

===== S1/S2 =====

- * [[S1/S2-Perché una Storia dell'Arte]]
- * [[S1/S2-Il Progetto]]
- * [[S1/S2-I presupposti teorici]]
- * [[S1/S2-Cosa esiste già]]
- * [[S1/S2-Architettura logica, psicologica, antropologica]]

==== *Perché una storia dell'arte* ====

La "Storia dell'Arte" è una disciplina abbastanza recente. Tramite approcci basati principalmente su analisi formale, iconologia, semiotica, psicanalisi e iconografia, e con l'ausilio della "consultabilità" delle opere d'arte e delle loro riproduzioni, lo storico dell'arte, fondamentalmente, cerca di comprendere la genesi delle opere d'arte, chi/cosa ne abbia reso possibile la realizzazione, le ispirazioni/scuole dietro l'estetica e il significato dell'opera, il suo pubblico, le influenze che l'opera ha creato sugli artisti contemporanei/successivi e, in generale, l'impatto che essa ha avuto nell'evolversi del corso degli eventi artistici, politici e sociali.

Lo studio, da un lato, del contesto in cui l'opera d'arte è stata creata e, dall'altro, della forma dell'opera stessa, consentono allo Storico dell'Arte di rispondere ad alcuni di questi quesiti. Come in ogni storia che si rispetti, però, il "narratore" gioca un ruolo fondamentale.

Il realizzare la complessità del ruolo di "narratore" assunto dallo Storico dell'Arte è una delle prime scintille che hanno aperto le strade verso l'avvio e progressiva realizzazione di questo progetto.

Abbandoniamo, però, lo storico dell'arte, e concentriamoci sulla storia.

La prima cosa che è possibile rilevare è l'enorme differenza che intercorre nel concetto (e nella possibilità stessa!) di "storia dell'arte" nelle varie parti del mondo.

Studiando le culture dell'estremo est, ad esempio, sarà molto semplice identificare in età anche antiche una enorme capacità di formalizzare e conservare in maniera critica ed affidabile la storia artistica. Tutta la tradizione della pittura, della calligrafia, della sartoria di Cina & C. sono impregnate da questo genere di procedimenti, in cui il concetto di "scuola" diventa enormemente più significativo di quello di "autore", tanto che i grandi maestri, ad esempio, della calligrafia risultano essere totalmente deumanizzati e, in sostanza, identificati con le scuole che hanno creato.

Tornando nella "comoda" Europa, occorre arrivare fino al 1500 per trovare Vasari e le sue "vite di pittori eccellenti", per poi saltare direttamente al 1700 con il rigido Wincklemann che avviava Neoclassicismo e storia dell'arte.

E' notevole il rilevare come Wincklemann fosse archeologo e come la sua "Geschichte der Kunst des Alterthums" fosse una storia dell'arte dell'antica Grecia in cui l'arte non veniva analizzata come mera sequenza di "persone+oggetti+date", ma come la descrizione di una cosa viva, con un definito ciclo di ascesa, maturità e declino, integrata in quelle contingenze politiche, sociali e ambientali che ne determinavano temi, soggetti, oggetti e modalità.

Il Neoclassicismo tedesco e l'innamoramento con la Grecia antica furono un grande stimolo per la storia dell'arte internazionale, tanto che per un lungo periodo la maggiore produzione in questo campo fu di lingua tedesca.

L'arte diventava, tramite l'analisi storica, uno dei luoghi di maggiore dibattito filosofico, come testimoniato dalle opere in tal senso prodotte da Kant e Hegel.

L'approccio scientifico alla Storia dell'Arte, promosso inizialmente da figure come quella di Heinrich Wölfflin che vi introdussero le pratiche della psicologia e degli studi comparati, e l'entusiasmo dei viennesi Riegl, Wickhoff e Thausing per i "dimenticati" dei vari periodi storici, aprirono le strade verso le frizioni che avrebbero caratterizzato l'inizio del '900.

Scontri tra estetica ed iconografia (Sedlmayr vs. Panofsky), tra formalismo e tradizione, tra cultura e razzismo, furono alcuni dei temi che caratterizzarono questo periodo. Mentre Warburg e Panofsky creavano istituti all'avanguardia e incredibili biblioteche, le correnti più formaliste della storia dell'arte abbracciavano il nazismo e ne diventavano strumento culturale.

La psicologia, lo studio delle influenze delle culture "esotiche", delle dimensioni spirituali, delle influenze alchimistiche, astrologiche, e quelle provenienti dalla letteratura, furono le influenze più caratteristiche della storia dell'arte del secondo dopoguerra. Prima con Freud e, poi, con Jung, le dimensioni degli studi psicologici e analitici invasero l'arte e la sua storia che, col progredire delle possibilità di comunicazione, diventava sempre più una "storia della contemporaneità". È emblematico in questo senso il caso di Jackson Pollock e della sua creazione dei disegni utilizzati nella terapia psicoanalitica.

Dalla psicologia alla semiotica, la mutazione della storia dell'arte ne descrive un sempre maggiore ricongiungimento con il presente contemporaneo. L'opera d'arte viene esaminata nei suoi processi di comunicazione, applicando le tecniche della filosofia del linguaggio in maniera integrata alle considerazioni di carattere politico, etnologico, e storico.

La dimensione mitologica dell'arte viene sostituita da una visione priva di mediazione: l'immagine viene letta come un testo. Non è più interessante il significato dell'opera, ma il processo che porta alla creazione del significato stesso. Prodotto dell'evoluzione degli studi sulla fenomenologia e sulla percezione, oltre che della semiotica stessa, questa modalità è sintomatica delle profonde trasformazioni che incorrono nella realtà tecnologica, ecologica e, in definitiva, comunicativa. Da Saussure e Pierce a Derrida, passando per Barthes, Greimas, Landowski e Floch, lo studio dell'arte viene spostato progressivamente verso il fruitore, che diventa sempre di più l'attore principale. L'artista è soppiantato dall'osservatore nella creazione del significato, fino al rilevare come valida ogni interpretazione che emerga dall'atto di osservare/interagire, anche se non "prevista" e "intesa" dall'autore stesso. Personaggi come Rosalind Krauss e Mieke Bal sono eclatanti in questo senso, denunciando il monopolio del significato da parte dell'autore, e arrivando alla descrizione di un "significato" inesistente fino al giungere dello sguardo del fruitore.

Da questa iper-sintetica descrizione è evidente come la storia dell'arte sia stata sempre un terreno di scontro: spazio di appropriazione, luogo concettuale dove coltivare teorie e ipotesi, opportunità di affermazione politica e, non ultimo, luogo di opportunismo.

Giochi di potere, intere culture dimenticate, interi spazi concettuali e dialettici esclusi per non-comprensione o anche, semplicemente, per non-conoscenza, visioni parziali, mode teoriche, congetture politiche, estetiche e comunicative. Tutti elementi che hanno caratterizzato l'evolversi della storia dell'arte. Il che, a pensarci, è anche un procedimento naturale e ovvio.

Molteplici contesti contemporanei suggeriscono, però, la possibilità (e la necessità!) di affrontare la storia dell'arte in modo differente.

I ruoli delle varie tipologie degli operatori dell'arte sono mutati: a partire dall'artista, fino ad arrivare al critico, al curatore ed al pubblico. Anche quello dello storico dell'arte.

L'opera d'arte si riconfigura sempre maggiormente, da un lato, come sistema aperto, comunicazionale e relazionale, in cui il processo surclassa l'"oggetto". Dall'altro lato, lo spostamento verso le dimensioni performative del consumismo e verso le condizioni di disponibilità illimitata di contenuti e di canali e spazi di comunicazione, rendono l'"oggetto d'arte" un ossimoro oramai definito e utilizzabile: aura e riproducibilità, fine della massa in favore di insiemi di multividui, feticci visuali. Dimensioni immateriali, sistemi aperti, "pubblico performativo".

Questa dimensione, unita alla disponibilità e all'accessibilità delle tecnologie digitali, rende possibile approcci relazionali ed emozionali alla comunicazione.

L'individuo, ridefinito nel concetto stesso di identità, diventa multividuo e multisessuato. Lo scontro è sulla definizione degli spazi pubblici e privati, sul concetto di pelle, che diventa sempre più poroso e mutevole, e dipendente dalla prospettiva, dal punto di vista in cui avviene l'atto del definire.

La tecnologia rende disponibili nuovi spazi sensoriali basati su componenti immateriali della realtà, unendo corpo e architettura, corpo e tecnologia, facendoli afferire agli stessi presupposti, rendendoli interagibili e interoperabili.

La tecnologia scompare, rimpiazzata da una percezione del corpo che è tecnologica ed architettonica, organica/inorganica, analogica/digitale, in cui l'architettura diventa parte della dotazione sensoriale. Tramite questa nuova percezione del corpo avvengono la comunicazione, la relazione, l'apprendimento, l'emozione.

I concetti di spazio pubblico e di spazio privato, quindi, mutano. Sia per forma che per significato.

La tecnologia, in questo senso apre le porte agli estremi, o a delle moderazioni estremamente frustranti.

Ai due estremi sono, come sempre, l'autorità e l'autonomia. Al centro c'è un anestetizzato ristagnare del presente.

Questo progetto mira a realizzare uno strumento estremo ed esplicito. Uno strumento per proporre un cambiamento al significato stesso del concetto di Storia dell'Arte, per trasformarlo nella direzione delle pratiche di creazione e di diffusione dei saperi, delle pratiche di condivisione di esperienze e conoscenza, delle possibilità di determinare la propria identità e la propria autonomia grazie a processi di scambio basati sul confronto, sulla differenza e sull'interrelazione, e del desiderio di mettere in atto un esperimento di eliminazione delle forme di pensiero dualista in cui, per dirlo con Bateson, "la nozione di Io è effettivamente una falsa reificazione di una parte di un ampio spettro di processi interrelati e interdipendenti, impropriamente delimitata".

Il progetto è quello di creare una Storia dell'Arte Collaborativa basata su un sistema ecosistemico integrato su dimensioni culturali, tecnologiche, antropologiche, politiche.

==== *Il progetto* ====

Il progetto è un pretesto.

Sviluppare il concetto che è la base fondante del progetto S1/S2 per creare una storia dell'arte alternativa è, infatti, solo una occasione per riscoprire, al di fuori dalle prospettive offerte dall'ideologia, gli strumenti resi disponibili dallo scenario contemporaneo. Strumenti che sono culturali, tecnologici e politici.

Una "Critica alla Teoria Critica" - una "Critical² Theory" - verrebbe voglia di dire, alludendo con questo gioco di parole al desiderio di rifondare la teoria critica nell'epoca contemporanea, per superare quello che, a colpo d'occhio, sembra proprio un empanse.

La Storia dell'Arte è un buon campo d'azione. L'arte del contemporaneo cambia profondamente, e diventa allo stesso tempo uno strumento incredibile e un "luogo" di esplorazione, in maniera ancor più marcata di quanto sia mai avvenuto in passato.

Non è un caso, infatti, il notare come gli istituti più prestigiosi, i laboratori di ricerca più avanzati, e i grandi capitali usino l'arte in contesti sempre più strategici.

E' un'arte lontanissima, naturalmente, da pennelli e scalpelli. E' un'arte di ibridazione, mutazione, integrazione e comunicazione: un'arte a cavallo tra arti visuali, architettura, elettronica, robotica, cinematografia, fotografia, neuroscienze, antropologia, etnologia, economia, giurisprudenza, marketing... e, naturalmente, un'arte che studia le reti e l'informazione, la complessità, i saperi e la diffusione della conoscenza.

E' l'arte dei sistemi aperti. Un'arte in cui il processo ha definitivamente soppiantato l'oggetto. Pochi giorni prima di scrivere questo testo, Peter Weibel mi ha detto molto esplicitamente: "Non sono interessanti gli oggetti e i soggetti, ma quello che ci fai".

E' l'arte in cui l'artista diventa esplicitamente un abilitatore di processi.

Per dirla con Enzensberger:

"Per l'artista 'vecchia maniera' - chiamiamolo autore - segue, da queste riflessioni, che il suo obiettivo debba essere il 'diventare ridondante', in un modo molto simile a quello in cui un maestro ritiene il suo compito completo solo quando la sua presenza non sia più necessaria. Come in ogni processo di apprendimento, anche questo processo è reciproco. Lo specialista imparerà altrettanto (o ancora di più) dai non-specialisti. Solo allora potrà concedersi di diventare superfluo.

Nel frattempo la sua utilità sociale potrà essere misurata dal grado in cui riuscirà ad utilizzare i fattori liberanti dei media, e a portarli a fruizione. Le contraddizioni tattiche in cui si dovrà imbrigliare durante questo processo non potranno essere negate né coperte in nessun modo. Ma, strategicamente, il suo ruolo è chiaro."

Enzensberger, naturalmente, è un poeta. Alla sua chiara visione è opportuno sovrapporre anche altri contenuti, che provengono da molteplici altre direzioni un po' più "decostruite". Ma avremo modo di tornare sull'argomento.

Quello che è interessante notare è il possibile cambiamento di atteggiamento in favore di modalità di comunicazione "a rete", e delle conseguenti pratiche di definizione (auto/etero) della(e) propria identità, di creazione e diffusione di arte, saperi e conoscenza.

L'approccio ecosistemico sembra il più promettente per abbracciare la novità.

In estrema sintesi, il progetto è strutturato attorno alla definizione di una piattaforma per realizzare un **ecosistema digitale**, chiamato **S1/S2**, mirato, come caso di studio, alla creazione di un ambiente neo-organico vivo per l'arte.

L'ambiente neo-organico vivo è quello che verrà chiamato "**Storia dell'Arte Collaborativa**", che sarà rappresentata proprio tramite la storia della vita del sistema.

L'impostazione teorica alla base del progetto prenderà il nome di "**Teoria Critica²**".

Le dimensioni estetiche, poetiche e narrative utilizzate in varie aree del progetto si costruiranno su quello che stiamo nominando da un po' di tempo come "**Neo Realismo Virtuale**" (**NeRVi**).

==== *Presupposti teorici* ====

Nelle "Tre Ecologie" Guattari, tramite la definizione di "ecosofia", descriveva la necessità di estendere il concetto di ecologia, fondendo prospettive ambientali, mentali e sociali/economiche, criticando la separazione dualistica tra i sistemi umani e non-umani. Lo studio dell'ecologia (e, quindi, degli ecosistemi) diventa uno studio di fenomeni complessi che unisce e ibrida discipline diverse. Nel processo, questa ibridazione diventa metodologia.

Questo è un approccio che ci sentiamo di condividere. Le tecnologie digitali, nel loro ruolo di "materializzatori di dimensioni immateriali", aprono le possibilità verso una vera e propria metodologia dell'ibridazione.

Non si parla di un processo di semplice integrazione, naturalmente. In questo l'approccio ecologico ci fornisce degli importanti strumenti concettuali che sono particolarmente significativi nel descrivere lo studio relazionale dei sistemi. L'ecologia è realmente sovversiva nel fondarsi non sui suoi concetti più sofisticati, bensì su un concetto basilare, come l'interrelazione. Un concetto, questo, che non è percepito nella sua radicalità nemmeno dagli ecologisti stessi. :)

Alla mente occidentale il termine "interrelazione" richiama i concetti della connessione causale: le cose sono interrelate se un cambiamento in un oggetto influenza un altro oggetto. In ecologia il termine ha, invece, un significato assai più profondo, alludendo alla profonda intessitura che corre tra le componenti dell'ecosistema. Non esistono entità discrete.

