressione delle informazioni, l’idillio e la tragedia, il naturale e l’umanamente disastroso.

Il processo dei jpeg di Ruff è una metodologia portata sistematicamente all’estremo e irreversibile: non ci sono files ad alta definizione della serie, possibili solo nel caso di una eventuale riproduzione fotografica delle singole opere. Gli originali esistono solo nel formato compresso, esigui files che oscillano tra 75 e 150 kb, accessibili solo previo acquisto dei diritti di riproduzione in quanto opere d’arte.

In questa natura simbolica, i jpeg di Ruff si distanziano da tutti gli altri analoghi della

²⁸² Daniel Palmer, *The rhetoric of the jpeg*, in Martin Lister, *The Photographic Image in Digital Culture*, Routledge, New York 2013, p. 154.

rete, rompendo l'illusione di una retorica della democrazia, uguaglianza e immaterialità del digitale, riconfermando che la costruzione del valore di un'immagine è sempre operazione dei sistemi che la gestiscono - quello artistico, e quello dell'apparato tecnico computazionale - e non pertinenza dei suoi fruitori, drasticamente privi della distanza necessaria per leggere chiaramente la portata dell'inganno.

AI LIMITI DELL'IMMAGINE

HEALING/TOUCHING IMAGES

*Non è forse di un'immagine sfuocata che abbiamo bisogno?*²⁸³

Si può coprire e oscurare con drappi critici, o girare al muro, ma la fotografia, anche nella sua filiazione digitale, è soprattutto uno specchio della cosa reale che intercetta. E indubbiamente la realtà non è luogo della perfezione, che, da Platone in poi, è sempre pertinenza piuttosto dell'idea. La pelle, ad esempio, è un luogo che riassume la conflittualità tra realtà e perfezione: a livello concettuale, è un rivestimento liscio e continuo; da vicino, è un tessuto eterogeneo e discontinuo, a suo modo drammatico. Pori, capillari, escoriazioni, vene in trasparenza, rossori, cicatrici, un'elencazione fotografica pura e macroscopica del dermatologico può interessare ed affascinare giusto gli specialisti. Solo per astrazione e simulazione torna ad essere liscia, esteticamente rassicurante: nella pelle della scultura, nel volto della Garbo e delle star hollywoodiane avvolte dall'alone mistico (alias il trucco del filtro flou davanti all'obiettivo) della celebrità divistica, nelle pubblicità dei prodotti di bellezza dove i pori miracolosamente non esistono. Ovvero, solo attraverso l'artificio o l'artificiale si ottiene la possibilità che la componente di realtà insita nell'esperienza fotografica - la *texture* obiettiva della pelle - si ricomponga in maniera rassicurante ed esteticamente godibile: operazione che però non incide in maniera *embodied* sull'oggetto - una vera eliminazione radicale dei pori dall'epidermide della modella - ma solo sulla sua rappresentazione.

La post-verità della postproduzione trasforma qualunque esperienza nel suo alter ego fotogenico, avvolgendolo in un'epidermide patinata, tessuto liscio e privo di difetti, o scatenando il suo *doppelgänger*, a cui esaspera e deforma i tratti, i pori diventati voragini. Che sia usata nell'ottica della derealizzazione o della strumentalizzazione, l'interferenza postproduttiva induce a dimenticare di quel contatto pungente e potente con il reale che incarna l'autentica forza della fotografia.

Photoshop esprime in formato desktop la filosofia della perfettibilità e alterabilità delle immagini, offrendo la possibilità tecnica di adeguarle ad una mimesis dell'idea o del senso posseduti della realtà. Le fotografie portano nella superficie una quantità di *disturbi*, impressioni del reale, che è necessario rimuovere con strumenti dal significativo e

²⁸³ Wittgenstein, *Ricerche filosofiche*, n. 71.

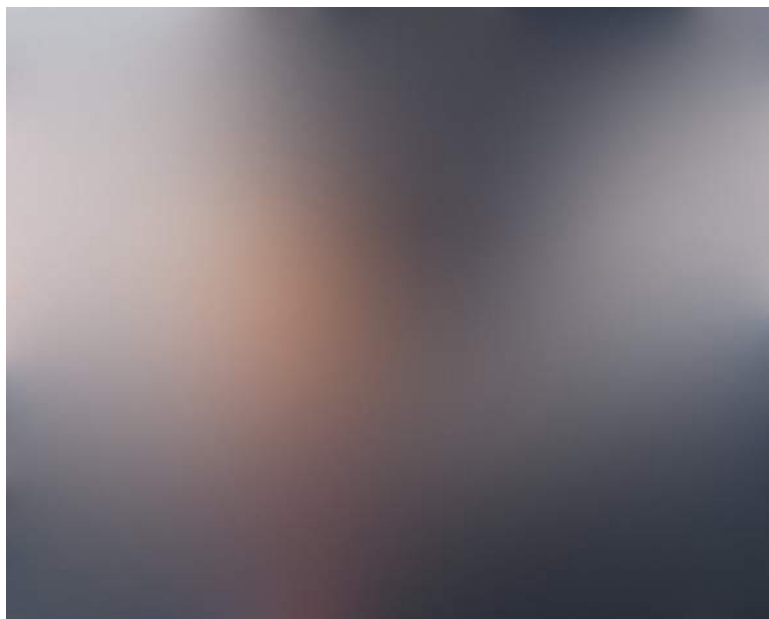
fideistico portato metaforico: la bacchetta magica, il pennello correttivo, la toppa e il timbro-clone sono gli intermediari dei riti di guarigione della fotografia dagli accidenti del reale (e dell'imperizia tecnico-fotografica). Quasi ogni selfie postato su internet potrebbe essere letto come un ex-voto al potere miracoloso di Photoshop.

Affidandosi alle promesse della taumaturgia offerta dal software, Costant Dullaart recupera da internet una serie di immagini di famose catastrofi e disastri, naturali e umane, e prova a porvi metaforicamente rimedio. Porta all'estremo l'applicazione del pennello correttivo, strumento dedicato alla rimozione di zone limitate dell'immagine tramite campionamento cromatico e sfuocatura, trascinandolo come filtro sull'intera immagine, facendo tabula rasa dell'evento rappresentato. Il risultato è una guarigione radicale: l'immagine è *healed*, come ribadisce in ciascun titolo dell'operazione (*Healing*, 2010-2012), risanata dall'epurazione dal referente scomodo, di cui rimangono vaghi aloni cromatici, e può presentarsi come autonoma e innocua campitura tonale su cui rilassare lo sguardo. È palese che Dullaart non stia traendo del pittorico dalla pasta digitale dei pixel dell'immagine, ma una metonimia per immagini e gioco di parole: il pennello correttivo aggiusta in senso lato anche il problema rappresentato, eliminandone totalmente la testimonianza visiva, che permane solo nella citazione della didascalia.

