

THE PIKSEL BIG BANG: TRA CODICE ED ARTE

(seconda parte)

Una delle differenze fondamentali, dovuta all'innovazione tecnologica, tra l'archivio delle conoscenze tramite la rete o attraverso i libri e la pagina scritta, e' il fatto che il metodo di definizione e scrittura della storia, e la cronaca come descrizione del reale, hanno subito una potente deformazione.

Affidata a pagine web che possono facilmente fornire informazione e ritirarla, aggiornarla secondo il favore dei tempi o metterla rapidamente in ombra, la storia corre nuovamente il pericolo di essere sepolta, dimenticata, manipolata.

La pagina stampata richiede contemplazione, e' un mezzo fisso ed evocativo.

Come ben sappiamo, piu' un mezzo di comunicazione e' complesso, descrittivo, figurativo, meno spazio e' dato alla visione interiore, alla rappresentazione fantastica, all'intuizione.

La capacita' di ascoltare un'immagine, di percepire le voci dipinte in un quadro, annusare l'odore di un corpo raccontato in un romanzo, e' al giorno d'oggi sempre piu' ammutolita dalla riproduzione elettronico-digitale dell'immaginabile.

Circondati da strumenti che realizzano l'irrazionale con metodi razionali, perpetuiamo l'atrofia di una parte del cervello che forse non c'e' (piu').

La storia e' diventata storia del presente, accelerazione.

Nuovi metodi di scrittura e produzione di contenuto si fanno avanti, pubblicazioni collaborative, wikibooks, blogs, media sempre piu' indipendenti, e lettori sempre piu' scarsi. Oltre alla gioia per le nuove possibilita' offerte all'uomo, con un velo di cinismo non posso non chiedermi: c'e' qualcuno a cui ancora interessa l'informazione?

Ricordo, a Bologna, 'Il Resto del Carlino', uno dei peggiori quotidiani mai esistiti, distribuito gratuitamente nei bar. Le notizie erano talmente fasulle e storpiate che, prima ancora di aver sorbito la schiuma del cappuccino, l'occhio divertito saltava alla penultima pagina: l'oroscopo di Barbanera.

Senza mitizzare le capacita' divinatorie del mago barbuto, nessuno in citta' metteva in dubbio che quella fosse l'unica parte vagamente veritiera del giornale.

Io non credo molto all'oroscopo, e sicuramente non credo al 'Resto del Carlino'.

Tuttavia da un giorno all'altro Barbanera sul Carlino non c'era piu'. Io smisi di bere cappuccino e cambiai citta'.

Barbanera comincio' a pubblicare l'oroscopo sul suo sito online.

Ogni giorno una pagina di storia ipotetica e' raccontata sul suo portale.

Ogni giorno una nuova pagina, che prende il posto della pagina precedente secondo la filosofia del refresh, il valore dell'aggiornamento. Non esiste archivio, non esiste realta'.

Provo ad immaginare depositi fantastici di pagine obsolete, discariche di informazione mai ricevuta, provo a disegnare il kipple della rete: informazioni scomparse, frammenti di notizie che germinano nello stomaco di spiders impazziti, la differenza di tempo tra l'attuale ed il ricercabile, tra cio' che effettivamente si trova in rete, e cio' che c'era, e' indicizzato ma non e' piu'.

Mi accorgo del fatto che non si tratta piu' di comunicazione di massa, ma di 'massa di dati'.

E il virtuale, piu' reale del vero, produce una memoria differente.

Lo sforzo di raccontare, documentare, divulgare (senza vendere), e' una specie di danza coi mulini a vento.

Afferrare l'immateriale, renderlo digeribile, riproducibile, sensato.

Ogni arma e' un'arma spezzata, laddove l'antagonista scompare.

Se il rischio di scambiare un mulino per un brigante e' sempre in agguato, o un servitore per uno scudiero, o uno scudiero per un cavaliere, con quale strumento e' possibile afferrare il vento?

E come svuotare il mare?

Questo articolo si presenta come continuazione e parte integrante di quello di Novembre relativo al Pikel[1].

Il Pikel e' una di quelle realta', virtuale e fisica al tempo stesso, difficile e complessa da raccontare, una realta' che al tempo stesso ha bisogno di sedimentare, consolidarsi, riflettere su se' stessa.