"L'approccio ecologico intacca non solo le teorie della crescita e quelle dello sviluppo continuo, ma la scienza stessa." (Everndern)

Il '900 può tranquillamente essere definito come il secolo dell'interrelazione. A partire dall'inizio del secolo, le teorie dell'informazione, la fisica, la sociologia, l'antropologia, l'economia non fanno che parlare di interrelazione, di teorie dei sistemi. In più di una direzione, derivanti dal mutare delle realtà e dagli scontri dialettici che ne derivano.

Carl von Bertalanffy, un biologo, con la sua teoria generale dei sistemi, Heisenberg, Shroedinger, Fourier-Clausius, Boltzmann. Lo scienziato diventava parte dell'equazione.

Norbert Wiener, con la cibernetica, introduceva il concetto di feedback, invadendo così la percezione stessa del concetto di sistema, aprendo le porte (aperture vicendevoli, in realtà) a personaggi come von Neumann e Shannon, e la costruzione delle teorie sull'informazione.

Leo Szilard, oltre a sviluppare l'idea della reazione a catena nel nucleare, coniava il termine bit, come parallelo tra la fisica quantistica e la comunicazione. Definizione quantitativa che svolgeva il preziosissimo ruolo di spostare l'attenzione dal mondo fisico per come esso era interpretato dalla scienza classica.

Non esistono differenze, nella teoria dell'informazione, se non quelle che possono essere percepite da un osservatore. Non più la concezione di una forza, di un processo o di un oggetto, ma interazione tra oggetti/soggetti/processi molteplici.

Si iniziava a sviluppare la cultura della "differenza", secondo cui l'oggetto isolato perdeva significato e l'informazione convogliata dall'oggetto (la comunicazione) dipendeva dalla "differenza" e, quindi, dall'identificazione dell'altro, dal guardare e dal farsi guardare e percepire, definendo un approccio completamente interrelazionale (Bateson): una dimensione mentale ed ecosistemica.

Tutto il procedimento si incastonava nell'evolvere della tecnologia, sempre più orientata alle dimensioni immateriali delle molteplici realtà che si andavano a descrivere tramite la fisica, l'etnografia, l'economia, la matematica, la filosofia.

Cambiava la metropoli, che da industriale diventava, prima, post-industriale e, poi, comunicazionale, costruita su psicogeografie, su flussi di comunicazione.

Cambiavano la produzione e, quindi, le merci. Il progressivo spostamento verso una economia basata sui servizi e meno sulla produzione industriale, in cui la globalizzazione, abilitata tecnologicamente e comunicativamente, contribuiva a spostare la produzione industriale fuori dal campo percettivo del mondo occidentale, trasferendola nei luoghi remoti e mitologici in cui scarpe da ginnastica luccicanti e tecnologiche venivano prodotte da neo-schiavi e portate nei centri commerciali, vere e proprie realtà virtuali del nostro quotidiano, e proposte come oggetti di comunicazione e di relazione.

In questo contesto la logica diventa una logica strutturata in forma di rete.

Il caos e la complessità delle interrelazioni diventano tecnologia essi stessi. Il "rumore" perde la connotazione negativa di "fenomeno sporco", e diventa anch'esso parte delle equazioni, creatore di energia e di creatività.

La decostruzione non è distruzione: è de-costruzione, è costruire in un modo differente. È la scomposizione concettuale e il successivo riassetto in forme di rete, ipercollegate, caoticamente sistemiche, critiche.

La decostruzione è sconvolgente: invade filosofia, architettura, letteratura, arte e comunicazione. Anche l'economia ne sente gli influssi, col proliferare delle tensioni verso la creazione di modelli economici basati sulla decostruzione di quelli classici, basati sulla rete, sullo scambio, sulla presenza di infiniti produttori/consumatori.

Il cut-up diventa fondamento esplicito dell'arte: tagliare e ri-incollare/ri-contestualizzare concetti, immagini, video, suoni, testi, rappresentazioni virtuali, carne, luoghi.

Secondo i fondatori di Google "stiamo vivendo il più grande ed eccezionale esperimento di anarchia scientifica mai eseguito".

Da dove emerge l'"ordine"?

Probabilmente, secondo Bateson, dalla "differenza che fa la differenza", in accordo col suo studio sulle simmetrie e complementarità della comunicazione, della definizione dell'identità, e della percezione.

L'approccio di Bateson all'ecologia (e quindi agli ecosistemi) aumentava la concezione classica dell'ecologia, e anche di quella che derivava dalla cibernetica, aggiungendo allo scambio di informazione "al confine", un'osservazione globale della natura (e in cui il concetto di natura diverge profondamente dalla concezione "ambientalista", aggiungendo le dimensioni culturali, antropologiche e tecnologiche). Si va ben oltre l'elencare insiemi di funzioni di equilibrio, aggiungendo scambi di informazione, di entropia positiva e negativa a livelli profondi.

Il concetto di mente diventava un aspetto del sistema nella sua interezza. La mente individuale è immanente nell'ambito di un concetto più grande che non è di tipo trascendentale: è bensì immanente a sua volta nel sistema interconnesso dell'ecologia planetaria. Non quindi mente come 'Io' o 'coscienza', ma come risultato dell'interconnessione di sistemi.

In Bateson questo approccio implicava lo studio dei comportamenti e dei processi di apprendimento a livello culturale e delle civiltà.

Questa modalità era interessante e, per esempio, condivisa da Raymond Williams, che sosteneva, parlando di problematiche sulla definizione dell'identità:

"E poi, per essere in grado di fornire spiegazioni su questa specifica comunità, una comunità formale, che è anche uno specifico e generale modo di vedere le altre persone e la natura, è necessario approcciare i problemi dei gruppi sociali in modalità totalmente nuove. Non si parla più della riduzione di individui in gruppi tramite un qualche processo di calcolo di medie e statistiche; è un modo di percepire i gruppi dentro e attraverso le differenze individuali: la specificità degli individui, e delle loro individuali creazioni, che è la via necessaria per affermare la loro reale identità sociale, nel linguaggio, in certe situazioni caratteristiche, esperienze, interpretazioni, idee."

O, ancora, Gergen, uno dei fondatori del costruttivismo psicologico, che affermava che

"quando si analizzano le argomentazioni della postmodernità, si trova la possibilità di rimpiazzare un punto di vista sul mondo individualistico - in cui le menti individuali sono elementi critici al funzionamento dell'essere umano - con una realtà relazionale. Possiamo sostituire alla affermazione cartesiana 'cogito ergo sum' la versione 'communicamus ergo sum', perché nell'assenza di atti di comunicazione coordinata non esiste, semplicemente, nessun 'Io' da articolare. La svolta postmoderna non solo de-oggettivizza il sé individuale, ma indica anche la via per la definizione di un nuovo vocabolario per l'esistenza."

Whitehead e Russel, nei Principia Mathematica, aprirono il dibattito nell'affrontare la logica del paradosso creando, tramite la meta-matematica, un livello di astrazione che consentisse di "parlare delle categorie", partendo dalla concezione che le "categorie" non possono essere un elemento del sistema, pena il paradosso.

La teoria della dis-continuità tra gli elementi e la loro categorizzazione è la teoria dei tipi logici che Bateson usa come fondamento della propria teoria della comunicazione, evidenziando, ad esempio, come nei mammiferi avvenga di continuo una interazione tra i diversi livelli, ad esempio nel gioco o nell'umorismo.

Da meta-matematica, quindi, a meta-comunicazione, o studio del contesto, gioia e dolore delle menti "logiche".

La definizione del contesto è uno dei fondamenti dello studio delle culture visuali, ed è profondamente collegato all'ambito delle neuroscienze, per cui i "vocabolari simbolici", la cui esistenza è stata rilevata da scoperte rivoluzionarie come quella dei Neuroni Specchio di Rizzolatti, è strettamente collegata al concetto di contesto.

Il che porta allo studio di come venga creato e appreso il significato.

Secondo Mieke Bal, il significato è una entità emergente dall'interazione contestuale dell'osservatore, tanto da non esistere in sua assenza.

Questa affermazione è profondamente in accordo con quanto rilevato tramite la scoperta dei Neuroni Specchio e, per tornare a Bateson, dal descrivere processi continui di apprendimento tramite processi di interazione. Apprendimento come fenomeno comunicativo. La definizione del contesto, quindi, è un concetto del mondo della comunicazione e non può essere assunto come oggetto fisico separato dall'osservatore.

In tutto questo emergere di dimensioni interrelazionali, e quindi ecosistemiche, i parametri economici rientrano in ballo nella considerazione del funzionamento economico, e, quindi, da una prospettiva che è quantitativa per natura, della comunicazione. La possibilità di percepire ed elaborare enormi quantità di informazioni è fondamentale per la vita, ma la "banda" disponibile non è infinita e,

quindi, le dimensioni dell'inconscio e dell'istinto giocano un ruolo fondamentale. Bateson rilevava un profondo distacco da un approccio esclusivamente cibernetico, descrivendo i processi di selezione come processi guidati da scopo, intenzione e attenzione. Bateson descriveva la mente come un sistema cibernetico complesso che includesse l'inconscio: un modello, una mappa, da non confondere con il territorio.

Le metodologie ecosistemiche, quindi, sostituite a quelle "sistemiche", creano un continuo complesso ed entropico, costruito da interazioni comunicative che determinano la realtà in maniera non dualistica: non dentro o fuori, non materiale o immateriale, ma de-costruita e ricostruita in maniera dinamica, in una dimensione mentale comunicazionale interattiva e, quindi, culturale.

In questa prospettiva Jameson affermava la de-storicizzazione della cultura, affermando la

"prodigiosa espansione della cultura nel dominio sociale, fino al punto che tutto nella nostra vita sociale - dal valore economico, allo stato del potere, alle pratiche e alla struttura stessa della psiche - può essere descritto come trasformato in senso 'culturale', in una concezione originale e ancora non teorizzata".

Nel 1984 Lyotard notava nella scienza una rinuncia all'aspirazione verso la continuità, l'esattezza, l'assolutismo.

In modo simile Terry Eagleton, compagno di Jameson nello studio del postmodernismo, notava uno spostamento nell'orientamento della conoscenza scientifica, affermando che, dopo la morte delle 'metanarrative', *"la scienza e la filosofia devono abbandonare le loro ambizioni metafisiche, e vedersi più modestamente come un altro insieme di narrative"*.

Già dal 1930 Max Weber mostrava come la tradizione si fosse trasformata in uno stereotipo con una concezione circolare del tempo, in una struttura "incantata" della vita del mondo. Più recentemente, Habermas notava nella tradizione una mancanza di differenziazione tra le sfere dell'azione e della conoscenza. Durkeim la descriveva come una specie di organizzazione sociale in cui i legami di gruppo diventavano più importanti dell'autonomia dei soggetti individuali.

Secondo Anthony Giddens la postmodernità ha distolto l'attenzione dell'autorità dal fondamento epistemologico del pensiero illuministico, ha fratturato le grandi narrative della storia e ha mostrato che nessuna versione dell'"assoluto" o dell'"universale" può essere legittimata.

Secondo il teorico culturale Stuart Hall *"già Foucault non riteneva necessario il concetto di ideologia nella descrizione di quelle micro-tecnologie tramite cui il potere produce il 'corpo docile', e tramite cui, tramite la disciplina dei corpi individuali, raggiunge il cuore del corpo sociale"*.

La storia, quindi, finisce. O, almeno, ne finisce la possibilità di una sua concezione assolutistica e/o universalistica lasciando spazio ad una concezione ecosistemica, basata su flussi di comunicazione strutturati su reti che afferiscono a principi ibridamente materiali/immateriali, integrati su livelli interattivi, su autodefinizioni tanto quanto su eterodefinizioni, e sul concetto che le prime non sono differenti dalle seconde, essendo due facce della stessa medaglia.

La decostruzione, quindi, e la ricostruzione in una forma entropica, relazionale, creativa ed estremamente complessa. E in necessità di una definizione, riprendendo Gergen, di un **nuovo vocabolario per l'esistenza** che sia occasione per ridiscutere i concetti di potere, società, identità.

==== *Cosa Esiste già* ====

Come si vedrà nel seguito, il concetto di storia dell'arte che si persegue in questo progetto non assomiglia minimamente a quello che comunemente viene chiamato in questo modo. Quel che si vuole ottenere è un incrocio ibrido tra un network sociale, un sistema enciclopedico, un sistema geografico, un sistema esperto, un sistema orientato all'estetica delle informazioni e al design delle interazioni, un sistema aperto che fornisca interfacce sistemiche per integrare altri sistemi e per essere, a sua volta, integrato su altri sistemi.

Non era ben chiaro, quindi, cosa volesse dire esattamente "cercare esempi esistenti". Si è quindi andati avanti in maniera modulare: sistemi orientati alla consultazione, enciclopedie, siti tematici, siti che attuano pratiche collaborative, social networks di vario genere, progetti più o meno istituzionali, tecnologie, applicazioni specifiche su alcune tematiche rilevanti per il discorso. E' interessante rilevare come cercando sistemi che trattino d'arte sotto il punto di vista dell'informazione, della conoscenza e della creazione di comunità, gli esempi che si reperiscono siano o molto standard (ma questa, come raccontato egregiamente, per esempio, da Olia Lialina nei suoi saggi sul "Vernacular Web", è una caratteristica del web, che oramai vive "per servizi", in cui lo spazio di identità delle persone è "offerto" come servizio da accentratori più o meno di successo), o molto specifici (e, quindi, di piccole dimensioni), o molto belli o molto brutti. La "media" non esiste. Tanto meno le sperimentazioni su larga scala: i sistemi "grandi" si assomigliano più o meno tutti. E' inoltre molto marcata la differenza tra chi è "1.0" e chi è "2.0": i servizi oscillano da un estremo, in cui non si va oltre l'offrire pagine personali con galleria di foto e video, e forum e messaggi, all'altro, in cui i sistemi sono completamente accessibili tramite librerie per lo sviluppo di applicazioni.

I casi di apertura (quelli con le librerie di programmazione disponibili per gli sviluppatori, per capirsi) sono praticamente sempre costituiti da grandi sistemi. I piccoli al massimo si limitano a fornire la possibilità di consultare i propri contenuti tramite i feed RSS.

Altra "piaga" per la sperimentazione è l'uso di piattaforme "pronte". Se Wordpress, Joomla, Drupal, PHPBB sono sistemi che rendono possibile la creazione di siti web praticamente a chiunque sia in grado di gestire un hosting web, hanno anche il terribile effetto collaterale di rendere i siti e i servizi tutti un po' troppo simili a tutti gli altri. L'invasione di forum, portalini, community e siti tematici tutti uguali - a meno del tema grafico usato nel sistema di content management - è una realtà.

Sul web esistono, comunque, diversi approcci alle pratiche che interessano questo studio.