In una società assillata dalla visibilità come prova autentica dell'esperienza, l'invisibile, e non tanto l'indicibile, è il limite, il vero demone incarnato del dubbio: il fatto non sussiste senza corpo visivo del reato. Il processo di eliminazione del soggetto dell'immagine come conseguenza di un eccesso di funzionalità del software è allora un *accidente positivo*²⁸⁴, secondo la logica dell'errore proposta da Virilio, che mette a nudo una condizione del sistema: l'esercizio della postproduzione, sempre più connaturato, invisibile e quotidiano, nello scenario della creazione e percezione delle immagini, dall'apparentemente innocua miglione estetica di uno scatto alla costruzione di una fake news. L'artista può allora partire dallo stesso strumento per rivelarne il meccanismo e l'inganno. Affinché l'effetto emerga con evidenza serve una rottura con l'ordinario, già connivente con il fotoritocco: prende l'immagine esemplare, a statuto eccezionale, della *catastrofe*, e ne dimostra la convertibilità tecnica in un suo opposto, una sorta di luogo atmosferico di rarefazioni cromatiche, un tramonto sintetico di quieta leggibilità estetica. Attraverso l'improbabile sublimazione filtrata del disastro, può dunque provare a guarire *"the medium and the user, providing a different understanding of its potential, limitations"*

²⁸⁴ Paul Virilio, *The accident of art*, Semiotext(e), New York 2005, pp. 58-63.

and biases.”²⁸⁵.



Constant Dullaart, *Healed: Deep Water Horizon. Imagery of a burning oil platform in the Gulf*, 2011



Constant Dullaart, *Healed: Tōhoku earthquake and tsunami in Japan*, 2011

²⁸⁵ Domenico Quaranta, *Healing the Media*, Fabio Paris Art Gallery, maggio 2012

La sfuocatura correttiva del pennello di photoshop, o la sua paletta di alleati del fotoritocco, sono solo alcune delle molteplici sfumature digitali del camouflage dell'epidermide dell'immagine, della sua intima connessione con una realtà che, in maniere differenti, disturba.

La *pixelizzazione* è la forma più diffusa e meno sofisticata dell'alterazione, meno pittorica e più legata alla costituzione della trama computazionale dell'immagine: proprio per questo più versatile e pervasiva, capace di sovrascriversi nelle immagini statiche come in quelle in movimento. È una forma di censura, che si autogiustifica in nome di una paternalistica protezione di una sensibilità che le immagini sono sempre inclini a turbare: quella dei dati *sensibili* della persona ritratta, in nome della privacy, quella del pudore, della morale o della tolleranza dello sguardo dello spettatore.

Evitando di mostrare, la pixelatura aggiunge altro, oltre a quanto nasconde. Dietro al filtro ammette implicitamente che qualcuno abbia visto, abbia giudicato quanto veduto come inadatto, e si sia fatto carico della responsabilità di renderlo *parzialmente* invisibile: solo in parte, perché la sua natura non è quella dell'indicibile, del *troppo*, della rimozione o della negazione, ma del blando, dell'accenno, del *comunque*. La pixelizzazione è una lente puntata sul dettaglio di disturbo, che sia una targa, un cadavere, un marchio di sigarette o un atto sconcio, che lo spoglia del reale, proprio come promettevano gli occhiali a raggi x in vendita sui cataloghi per corrispondenza, e lo denuda nella forma musiva propria del digitale. Pixel era l'immagine alla sorgente, e pixel ritorna, meno conturbante, nel flusso delle immagini.

Per Thomas Hirschhorn, "*pixels stand for authentication: authentication through authority*"²⁸⁶. Una cifra digitale che riallaccia l'immagine al suo compromesso effetto di realtà in una paradossale dimostrazione per negazione: l'accertamento che ci sia ancora qualcosa di troppo scomodamente vero, per essere posto sotto la luce dell'ipervisibilità mediale.

Certamente l'autorità della pixelizzazione non ha un'onnipotenza panottica nella vastità di internet: le fotografie di cui fa uso Hirschhorn, nel ciclo di lavori di cui *Pixel-Collage* (2015)²⁸⁷ rappresenta la conclusione, stazionano in rete, in acque più o meno profonde, nella crudità del loro portato iconico, a portata di download. Sono le immagini brutali di

²⁸⁶ Thomas Hirschhorn, Hirschhorn, "Pixel-Collage", testo presentato in occasione della mostra *Pixel-Collage* presso la Galerie Chantal Crousel, Parigi (9 gennaio — 26 febbraio 2016); <http://www.contemporaryartdaily.com/2016/02/thomas-hirschhorn-at-chantal-crousel/>

²⁸⁷ *Ur-Collage* (2008) *Collage-Truth* (2012), *Easycollage* (2014), *Pixel-Collage* (2015) e il video *Touching realities* (2012).

cadaveri, corpi squarciati e straziati, a pezzi, delle vittime anonime dei conflitti recenti, immagini che esistono e proliferano nell'ecosistema visivo a diversi livelli, per esigenze di cronaca, politiche del terrore - il *cloning terror* teorizzato da Mitchell²⁸⁸ - o per un loro orribile e nichilistico consumo gratuito: “Il terribile di oggi - la guerra, i massacri di civili, i carnai - è diventato esso stesso una merce, e ciò per immagini interposte”²⁸⁹

Su queste immagini crude, portate fuori dallo schermo e tradotte in stampe di grande formato, l'artista ricuce un processo di pixelizzazione manuale invertita, dove il soggetto pixelato è un “altro” rispetto alla scena. Non più una politica digitale e automatizzata di gestione della visibilità delle immagini, ma una ricollocazione forzata delle dinamiche dello sguardo sulla superficie fotografica.