Nessun racconto sara' mai esaustivo, neppure l'intero archivio della mailing list, dal 2003 ad oggi, consultabile online al seguente indirizzo:

<https://www.bek.no/pipermail/piksel/>

Nella speranza di produrre informazione laddove vi e' carenza, chiarire qualche concetto e riflettere intorno a questo festival, che rappresenta anche un fenomeno sociale, abbiamo intervistato Gisle Frøysland, l'organizzatore dell'evento, in IRC.

Abbiamo deciso, nell'intento di proporre un metodo di scrittura forse all' "avanguardia", di sfidare le regole del giornalismo canonico, mantenendo il testo nella forma originale della chat, piu' consona e naturale nel mondo della rete. Ai lettori che troveranno tale paragrafo difficile o indigesto, consiglio di leggere tra le righe, e gustare le tracce di istantanea simultaneita', e spontaneita', che tale mezzo di comunicazione implica.

Questo dialogo, qui riportato in versione quasi integrale, avvenuto in inglese e qui tradotto in italiano, si e' svolto tra l'Italia, l'Olanda e la Norvegia, sul canale virtuale temporaneo #sufloss (freenode network [2]).

Xname apre una chat-room dal ChequePoint [3], attivo centro sociale di Amsterdam.

Gisle Frøysland, connesso da Bek [4], a Bergen, e Silvano Galliani, detto kysucix, brevemente online da Cimiano, nella periferia di Milano, riflettono collettivamente sul significato di arte e codice, e sulla loro commistione.

218:15 -!- Irssi: #sufloss: Total of 1 nicks [1 ops, 0 halfops, 0 voices, 0 normal]
18:15 -!- Channel #sufloss created Thu Oct 26 18:15:45 2006
18:15
-!- Irssi: Join to #sufloss was synced in 0 secs
21:00 -!- gisle
[n=gjf@191.80-202-240.nextgentel.com] has joined #sufloss
21:01 <gisle> yo!
21:16 <@xname> yo
21:16 <@xname> hola
21:16 <@xname> scusa
21:16 <@xname> sono in ritardo
21:16 <@xname> ho appena finito una riunione...
21:17 <gisle> non c'e' problema
21:17 <gisle> sto installando un nuovo kernel
21:18 -!- kysucix [n=kysucix@dyne.org] has joined #sufloss
21:18 <@xname> hola kysucix
21:18 <gisle> hola kysucix!
21:18 <kysucix> holla! :D
21:18 <kysucix> :)
21:18 <@xname> kysu
21:19 <@xname> puoi salvare il log
21:19 <@xname> di questa chat?
21:19 <@xname> la mia connessione nn e' molto stabile
21:19 <kysucix> ok
21:20 <gisle> ok, pronti via
21:20 <@xname> dunque, gisle,
21:21 <@xname> come e' iniziato il piksel?
21:21 <@xname> so che la sua radice e' MøB , il software, giusto?
21:21 <gisle> ricordati che sono lento a digitare :)
21:21 <gisle> soprattutto quando devo pensare...;)
21:21 <kysucix> haha
21:21 <@xname> scrivi lento quanto vuoi
21:21 <gisle> si, tutto e' iniziato con MøB
21:22 <gisle> nel lontano 2002
21:22 <gisle> realizzato il primo prototipo, volevamo fare un workshop
21:23 <gisle> ed io volevo invitare altri svilppatori, non solo artisti
...
21:25 <gisle> allora vi erano solo **freej** [5], **effectv** [6] e **veejay** [7] con caratteristiche simili al nostro, credo
21:27 <gisle> cosi' ho contattato Jaromil [8], perche' stavo seguendo la lista di freej ed ero interessato al progetto
21:28 <gisle> e lui mi ha suggerito Kentaro [9], Niels [10] ed altri
...
21:28 <gisle> io volevo coinvolgere anche la comunita' pd, dunque ho chiamato Tom [11] ed Yves [12]
...
21:32 <gisle> nell'ottica di focalizzare sulla programmazione di software per la manipolazione video in tempo reale, cercando di unire i nostri sforzi
21:32 <gisle> volevo avere anche stimoli da artisti
21:32 <@xname> molto interessante
21:32 <gisle> yep, la prima fase fu molto entusiasmante
21:32 <@xname> conoscevi altri eventi con queste caratteristiche?
21:33 <gisle> eh, non a quel tempo, no...
21:34 <gisle> quando iniziammo la lista, si scaturì un incredibile flusso di idee
21:34 <@xname> come ad esempio...?
21:34 <gisle> il tema centrale era l'**interoperabilita'**
21:35 <gisle> come combinare/espandere le diverse applicazioni
21:35 <gisle> questo il titolo del piksel nel 2003
21:35 <gisle> quando nacque Livido ;)
21:36 <@xname> god bless livido
21:36 <@xname> dunque per prima cosa avete creato la lista, e poi avete organizzato il festival/meeting ?
21:36 <gisle> si, abbiamo avuto la lista per circa un anno, prima del workshop
21:37 <gisle> un importante elemento a quel tempo era Artem [13]
21:37 <gisle> molto attivo in lista
21:38 <@xname> dunque avete creato una "comunita" ?
21:38 <gisle> certo, il piksel e' assolutamente anche una comunita' :)
21:39 <@xname> :)
21:39 <gisle> una di quelle a maglia larga ;)
21:39 <@xname> kysucix ti ha chiesto prima come hai organizzato la raccolta fondi e tutta la parte pratica per cominciare..
21:40 <gisle> abbiamo usato i normali canali di **BEK** - chiedendo fondi all' Arts Council in Norvegia
21:41 <gisle> e attraverso PNEK - il network produttivo per l'arte elettronica

