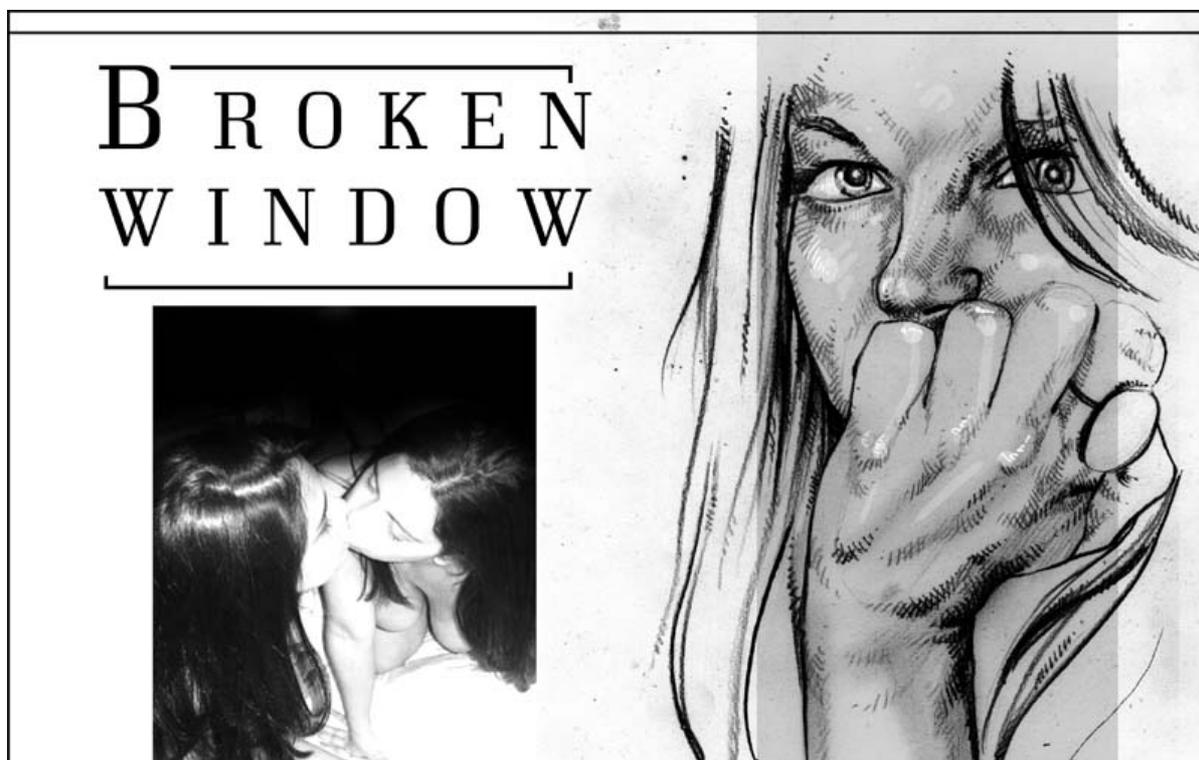


BROKEN WINDOW – The Temporary Context in Constant Viewing

I read on the Internet that I was dead.

Fiona Apple



Teorizzata da **Nicola Bourriaud** in *Esthétique relationnelle*, l'arte relazionale verte, come suggerisce la definizione stessa, sull'universo delle interrelazioni umane e implica la partecipazione attiva del pubblico cui si rivolge. Ma cosa cambia quando le relazioni sono soggette a una realtà aumentata, che ne sovverte la natura del rapporto?

Peccando di cautela, si proverà a tracciarne una panoramica degli sviluppi ai tempi e nella logica di Internet, dove interattività e connettività sono gli aspetti fondamentali. Come sempre, la teoria aiuta poco a comprendere; meglio entrare nel vivo dei lavori artistici.

Miltos Manetas (nato ad Atene nel 1964, vive e lavora tra Roma e New York – ideatore del Padiglione Internet alla 53. Biennale Arte di Venezia) nel 2010 affigge al MAXXI Museum e in diversi spazi della Capitale il geniale Piracy Manifesto, insieme agli *sticker* iamgonnacopy: provocazione forte con cui interroga il pubblico sulla proprietà del cyberspazio e il principio di proprietà intellettuale. La *quaestio* è assai dibattuta

negli ultimi mesi, con SOPA (*Stop Online Piracy Act*) in azione e la chiusura dei maggiori distributori pirata di file audio e video, Megavideo e Megaupload, tanto che Manetas crea un sito www.iamgonnacopy.com in cui invita a votare pro o contro il copyright.