La censura artigianale inventa sagome, sottolineate dalla pixelatura, e lascia invece nella luce della definizione le zone più agghiaccianti: nella piena visibilità, l'ultimo scampolo rassicurante dell'immagine resta proprio la parte censurata, zona franca su cui concentrarsi, lasciando fuori fuoco l'orrore del reale circostante. Perché si è sicuri di essere in presenza della realtà, convinti più dall'equazione *pixel=autenticità* che dalla prova visiva, laddove non si scomodi censura per qualcosa che non sia autenticamente indicibile e in-mostrabile.



Thomas Hirschhorn, *Pixel-Collage* (dettaglio), 2015

In *Touching reality* (2012) non c'è alcuna via di fuga dalle immagini, il cortocircuito tra visibilità e invisibilità diventa insopportabilmente tangibile. Una mano femminile indugia sulla superficie di un touchscreen, sfoglia una sequenza di fotografie, le ingrandisce in un automatismo ormai schematico, e le dilata al punto in cui la grana si disfa in una massa

²⁸⁸ W. J. T. Mitchell, *Cloning Terror: the war of images, 9/11 to the present*, The University of Chicago Press, Chicago 2011.

²⁸⁹ Georges Didi-Hubermann, *Immagini malgrado tutto*, Raffaello Cortina, Milano 2005, p. 94.

di pixel condotti ai limiti della s-definizione. La passeggiata aptica delle dita passa indifferente sopra corpi martoriati, scomposti come pupazzi eviscerati delle imbottiture, ne esplora la carne in tutta la potenza esasperata dallo zoom con la *nonchalance* di un'assuefazione anestetizzata. Di nuovo il repertorio delle immagini trovate da Hirschhorn ripercorre tutte le gradazioni dell'orrore della realtà sconcertante che popola i bassifondi della rete. Sono affollate da cadaveri ridotti a carcasse, corpi disumanizzati, arti e viscere, una macelleria di immagini senza pietas e private dell'empatia dello sguardo.



Thomas Hirschhorn, *Touching reality*, dettaglio (2012)

Si subiscono passivamente o si guardano con dubbio o morbosità, strappate dal referente e gettate nella ridondanza di una circolazione nemmeno troppo clandestina. Sono immagini inguardabili, che infrangono un tabù di liceità del vedere pubblico, nude senza lo scudo dei pixel, e “fanno effetto” senza smuovere azioni di risposta. Immagini, “*malgrado tutto*”, dove l’intonazione di quel “malgrado” appare tuttavia diversa rispetto alla forza dell’enunciazione evocata dalle immagini chiamate in causa da Huberman, così profondamente ancorate al loro contenuto memoriale, storico, etico, alla loro esigenza testimoniale *malgrado* il rischio e l’orrore di ciò che si attestavano a documentare.

La tragedia delle immagini *orribili*, proliferanti e reiterate serialmente in rete, è quella di una banalizzazione e accettazione del loro consumo malgrado il contenuto, malgrado il loro essere strappate dalla storia, da una responsabilità etica, da qualsiasi possibilità di memoria altra se non la constatazione di una continua flagranza di reato verso l'uomo. Persino nell'esasperazione di una ipervisibilità sanguinolenta e tangibile, la texture digitale delle immagini mostra nuovamente la parvenza e la superficie della materia stesa, non sottratta dalla realtà, ma che ne costruisce il tessuto stesso.

Il corredo di strumenti evocati dalla suite di Photoshop suggerisce di plasmare artisticamente il tessuto di questa superficie, simulando l'interazione del gesto pittorico. Ma se questo parte dalla realtà e procede per sottrazione e sostituzione, nella pittura si aggiunge materia sul nulla per vedere, per ottenere carne e figura di nuovo viva. Un nulla che è anche il limite dell'incarnazione dell'orrore, della carne e del sangue, che non è estraneo al linguaggio artistico. È nella carne dilaniata da Saturno nell'omonimo quadro di Goya (1821-1823), in una pittura che si fa orribile, sanguinolenta e livida traduzione dell'informe che sottintende, estremamente moderna nel suo disfacimento gestuale.



Francisco Goya, *Saturno devorando a su hijo*, dettaglio, 1821-1823



Francisco Goya, *El tres de mayo de 1808*, dettaglio, 1814

Emerge nella stesura pittorica del sangue sotto i corpi dei fucilati del tre maggio (1814), nella sua capacità di rendere sinteticamente evidente la scontata proprietà di un fluido che si coagula, scurisce, viene assorbito dal terreno, e di farne elemento testimoniale dell'evento descritto. Ancora, è nelle catastrofi sublimi di Turner. È anche il linguaggio di Bacon, di spasmi, grida, carne macellata e deformata, che all'assedio della realtà risponde "*strappando la figura al figurativo*", sfigurandola in una catastrofe²⁹⁰ pittorica. Il pixel è pulito, nitido, rassicurante; se la pittura e l'immagine turbano, il pixel è protettivo, una stenografia codificata della realtà. Nelle fotografie scelte da Dullaart la catastrofe è già avvenuta, l'intervento del software e della postproduzione sono realmente salvifici e lenitivi atto spirituali, non più subordinati al reale. Ciò che manca al digitale è quella possibilità posseduta dalla pittura di incarnarsi in una profondità stratificata che che parte dal nulla e si stratifica, stravolge e rivoltando la superficie.

Ogni intervento di postproduzione digitale può essere sempre e soltanto operazione di superficie: forma che per definizione matematica non possiede spessore, e anche se alterata, manipolata, toccata o guarita, non può essere pienamente attraversata, *incarnata*, dal gesto artistico, ma solo mostrata.

Si ferma dunque su un limite, da cui proviene e comunque ritorna sempre, l'immagine: interfaccia che separa il visibile dall'invisibile, il dicibile e l'indicibile, dietro la cui ineffabilità forse non c'è davvero nulla, come sostiene il lascito sulla soglia della morte del protagonista della tavola 69 dei *Desastres de la guerra* di Goya.

O, al massimo, potrebbero esserci dei circuiti computazionali, che, come gli insetti dell'apertura, ci guardano affannarci, immagini tra le immagini

²⁹⁰ Gilles Deleuze, *Francis Bacon. Logica della sensazione*, Quodlibet, Macerata 2011, p. 168.