21:41 < gisle> PNEK finanzia anche MøB all'inizio
21:42 < gisle> attualmente, l'unico modo per ottenere fondi per lo sviluppo...
...
21:43 < gisle> era attraverso PNEK
21:43 < kysucix> ok
21:43 < kysucix> e
21:43 < gisle> ora PNEK e' in fase di ridefinizione, e non ci sono piu' soldi :(
21:44 < kysucix> come ritieni il piksel si sia evoluto attraverso le 4 edizioni ?
21:44 < kysucix> come e' cambiato? come lo vedi ora ?
21:44 <@xname> e la comunita', in cosa e' cambiata...
21:45 < gisle> dunque, noi manteniamo una 'comunita' base attraverso gli sviluppatori originari
21:45 < gisle> alcuni dei quali hanno partecipato a tutte le edizioni
21:46 < gisle> ma cerchiamo anche di espandere con nuove persone che vanno e vengono, grazie al programma artistico
21:46 < gisle> il principale canale comunitario e' ancora la mailing list
...
21:47 < gisle> ad ogni modo, ci siamo spinti nella direzione del festival
21:48 < gisle> con una maggiore attenzione al programma artistico
21:48 < gisle> questo e' anche risultato dal fatto che la programmazione non stava portando da nessuna parte :(
21:49 <@xname> quindi si e' passati dal software, di cui l'artista e' utente creativo (e/o creatore)
21:49 <@xname> alla figura dell'artista come una sorta di scienziato... o cosa?
21:50 < gisle> si, l'approccio scientifico e' interessante
21:50 < gisle> in particolare il piksel06 si e' mosso in quella direzione, con la collaborazione con xxxxx [14]
21:51 < gisle> ed altro
...
1:52 <@xname> per quale motivo credi che lo sviluppo non stesse portando da nessuna parte?
21:53 < gisle> bhe', questo ti potra' sembrare un po' pessimistico, dato che da allora molto e' stato fatto, come appunto Frei0r, Livido, VJack e via dicendo..
21:53 < gisle> ma non c'e' stato abbastanza slancio dietro a tutto cio'
21:54 < gisle> e lo spirito collaborativo dell'inizio e' venuto a mancare
21:54 < gisle> ben presto
21:54 <@xname> ah! perche'? che vuoi dire?
21:55 < gisle> non lo so, ma ritengo i programmatori ancor piu' cocciuti e teste dure degli artisti ;)
...
21:55 < kysucix> chiaro, lo sviluppo di software libero e' un fenomeno molto complesso
21:56 < gisle> si, questo e' quello che abbiamo scoperto durante il primo piksel
21:56 < kysucix> e certo, per poter essere uno sviluppatore di software libero *devi* per forza essere una persona difficile ;)
21:57 < kysucix> questo ti da la volonta' di andare avanti
...
21:57 < gisle> poi ci sono cose come lo schieramento mondo puredata vs altre applicazioni
21:57 <@xname> stai parlando di competitivita'?
21:57 <@xname> o semplicemente di mondi paralleli?
21:58 < gisle> approcci molto diversi - mondi paralleli
21:58 <@xname> chissa' se si incontreranno mai
21:58 < gisle> e nessuno ha il tempo o l'energia di interessarsi all'intero sistema
21:58 < kysucix> la competizione e' una buona cosa
21:59 <@xname> dipende
...
21:59 < gisle> la competizione e' positiva quando tutti abbiamo lo stesso obiettivo
...
22:00 < gisle> e usiamo la competitivita' per raggiungerlo
22:00 <@xname> dunque credi che ad un certo punto gli obiettivi non siano stati piu' condivisi?
22:01 < gisle> esatto, in un certo modo si sono mossi in direzioni diverse
22:01 <@xname> quali?
22:03 < gisle> alcuni vogliono risultati veloci, come me, altri pretendono che tutto sia discusso in ogni dettaglio
22:03 < gisle> il lavoro svolto ha definito le direzioni
22:04 < gisle> ad esempio frei0r come rapido risultato ero improntato alla semplicita'
22:04 < gisle> veloce
22:04 < gisle> una specie di dimostrazione del concetto
22:05 < gisle> poi Livido, che, cercando di coprire tutti i bisogni, ha finito col diramarsi in diverse strade
22:05 < gisle> anche videojack mi era parso un compito facile
22:06 < gisle> e questo ti puo' far capire quanto io sia naif ;)
22:07 <@xname> e' tutta libera, floss, l'arte del piksel?
22:07 < gisle> si e no
22:07 <@xname> ...
22:08 < gisle> ideologicamente si, floss e' una precondizione per poter fare domanda di partecipazione
22:09 < gisle> comunque quest'anno il tema era l'hardware
22:09 < gisle> ed ho voluto mantenere una larga interpretazione del termine 'open hardware'
22:09 <@xname> nel senso di hardware hackerabile, per esempio...
22:09 < gisle> jepp, tutte le cose assurde che si possono costruire con un saldatore
22:10 <@xname> ritieni importante che l'arte sia floss? perche'?