La ricerca, in sostanza, è stata orientata verso quei sistemi che trattano direttamente, indirettamente o collateralmente di arte, e a quei sistemi che, pur non trattando di arte, sono rappresentativi di soluzioni o concetti che, per uno o più motivi, sono sembrati degni di nota ai fini dello studio. Nella breve analisi che segue si troveranno, quindi, sia siti e community tematiche sull'arte, che, ad esempio, siti di social networking a tema generale (reti di amici o competenze, o anche di dating) che sono sembrati significativi per alcune caratteristiche delle soluzioni intraprese.

Alcuni sono sistemi orientati alla consultazione e alla condivisione delle informazioni e della conoscenza, che affrontano le tematiche dell'accesso, della completezza, della raggiungibilità e della condivisibilità dell'informazione e dei contenuti.

Altri esperimenti ricercano meccanismi di reale collaborazione, limitandosi, però, nella quasi totalità dei casi, ad offrire approcci enciclopedici collaborativi. Questo genere di approccio non è "insignificante": tutt'altro. E' solo di orientamento e intendimento differente rispetto all'idea filosofica e architettonica che si vuole descrivere in questo progetto.

Altre esperienze sono, in fine, citate per le modalità con cui descrivono e attuano i processi di definizione e comunicazione di identità, di spazio pubblico/privato, di integrazione ed apertura verso altri sistemi, o che si distinguono, ai fini di questo studio, per altre caratteristiche.

Non esistono, secondo quanto sia riuscito a trovare, esperimenti "completi" che utilizzino tecnologie **p2p** per creare degli spazi di condivisione della conoscenza che vadano oltre lo scambio dei file. Esistono invece delle iniziative progettuali orientate alla creazione di reti parallele, di reti p2p, di sistemi di gestione autonoma della propria identità e dei propri contenuti, su cui operare in condizioni di privacy ed autonomia: una serie di progetti che potremmo definire di "**squatting infrastrutturale**" in quanto le reti "autonome" vengono costruite come paralleli della usuale struttura di rete di internet.

Andiamo ad analizzare i vari casi.

=== Sistemi orientati alla consultazione ===

- The Metropolitan Museum of Art

<http://www.metmuseum.org/TOAH/splash.htm>

Iniziamo da un esempio molto blasonato, dedicato all'arte. La parte del sito del Metropolitan Museum of Art di New York dedicata alla timeline consultabile della storia dell'arte ha beneficiato da una enorme copertura sui media. Globalmente elogiato come avanzatissimo esempio di sistema di diffusione della conoscenza, e come istanza delle nuove forme di accesso e interazione ai saperi e, nello specifico, alla cultura d'arte, il Timeline of Art History è in realtà un semplice sistema di gestione dei contenuti, rivestito da una interfaccia sobria e abbastanza accessibile.

Unico elemento di qualche rilievo del sistema è l'offerta di una interfaccia che riesce a coniugare in maniera abbastanza immediata (e simile, per feeling e "tattilità", ad un libro di scuola) la navigazione della linea del tempo e della geografia: seleziona un lasso di tempo, seleziona un'area geografica, analizza il dettaglio, composto da una linea del tempo specifica per la tua selezione che può essere utilizzata, cliccando, per ottenere altre informazioni, o per scavare più a fondo, ove possibile.

Le informazioni fornite dal sistema sono del tutto sintetiche e di carattere generale, ma compilate con un buon livello di qualità da uno sterminato comitato editoriale.

Nessuna bidirezionalità, nessuna caratteristica eclatante, molta "istituzione", molta promozione del servizio: un buon esempio di marketing, che viene citato in questa sede come una buona antitesi rispetto all'idea che muove il presente progetto.

- The History of visual communication

http://www.citrinitas.com/history_of_viscom/index.html

Questo sito è un servizio di piccole dimensioni, che citiamo per alcuni motivi specifici.

I contenuti offerti da questo sito sono una piccola miniera d'oro. Non offrono nessuna informazione "introvabile", ma sono preziosi per il profano dell'arte (e, soprattutto, per chi inizia ad interessarsene) per la qualità con cui le informazioni vengono presentate.

Testi semplici, ma curati e completi nel loro aspirare alla sintesi; immagini di ottima qualità e varietà; link e riferimenti per gli approfondimenti necessari ad avanzare in modo graduale verso la conoscenza dei vari periodi storici dell'arte.

Il tutto presentato in maniera semplice ed elegante, senza eccessi e fronzoli inutili.

Di nuovo: si tratta di un bignami dell'arte, preparato da persone preparate e avvezze alla comunicazione generalista.

- Witcombe's Art History resources on the web

<http://witcombe.sbc.edu/ARTHLinks.html>

Questo bruttissimo sito del professor Witcombe fa quasi tenerezza: l'estetica da home page molto 1.0, i caratteri, lo sfondo bianco, le bruttissime tabelle HTML. Questa terribile veste estetica nasconde però una grande cura per il tentativo di offrire visibilità alla storia dell'arte in maniera veramente globale, soprattutto da un punto di vista geografico e antropologico, e dà un orientamento del tutto visuale alle informazioni presentate. Riguardo il primo punto: è presente nel sito un impressionante livello di copertura geografica. Tutte le aree del mondo sono coperte, ove possibile, con pari dignità e sforzo compilativo. Riguardo il secondo punto: sono presenti pochissimi testi originali. Tutto il resto è immagine o hyperlink verso altre innumerevoli, preziosissime e, molte volte, sconosciute risorse bibliografiche e sul web.

Se solo il tutto si trasformasse in un wiki....

In sostanza: una brutta, ma preziosa, home page, curata da una singola persona, da notare per la completezza geografica dell'analisi e dal desiderio di creare una struttura ipertestuale molto aperta verso l'esterno.

- Google scholar

<http://scholar.google.com>

La componente di Google che si può utilizzare per cercare tra gli articoli scientifici citati nel web e tra i libri di Google Books. Un motore di ricerca semplice e intuitivo con una ottima serie di aggiunte corrispondenti al sistema di gestione delle citazioni tra pubblicazioni, e di ricerca delle pubblicazioni correlate. Interessanti anche le possibilità offerte dalla ricerca gerarchica per autori, che offrono molte possibilità di filtraggio e raggruppamento delle informazioni: per sfruttarne a pieno le caratteristiche "basta" sapere un po' i comandi avanzati che si possono inserire nella ricerca.

- eserver.org

<http://eserver.org/>

Un primo, limitato, esempio collaborativo. La Iowa State University offre, tramite questo servizio, la possibilità per professori, ricercatori e studenti di pubblicare e condividere la loro produzione. La struttura è quella del multi-magazine tematico. Le diverse aree si aprono su delle aree indipendenti in cui il tema (la poesia, la logica, le lingue...) viene esplorato tramite le pubblicazioni messe in condivisione da tutti i partecipanti. Il contributo di opere e ricerche avviene attraverso l'uso di un comitato editoriale che provvede a posizionare i testi nell'albero dei contenuti, a creare le strutture ipertestuali e a collegare i contenuti correlati.

- arthist.net

<http://www.arthist.net/StartE.html>

Nelle parole dei gestori di ArtHist.net:

"ArtHist è un organo interuniversitario e non commerciale. Serve alla pubblicazione e discussione di fatti e idee sulla storia dell'arte. Vuole promuovere l'applicazione delle tecniche dell'informazione in questo campo. ArtHist offre due servizi: la mailing list H-ArtHist e la web site ArtHist.net.

H-ArtHist fa parte dello H-Net - Humanities & Social Sciences Online, che consiste di 90 liste specifiche e ha più di 60.000 membri in tutto il mondo. Rappresenta quindi l'associazione più grande di reti elettroniche dedicate agli studi sociali e culturali (si veda www.h-net.msu.edu).

Un grande sbrodolo in istituzionalese per dire che l'organizzazione gestisce una serie di mailing list e un sito cui è possibile contribuire contenuti.

- International Architecture Database

<http://www.archinform.net/index.htm>

Altro esempio di sistema di consultazione e di pubblicazione mediata, sostenuto da numerose istituzioni.

Di buona qualità l'interfaccia, che usa meccanismi dinamici per inseguire, di ricerca in ricerca, di approfondimento in approfondimento, le informazioni che si ricercano.

Purtroppo, ma questo non è un problema del sito, ma degli architetti, le informazioni, spesso, consistono solo nel titolo e codice ISBN di un libro da acquistare.

Da rilevare la buona integrazione con un sistema di richiesta/offerta di lavori e consulenza, e la curatezza dell'organizzazione gerarchica delle informazioni, rispecchiata dalla struttura dell'interfaccia.

- Voice of the Shuttle

<http://vos.ucsb.edu/>

Mantenuto da alcuni componenti dell'Università della California dal 1994, The Voice of the Shuttle è un sistema a directory (Pagine Gialle) orientato ad organizzare l'archivio di link e contenuti secondo i canoni delle varie discipline umanistiche e secondo criteri pedagogici. In una fase di ristrutturazione del sistema sono state rese disponibili alcune funzioni editoriali per gli utenti iscritti nel sistema, e la possibilità di creare sottoinsiemi dei contenuti, utili per essere strumento di percorsi formativi o di ricerca. Il sistema rimane, però, vecchio e molte delle risorse collegate, provenienti dal primo periodo di vita del sistema, risultano essere scomparse dal web, o obsolete.

- Oxford Dictionary of Art

<http://www.enotes.com/oxford-art-encyclopedia>

- Encyclopedia Smithsonian

http://www.si.edu/Encyclopedia_SI/Art_and_Design/default.htm

//... e dozzine di altri//

Nulla di più: dizionari ed elenchi. Pieni di cose, ma dizionari ed elenchi.

L'analisi potrebbe continuare per pagine e pagine, ma senza ulteriori risultati al di fuori della realizzazione di un grande elenco di siti e risorse più o meno simili. I sistemi orientati alla consultazione risultano essere molto omogenei per struttura di accesso e per modalità di interazione. Consultazione per ordine alfabetico, per autori, per ordinamento temporale e per area geografica, organizzati in strutture gerarchiche ad albero, e sistemi a directory e link.

Analizzando le centinaia di siti di questo tipo, si evidenziano alcuni nodi di interesse principale:

- quantità e generalità delle informazioni: tante, tante informazioni facilmente raggiungibili, ma di scarso approfondimento; le informazioni di dettaglio o di livello avanzato si ottengono a pagamento
- assenza della dimensione individuale: l'individuo (e, a maggior ragione, il multividuo) non sono proprio presi in considerazione; interfacce e contenuti uguali per tutti, al massimo, quando si è fortunati, personalizzabili per lingua o disponibili in versioni accessibili

- problemi sulla conservazione e l'obsolescenza: molte risorse sono lasciate alla cura e manutenzione di singoli o di piccoli gruppi, col risultato di incappare spesso, seguendo i link, in pagine non più esistenti, o in contenuti mal funzionanti
- sistemi unidirezionali: il massimo della bidirezionalità trovato in questo tipo di sistemi è rappresentato dalla possibilità di segnalare link e contenuti a comitati editoriali
- mancanza di aperture: è rarissima, per questa tipologia di sistemi, la possibilità di integrare i dati forniti con altre piattaforme (magari anche semplicemente con un feed RSS)

=== Sistemi orientati alla collaborazione enciclopedica ===

- Wikipedia (e visione generale sui sistemi wiki)

C'è chi la ama e chi la odia. Fatto sta che c'è un sacco di roba. Impossibile da utilizzare per ricerche scientifiche "serie", è un tesoro di enorme valore per chi vuole conoscere o contribuire conoscenza alla comunità. Tanto grande e complessa da aver generato vere e proprie mitologie (comitati segreti direttivi, connubi con la CIA, censure massoniche, crem caramel gratuito cliccando in posti specifici...) si fa prima ad andarla a vedere che ad ascoltare me che ne tesso le lodi. Ci concentreremo, qui, su un paio di componenti specifiche.

Modalità di interazione.

Reperibilità dei contenuti.

Subordinazione del "privato" al "pubblico".

I sistemi wiki sono "comodi". Entri, scrivi e colleghi (e un sacco di altre cose). Se, da un lato, questa semplicità è perfetta per realizzare un sistema "da leggere", si sente la mancanza, nelle soluzioni disponibili attualmente, di alternative che forniscano modi di interazione più sensoriali, più relazionali (tra persone, piuttosto che tra contenuti). Sulla parte "relazionale" di questa affermazione non saranno naturalmente d'accordo coloro che seguono con una qualche curiosità i dibattiti che avvengono "dietro" i contenuti di Wikipedia. Qui, però, si allude a dimensioni relazionali ed emozionali più strutturali, più determinanti le modalità di interazione con il sistema. Le interfacce wiki sono troppo standard, ancora troppo correlate con la carta e caratterizzate da troppi stereotipi di vario genere. Perfette per alcune finalità. Terribilmente inadatte per altre. Sistema aperto per eccellenza e, paradossalmente, troppo schematico per tentar di costruirci sopra esperimenti "agli estremi".

Sulla reperibilità dei contenuti. Wikipedia non è affidabile. Se lo scopo delle nostre ricerche è semplice e "standard", possiamo essere abbastanza certi di reperire, cercando, diversi contenuti di interesse. Al crescere di complessità e di specificità, però, un enorme fattore "fortuna" entra nell'equazione: che qualcuno prima di noi si sia interessato all'argomento cercato e che abbia caricato informazioni a noi utili. Naturalmente il tutto si configura all'interno di un circolo virtuoso: una volta trovate in qualche modo le informazioni che cerchiamo dovremmo essere noi stessi a caricarle su Wikipedia, così da agevolare gli utenti successivi. Il che è perfetto. A questo stadio, però, intervengono altre forme di problema, fundamentalmente centrate attorno al posizionamento dei contenuti. Per esempio: per realizzare questo articolo ho cercato le timeline della storia dell'arte che fossero presenti su Wikipedia. Fatelo come

esercizio: troverete dozzine di pagine, molto disorganizzate, che presentano anche informazioni assai contrastanti tra loro. Si sente la mancanza di un qualche meccanismo più usabile e gestibile per creare e "agganciare" i contenuti. O, più significativamente, per offrirne punti di vista plurali in maniera più adatta alla consultazione comparata, non schiacciata sul "**mainstream generativo**" creato dalla "maggioranza" dei contenuti inseriti nel sistema.

Da questo punto deriva, immediatamente, quello successivo.

Subordinazione del "privato" al "pubblico". In sintesi: non è detto che la maggioranza abbia ragione. Wikipedia è un po' così: maggioranze autodichiarate, purtroppo, fanno il bello e il cattivo tempo sui contenuti in più di un'area tematica.

Queste sono, sostanzialmente, le dimensioni di critica evidenziate da una analisi di Wikipedia, nello specifico, e dei sistemi Wiki, in generale.

- archive.org

<http://www.archive.org/index.php>

Una miniera d'oro. Contenuti, contenuti e contenuti. Pratiche e infrastrutture strutturate e formali orientate alla preservazione. Motori di ricerca, potenza di calcolo, contenuti organizzati in maniera formale e, al contempo, contribuibili con libertà dagli utenti. Centinaia di caratteristiche avanzate, di interesse sia per chi vuole "lasciare ai posteri" una sua composizione video o musicale, che per l'esperto museale che abbia necessità di studiare meccanismi per la conservazione delle opere d'arte digitali. Il tutto sponsorizzato da diverse istituzioni con l'ausilio di partner tecnologici per cui il supportare Archive.org diventa una ottima occasione di self-marketing di immagine.