IL MONDO NOVO

Alla fine del XVIII secolo, negli affreschi per la sua dimora di Zianigo, Domenico Tiepolo immagina di vedere il suo pubblico voltarsi e dargli le spalle per dedicare l'attenzione alla novità dell'immagine proiettata nella tenda, *il mondo novo* del cosmorama²⁹¹.



Tiepolo, *Il mondo novo*, 1791



Erik Kessels, *24 Hours in Photo*, 2012

²⁹¹ Per un'analisi del quadro vedasi Adriano Mariuz, *Tiepolo*, Cierre Edizioni, Verona 2008, pp. 93-98.

Così l'artista si volge oggi verso le immagini prodotte con l'artificio della macchina e guarda, con il pubblico, quel seduttivo proporsi di ombre digitali: non è più davanti al pubblico, ma è al suo fianco in un'apparente democratizzazione, condividendone il medesimo orizzonte dello sguardo su fantasmagorie altrui.

Si tratta di una rinuncia al ruolo "divino" dell'artista capace di produrre dal nulla, una ecologica astensione di fronte alla pletrica iperproduzione di immagini - *nessuna nuova immagine finché non si siano esaurite tutte*²⁹², è il motto di Joachim Schmid - per limitarsi a gesti più prosaici, raccogliere e, semmai, modificare.

Ma non è poco nemmeno questo, nel flusso continuo che nutre la rete e che la stessa ridistribuisce. Il sistema ha generato demiurghi meccanici - piattaforme, software, algoritmi - capaci di ordinare quella materia costituita da infinite forme: come ogni altro utente l'artista ha a disposizione questi paesaggi protetti in cui operare.

In ognuno degli ambienti l'artista, se può e vuole ancora chiamarsi così, trova spazio specifico d'azione: lavora accanto al prosumer, ne accetta le abitudini, a volte condividendo acculturazioni tecnologiche; sfrutta le correnti interne, si fa surfer o troll; fa da apripista o pioniere in quei territori, incanalando attese o bisogni. Anche il vocabolario dei gesti e delle possibili azioni con le immagini è il medesimo, articolato sulla strategia pervasiva della post-produzione, della disseminazione e proliferazione di contenuti predisposti in partenza alla manipolazione. Nel muoversi coordinato dello sciame digitale, l'artista accetta di appartenere alla comunità degli attori della rete, anche guidandola, o leggendone i vizi, subendone, a volta, le scelte, per modificarle: poco, tanto, quanto basta per individuare, evidenziare falle di un sistema tendenzialmente perfetto malgrado l'imperfezione degli utenti.

Allora se l'utente individua, con il gusto dell'alunno che coglie l'insegnante impreparato, apparenti errori, lui è lì pronto a sottolinearli²⁹³, raramente come denuncia ma insinuando semmai la possibilità di ripartire da quel particolare per proporre una inattesa svolta estetica, attraverso complessità artatamente involute, ricreando insieme, immagini, ombre, paesaggi. E in questi ricompare anche la figura umana, prima subissata dall'infinita declinazione compulsiva del sé digitale, anzi sfrutta le ultime

²⁹² Joachim Schmid, *Keine neuen Fotos, bis die alten aufgebraucht sind*, <https://fotokritik.wordpress.com/2008/11/08/keine-neuen-fotos-bis-die-alten-aufgebraucht-sind/>

²⁹³ Per un'analisi approfondita dell'estetica dell'errore nel digitale vedasi Rosa Menkman, *The Glitch Monument(um)*, Network Notebooks, Amsterdam 2011

censure di un politically correct del sistema per far scattare l'attenzione dove questa era perduta.

Si può credere ad una generosa rinuncia al ruolo dell'artista in funzione di una possibilità di operare all'interno di questo sistema, insieme agli utenti, per denunciarne l'immenso potere e le poche debolezze? Facile constatare invece che la seduzione dell'individualità si palesi anche online, dove gli artisti ricorrono agli stessi canali da cui attingono per gestire e promuovere il proprio lavoro, progettando la propria immagine digitale come *"a streaming feed that transform the artist's identity to a recognisable brand"*²⁹⁴, volta a catturare l'attenzione e l'engagement di un pubblico strumentale alla propria certificazione autoriale. Conferma che può garantire una diaspora offline del proprio lavoro, testimoniando ancora una volta la resilienza del contesto espositivo tradizionale e del mercato, che, come in precedenza per il concettuale, non tarda ad escogitare modi convenienti di incanalare anche l'immateriale. E allora l'immagine è di nuovo *quadro*, l'artista è riportato in una parte altra rispetto al suo pubblico; ma anche se si sforza di collocarsi dall'altra parte del dispositivo di cattura, il suo gesto, il suo volersi riconoscere tra gli altri ripresi finiscono per sottolineare la realtà di uno schermo, di un vetro, di una separatezza.

Una separazione che, nel tentativo di definire una provvisoria concettualizzazione critica dello scenario contemporaneo, si esprime anche in termini linguistici, come *after*²⁹⁵ o *post internet*. Per quanto si intendano come porose e fluide, più nell'ottica di una prosecuzione che di una drastica cesura, le categorie del "dopo" ribadiscono la presenza di un'interfaccia: soglia che comporta un'attenzione, attraversandola, ai segnali del mutamento, alle specie autoctone dopo il confine, a come adeguare i gesti in proprio possesso per comprenderle, addomesticarle, e disperderle nuovamente, in modo tale che *"'opera finita' e galleria non siano più un punto d'arrivo, ma piuttosto un punto di partenza, o - meglio ancora - uno dei tanti nodi di un processo in corso, e non il più rilevante"*²⁹⁶.

Le operazioni analizzate partono allora da un catalogo di metodologie storicizzate, reperimento, riquadrimento, collezione, reiterazione e documentazione, tentando di

²⁹⁴ Brad Troemel, *Art After Social Media*, in Omar Kholeif (a cura di) *You are here. Art after the internet*, Cornerhouse, Manchester 2014, p.40.

²⁹⁵ Michael Connor, *Post-Internet: What It Is and What It Was*, ibid., pp. 56-65.

²⁹⁶ Domenico Quaranta, *Arte contemporanea e distribuzione digitale*, in *Sketchbook 1*, Postmediabooks, Milano 2016, p. 69.

restituire, operando all'interno del grande flusso delle immagini in rete, una visione simultanea dell'opera e del network che la rende possibile.