22:10 < gisle> si, penso sia importante, l'arte digitale deve essere floss
22:11 < gisle> l'arte libera ha bisogno del floss
22:11 < gisle> all'interno del dominio digitale
22:11 < gisle> troppi artisti non hanno la benché minima idea delle premesse necessarie per fare ciò che fanno
22:12 < gisle> vengono comandati da M\$ ed Apple
22:12 < gisle> e dal resto dell'industria
22:12 < @xname> una liberazione che inizi dalle arti?
22:13 < @xname> arte come esempio ?
22:13 < gisle> no, una liberazione della società che includa le arti
...
22:17 < gisle> si, devi essere in grado di modificare il codice, se te ne importa
22:17 < gisle> anche i così detti 'strumenti per artisti' seguono un disegno commerciale
22:18 < gisle> e l'apparenza dell'arte si accorda a ciò
22:18 < @xname> che l'arte sia autonoma! ...
22:18 < gisle> certo, finora quasi tutta l'arte digitale è stata spazzatura
22:19 < gisle> l'intero apparato del 'multimedia' ...
22:19 < @xname> è influenzato dal mercato...
22:19 < gisle> assolutamente!
22:19 < @xname> quali sono i risultati principali dei festival passati?
22:20 < gisle> risultati principali? Non saprei...
22:20 < gisle> si è trattato più che altro dello sviluppo di una consapevolezza
22:21 < @xname> interessante
22:21 < gisle> abbiamo lastricato il terreno anche per altri
22:21 < gisle> cosa che mi piace molto fare
22:21 < @xname> aprire la strada
22:21 < gisle> stiamo ricevendo molto interesse da diversa gente nel mondo
22:22 < gisle> e c'è chi sta iniziando a fare cose simili
22:22 < gisle> che è bene!
22:22 < @xname> esiste un qualche festival su modello del piksel?
22:22 < gisle> sì, appena adesso c'è ne è stato uno a Lubljana - organizzato da Andraz ed altri...
22:22 < @xname> chiamato...?
22:22 < gisle> e **makeart** [15], xxxxx
22:23 < gisle> un attimo, controllo
22:23 < @xname> k
22:23 < gisle> HAIP 06 - <http://www.kiberpipa.org/~haip06/>
22:25 < @xname> grazie
22:25 < @xname> xxxxx è ispirato al piksel?
22:26 < gisle> sì, xxxxx e crash sono iniziati dopo il piksel e più o meno con le stesse persone
22:26 < gisle> inoltre stiamo pianificando nuove collaborazioni con xxxxx/makeart
22:26 < @xname> per quale motivo hai deciso di introdurre l'esposizione?
22:28 < gisle> beh, ho capito che che è molto più facile far sì che l'arte accada in un tempo breve, ma non è così semplice con il codice ;)
22:29 < gisle> avevamo bisogno di dare risalto alla parte artistica, ed una mostra funziona molto bene come 'finestra sul mondo esterno'
22:29 < gisle> noi abbiamo un problema, la 'nerdaggine'
22:30 < gisle> il fatto di non riuscire a raggiungere il pubblico locale
22:30 < gisle> problema che c'è ancora, ma la mostra aiuta
...
22:46 < @xname> e per quanto riguarda la musica,
22:46 < gisle> cosa?
22:46 < @xname> l'attenzione, dalla manipolazione video, si è ora volta a includere sempre più l'audio
22:46 < @xname> giusto?
22:47 < gisle> sì
22:47 < gisle> avevamo bisogno di novità ;)
22:47 < gisle> ci stavamo ripetendo troppo, così ho deciso di cambiare un po'
22:48 < gisle> e di invitare anche artisti sulla sola base della qualità del lavoro
22:48 < @xname> che importanza ha la musica in un festival come il piksel?
22:48 < @xname> scusa, la mia connessione è tremenda
22:49 < @xname> ok ci sono
22:49 < @xname> non corriamo forse il rischio di perdere una identità ben definita?
22:50 < gisle> è importante raggiungere un'alta qualità artistica mantenendo un atteggiamento non compromettente
22:50 < @xname> :D
22:50 < @xname> saggio
22:50 < gisle> credo sia questo il tono del piksel
22:50 < @xname> gisle
22:50 < @xname> è venerdì sera
22:50 < @xname> ti voglio fare un'ultima domanda
22:50 < gisle> k
22:51 < @xname> qual è il futuro del piksel?
22:51 < @xname> o meglio, come te lo immagini?
22:51 < gisle> a proposito, venerdì è domani ;)
...