Se solo ci fosse qualche strumento per potersi "accasare" dentro questo meraviglioso insieme di sistemi... una sorta di myspace integrato con Archive.org.. sarebbe veramente meraviglioso.

- WikiArtPedia

<http://www.wikiartpedia.org/index.php?title=Wikiartpedia>

Wiki tematico per l'arte e super-tematico per le arti digitali e connesse. Gode di tutti gli enormi pregi dei wiki, e dei relativi difetti. Beneficia dell'enorme apporto critico fornito da professori, accademici, artisti e appassionati di arte e delle tematiche politiche, sociali e culturali che dall'arte traggono vicendevole spunto. Affianca al wiki classico alcuni strumenti interessanti: questi, pur se oramai datati quanto a tecnologie impiegate e efficacia dell'interazione, rappresentano un tentativo interessante di percorrere strade alternative nell'offerta di modalità di accesso differenti.

- Art and popular Culture

http://www.artandpopularculture.com/Main_Page

Wiki dedicato alle arti classiche, con particolare attenzione alla pittura. Interessante principalmente per l'attitudine rilassata che lo pervade, che consente di vedere accettate con un sorriso (e con della critica) anche le ricerche originali, e la particolare attenzione posta nel proporre, su ogni pagina, i collegamenti a diversi "fratelli maggiori" come Wikipedia, Wikiquote, Youtube eccetera. In sintesi: non ci sono tantissime cose da consultare, ma, se quel che si sta cercando è presente nel sistema, è molto comodo come punto di partenza verso altre destinazioni più complete. Comoda anche per effettuare ricerche del tipo "in questo giorno dell'anno nella storia è successo: ". E, soprattutto, è molto esplicita l'attitudine alla critica tramite il confronto rispetto alle ricerche originali.

- New media Art by Mark Tribe and Reena Jana

<https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/New+Media+Art>

Libro collaborativo sulle New Media Arts, immerso nel bel wiki della Brown University. Il tutto è un normale wiki, che fa partire la sua struttura da un elenco di artisti dei nuovi media, di net.art. La cosa più interessante non risiede nell'iniziativa specifica di Mark tribe e Reena Jana, ma nella possibilità, offerta dal sistema wiki universitario, di creare dei feed RSS in maniera molto personalizzata, creando dei percorsi tematici tra i contenuti, utili per l'integrazione verso altri sistemi e applicazioni.

- Contemporary Cultures Visual Archives in XML

<http://www.covax.org/>

Questo progetto, sviluppatosi in piccole dimensioni, rappresenta una delle iniziative finanziate dalla Comunità Europea nell'ambito della realizzazione di sistemi per la condivisione della conoscenza. Viene citato in questo elenco per alcuni motivi. Primo tra tutti il notare come questo, assieme ad altre migliaia di progetti, siano morti praticamente subito dopo l'ottenimento dei fondi che hanno contribuito a crearlo. Il sito descrive un progetto, tutto sommato, di buona qualità: architetture basate su XML ideate per creare processi di scambio, condivisione e integrazione di conoscenze e saperi attraverso sistemi e piattaforme differenti. Nulla di esoterico, nulla di eccezionale: un sistema decente. Peccato che, oltre un bruttissimo menu che consente di scaricare la documentazione "necessaria" per i progetti a finanziamento europeo, del sistema vero e proprio non vi sia traccia.

Questo è un progetto del 2001. E', quindi, già abbastanza obsoleto. Altri progetti di natura simile non hanno avuto sorte migliore. Per esempio, ma per motivi differenti, il prossimo esempio.

- Digital Business Ecosystem

<http://www.digital-ecosystem.org/>

Questo progetto è realmente interessante. O, almeno, potenzialmente, era realmente interessante.

Si parla di ecosistemi digitali, basati su reti p2p e su piattaforme aperte, ideati per realizzare strutture di accesso a quelli che vengono denominati ecosistemi digitali di business. Si immagini un marketplace decentralizzato, i cui partecipanti godano di massima autonomia, anche in termini di definizione della propria identità e presenza, e della possibilità di organizzarsi in reti autogestite per la realizzazione e la valorizzazione di progetti comuni. Si parla di architetture aperte orientate al servizio, di reti p2p, di kit multimediali per realizzare l'accesso al sistema. Il DBE è un progetto che stimola conferenze, viaggi in varie parti del mondo. Sono disponibili progetti online, software da scaricare, definizioni di standard. Blog, foto e celebrità politiche.

Eppure non se ne riesce a vedere uno funzionante. :)

(dove, per "vedere" si intenda la disponibilità reale di uno dei sistemi che sono pubblicizzati come Open Source e funzionanti)

A un evento alla Città dell'Arte di Pistoletto una volta ho visto un'interfaccia su un PC. Era un grafo che rappresentava un DBE.

Stop.

I progetti elencati come attuati nella documentazione del DBE non sembrano, ad una analisi approfondita, qualcosa che potremmo definire un "ecosistema digitale". Sembrano più simili a delle versioni inutilmente complesse di servizi web come Alibaba.com, o, in qualche caso, come ebay o come LinkedIn. Sono progetti istanziati "politicamente", e non perché funzionino realmente nel modo descritto dalla ambiziosa documentazione.

I sistemi collaborativi elencati sono esempi (neanche troppo illustri, in alcuni casi) di tendenze diffuse e abbastanza omogenee.

I sistemi wiki la fanno da padrone: la semplicità di installazione ed uso consentono di tirare su applicazioni e sistemi con efficacia e molto rapidamente.

Le altre tipologie di iniziative oscillano dalla tipologia "bufala", alla tipologia "interessante". Di realizzato e funzionante (sia tecnicamente che per quello che riguarda il coinvolgimento dell'utenza) c'è ben poco.

Le criticità di questi approcci si trovano principalmente nell'omogeneità dei sistemi. Come tutti i sistemi general-purpose: fanno tante cose benino. In particolare i sistemi Wiki ne fanno una benissimo (gestire conoscenza ipertestuale in maniera collaborativa) a discapito dell'esperienza di interazione e fruizione, e della possibilità di promuovere contesti "di minoranza" alla presenza di una "maggioranza" che, praticamente, può diventare di tipo dittatoriale. Il problema dell'omogeneità è comune a tutte quelle piattaforme il cui scopo sia quello di fornire un "prodotto in scatola". Sistemi di gestione dei contenuti come Joomla, Drupal, Plone e altri sono preziosi, ma inadatti a realizzare sperimentazioni con approcci radicali.

Altri sistemi, potenzialmente interessantissimi, soffrono, invece di problemi derivanti dalla politica.

=== Sistemi emergenti dalle pratiche e dai sistemi di social networking ===

- Rhizome.org

<http://rhizome.org/>

Rhizome.org è ormai un sistema storico. Supportato da diverse istituzioni e fondazioni, promuove dal 1996 le forme d'arte emergenti, principalmente quelle basate sull'uso delle tecnologie. Offre una community (con un meccanismo di discussioni veramente scomodo, in realtà), di pubblicazioni digitali, di un programma di commissioni, di un archivio storico, di processi di conservazione delle opere d'arte ospitate nei loro sistemi. Gli artisti e le opere d'arte possono essere cercate per testo, geograficamente, per istituzioni, su una linea del tempo.

Per accedere ai servizi in maniera completa, si devono pagare almeno 25 dollari l'anno.

Rhizome.org beneficia enormemente della sua presenza a New York e della suggestione che crea: storicamente rilevante, adesso sembra abbastanza "seduto" quanto a sperimentazione e vitalità. Nonostante questo offre un buon servizio e un buon livello di organizzazione. Le dimensioni sociali vivono quasi esclusivamente tra pochi frequentatori assidui, e tantissimi soggetti usano le funzionalità comunicative del sito solo per pubblicizzare le proprie iniziative.

- Saatchi & Saatchi online

<http://www.saatchi-gallery.co.uk/yourgallery/>

Le iniziative di Saatchi&Saatchi si fanno sempre sentire. Creando una potentissima suggestione di possibili successi e fama, il sistema online promosso da S&S è diventato immediatamente un successo. Centinaia di concorsi, iscrizioni a vagonate, quadri, fotografia, video. Tutti corrono da S&S. Il sistema in sé è "lucido", ma per nulla innovativo. Gli artisti sgomitano in maniera randomica per farsi vedere, stanno online per chattare, partecipano a concorsi e, fondamentale, sperano che il critico "ospite" di turno noti un loro lavoro.

- DeviantArt

<http://www.deviantart.com/>

DeviantArt è un sito attivissimo. Bellissimo nell'estetica semplice e futuristica, offre caratteristiche molto "standard" in modi eccezionali. Interfacce reattive e molto dinamiche, tante possibilità di interagire con persone e con i loro lavori. Tanta gente e tanti quadri, fotografie, video, animazioni. Gruppi, comunità, categorie, concorsi, eventi, possibilità commerciali. Funzionalità per creare percorsi tra i contenuti del sito,

canali tematici, gallerie personalizzate, gestione di community personalizzate, gestione di produzione di stampe e materiali. Diversi strumenti per gestire i diritti sui contenuti caricati sul sistema.

La sensazione di DeviantArt è un po' quella del vecchio mp3.com . Una community enorme, popolata da gente che la frequenta con le intenzioni più diverse: dal rimorchiare a fare arte. Tanti strumenti standard per rappresentarsi. Tanti strumenti per comunicare. Tanto di un po' di tutto. Sembra un supermercato. Molto bello a vedersi e a usarsi, però.

- design:related

<http://www.designrelated.com>

Un sito per quelli che lavorano e si appassionano ad arte e design. Ci si iscrive e, con la solita tecnica del profilo personale, si crea il proprio spazio sul sistema. L'orientamento del sito è molto professionale: si possono caricare i curriculum, ci si possono scambiare informazioni sulle competenze e sui progetti realizzati o ideati, si condividono le "inspirations", si creano network per interessi e per occupazioni. Un piccolo sistema, molto curato, in cui alcuni elementi innovativi ed estetici si aggiungono al classico schema del social network.

- Instructables

<http://www.instructables.com/>

Nato al MIT, Instructables è proprio un bel sito. Istruzioni condivise per costruire/fare di tutto! Dal cucito alle astronavi.

Il sistema è semplice, le interfacce sono belle, utili e dinamiche, si possono fare un sacco di cose. Ci sono tanti modi per cercare informazioni, per comunicare e per contribuire e valorizzare quel che già è stato contribuito. Si può intervenire sui contributi già inseriti per aggiungerne miglioramenti, esempi personalizzati. Si possono creare progetti collaborativi. Si possono condividere tanti tipi di contenuti diversi (progetti, presentazioni, video). Forum, gruppi, concorsi, mercatino.

Un sistema bello, funzionale ed utile. E, infatti, l'incredibile varietà dei contenuti che ci si trovano in mezzo ne descrivono alla perfezione l'efficacia.

- lastFM

<http://www.lastFM.com>

LastFM ha creato un sistema realmente interessante. Il sistema consente di iscriversi e di fare, fondamentalmente, una di due cose: caricare musica e ascoltare musica. Tutte le "classiche" caratteristiche dei network sociali (circolo di amici, i contatti, i forum, le chat, le classifiche, i widget per comunicare o condividere musica e

informazioni, sono completamente orientati all'ascolto e alla produzione e condivisione di musica, e alla rilevazione dei gusti musicali dell'utente, che vengono utilizzati per personalizzare l'esperienza di utilizzo del servizio).

Utilizzando le funzionalità del sito e di piccole applicazioni da tenere in funzione sul proprio desktop, l'esperienza d'uso del sistema da parte dell'utente, click dopo click, scelta dopo scelta, viene infatti utilizzata per costruire un profilo che, nell'intendimento dei gestori del sistema, dovrebbe far sì che i contenuti scelti dal servizio si adattino ai gusti di chi ascolta.

Il profilo viene utilizzato anche in maniera sociale, per suggerire agli utenti gli insiemi di altri partecipanti al sito con gusti plausibilmente simili.

In realtà tutto il funzionamento di questa idea è distorta dalla presenza di quei musicisti che godono di notorietà a prescindere dalla loro presenza sul sistema. La loro richiesta è, comunque, sempre elevata, e indipendente da considerazioni sui gusti musicali di chi ascolta. Le persone hanno comunque la tendenza a richiedere "quello che conoscono". Questo fattore, sommato all'attuazione di politiche di tipo commerciale, sporca la validità statistica e algoritmica del sistema che, infatti, dopo due o tre brani "a tema" selezionati grazie alla scelta diretta dall'utente, tende a proporre musicisti conosciuti e "già famosi".

Ciò non toglie nulla, naturalmente, alla cura e all'intelligenza delle soluzioni adottate nel servizio web, che propone un meccanismo di funzionamento e alcune scelte tecnologiche realmente interessanti.

- CarbonMade

<http://www.carbonmade.com/>

CarbonMade è un sito web su cui è possibile iscriversi per proporre il proprio catalogo di produzioni visuali utilizzando un sistema dall'ideazione veramente interessante. Un utente può crearsi uno spazio dove mostrare i propri lavori di grafica, fotografia, architettura... Sul sito si possono eseguire ricerche per disciplina, per tipo di competenza (Photoshop, fotografia, Maya, scultura...), per l'esperienza professionale, per l'offerta di servizi freelance, eccetera. A parte la veste grafica e interattivamente coinvolgente, sono di interesse la possibilità di creare progetti strutturati, di personalizzare da cima a fondo la propria presentazione con degli strumenti semplici ed efficaci, e le funzionalità di monitoraggio e di condivisione dei propri contenuti.

- ArtNet

<http://www.artnet.com/>

ArtNet è sostanzialmente un servizio utile per tener d'occhio le quotazioni di vari artisti, e per partecipare ad aste di oggetti d'arte. Date le caratteristiche commerciali e orientate al "marketplace" serio di arte, le funzionalità sono assai avanzate, con la possibilità di analizzare gerarchicamente artisti, gallerie, collezioni, inventari, certificazioni, aste, e la storia (in termini di "transazioni") di tutti i precedenti.

- theory.org

<http://www.theory.org.uk/>

Sottotitolo: "Social theory for fans of popular culture. Popular culture for fans of social theory."

In modo giocoso e gradevole la School of Media, Arts and Design dell'Università di Westminster gestisce questo spazio presentando corsi, contenuti, forum di discussione sui media studies, e attuando diversi esperimenti. Tra i più interessanti è la ricerca sull'identità eseguita nell'"ArtLab" di David Gauntlett tramite la realizzazione di progetti realizzati con i bambini, con aziende come la Lego, e con diverse istituzioni.

=== Social networking generale ===

- Myspace

<http://www.myspace.com>

- FaceBook

<http://www.facebook.com>

- Flickr

<http://www.flickr.com>

//(altri...)//

I siti di social networking più frequentati sono utilizzati, in questa sede, per realizzare alcune osservazioni.

Le più spontanee derivano da concetti oramai assodati e, di recente, portati di nuovo all'attenzione da articoli come il "Vernacular Web 2" di Olia Lialina, o come l'iper-citato "Is Google making us stupid?".