La forza di queste sperimentazioni, rispetto alle altre proposte di una contemporaneità artistica plurale nelle forme praticate, risiede nel numero, nell'infinita matassa e reticolo dei materiali, *“il cui valore non si radica più nell'unicità e nella localizzazione bensì nella saturazione, l'ubiquità, la connettività e la reperibilità”*²⁹⁷

Appare impossibile dragarli metodicamente, se non adoperando e imitando la logica degli algoritmi, che in maniera sempre più evidente traducono nel computazionale ambizioni umaniste, collezionando e catalogando immagini, comparandole tra loro e riordinandole in schemi. E come gli algoritmi delle reti neurali leggono la texture dell'immagine alla ricerca di *“linee”* e *“forme”*, tensioni e discrepanze di valori numerici, meta-strategie d'indagine per riconoscere e dare un nome a ciò che “vedono”, non diversamente dal metodo dei “conoscitori”, lo storico dell'arte procede alla cattura di artefatti iconici dal flusso tramite lo strumento mediato dalla macchina, la *ricerca online*. Dentro a circoscritti database di immagini e opere assemblate sistematicamente può allora importare la forma mentis dell'umanista nella lettura delle loro superfici: intravedervi *linee* poetiche, comprendere la similarità delle *forme* in una prospettiva diacronica di linguaggio intertestuale.

Quelle che emergono sono solo alcune individualità che forse casualmente, o per qualche spinta dal basso boccheggiano sulla superficie e quindi si possano scorgere - uomo in mare!

La speranza è che altri ne emergano, più forti, e che i più forti, anzi, nuotino non visti sul fondo.

²⁹⁷ Domenico Quaranta, op. cit., p. 66.

BIBLIOGRAFIA

- ARASSE D., *On n'y voit rien. Descriptions*, Gallimard Paris, 2003 (trad. it. *Non si vede niente. Descrizioni*, Einaudi, Torino 2013)
- ASCOTT R., *The Telematic Embrace*, University of California Press, Berkeley 2003
- ASSMAN A., *Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*, Oscar Beck, München 1999 (trad. it. *Ricordare*, il Mulino, Bologna 2002)
- BALDACCI C., *Archivi impossibili. Un'ossessione dell'arte contemporanea*, Johan & Levi, Cremona 2016
- BARTHES R., *Le plaisir du texte*, Éditions du Seuil, Paris 1973
- *La chambre claire. Note sur la photographie*, Éditions Gallimard, Seuil, 1980 (trad. it. *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Einaudi [1980], 2003)
- *La mort de l'auteur*, in *Le Bruissement de la langue. Essais critiques 4*, Éditions du Seuil, Paris 1984
- BAUDRILLARD J., *La société de consommation. Ses mythes ses structures*, Éditions Denoël, Paris (trad. it. *La società dei consumi*, il Mulino, Bologna [1976], 2010) 1970
- BELPOLITI M., *L'occhio di Calvino*, Einaudi, Torino 2006
- BENEDETTI C., *L'ombra lunga dell'autore: indagine su una figura cancellata*, Feltrinelli editore, Milano 1999
- BENJAMIN W., *Gesammelte Schrifte*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1972 (trad. it. *Scritti 1934-1937*, (a cura di r. Tiedemann e H. Schweppenhäuser), Einaudi, Torino 2004)
- *Das Passagen-Werk*, in *Gesammelte Schriften*, vol. V, Suhrkamp-Verlag, Frankfurt am Main 1982 (trad. it. *I "Passages" di Parigi*, Einaudi, Torino 2010)

- BERRY D., *The Philosophy of Software. Code and Mediation in the Digital Age*, Palgrave Mcmillan, London 2011
- Critical Theory and the Digital, Bloomsbury, London 2014
- DIETER M. (a cura di), *Postdigital Aesthetics Art, Computation and Design*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2015
- BERTONE G., *Lo sguardo escluso. L'idea di paesaggio nella letteratura occidentale*, interlinea edizioni, Novara 1999
- BETTINI M., PELLIZER E., *Il mito di Narciso. Immagini e racconti dalla Grecia a oggi*, Einaudi editore, Torino 2003
- BIALOSTOCKI J., *Studies in Late Medieval and Renaissance Painting in Honor of Millard Meiss*, Irving Lavin & John Plummer, New York 1977
- BIEBER A. (a cura di), *Ego update*, Walther König, Dusseldorf 2015
- BOLTER J.D., GRUSIN R. Bolter, , *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge, London 1999 (trad.it. *remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini studio, Milano [2002] 2013)
- BOURDIEU P. (a cura di), *Un art moyen: Essais sur les usages sociaux de la photographie*, Editions de Minuit, Paris 1965
- DARBEL A., *L'amour de l'art. Les musées d'art européens et leur public*, Éditions de Minuit, Paris 1966
- BOURRIAUD N., *Postproduction: La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Presses du reel, Dijon 2002 (trad. it. *Postproduction. Come l'arte Riprogramma il mondo*, Postmedia books, Milano 2004)
- BÜHLER M., *No Internet, No Art. A Lunch Bytes Anthology*, Onomatopée 102, Eindhoven 2015
- BURDA H., *The digital wunderkammer*, Petrarca Verlag, Munich 2011
- BURNETT R., *How Images Think*, The Mit Pres, Cambridge, Massachussets, 2004

- CALVESI M., *Le due avanguardie. Dal futurismo alla pop art*, Lerici editore 1966
- CARROLL J.M., THOMAS J. C., *Metaphor and the Cognitive Representation of Computing Systems*, in *IEEE Transactions on Systems, Man and Cybernetics*, 12(2), New York City, Institute of Electrical and Electronics Engineer 1982
- CAPA C., *The concerned photographer*, Grossman Publishers, New York 1968
- CARBONI M., MONTANI P., *Lo stato dell'arte. L'esperienza estetica nell'era della tecnica*, Editori Laterza, Bari 2005
- CARBONI M., *Lo schermo, la tela, la finestra (e altre superfici quadrangolari normalmente verticali)*, in *Rivista di estetica*, 55, 2014
- CARCHIA G., "Il Passagenwerk di Walter Benjamin", *Aut Aut*, nn. 197-198 1982
- CAMPANELLI V., *Web Aesthetics. How Digital Media Affect Culture and Society*, nai010 publishers, Institute of Networked Cultures, Rotterdam 2011
- CASETTI F., *Quali schermi?*, in *Rivista di estetica*, 55, 2014
- CASTELLS M., *The Rise of the Network Society, The Information Age: Economy, Society and Culture*, Vol. I., Blackwell, Cambridge, MA, Oxford 1996
- *The Power of Identity, The Information Age: Economy, Society and Culture*, Vol. II, Blackwell, Cambridge, MA; Oxford 1997
- *End of Millennium, The Information Age: Economy, Society and Culture*, Vol. III, Blackwell, Cambridge, MA; Oxford 1998
- CATONI M.L., GINZBURG C., GIULIANI L., SETTIS S., *Tre Figure. Achille, Meleagro, Cristo*, Feltrinelli, Milano 2013
- Catricalà V. (a cura di), *Media Art. Towards a New Definition of Arts in the Age of Technology*, Gli Ori, Pistoia 2015
- CHARBONNIER L., *Cadre et regard: généalogie d'un dispositif*, L'Harmattan, Paris 2007
- CHASTEL A., *Musca depicta*, FMR editore, Parma 1984

