

Arte informatica

giudicate la quasi totalità delle frequenze e promettono di offrire, nel prossimo futuro, servizi e tariffe competitivi.

Indice del grande sviluppo di queste aziende è anche la scelta del comitato organizzatore dei mondiali di nuoto di Roma 2009 di assegnare a Linkem l'incarico di fornire la copertura wireless, con tecnologia WiMax, ai 70.000mq del Villaggio Olimpico di Roma, nel quale si svolgerà l'evento.

La diffusione del WiMax porterebbe allo sviluppo di una grande quantità di servizi oggi poco diffusi a causa delle connessioni stabili e veloci da essi richieste. Un esempio è sicuramente la Web Tv, la televisione fruibile via Internet *in streaming*, tramite la tecnologia *peer-to-peer*. Al momento essa non ha incontrato grande successo, poiché è necessario possedere una connessione adsl via cavo per poter usufruire di questo servizio, peraltro disponibile solo in alcune aree metropolitane e a prezzi ancora elevati. Si pensa che la Web Tv, in futuro, avrà una forte diffusione grazie alla grande disponibilità di contenuti, al numero illimitato di canali e alla spiccata interattività di questo servizio, che permette di creare il proprio palinsesto televisivo.

Attualmente, in Italia, il servizio televisivo che offre una copertura continua insieme alla migliore qualità di immagine è la televisione digitale satellitare. Si riceve via etere attraverso un'antenna parabolica e, nella maggior parte dei casi, a pagamento. La diffusione della tecnologia satellitare è dovuta principalmente all'assenza di alternative, anche se, con il recente passaggio della Tv pubblica dalle trasmissioni analogiche a quelle digitali, il servizio erogato da quest'ultima è destinato a migliorare.

La rappresentazione dei segnali in forma digitale, infatti, permette di trasmettere, senza errori, una maggior quantità di dati all'interno di ogni singola trasmissione, ampliando l'offerta con un numero maggiore di canali, oppure proponendo contenuti aggiuntivi, quali sottotitoli o testi informativi riguardanti i programmi. Benché, quindi, il passaggio al cosiddetto digitale terrestre non porti un apprezzabile miglioramento della qualità delle immagini, esso offrirà comunque una scelta più vasta e una maggiore interattività, che, di riflesso, faranno da ostacolo alla diffusione dei servizi televisivi sul Web. ■

L'arte nell'era del mondo virtuale... schegge di creatività sparse per la Rete.

di **Selene Favuzzi**



Cosa contraddistingue l'opera d'arte?

Cosa fa sì che un pezzo di carta possa meritare una cornice imponente e un faretto tutto suo in un museo?

Dove cercare l'istante in cui la materia cessa d'essere mero accumulo di segni per divenire ineffabile?

Secondo il filosofo Walter Benjamin, l'opera d'arte era in passato caratterizzata da un'aura indefinibile dal sapore raro e vago d'originalità.

La tecnica s'esplicava ogni volta in modi differenti, e la fruizione era limitata a poche persone, una cerchia ristretta di privilegiati che potevano beneficiarne.

Egli porta un esempio a sostegno della sua tesi: è opera d'arte anche il simulacro, che riposa nascosto nell'intimo ventre del tempio, visibile solo per il sacerdote e circondato pertanto da un alone di profonda sacralità.

La riproducibilità dell'opera ne distrugge per sempre e irrimediabilmente ne disperde l'autenticità: la sua ineffabile aura.

Questa, come descritta nel celebre saggio del 1937 *L'opera d'arte nell'era della sua riproducibilità tecnica*, corrisponde all'*hic et nunc*, all'esistenza unica e irripetibile nel luogo in cui si trova.

La riproduzione in serie, corrispondente alla massificazione della cultura e allo sviluppo di nuove e sbalorditive tecniche, ha quindi minato per sempre l'originalità dell'opera d'arte?

Eppure non sono caratterizzate da straordinaria serialità anche l'arte ceramica, sia greca sia orientale, o gli intrecci decorativi bizantini, o un edificio di culto indiano, ridondante di statue?