I servizi come Myspace o Facebook sono una meravigliosa arma a doppio taglio. Se da un lato abilitano milioni di utenti a definire una propria presenza sul web, dall'altro lato impongono dei meccanismi di esistenza ed autodefinizione quantomeno dittatoriali. A meno di disporre di specifiche competenze tecniche, la "forma" della propria presenza sul web è un qualcosa che sta diventando sempre in maggior misura oggetto di delega. Il concetto di "scheda", di "profilo", le overdosi di funzionalità disponibili, stanno facendo diventare il web una realtà "passiva". Per dirla con una osservazione di Olia Lialina:

"Web 2.0 propagandists can't stop talking about the multitude and power of today's web amateurs, the new users who love to dance, compose songs, write encyclopedic articles, take photos and film videos, write texts and publish it all on the Web. And yet, they are rather indifferent to the Web itself."

L'altro lato delle considerazioni tende invece all'elogio. Diretto, in particolare, verso quei sistemi, come Facebook, che stanno facendo dell'"apertura" una componente fondamentale delle proprie strategie.

Facebook, per esempio, fornisce la possibilità di interagire con i propri servizi in maniera pressoché totale grazie all'uso di librerie di sviluppo di libera diffusione. Occorrono, naturalmente, competenze specifiche.

Altra forma di elogio va direzionata verso quei servizi che, come Flickr, eseguono un attentissimo processo di design sulle interfacce, sulle funzionalità e sulle possibilità di interazione. Flickr, ad esempio, è esemplare in questo senso. Le interfacce, percettivamente "sgombre" e semplici, sono piene di piccole funzionalità posizionate in modo molto usabile e naturale. Sullo schermo sono presenti "solo le cose che ti servono, più o meno dove ti aspetti che esse siano". Né più, né meno.

Ogni dimensione di elogio, in questi casi, è puramente funzionale, andandosi però a scontrare pesantemente con tutta la dimensione di critica generata dalla possibilità, per i gestori di questi sistemi, di controllare completamente la forma e l'entità delle nostre identità e, in più, di creare di fatto degli spazi di esistenza in cui anche il nostro tempo libero diviene assoggettato all'influenza del capitale cognitivo: lo sfruttamento del lavoro immateriale.

- Geni

<http://www.geni.com/>

Cosa c'entra un sito per costruire alberi genealogici?

Geni è un piccolo gioiellino. La sua interfaccia è studiata in maniera realmente intelligente, e riflette una architettura solida e molto flessibile.

Accedendo al servizio per la prima volta è immediatamente possibile iniziare a "fare cose". Come per magia, dopo alcuni click, vi troverete iscritti al servizio, senza esservene praticamente accorti. Inserire padre, madre, fratelli e sorelle, cugini, zii, nonni e nonne. E gli alberi genealogici inseriti da voi ed altri si collegheranno automaticamente tra loro come per magia.

Il sistema interagisce realmente con l'utente: lo schermo è chiaro e ben strutturato. La struttura dei contenuti è guidata ma flessibile. Il sistema è intelligente, molto: sia dal punto di vista dell'agevolazione dell'interazione, sia per la gestione del dato e per l'intelligenza nell'interpretare le esigenze dell'utente.

Un social network automatico, praticamente.

Se solo fossero previste forme di famiglia un po' più "atipiche", o la possibilità di decidere autonomamente quanto si desideri essere assoggettati a questa "intelligenza" del sistema, onde evitare invasioni della propria privacy...

- LinkedIn

<http://www.linkedin.com/>

LinkedIn fa parte della crescente ondata dei social network ad orientamento

professionale. Pur se utilizzabile in maniera egregia anche per fare networking di tipo generico, la presenza di una serie di strumenti e caratteristiche funzionali lo rendono realmente efficiente nell'ambito della creazione di reti di professionisti.

L'architettura di LinkedIn è pensata veramente molto bene. L'utente può creare la propria presenza nella rete a vari livelli di complessità: descrivendosi, inserendo il proprio curriculum in modo modulare, descrivendo le proprie competenze e capacità, la storia dei progetti. E' possibile creare reti in maniera veramente efficace.

Una serie di strumenti sono dedicati a marcare l'affidabilità di quanto si afferma nel proprio profilo. Interventi esterni possono certificare, avvalorare, promuovere una nostra esperienza professionale, un progetto, una competenza o una caratteristica professionale. La partecipazione ai dibattiti su questioni poste dagli stessi utenti ci può far salire nella graduatoria di stima e competenza del network. Si possono recensire altri utenti. Si possono promuovere reti e sotto-reti a tema o a progetto. E' possibile creare percorsi operativi e dialettici condivisi.

Un sistema realmente vivo e dinamico. Che, tra l'altro, sta avendo un grande impatto internazionalmente su alcune pratiche relative alle attività di selezione di personale di alto profilo. LinkedIn (a pochi altri servizi simili) stanno diventando sempre più uno strumento di identificazione delle competenze necessarie, anche per grandi/grandissime aziende. In particolare l'uso dei meccanismi di certificazione di competenze e caratteristiche personali, e l'esistenza di reti di "stima" affidabili, stanno diventando accreditatissimi sostituti di lauree, dottorati, master.

- ebay

<http://www.ebay.com>

Un vero ecosistema. Contenuti praticamente infiniti. Funzionalità intelligenti. Dimensioni economiche perfettamente integrate nell'equilibrio e nello "stato di salute" del sistema. Metriche di valutazione definite esclusivamente in termini relazionali. Creatività, nuovi modelli di operatività e di affari, con delle iniziative realmente contemporanee e/o sostenibili. Integrazione. Un terreno fertilissimo.

La base di tutto? La fiducia indotta dalle recensioni vicendevoli fatte dagli utenti.

- ELGG

<http://elgg.org/>

ELGG è una piattaforma aperta utilizzabile per creare network sociali. Oltre ad uno sterminato elenco di caratteristiche disponibili (ottenibili direttamente o aggiungendo uno o più tra in tantissimi plugin), la componente più interessante della piattaforma è quella di utilizzare a piene mani gli standard di Open Data Definition. Questi standard, ancora in realtà poco usati, consentono di collegare tra loro i vari network sociali, integrando identità, funzionalità e contenuti.

- ning

<http://www.ning.com/>

Ning è un meta social network. E' un servizio, infatti, che consente di creare gratuitamente dei network sociali.

La struttura è abbastanza flessibile: si possono personalizzare diverse componenti della presentazione grafica, integrare contenuti da altri servizi, definire il modo di rappresentarsi dei membri del proprio network sociale, progettare eventi, calendari, forum, gallerie multimediali, gruppi di interesse, flussi di attività in tempo reale, integrare i propri network sui profili Facebook dei propri membri.

E' un "meta-MySpace". E, come tale, ricade nelle considerazioni del "Vernacular Web" già descritte.

E', comunque, uno strumento utile, flessibile e gestibile.

- GNOD

<http://www.gnod.net/>

GNOD è un interessante esperimento per la costruzione di un livello logico al di sopra dei network sociali. Lo scopo di GNOD è di creare un sistema adattivo, in grado di creare dimensioni dialettiche con i partecipanti di un network sociale. Nascono così, quindi, dei piccoli software di intelligenza artificiale (e, in alcuni casi, di statistica mascherata da intelligenza artificiale), in grado di dialogare con gli utenti per consigliare libri e musica, film e persone che "dovresti proprio conoscere".

- NOSO

<http://nosoproject.com/about/>

NOSO è eccezionale.

"NOSO is a real-world platform for temporary disengagement from social networking environments. The NOSO experience offers a unique opportunity to create NO Connections by scheduling NO Events with other NO Friends."

I partecipanti agli eventi NOSO rimangono anonimi gli uni agli altri e convergono su luoghi designati per mettere in atto performance silenziose, quiete e dis-connesse, basate sulla certezza del sapere che, nello spazio, ci sono presenti uno o più NO-Friends.

- Biota.org

<http://www.biota.org/>

Biota è un sito storico, che ospita illustri accademici e professionisti, intenti nella ideazione (e, talvolta, realizzazione) di progetti mirati alla creazione di ecosistemi e organismi sintetici completi e ispirati al biologico.

=== Squatting infrastrutturale ===

Si segnalano alcuni progetti relativi alla realizzazione di reti "parallele" ad internet, o p2p o che utilizzino le tecnologie per creare degli spazi autonomi e/o collaborativi.

- Open Mesh

<https://www.open-mesh.net/>

- OLSR Frankfurter

<http://olsr.funkfeuer.at/>

- un approccio...

<http://blog.broadbandmechanics.com/2008/05/how-to-build-the-open-mesh>

- una web-o-grafia

<http://guerillartivism.net/node/24>

- un assemblaggio di tecnologie

<http://www.brianoberkirch.com/2007/08/08/building-blocks-for-portable-social-networks/>

- BAN: backpack area network

<http://www.totalworld domination.org/guerilla-bp.png>

- GNUNet, una rete p2p

<http://gnunet.org/>

- CSpace, decentralized, user2user communication

<http://www.cspace.in/>

- YACY: p2p web search

<http://yacy.net/index.html>

- Jaanix: personalizzazione dell'esperienza del web

<http://jaanix.com/>

==== Architettura loigca, psicologica, antropologica ====

==== *Introduzione* ====

Tutto quello che ho scritto è copiato.

Veramente.

Ogni pezzo in cui descrivo la storia della Storia dell'Arte, dove si parla di filosofi, di artisti, di scienziati.

Tutto copiato.

E non potrebbe essere diversamente.

Che sia tratto da wikipedia, da un libro che ho letto, da un blog o da un sito web. Copiato. Duplicato. Incollato.

La cultura è una rete.

Una rete in cui i ruoli si scambiano di continuo, tramutando i soggetti ora in studenti, ora in professori, prima in artisti, poi in spettatori, in un istante produttori, l'istante dopo consumatori. E così via.

E', anzi, più significativo abbandonare il concetti dualisti di tipo "studente/professore", e di avviarsi all'assunzione di nuove definizioni.

Definizioni che prendano in seria considerazione la topologia delle reti nella descrizione della cultura (e non solo di quella), per rilevare come il discorso "gerarchico" sia del tutto inadeguato nel descrivere le dinamiche che realmente avvengono.

Le topologie delle reti sono fondate sui nodi, sui percorsi, sui concetti - tra gli altri - della raggiungibilità e della percorribilità. Di nodi che assumono ruoli e funzioni differenti a seconda del punto di vista da cui vengono osservati. Di archi che, congiungendo i nodi, consentono la comunicazione con specifiche caratteristiche di capienza, rapidità, direzionalità, delle tipologie di informazione che vi possono transitare.

Facendo un passo indietro, guardando da "più in alto", le reti possono essere studiate aggregando archi e nodi secondo i criteri più disparati: secondo la loro vicinanza topologica o di flusso; secondo il ruolo che, in un certo istante e da una certa prospettiva, stanno ricoprendo; secondo il grado di ricorrenza delle comunicazioni che avvengono tra gruppi di nodi o lungo insiemi di archi.

Queste strutture, identificate classificando gli elementi della rete secondo osservazioni di tipo temporale, spaziale, concettuale e comportamentale, possono essere raggruppate e, per fini specifici, possono essere trattate come soggetti, ed studiati proprio come tutti gli altri. I nodi e gli archi semplici, naturalmente, possono far parte di diversi di questi soggetti aggregati, a seconda del tempo e della modalità in/con cui li si osserva.

Un nodo potrà essere un hub (accentratore) se lo si analizza dal grado di convergenza, su di esso, delle comunicazioni, o un nodo semplice. Lo stesso nodo potrà appartenere contemporaneamente a più sottoreti, o funzionare da punto di scambio (switch) tra reti diverse. O, ancora, potrebbe essere così intelligente, una volta ricevuta una informazione, da sapere a chi inoltrarla, perché di suo interesse (router).

Le informazioni, inoltre, possono attraversare i nodi con effetti differenti: possono arrivare e fermarsi, ed essere memorizzate o elaborate; possono essere inoltrate, in una direzione singola o multipla; possono essere copiate, elaborate in qualche modo, accoppiate con altri dati e re-instradate in qualche altra direzione.

Possono, anche, essere generate in un nodo, secondo un qualche processo, ed essere avviate a percorrere la rete, indirizzate a nodi specifici o indistintamente a tutti gli altri nodi di una o più sotto-reti.

E' da notare come, in questo ultimo caso, una informazione generata dal nodo X e destinata al nodo Y non sarà vista solo da X e Y, ma da una pluralità di soggetti. Innanzitutto dalla infrastruttura, che dovrà, per gestirla, maneggiare l'informazione. E poi da tutti quegli archi e nodi che, per far arrivare il dato da X a Y, dovranno memorizzarlo, inoltrarlo, modificarlo per consentirgli di arrivare a destinazione.

Il processo può essere anche molto complesso, facendo intervenire infrastrutture, soggetti multipli e sottoreti differenti. E non è detto che, durante il tragitto, l'informazione o qualche suo dato accessorio non cambi. E' probabilissimo, anzi, il contrario. O che, nel passare, questa non venga utilizzata da qualcuno degli oggetti/soggetti incontrati per generare altre informazioni, dirette, magari, in direzioni totalmente differenti. O, ancora, che una qualche distorsione sia applicata durante il tragitto, magari anche oltre quei limiti di tolleranza che le reti evolute (come la cultura) sono in grado di ricondurre all'ordine. Oppure che qualche nodo della rete sia stato programmato in modo differente da altri, e che le informazioni generate su quel nodo secondo alcuni criteri, siano interpretate in modo del tutto differente da altri nodi cui capitasse di riceverle.

Tutta ordinaria amministrazione.

La cultura è una rete.

Tutto copiato, si diceva più su.

Tutto copiato in quanto ricevuto, elaborato, addizionato, invertito, non compreso, schifato, vomitato, blaterato, cliccato, selezionato, bookmark-ato, bloggato, wikipediato, google-ato, ascoltato, riferito o sub-udito in qualche istante della mia vita.

In questa impostazione viene da chiamare "copiate" anche quelle cose che, in una certa visione "romantica", penso di aver creato tutte da me.

E' però stupido continuare ad utilizzare una terminologia quando questa non è più adatta a descrivere le cose di cui si sta parlando.

E quindi cambiamola.

Cambiando terminologia, ad esempio, si può essere magicamente liberati da vincoli e

storture, da eredità che non ha senso portarsi dietro distorcendo quello di cui si sta parlando.

Per esperienza personale, poi, il tentare di utilizzare parole vecchie per descrivere idee nuove è una pratica del tutto fallimentare. Specie se le parole "vecchie" sono, in qualche modo, "delicate" rispetto alla sensibilità di chi ascolta.

Migliore e più efficace è l'approccio che prevede di usare la suggestione creata da un neologismo, da una parola-con-barretta, da una parola-con-cambio-lettera-per-avvicinarla-ad-un-altra. La mente, davanti a questi tipi di interventi terminologici, si apre e si rilassa (c'è chi la chiamerebbe "tensione", però), apprestandosi ad accogliere nuovi concetti con una predisposizione assai migliore.

Non più contenuti "copiati", ma "ri-contenuti". Contenuti rielaborati, riciclati, ricontestualizzati, reinterpretati, ristrutturati, ribolliti, richiamati alla memoria, ri-qualcosa, insomma, che non sia (se esiste, ed è tutto da dimostrare) la produzione da zero.

Questa modalità è sempre esistita, naturalmente, ed ha a che fare con il modo in cui siamo fatti, con le modalità con cui comunichiamo, con cui apprendiamo le cose, ascoltiamo la musica, e per come guardiamo il mondo mentre facciamo una passeggiata.