CHEROUX C., *Fautographie. Petite histoire de l'erreur photographique*, Éditions Yellow Now, Liège 2003 (trad. It. *L'errore fotografico. Una breve storia*, Einaudi, Torino 2009)

COLETTI V., *Dietro la parola. Miti ed ossessioni del Novecento*, Edizioni dell'Orso, Alessandria 2000

CONTRERAS-KOTERBAY S., MIROCHA L. (a cura di), *The New Aesthetic and Art: Constellations of the Postdigital*, Institute of Network Cultures, Amsterdam 2016

CORNELL L., HALTER I. (a cura di), *Mass Effect. Art and the Internet in The Twenty-first Century*, The MIT Press, Cambridge-London 2015

CRARY J., *Techniques of the Observer. On vision and Modernity in the Nineteenth Century*, The MIT Press, Cambridge-London, 1990 (trad. it. *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, Einaudi, Torino 2013)

- 24/7. *Late Capitalism and the Ends of Sleep*, Verso book, New York 2013 (trad. it. *24/7. Il capitalismo all'assalto del sonno*, Einaudi, Torino 2015)

CURLETT S., *Finestre. Immagini letterarie di uno spazio perduto*, Edizioni ETS, Pisa 2003

DEBORD G., *La Société du spectacle*, Buschet/Castel, Paris 1967

DE CERTEAU M., *L'invention du quotidien*, Vol 1. Arts de faire, Gallimard, Paris 1992

DEFERT D., EWALD F. (a cura di), *Michel Foucault, Dits et écrits*, Gallimard, Paris 1994 (trad. it. Salvo Vaccaro (a cura di), *Spazi altri. I luoghi delle eterotopie*, Mimesis, Milano 2001)

DELEUZE G., *Qu'est-ce qu'un dispositif?* Éditions du Seuil, Paris 1989 (trad. it. *Che cos'è un dispositivo?*, Cronopio, Napoli 2007)

DERRIDA J., *La verità in pittura*, Newton Compton, Roma 1981

DERRIDA J., *Mal d'Archive*, Éditions Galilée, Paris 1995 (trad. It. *Mal d'archivio. Un'impressione freudiana*, Filema Editore, Viterbo 1996)

DERRIDA J., *Specters of Marx*, Routledge, Oxford 1995

- DIDI-HUBERMAN G., *Images malgré tout*, Les Éditions de minuit, Paris 2003 (trad. It. *Immagini malgrado tutto*, Raffaello Cortina, Milano 2005)
- *Survivance des lucioles*, Les Éditions de minuit, Paris 2009
 - *La conoscenza accidentale. Apparizione e sparizione delle immagini*, Bollati Boringhieri, Torino 2011
- DORFLES G., *Nuovi riti. Nuovi miti*, Einaudi, Torino 1965
- ECO U., *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della comunicazione di massa*, Bompiani 1964
- EKLUND D., *The Pictures Generation, 1974-1984*, Metropolitan Museum of Art, New York 2009
- EUGENI R., *La condizione postmediale*, Editrice La Scuola, Brescia 2015
- EVANS D., *Appropriation*, The MIT Press, Cambridge 2009
- FAGIOLO DELL'ARCO M., *rapporto 60*, Bulzoni editore, Roma 1966
- FERRARO A., MONTAGANO G. (a cura di), *La scena immateriale. Linguaggi elettronici e mondi virtuali*, Costa & Nolan, Milano 2000
- FINN E., *What Algorithms Want. Imagination in the Age of Computing*, The MIT Press, Cambridge, Massachussets 2017
- FLUSSER V., *Ins Universum der technischen Bilder*, 2009 (trad. it. *Immagini. Come la tecnologia ha cambiato la nostra percezione del mondo*, Fazi editore, Roma)
- FONTCUBERTA J., *La cámara de Pandora. La fotografi@ después de la fotografía*, Editorial Gustavo Gill, Barcelona 2010 (trad. it. *La (foto)camera di Pandora. La fotografia@ dopo la fotografia*, Contrasto, Roma 2012)
- (a cura di), *¿Soñarán los androides con cámaras fotográficas? - Do Androids Dream of Cameras?*, La Fábrica/Ministerio de Cultura, Madrid 2008
 - *La furia de las imágenes*, Galaxia Gutenberg, Barcelona 2017
- FOSTER H., *Vision and visuality*, Bay Press, Seattle 1988

- *An Archival Impulse*, in *October*, vol. 110, the MIT Press, autunno 2004
- FOUCAULT M., *Les Mots et les Choses (Une archéologie des sciences humaines)*, Gallimard, Paris 1966
- *Ceci n'est pas une pipe*, Éditions fata Morgana, Montpellier 1973 (trad. it. *Questo non è una pipa*, SE, Milano 1988)
- *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Gallimard, Paris 1975 (trad. ita *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione*, Einaudi, Torino 1976)
- FROSH P., *Rhetorics of the Overlooked. On the communicative modes of stock advertising images*, *Journal of Consumer Culture*, numero 2, gennaio 2003
- GALLOWAY A. R., *The interface effect*, Polity Press, Cambridge 2012
- GERVAIS T., *The "Public" Life of Photographs*, The MIT Press, Cambridge, MA, 2016
- GIANNACHI G., *Archive Everything: Mapping the Everyday*, The MIT Press, Cambridge 2016
- GOLDSMITH K., *Wasting Time on the Internet*, Harper Perennial, New York 2016
- GOMBRICH E.H., *Aby Warburg. Una biografia intellettuale*, Feltrinelli Editore, Milano 1970
- GORIUNOVA O., *Art Platforms and Cultural Production on the Internet*, Routledge, New York-London 2012
- GRAU O., *Imagery in the 21st Century*, The MIT Press, Cambridge, MA 2011
- GRAZIOLI E. (a cura di), *Il collezionismo o il mondo come voluttà e simulazione*, a+mbookstore edizioni, Milano 2007
- *La collezione come forma d'arte*, Johan & Levi editore, Milano 2012
- GUADAGNINI W., *Fotografia Europea. Mappe del tempo. Memoria, archivi, futuro*, Silvana Editoriale, Milano 2017
- GRONLUND M., *Contemporary Art and Digital Culture*, Routledge, New York 2017