Milton Manetas – I'm gonna copy, 2011 – Courtesy dell'artista

C'è chi, nella libera informazione, vede un potenziamento dell'aspetto comunicativo e delle possibilità di scelta e chi, invece, il suo deperimento; c'è chi addirittura sostiene che l'industria del copyright cercherà di restringere la libertà di azione di siti che ora ci appaiono del tutto legali, come Google, Facebook, Youtube e spinge a domandarsi quanto lungimirante sia **Constant Dullaart** nell'immaginare un YouTube vittima di terremoti (*youtube earthquake*) o in caduta libera (*falling youtube*) o supporre ricerche in Google terminanti in una lunga serie di x (*thecensoredinternet.com*).

A prefigurare e in parte estremizzare la portata che i social network avrebbero avuto sul concetto di privacy e proprietà intellettuale nell'era di Internet sono **Eva e Franco Mattes aka 0100101110101101.org** (nati a Brescia nel 1976 e *Brooklin based*): con *life-sharing*, autoritratto digitale in real-time dalla portata straordinaria, attivo dal 2000 al 2003, danno libero accesso, 24 ore su 24, all'intero contenuto del loro computer (documenti, immagini, progetti, software, posta elettronica), aprendo la strada alla condivisione di massa della propria vita. Dal furto di dati a quello d'identità il passo è breve: **Gregory Chatonsky** nel 2009 progetta un'applicazione Facebook *I would have like to be one of you*, che permette il furto di nomi e profili dei nostri "amici", al fine di visualizzarli come nostri dati personali, interrogandosi sulla solidità di Facebook. **Yamada Hanako** è invece un account Facebook preso a prestito da un'artista per raccontare una relazione d'amore in rete (*From The Secret Diary of Y.H.*).

Sul versante della performance online bisogna distinguere quelle prodotte in Second Life, come *Come together* di **Gazira Babeli** (ha vissuto e lavorato come artista in Second Life dal 2006 al 2010) dalla performance *Controlling-Connectivity* di **Gretta Louw** (nata in Sud Africa, ma cresciuta in Australia, vive e lavora a Berlino).

Nel primo caso il luogo performativo è un mondo virtuale, in cui su un piedistallo bianco quindici avatar compongono una coreografia in una serie infinita di combinazioni possibili, traduzione dei "passi" di danza che la gestione del software riesce a condurre. Nel secondo caso, la performance si attua a cavallo fra Web e spazi fisici, giacché avviene fra la galleria Art Laboratory Berlin, nella quale l'artista è rimasta segregata dal 2 al 12 novembre 2011 – con tanto di finestre oscurate e gli ambienti dei diversi co-performer con cui interagisce tramite Skype, posta elettronica, social network (Facebook, Twitter, Tumblr e Google+) : un progetto artistico a sfondo socio-antropologico, nell'intento di esaminare gli effetti che il crescente ricorso ai social media e ad Internet hanno sulla nostra vita quotidiana, i nostri rapporti e orientamenti psicologici (1).



Gazira Babeli, *Come Together*, Avatar group sculpture. Performance, March 2007 Digital print on canvas, 120,8x94 cm – Courtesy di Fabio Paris Gallery, Brescia

Inoltre, ci sono lavori artistici che usano la rete come materia prima della propria esistenza e, in un secondo momento, come mezzo di comunicazione: lavori che vivono degli utenti in rete, i co-autori del progetto. *The Possible Ties between Illness and Success* di **Carlo Zanni** (nato a La Spezia nel 1975, vive e lavora a Milano) è un cortometraggio in continua variazione, dove le macchie che ricoprono progressivamente il corpo dell'uomo dipendono per quantità e posizione dal numero di utenti che visitano il sito web e dal loro paese d'origine, ribattezzato dall'artista DATA CINEMA,

poiché dipendente, come altri suoi lavori, da un flusso di dati Internet monitorati tramite il sistema di statistiche web, Google Analytics.



Diego Caglioni, GaribaldiMap, 2011 – Net Project, in Progress – Courtesy dell'artista

Garibaldi Map di **Diego Caglioni** (nato a Bergamo nel 1983, dove vive e lavora) è invece un blog nato dal proposito di mappare, per quanto possibile, tutti i monumenti dedicati a Giuseppe Garibaldi nel mondo e vive grazie ai post degli internauti, che ne selezionano l'immagine in Google Street View.