Osservandole, o anche guardandole di sfuggita, annusandole, sentendole, le cose ci rimangono dentro, ce le ricordiamo più o meno esplicitamente, le mettiamo in relazione, le filtriamo per vari motivi, le conserviamo, le scartiamo o mettiamo nel "cassetto speciale".

Facendo questo creiamo relazioni, hyperlink, tra le cose, tra noi e gli altri, tra gruppi di cose, tra cose, persone, luoghi e momenti. E generalizziamo, proviamo a fare delle categorie, salvo rielaborarle, o lasciarle indeterminate, o vuote, o mettendoci dentro tutto quanto.

In questa modalità diventa assai difficile delimitare i confini.

Dove sono io? Sono solo sul "mio" nodo? Includo anche un po' di archi? Arrivo fino a dove arrivano i miei link? E ai link dei link? E se il luogo dove arriva il link è anche di qualcun altro?

Il tutto è "conciliabile" solo in una maniera assai dinamica, in cui i confini non si possono, in realtà, definire. Si possono descrivere nel caso che fosse nostro interesse il descrivere una parte di realtà, da un certo punto di vista, in un certo istante e con un certo intendimento. Ma "definire" - assoluto, universale, troppo - , no.

Sembra un modo schizofrenico di vedere la realtà, ma non lo è.

Questo genere di sistema, nel consentire la creazione di apparenti paradossi ("è mio e anche tuo", "sono qui e lì", "questa cosa l'ho inventata io, ma la hai inventata anche tu", "io sono questa cosa qui, che include anche quella cosa là che sei tu, più o meno" eccetera eccetera eccetera), crea anche una serie di tensioni che, per l'appunto, tendono la rete (culturale, percettiva, fisica.. dipende di cosa si stia parlando).

Tiro un nodo - ad esempio una parola, o il nome di un evento, magari per "appropriarmene" avvicinandolo topograficamente a me - e si avvicinano "n" archi e tutti i nodi ad essi collegati - tutti i concetti associati a quella parola o a quell'evento che, culturalmente, si avvicinano a me - .

Ne tiro un altro e sento la resistenza di chi tira dall'altro lato - magari rappresentata da chi ha più "autorità" di me su quella cosa, ovvero provocata dalle moltitudini di "tiratori" che, percependo quella cosa come vicina ad un certo soggetto/oggetto, tirano tutti da quel lato, o, ancora, dalla possibile presenza di un nuovo link, messo lì da qualcosa/qualcuno, che crea una resistenza aggiuntiva - .

Un arco si allunga con elasticità - perché magari gli oggetti ad esso collegati non sono al centro di molte "tensioni culturali" -, mentre un altro si spezza per la troppa tensione, facendo scomparire una serie di collegamenti - la "tensione" in una direzione è così forte che si spezzano i collegamenti che vanno nell'altra direzione, facendone perdere la percettibilità, che si traduce nella scomparsa dei percorsi sulla rete culturale che si dirigano in quella destinazione a partire dal punto di rottura - .

Analizzando sulla linea del tempo l'evoluzione di questa rete, l'evolversi della sua topologia e delle tensioni, vediamo come sia possibile immaginarne una rappresentazione che concili gli infiniti punti di vista presenti, e che consenta loro di coesistere allegramente e in pace.

E' possibile pensare, infatti, di storicizzare lungo il tempo - e lungo tutte le altre dimensioni in cui ci interessi farlo - la configurazione topologica che registriamo, insieme a tutti i dati di tensione applicata alle sue componenti o gruppi di componenti.

Sarà, in particolare, possibile storicizzare queste informazioni sia dal punto di vista dei singoli soggetti, gruppi di soggetti, oggetti e gruppi o generalizzazioni di soggetti, che da un punto di vista globale, risultante dalla somma delle varie tensioni applicate sui vari punti.

E, quindi:

S1 = dimensioni individuali

S2 = dimensioni globali

Spazio 1/Spazio 2.

Questa concezione di rete può essere applicata, come insegnano i Bateson&C., cui ho "ri-contenuto" i testi nelle parti precedenti del testo, ad ogni pratica relazionale umana e, quindi, praticamente ad ogni cosa che facciamo o di cui abbiamo esperienza.

Non penso di stupire nessuno se affermo che andare a fare la spesa equivale ad intessere una serie di relazioni, o anche andare al mare a fare il bagno e a prendere il sole, o anche il rinchiudersi dentro un laboratorio sotterraneo e lavorare come un eremita (mi serviranno comunque delle "cose", oppure qualcuno avrà costruito il mio laboratorio, o, ancora, qualcuno si ricorderà di me, o noterà la mia assenza, eccetera, eccetera. Non si scappa: relazioni dappertutto).

Siamo, quindi, immersi in un qualcosa che si può definire, con poca fantasia, come un ecosistema relazionale. Composto da sotto-ecosistemi, stratificabili a loro volta su tanti livelli quanti sono i punti di vista da cui ci può interessare di osservarli. Nulla di nuovo.

E' nuovo il fatto di "assumere" questa nozione quale punto di osservazione della realtà. Di farlo realmente, cioè.

Perché nel descrivere la realtà (le realtà) si opera in modi bizzarri. Con particolare riferimento, in questa sede, al parlare di cultura e (se esiste ancora una tal cosa) di società.

Applico qui questa metodologia alla Storia dell'Arte quale ambito culturale curioso e sopravvalutato.

Categorizzare, suddividere, "dare nomi" all'arte, ai movimenti, ai periodi è comodo e pratico. Ma causa perdita di informazione.

In primo luogo a causa della natura "continua" e "rielaborativa" dell'evoluzione di pratiche, concetti e inclinazioni.

In secondo luogo per l'inevitabile limitatezza della dotazione, in termini di informazione, di chi fa la valutazione di cosa "aggiungere all'elenco", di cosa non

aggiungervi, di come chiamarlo e di scegliere a quali altre "cose" dell'evento collegarlo.

Io solo so cosa ho fatto. O quelli che, direttamente o indirettamente, sono collegati a me in qualche modo. O, se proprio, magari, so di aver fatto qualcosa pur non sapendo esattamente cosa (perché, magari, non ho a mia volta la visione di altre "cose" che mi servirebbero per spiegare il mio stesso operato), solo io so, in prima battuta, di averla fatta questa cosa. Di cosa ci ho messo dentro nel farla, di cosa mi sembra di aver "collegato" facendola.

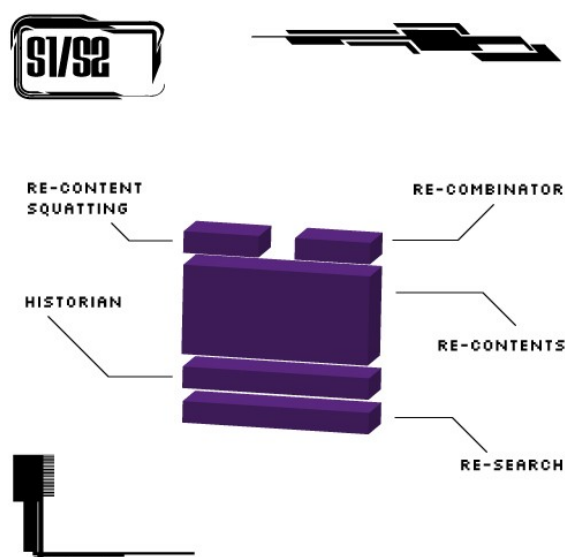
Il "fare" - in questo caso, il produrre arte - mi dà, in qualche modo, il diritto di affermare. Non fosse altro che l'ho già fatto producendo. E questa mia affermazione dovrebbe poter essere infilata nella rete culturale proprio come tutte le altre.

E sappiamo tutti che, invece, non è così. E che quello che finisce nella rete culturale segue percorsi differenti. Non è una polemica, naturalmente. E' la rilevazione che, nonostante il suo ruolo, anche uno Storico dell'Arte non può sapere tutto quello che avviene. E, soprattutto, il suo punto di vista non può avere pretesa di universalità. Specialmente in tempi come questi in cui i produttori di arte sono tantissimi, e in cui, oltretutto, il concetto stesso di arte sfuma da tutti i lati, toccando altre innumerevoli discipline e pratiche.

Concetti questi che si applicano immediatamente, ben oltre l'arte, alla nostra identità, alla nostra sessualità, al modo in cui percorriamo e viviamo nel mondo insieme alle altre persone.

Quindi, bando alle ciancie, e via con architettura, implementazione e interazione.

==== Architettura ====



Si parlava, quindi, di ri-contenuti, di tirare/spingere verso di sé o verso altri, per descrivere/descriversi, di memorizzare la storia del tutto, e di poterla visualizzare da molteplici prospettive, di cui alcune incentrate sulla visione personale che i soggetti (o

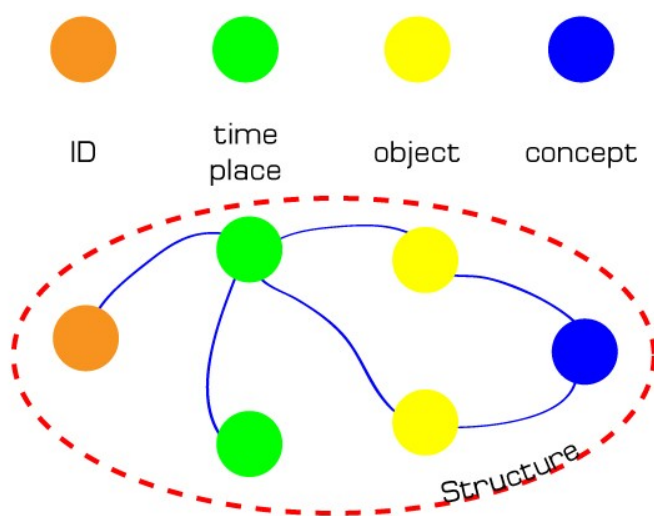
i gruppi di soggetti, a loro volta soggetti) hanno di sé stessi e di quello che fanno, ed altre intese in senso globale, pubblico.

Il modulo di "re-content squatting" serve a inserire "cose" nell'ecosistema.

Si chiama "squatting" perché rappresenta una attività di ri-appropriazione di ri-contenuti.

Il concetto di squatting è centrale nell'architettura di S1/S2. Qui viene applicato in maniera cognitiva. Nel seguito verrà applicato alla struttura stessa della rete, in modo infrastrutturale.

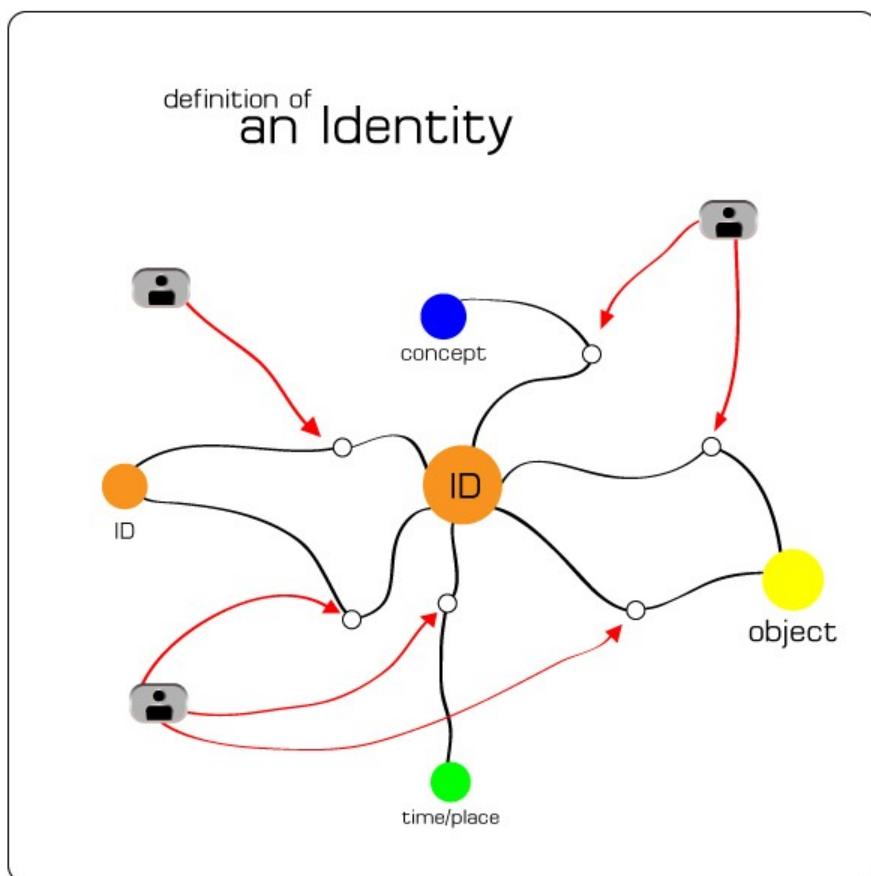
Questo modulo sarà costituito dall'interfaccia - e dai sistemi ad essa asserviti - che verrà utilizzata per inserire i nodi dell'ecosistema.



I nodi potranno essere di diversi generi:

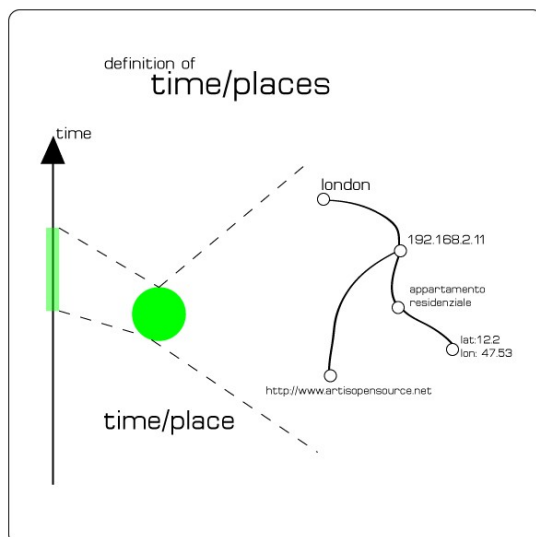
- soggetti
- luoghi
- oggetti
- concetti
- strutture

Caricare un "soggetto" vorrà dire caricare una definizione di una identità. Nome e cognome, nickname, codice DNA, numero di capelli, nomignolo che ti davano alle scuole elementari. Sarà possibile scegliere la forma e l'entità dei dati che si vuole utilizzare per creare una tale definizione. Non ci sarà, insomma, la "scheda del personaggio" standard a cui ci hanno abituati tutti i sistemi in cui ci dobbiamo registrare (da quelli burocratici degli uffici pubblici, a quelli dei servizi online).