- GROYS B., *Going Public*, Sternberg Press 2010 (trad. it. *Going Public. Scrivere d'arte in chiave non estetica*, postmediabooks, Milano 2013)
- GUBERN R., *La mirada opulenta: exploración de la iconosfera contemporánea*, Gustavo Gili, Barcelona 1987
- *Del bisonte a la realidad virtual, la escena y el laberinto*, Anagrama, Barcelona 1996
- HALBWACHS M., *La memoria collettiva*, Unicopli, Milano 2001
- HAN BYUNG-CHUL, *Im Schwarm. Ansichten des Digitalen*, MSB Matthes & Seitz, Berlin 2013 (trad. it. *Nello sciame. Visioni del digitale*, Nottetempo, Bologna 2015)
- HEFFERNAN, V., *Magic and Loss: The Internet as Art*, Simon & Schuster, New York 2016
- HEIDEGGER M., *Holzwege*, Vittorio Klostermann GmbH, Frankfurt am Main 1950 (trad. it. *Holzwege. Sentieri erranti nella selva*, Bompiani, Milano 2002)
- HILLIS K., PETIT M., JARRETT K., *Google and the Culture of Search*, Routledge, London 2012
- HUHTAMO E., *Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen*, in *ICONICS: International Studies of the Modern Image*, Vol.7 (2004), Tokyo: The Japan Society of Image Arts and Sciences
- JENKINS H., *Convergence Culture*, New York University, New York 2006 (trad. it. *Cultura convergente*, Apogeo, Rimini 2014)
- JOSELIT D., *After Art*, Princeton University Press, Princeton 2013 (trad. it. *After art. Dopo l'arte*, postmedia books, 2015, Milano)
- KEEN A., *The cult of the amateur*, Crown Publishing, New York 2007
- KINGSBURY P., JONES J.P., *Walter Benjamin's Dionysian Adventures on Google Earth*, in *Geoforum* 2008
- KHOLEIF O. (a cura di), *You are here. Art after the internet*, Cornerhouse, Manchester 2014

KRAUSS R., *Photography's Discursive Spaces: Landscape/View*, in *The Crisis in the Discipline*, Art Journal, Vol. 42, No. 4, 1982

- *L'originalità dell'avanguardia e altri miti modernisti*, Fazi editore, Roma 2007

KWASTEK K., *Aesthetics of interaction in Digital Art*, The MIT Press, Cambridge - London 2013

LIALINA O., *Digital Folklore: To Computer Users, with Love and Respect*, Merz Akademie, Stuttgart 2009

LIMARE S., *Surveiller et sourire. Les artistes visuels et le regard numérique*, Les presses de l'Université de Montréal, Gatineau, Quebec 2015

LISTER M. (a cura di), *New Media: a Critical Introduction*, Routledge, New York [2003] 2009

- *The Photographic Image in Digital Culture*, Routledge, New York 2013

LOVINK G., *Zero Comments: Blogging And Critical Internet Culture*, Routledge, New York 2007

- *Networks without a cause*, Polity Press, Cambridge 2012

LYON D., *Surveillance studies: An overview*, Polity Press, Cambridge 2007

LYOTARDF., *Les transformateurs Duchamp*, Presses Universitaires de Louvain, Leuven 2010

LUNENFELD P. (a cura di), *The Digital Dialectic. New Essays on New Media*, The MIT Press, Cambridge-London 2000

- *The Secret War Between Downloading and Uploading. Tales of the Computer as Culture Machine*, The MIT Press, Cambridge-London 2011

MAAS W., T. KOWATSCH, et. al., *Vocabulary Patterns in Free-for-all Collaborative Indexing Systems*, in *Proceedings of International Workshop on Emergent Semantics and Ontology Evolution*, Busan 2007

MAGNANI L. (a cura di), *Collezionismo e spazi del collezionismo. Temi e sperimentazioni*, Gangemi editore, Roma 2013

- MALRAUX A., *Écrits sur l'art*, volume I, Gallimard, Paris 1965
- MANNI M., PANARO L. (a cura di), *Generazione critica. La fotografia in Europa dopo le grandi scuole*, Danilo Montanari Editore, Ravenna 2015
- MANOVICH L., *The Language of New Media*, The MIT press, Cambridge Massachussets 2001 (trad. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2011)
- *Software culture*, Olivares, Milano 2010; *Software Takes Command*, Bloomsbury Academic, New York 2013
- MARIN L. *De la représentation*, Gallimard Seuil, Paris 1994 (trad. it. *Della rappresentazione*, Meltemi, Roma 2001)
- McLUHAN M., *Understanding Media: the extension of Man*, McGraw-Hill, New York 1964 (trad.it. *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano [1967] 2015)
- MENKMAN R., *The Glitch Monument(um)*, Network Notebooks, Amsterdam 2011
- METZ C., *Le signifiant imaginaire*, UGE, Paris 1977 (trad. it. *Cinema e psicanalisi. Il significante immaginario*, Marsilio, Venezia 1980)
- MITCHELL W.J.T., *Picture Theory*, The University of Chicago Press, Chicago 1994
- *What do pictures want? The lives and loves of images*, The University of Chicago Press, Chicago 2005
 - *Cloning terror: the war of images, 9/11 to the present*, The University of Chicago Press, Chicago 2011 (trad. it. *Cloning terror, La guerra delle immagini dall'11 settembre a oggi*, VoLo publisher, Lucca 2012)
- MONTANI, *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Editori Laterza, Bari 2009
- MCHUGH G., *Post Internet*, Link Editions, Brescia 2011
- MURRAY S., *Digital Images, Photo-Sharing, and Our Shifting Notions of Everyday Aesthetics*, in *Journal of Visual Culture*, n. 7, 2008
- NAVAS E., *Remix Theory. The Aesthetic of Sampling*, Springer-Verlag, Wien 2012