Individualismo, serialità, virtuosismi tecnici e rispetto della più consolidata tradizione infatti sono indistinguibili in ognuna di queste opere e danno origine a un fluire continuo.

L'arte si connota quindi di nuove e inedite valenze, una volta entrata nel campo della riproducibilità.

Essa ha infatti una diffusione molto più ampia, e può potenzialmente raggiungere chiunque.

È come se si arricchisse d'una nuova dimensione, acquisendo una vastissima gamma di nuove possibilità.

L'arte informatica, che ha quasi quindici anni, va interpretata partendo da queste premesse.

Essa nacque nel 1995, quando un artista sloveno di Lubiana, Vuk Cosić diede inizio alla Net.Art.



Così chiamò una forma particolare e del tutto nuova di creatività, che si serviva della Rete non solo come mezzo di promozione, ma bensì di produzione, rendendola strumento attivo; un'entità viva e pulsante con un pubblico potenzialmente più vasto di quello che avevano avuto i più grandi capolavori della storia dell'arte! Recentemente si sono sviluppate gallerie on-line che espongono le opere di artisti informatici.

Persino alcuni "guru" dell'arte, generalmente dietro compenso, visionano le opere e scrivono pagine di critiche (diffuse, ovviamente, con posta elettronica) su immagini che non esistono nella realtà!

Non le puoi toccare, sentirne la ruvidezza, ammirarne i dettagli, quasi immaginare il sudore dell'artista; né il tuo occhio troverà imperfezioni o correzioni, né una sola scheggia mancante della tavola, o filo fuori posto della tela...

No, questa opera non invecchierà.

Non si colorerà della gialla patina del tempo, né della grigia e sottile polvere che cela meraviglie.

Vivrà in eterno?

Pur se così fosse vivrebbe sempre sotto

una tremenda spada di Damocle, minaccia costante di svanire in un istante, un solo attimo dopo la pressione sul tasto *Delete*.

È infatti il pubblico della Rete, il popolo virtuale, strana identità imprevedibile, a decretare il successo o il fallimento di un'opera, e tutto con un click del suo mouse.

Quasi dotato di *ius vitae necisque*, diritto di vita o di morte, egli decide se porre il "pollice verso" o no. E cambia così la storia dell'arte: il processo creativo si compie di fronte a uno schermo piatto, non c'è più la tavolozza, né lo strumento musicale di legno o metallo, né la tela; la mercificazione dell'opera tocca il culmine e l'artista è il programmatore, il manipolatore di byte; l'arte viene totalmente astratta dalle convenzioni della realtà, dello spazio e del tempo, forse persino dai canoni dell'estetica tradizionale.

In un vortice sempre più turbinoso si mescolano, indissolubili, astrazione, concretezza, fantasia visionaria e distaccata ragione.

Siamo forse alla presenza dell'ultima e fondamentale avanguardia del XX secolo?

È infatti insito in essa il proposito di superare e stravolgere il comune concetto

di arte: ha una forte carica utopica, ma è inserita all'interno della "rivoluzione digitale" della società, e quindi fortemente legata a essa; si è opposta all'attribuzione dell'aura all'opera d'arte, alla sua museificazione e soprattutto al suo valore economico e di mercato, abbattendo la differenza tra copia e originale, creando così un "esercizio di uguali", frammenti di creatività sparsi per la Rete...

Dove andranno queste schegge?

Dove finiranno i frammenti di questo rellito, ossa dell'enorme carcassa della storia?

Resteranno incagliati nell'immaginario come *Guernica* di Picasso?

Commuoveranno ora e sempre come *Amore e Psiche* di Canova, o la *Pietà* di Michelangelo?

Potrà cadere una lacrima calda e sincera da occhi che specchiano lo sguardo in uno schermo piatto e sottile?

Forse l'indefinibile dell'arte deve restare tale, forse c'è davvero un incanto che affascina e strega l'animo di chi guarda: un mistero profondo e remoto che stupisce e commuove, e ora e sempre cela il perché.

...Ai posteri...