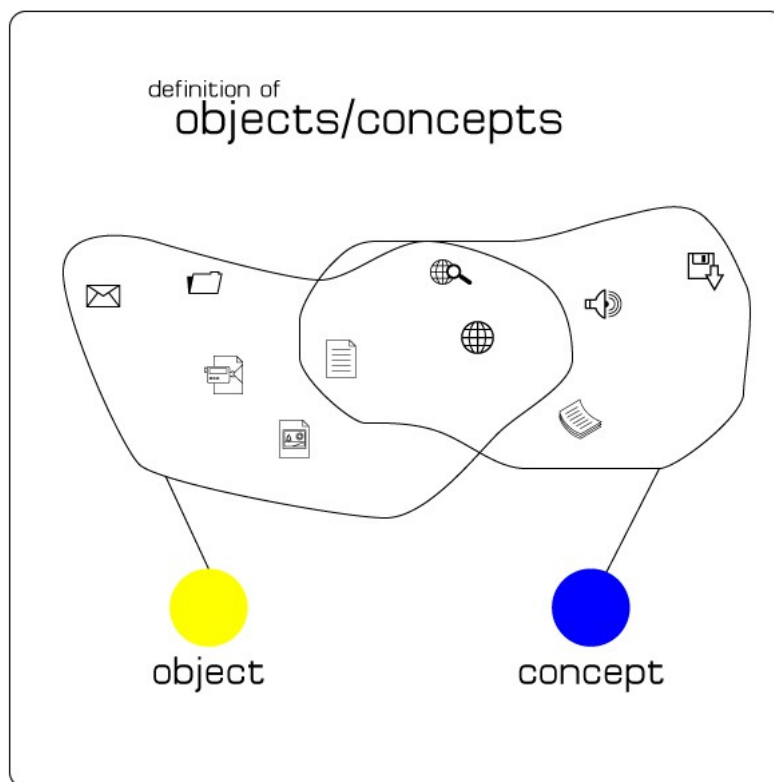


Questo comporterà, naturalmente, una serie di scelte da eseguire ad opera delle singole persone: una definizione troppo "diversa" fornisce maggiore libertà di rappresentazione, ma rischia di essere meno comunicativa nei confronti degli altri partecipanti all'ecosistema.

Caricare una identità nel sistema non vuol dire "questo sono io". Vuol dire piuttosto "questa identità qui esiste". Tant'è vero che il contenuto delle varie "identità" potrà essere modificato da tutti (secondo le modalità esposte nel seguito), anche da quelli che non le hanno create. Salva poi la modalità di consultazione delle "identità" (come di tutti gli altri componenti dell'ecosistema) che garantirà il mantenimento sia della prospettiva descritta dal creatore dell'identità, che della risultante di tutte le modifiche globalmente apportate, compresa la possibilità di osservare come queste due versioni si siano evolute nel tempo.



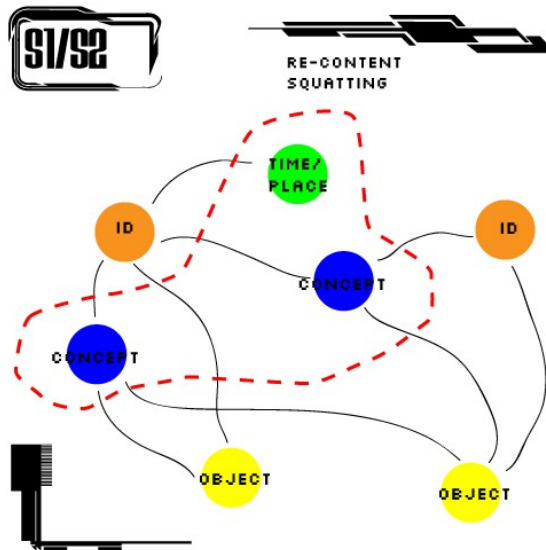
I "luoghi" potranno essere specificati sia in termini geografici che online. Caricare un luogo e associarlo ad una identità non significa dire "questo luogo è di questa identità". Significa piuttosto dire "questa identità è correlata a questo luogo". Ciò vuol dire che il processo di caricamento di un luogo sul sistema sarà guidato in modo da inserirlo in maniera coerente con il resto dei luoghi già inseriti, in modo che se due "cose" si riferiscano allo stesso "luogo", queste puntino effettivamente alla stessa entità nel sistema. (saranno disponibili per tutte le categorie di questo elenco gli strumenti per "correggere" situazioni di errore o imprecisione, e per arricchire, sia dal punto di vista "locale" che da quello "globale", le informazioni di creazione e di messa in relazione: sono descritti nel seguito).



Gli "oggetti" potranno essere di vario genere. Produzioni audio, video, immagini. Documentazione. Collegamenti a contenuti online. Posizioni geografiche di architetture, installazioni, eventi, performance. Descrizione dello spazio temporale "occupato" dall'oggetto. Anche qui, l'inserimento di un oggetto non vorrà dire "questo è di questa identità", ma piuttosto "questa identità è in relazione con questo oggetto".

I "concetti" saranno gestiti in modo parallelo a quanto avviene per gli oggetti, cambiandone il supporto: parole chiave, documentazione, simboli.

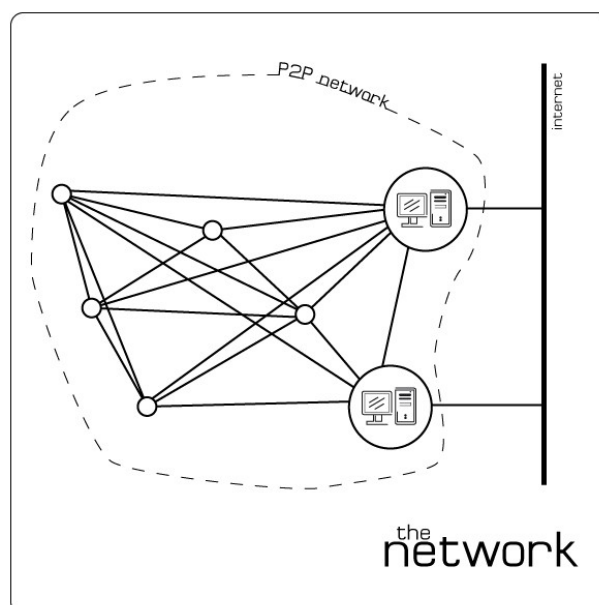
Elementi semplici, poi, potranno essere organizzati in "strutture". Insieme di identità, di luoghi, di oggetti e concetti, o anche di altre strutture, caricate o strutturate da noi o da altri, potranno essere raggruppate e rappresentate come una singola entità.



Tutti gli elementi così creati potranno essere collegati tra loro. I collegamenti saranno realizzati nel modo più intuibile possibile "unendo i puntini" delle cose che ci interessa collegare. Un collegamento potrà essere creato in modo "semplice" (da un nodo all'altro), tramite la creazione di un "percorso" (prima qui, poi lì, poi là, potendo anche inserire bivi e cicli), o tramite la realizzazione di "stelle" (tutte queste "n" cose sono collegate qui). Ogni collegamento sarà connotabile tramite descrizioni, link a contenuti o a documenti, e a oggetti multimediali. Una particolare connotazione, opzionale ma di formato fisso, è quella temporale e di posizione: sarà possibile associare ad ogni collegamento una serie di momenti e di luoghi (geografici o digitali), e di spiegarne la rilevanza.

Il modulo di "re-content squatting" consente, quindi, di inserire le identità di chi ci pare, gli oggetti che vogliamo, di collegare quello che vogliamo nel modo che riteniamo più bello, giusto o significativo. Non si tratta, quindi, della definizione di una "proprietà", ma della definizione di una esistenza, per come noi la percepiamo.

Se io inserisco la "mia" identità come nodo del sistema, non mi sto autenticando come avviene quando mi collego alla posta elettronica. Sto, aggiungendo informazione. Proprio come se volessi inserire nel sistema l'identità di Picasso.

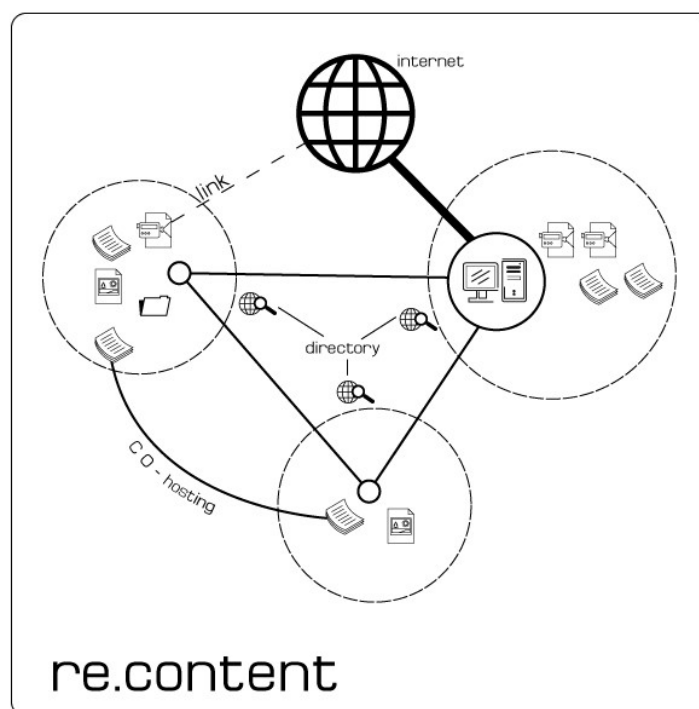


Il sistema, infatti, è del tutto anonimo. Ti colleghi, inserisci, sposti, aggiungi, metti i collegamenti, e te ne vai. L'account, il nickname che si ha sul sistema è per pura comodità, non deve essere né rintracciabile, né associabile a qualcos'altro. Serve per accedere al sistema e per, come si vedrà nel seguito, per comunicare.

Spostando per un attimo lo sguardo verso il basso, lungo l'architettura, è giunto, quindi, il momento di studiare come/dove/quando il ri-contenuto si trova nel sistema.

S1/S2 sarà un sistema peer 2 peer ibrido. Composto, ovvero, da una rete p2p e da una serie di componenti collegati alla rete p2p, ma fissi e accessibili anche dalla rete internet normale. Questi nodi fissi svolgeranno compiti specifici, come vedremo in seguito.

La rete p2p sarà realizzata in modo da implementare quello che in precedenza è stato citato come "**squatting infrastrutturale**". Il possesso dell'infrastruttura fornisce ai chi si assume il ruolo di provider (istituzionali, commerciali o di altro genere) un livello di potere tale da attuare strategie di controllo, di burocratizzazione, di concessione degli spazi di autonomia e di libertà. Per questo il sistema S1/S2 sarà basato su una rete p2p basata su una rete di tipo meshed, utilizzando una pila di protocolli di telecomunicazione che sia alternativa a quella comunemente utilizzata su Internet. La rete su cui si appoggia S1/S2 sarà, quindi, peer 2 peer e parallela all'internet ordinario, e consentirà la gestione dinamica e autonoma dell'instradamento, condivisione, dell'informazione, limitando drasticamente le possibilità di monitoraggio e controllo.



I ri-contenuti. Questi verranno inseriti attraverso interfacce disponibili sulla rete p2p. I contenuti fisici (file, video, multimedia) saranno ospitati nel sistema secondo diverse strategie. Nella maggioranza dei casi i contenuti saranno inseriti come riferimento a oggetti fisici presenti sul web (collegamenti, video online, suoni su siti web, documentazione, presentazioni). In altri casi saranno rappresentati da file e documenti. Questi file e documenti verranno ospitati sulla rete p2p in modo analogo a quello che avviene per i contenuti che condividiamo tutti i giorni nei sistemi di file sharing.

Gli utenti, inserendo nodi ed archi, li ospiteranno nel proprio computer.

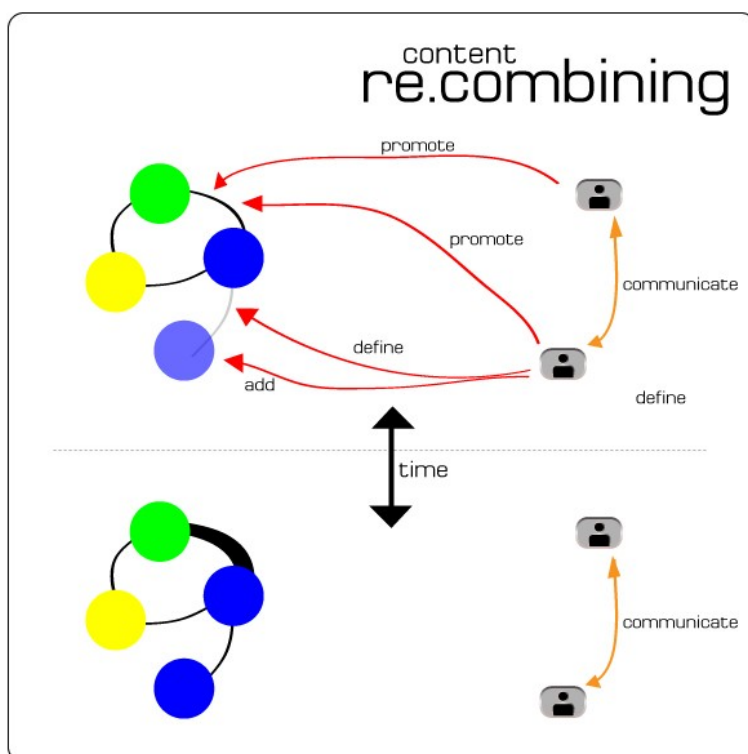
Le "pagine gialle" (la directory) di tutti i contenuti inseriti saranno ospitate, invece, in maniera distribuita.

In ogni istante, perciò, sarà possibile conoscere il contenuto globale della rete p2p, fatto salvo il dover attendere l'effettiva disponibilità (come quando, scaricando un film da un sistema p2p di file sharing, ne conosciamo immediatamente l'esistenza, ma dobbiamo aspettare che si presenti qualcuno sulla rete che ci consenta di scaricarlo sul nostro computer). Una volta scaricato sul nostro sistema saremo noi a decidere se desideriamo funzionare anche da "sorgente" per quel contenuto fisico, o se vogliamo semplicemente consultarlo.

Creando dei collegamenti tra contenuti, il sistema si comporta in modo specifico. Collegando, ad esempio, due video ospitati nella rete, si viene trasformati "d'ufficio" in sorgenti concorsuali. In questo caso alcuni algoritmi decideranno quali parti degli oggetti linkati far risiedere sul nostro computer, in ridondanza rispetto a quanto avveniva in quell'istante sulla rete, e nel rispetto di quanto specificato in fase di configurazione (potremmo, ad esempio, specificare che tipo di connessione e quanto spazio sui file system riservare a questa attività).

In sintesi: chi carica informazioni ne diventa responsabile; la rete nel suo insieme è capace di mantenere conoscenza della presenza dei contenuti che, però, risultano essere disponibili nella misura in cui i loro "responsabili" risultino essere collegati alla rete stessa; l'usare i contenuti (e, quindi, il trarne vantaggio potendone eseguire link e associazioni a contenuti di cui ci occupiamo o che ci stanno a cuore) ci fa diventare co-responsabili e, quindi, titolari dell'"onere" di renderli disponibili sulla rete.

Saranno predisposti nella rete alcuni meccanismi di controllo, volti ad evitare situazioni di "ingiustizia" ricorrenti per cui, ad esempio, alcuni utenti comincino a collegare tantissime cose tra loro, senza, però, sobbarcarsi alcun onere. Tali situazioni verranno evidenziate tramite apposite funzionalità e sottoposte al giudizio della rete p2p: in caso di voto negativo l'utente "evidenziato" dovrà utilizzare gli altri strumenti del sistema per giustificare il comportamento giudicato negativamente (chi giudica negativamente potrà vedere tali spiegazioni e decidere di revocare il voto negativo).