- NELSON G. N., *DDDDoomed - Or, Collectors & Curators of the Image: A Brief Future History of the Image Aggregator*, Edition MK, New Haven 2010
- NUNES M. (a cura di), *ERROR. Glitch, Noise and Jam in New Media Culture*, Continuum, New York 2011
- PENNY S., *Critical Issues in Electronic media*, State University of New York, New York 1995
- PANATTONI R., *Black out dell'immagine. Saggio sulla fotografia e gli anacronismi dello sguardo*, Bruno Mondadori, Milano 2013
- *Siamo cambiati dalle immagini. Esitazione, responsabilità, incanto*. Moretti & Vitali, Bergamo 2014
- PINOTTI A., SOMAINI A., *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Einaudi, Torino 2016
- QUARANTA D., *Collect the Wworld. the Artist as Archivist in the Internet Age*, Link Editions, Brescia 2011
- *In Your Computer*, Link Editions, Brescia 2011
 - *Beyond New Media Art*, Link Editions, Brescia 2013
 - *Arte contemporanea e distribuzione digitale*, in *Sketchbook I*, Postmediabooks, Milano 2016
- RANCIÈRE J., *Le destin des images*, La Fabrique Éditions, Paris 2003 (trad. it. *Il destino delle immagini*, Luigi Pellegrini editore, Cosenza 2007)
- RESPINI E., *Art in the Age of Internet, 1989 to Today*, Yale University Press, New Haven 2018
- RUBINSTEIN D., SLUIS K., *A life more photographic. Mapping the Networked image*, in *Photographies Vol. 1*, marzo 2008
- SARTORI G., *Homo videns. Televisione e post pensiero*, Laterza, Bari 1999
- SCHWARTZ H., *The Culture of the Copy: Striking Likenesses, Unreasonable Facsimiles*, Zone Books, New York 2014

SHIFMAN L., *Memes in digital culture*, The MIT Press, Cambridge, Massachussets

SOMAINI A., *Il luogo dello spettatore. Forme dello sguardo nella cultura delle immagini*, Vita e pensiero editore, Milano 2005

- *Estetiche e politiche della bassa definizione: Thomas Hirschhorn, Jacques Perconte, Thomas Ruff, Hito Steyerl*, in *Estetica. studi e ricerche*, 2/2015, Aracne editrice, 2015

SONTAG S., *On Photography*, Farrar Straux and Giroux, New York 1973 (trad. it. *Sulla fotografia. Realtà e immagine nella nostra società*, Einaudi, Torino [1978] 1992)

STEYERL H., *The wretched of the screen*, Sternberg press, Berlin 2012

- *Duty Free Art: Art in the Age of Planetary Civil War*, Verso Books, London – New York 2017

STOICHITA V., *L'instauration du tableau: Métapeinture à l'aube des temps modernes*, Librairie Droz, Genève 1993 (trad. it. *L'invenzione del quadro. Arte, artefici e artefici nella pittura europea*, il Saggiatore, Milano 1998)

TANNI V. (a cura di), *Eternal September. The Rise of Amateur Culture*, Link Editions, Brescia 2014

TAYLOR A., *The People's Platform: Taking Back Power and Culture in the Digital Age*, Fourth Estate, London 2014

TOFFLER A., *The third wave*, Bantam Books, New York 1980

TROEMEL B., *Peer pressure. Essays on the Internet by an artist on the Internet*, Link Editions, Brescia 2011

URRICCHIO W., *The algorithmic turn: photosynth, augmented reality and the changing implications of the image*, in *Visual Studies* Vol. 26, n. 1, marzo 2011

VACCARI F., *Fotografia e inconscio tecnologico*, Einaudi, Torino 2011

VALTORTA R. (a cura di), *Joachim Schmid e le fotografie degli altri*, Johan & Levi, Monza 2012

VIRILIO P., *La machine de vision*, Éditions Galilée, Paris 1988 (trad. it. *La macchina che vede. L'automazione della percezione*, Sugarco edizioni 1989)

- *L'art à perte de vue*, Éditions Galilée, Paris 2005 (trad. it. *L'arte dell'accecamento*, Raffaello Cortina, Milano 2007)

- *The accident of art*, Semiotext(e), New York 2005

WAJCMAN G., *Fenêtre: chroniques du regard et de l'intime*, Verdier, Lagrasse 2004

WEIZEMBAUM J., *Computer power and Human Reason: from judgment to calculation*, W.H. Freeman, San Francisco 1976

ZYLINSKA J., *Nonhuman photography*, The MIT press, Cambridge Massachussets 2017

Commentato [sm1]:

SITOGRAFIA

<http://9-eyes.com>

<http://artcity.com/2008/07/23/img-mgmt-stock-photography-watermarks-as-the-presence-of-god/>

https://creators.vice.com/en_us/article/eza9xa/in-response-to-bruce-sterlings-essay-on-the-new-aesthetic

<http://dinakelberman.tumblr.com/>

<http://www.dougrickard.com/photographs/a-new-american-picture/>

<http://www.e-flux.com/journal/74/59791/the-artist-leaving-the-googleplex/>

<https://experiments.withgoogle.com/arts-culture/x-degrees-of-separation>

<http://emiliovavarella.com/report-a-problem-ita>

<http://mariosantamaria.net/trolling.html>

<https://otherpeoplesphotographs.wordpress.com>

<http://photomichaelwolf.com>

<http://www.penelopeumbrico.net/index.php/project/views-from-the-internet/>

<http://www.postcards-from-google-earth.com/info/>

<http://www.sentimental-value.com>

<http://soulellis.com/2013/05/search-compile-publish/>

<http://soulellis.com/projects/apparition/>

<http://theartofgooglebooks.tumblr.com>

<http://thesis.shayk.in/Google-Hands>

<http://www.williamboling.com/peel/index.html>

<https://viktoriabinshtok.wordpress.com/work-3/work-2/>