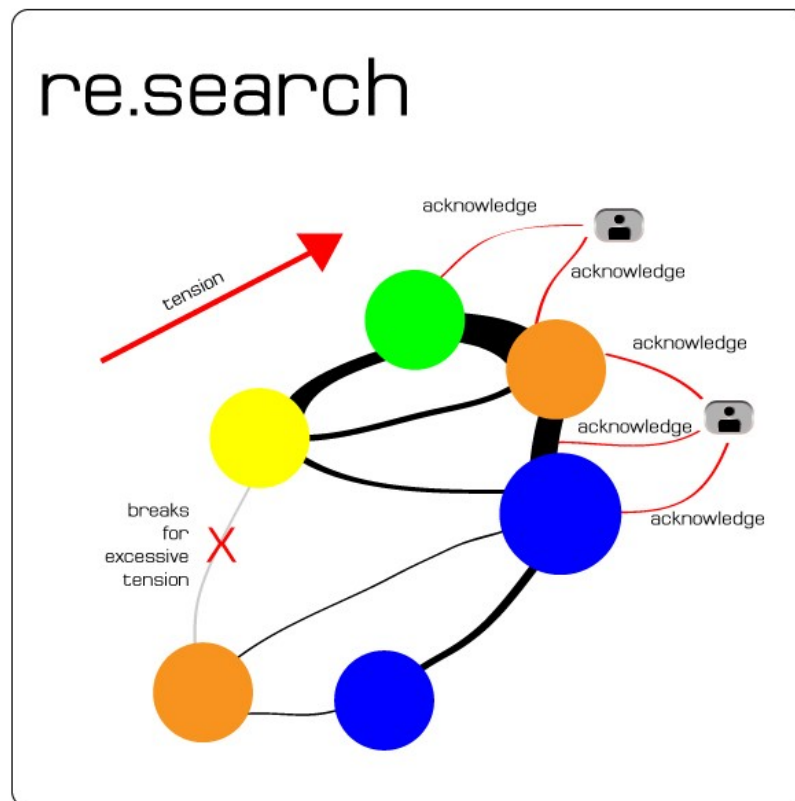


Tutte le funzioni "sociali" esposte fino ad ora, sono svolte tramite l'interfaccia - e i sistemi ad essa associati - denominata "RE-COMBINATOR". Questa, quindi, ci darà la possibilità di gestire tutte le nostre attività che siano di "elaborazione relazionale" sul contenuto del sistema:

- comunicare tra utenti
- intavolare discussioni
- eseguire processi di elaborazione (intervenire sulla topologia della rete e sui suoi contenuti)
- gestire le chiamate alla "civiltà di rete", come esemplificato nel paragrafo precedente

L'interfaccia RE-COMBINATOR, quindi, offrirà un insieme di strumenti attraverso cui comunicare tra utenti, per i motivi esposti.

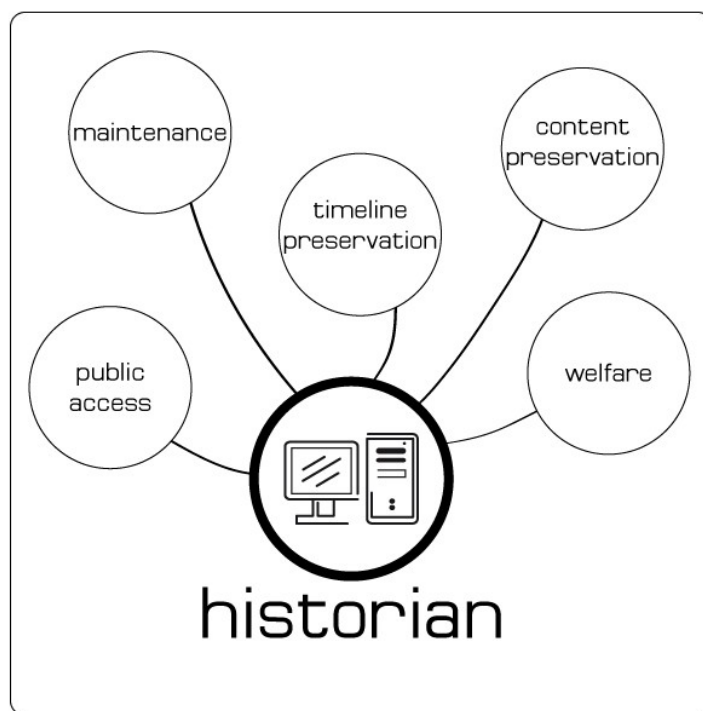
O di elaborare i contenuti presenti nella rete p2p. Si potrà, ad esempio, intervenire a livello topologico, aggiungendo collegamenti che si reputino interessanti. O, ancora, di aumentare la tensione di un collegamento rispetto ad un altro, o di aumentarne/diminuirne "l'autorità". Ognuno di questi interventi agirà in modo simile a quanto si vede attualmente nei sistemi di aggregazione comunemente disponibili per blog e siti di social networking: decidendo di aumentare l'autorità di un collegamento o nodo, non faccio altro che aumentare un contatore, determinando, così, una sorta di hit parade dell'autorvolezza. In S1/S2, però, questo concetto si trasforma fisicamente, mutando la topologia della rete e la possibilità di realizzarvi percorsi.



Questo concetto, implementato dal sistema RE-SEARCH, prevede, quindi, che l'autorità di un collegamento si trasformi in una forza gravitazionale, in grado di trarre a sé i nodi collegati. O che aumentare la tensione, intercorrente tra due nodi attraverso un collegamento, si possa creare una rottura. La metafora implementata è quella dello shift culturale in una direzione specifica: spostando la rete culturale in una direzione (associando e realizzando relazioni che vadano in una certa direzione), le relazioni in senso contrario diverranno sempre meno percepibili e, in estremo, svaniranno, spezzandosi come elastici troppo tesi.

O, ancora, l'ultima interpretazione della topologia della rete è di tipo idraulico, dove distanze minori e autorevolezze maggiori rappresentano una portanza maggiore: un percorso autorevole e diretto è più semplice da percorrere culturalmente rispetto ad un percorso contorto e underground. Il sistema S1/S2 è "sincero" in questo senso, affiancando però le realtà di "difficile percorrenza" con gli strumenti per essere esplicitate e per esistere effettivamente visibili e raggiungibili nell'ecosistema culturale.

Ognuna di queste funzionalità ha le implicazioni, in termini di "responsabilità" sui contenuti, di quelle presentate in fase di creazione di contenuti.



I membri "fissi" della rete, gli "Historian", a meno di problemi di forza maggiore, risulteranno essere sempre connessi e svolgeranno funzioni particolari. Saranno, idealmente, dei membri infrastrutturali, capaci di erogare servizi e di svolgere funzioni strategiche.

Iniziamo da queste ultime.

- automatismi
- memorizzazione delle timeline
- archivi di preservazione
- infrastrutture di welfare

- esposizione delle interfacce di tipo RE-SEARCH

Tra le modalità automatiche di gestione del sistema si rileva l'esistenza di motori di "pulizia". Utilizzando algoritmi di pattern matching e recognition, questi tenderanno di identificare quelle cose che, pur essendo uguali, fossero state immesse nel sistema come differenti. La ricerca avverrà sulla base della similitudine dei testi, dei contenuti collegati, sulla similitudine delle topologie di rete/i cui le cose sono connesse. Identificate le papabili duplicazioni, il motore si limiterà a segnalarle: ai creatori dei contenuti interessati, e apponendo degli appositi marcatori, visualizzabili da tutti: ispezionandoli, tali marcatori evidenzieranno una forma particolare di link, che consentirà di navigare le "destinazioni" correlate. Tali link consentiranno agli utenti di "sanare" la situazione, proponendo fusioni di nodi o sdoppiamenti di concetti e altri tipi di elemento. Raggiunte soglie di consenso sufficienti le modifiche saranno applicate.

Il sistema, quindi, evolve nel tempo, secondo quanto inserito o rielaborato da utenti, da gruppi di utenti o dai processi automatici.

Tale evoluzione viene memorizzata dall'"Historian" attraverso un modulo che è, sostanzialmente, un sistema di CVS (*concurrent versioning system*). Un sistema, quindi, in grado di memorizzare sui nodi "fissi" della rete le versioni più aggiornate della topografia, e i delta delle variazioni apportate con l'operare degli utenti.

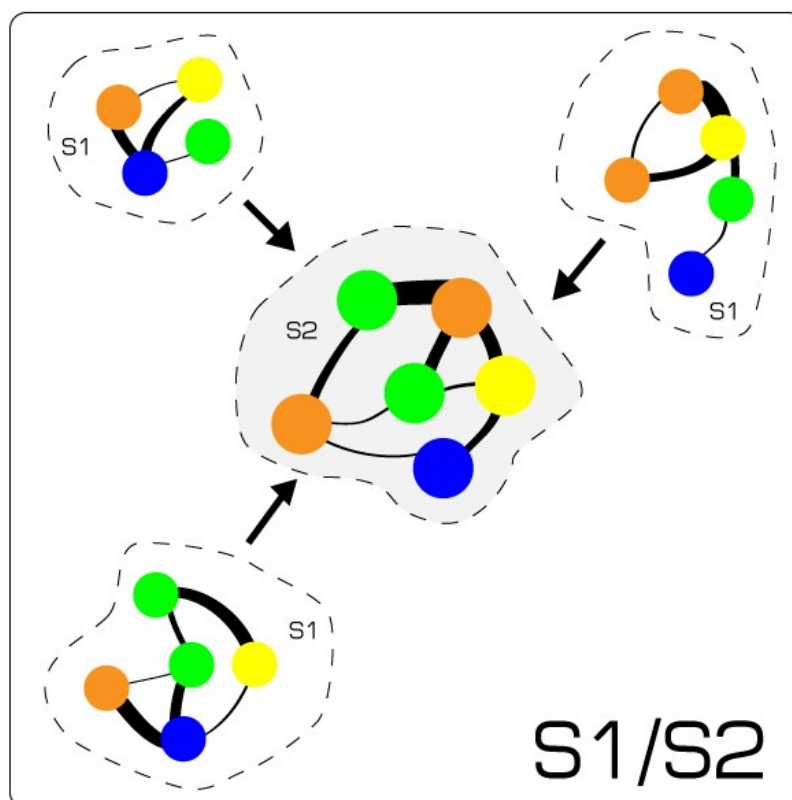
Memorizzare, quindi, l'evoluzione, simbolo per simbolo, passo per passo, l'evoluzione della rete culturale. La storia dell'arte, in un dettaglio (qualitativo e quantitativo) impensabile. E, oltretutto, totalmente rispettoso della possibilità di rappresentarsi per le singole identità.

Come si vedrà, questo è il meccanismo che consente di analizzare, attraverso il modulo di RE-SEARCH, gli spazi S1 e S2.

L'ultima funzione preposta ai nodi "Historian" della rete fisica è simile e duplicata per assolvere a due funzionalità. Da un lato, ad implementare le funzionalità di preservazione dei ri-contenuti. Dall'altra a fornire una base infrastrutturale per attuare politiche di welfare ecosistemico.

Preservazione. In questa forma di ecosistema emergeranno delle entità (nodi, percorsi, strutture, identità) che si riveleranno fondamentali per caratterizzare la rete culturale stessa. Nodi, oggetti o concetti, ad esempio, che risultino centrali nella percorrenza di intere sottoreti, o di percorsi di largo interesse. O che, per nessun motivo particolare, siano scelti, attraverso gli strumenti forniti dall'interfaccia di ri-combinazione, quali titolari del diritto di essere preservati. Le entità "preservate", quindi, disporranno di un canale aggiuntivo di raggiungibilità fisica: un soggetto aggiuntivo, un insieme collaborativo di nodi "Historian" le renderà sempre disponibili sulla rete p2p. Questo, come si può vedere, ha vantaggi sia in termini di performance (i nodi fissi tenderanno, come si sta delineando, ad essere nodi infrastrutturalmente importanti per il sistema S1/S2, in grado di memorizzare dati e di svolgere funzionalità centralizzate utili all'intero sistema), che concettuali (la preservazione, appunto, delle entità più significative, secondo quanto determinato collaborativamente e topologicamente dalla rete culturale).

Welfare. E' possibile immaginare per gli "Historian" anche un ruolo destinato ad attuare delle politiche di welfare culturale, destinato, ovvero, alla preservazione di quelle nicchie culturali che non fossero in grado di assicurare la presenza dei propri contenuti all'interno dell'ecosistema. In questo caso, attraverso i tool sociali disponibili nel modulo ri-combinante, si potranno avviare dei processi di selezione volti alla determinazione dei beneficiari di tali politiche. Avvenuta la selezione i contenuti identificati saranno gestiti al pari di quelli oggetto di preservazione ordinaria.



Tutto il sistema, poi sarà consultabile tramite il modulo "RE-SEARCH". La topografia della rete - e della sua percorribilità - potrà essere osservata secondo due modalità.

La prima prevede di osservarla dal punto di vista di una delle identità, o di un insieme di identità. E, quindi, dal punto di vista di quello/i che è/sono il/i responsabile/i di un certo insieme di ri-contenuti. Lo spazio S1.

La seconda modalità prevede che si possa visualizzare, percorrere e ricercare nella rete dell'ecosistema secondo come questo è concepito globalmente, ovvero come la somma degli interventi sulla topologia della rete e della sua percorribilità. Lo spazio S2.

Torniamo, quindi, alla Storia dell'Arte. S1/S2 offre la possibilità di avere infinite Storie dell'Arte, tante quante sono le reti culturali che è possibile visualizzare nell'ecosistema.

Lo spazio S1 offre la visione della Storia dell'Arte intima, per come è concepita da un singolo punto di vista, o dall'aggregazione di alcuni punti di vista.

Lo spazio S2 offre la visione della Storia dell'Arte che chiameremo "globale" o "risultante", per come è concepita, quindi, dalla "somma" delle Storie dell'Arte individuali.

S1: seleziona il punto di vista, ad esempio il mio, e si potrà navigare la rete culturale per come io la concepisco; i contenuti come li ho inseriti io, collegati secondo la mia sensibilità e la mia prospettiva concettuale/culturale; gli altri contributi all'ecosistema posti secondo quelle dinamiche che ho accettato, non intervenendo, o che ho esplicitamente modificato per contenuto (ri-contenuto), topologia, tensione. Andando avanti e indietro sull'asse del tempo, potrò vedere la rete animarsi davanti ai miei occhi, per come questa si è evoluta temporalmente.

S2: la rete mi si presenta davanti per come essa risulta sommando globalmente i contributi di tutti gli appartenenti all'ecosistema; se 1 persona ha collegato due entità, vedrò un arco percorribile; se lo avessero fatto 10 persone, avrei visto un'autostrada; se 10 persone hanno teso una sottorete, magari rappresentante le entità concettuali che definiscono un movimento artistico, vicino ad una certa persona, e solo un altro utente del sistema avesse "teso" in un'altra direzione, la prima persona risulterebbe, topologicamente e, quindi, culturalmente, come esponente di rilievo di quel certo movimento. E poi via, avanti e indietro nel tempo per visualizzare evoluzioni, crescita, nascite e morti di movimenti, di concetti, di tipologie di opere e pratiche artistiche, di creazioni di gruppi, di collaborazioni, di sintonie sensibili.

Un nuovo modo di "ri-cercare" la Storia dell'Arte.