22:53 < gisle> ah si, il futuro...
22:53 <@xname> eh
22:53 < gisle> non so, e' prematuro
22:53 < gisle> pensare all'anno prossimo
22:53 <@xname> prematuro immaginare?
22:54 < gisle> dunque, mi e' piaciuta la forma compatta di quest'anno, con un programma vario e avvenimenti in parallelo
22:54 < gisle> anche se alcune cose sono andate un po' perse
...
22:55 < gisle> bisogna capire meglio come fare un discorso del genere
22:56 < gisle> mi interessa come direzione
22:56 <@xname> ubiquita'?
22:56 <@xname> multi-presenza?
22:56 <@xname> ;p
22:56 < gisle> poi un maggior accento sull'aspetto teorico/pratico, e su quello filosofico/scientifico
22:56 < gisle> codice ed arte in una relazione piu' stretta
22:57 <@xname> potrebbero uccidersi a vicenda
22:57 <@xname> eheh
22:57 < gisle> certo, **'the big piksel bang'** ;))
22:57 <@xname> ahaha
22:58 <@xname> ok
22:58 <@xname> dunque il futuro e' una grande esplosione
22:58 < gisle> vedremo, settimana prossima potrei vederla in maniera completamente diversa
...
22:58 <@xname> chiaro
22:58 < gisle> ;)
22:58 <@xname> pensi che qualcuno sopravvivera'?
22:59 < gisle> ora sono solo contento di esserne uscito
22:59 <@xname> eh
22:59 < gisle> chi sara' l'ultimo superstite, questo intendi?
22:59 < gisle> ;)
22:59 <@xname> eh si
22:59 < gisle> sicuramente salsaman [16] ...;))
22:59 <@xname> ahah
23:00 <@xname> bene
23:00 <@xname> io intendevo il superstite tra arte e codice
23:00 <@xname> non tra coders
23:00 < gisle> hey- verra' tradotta questa intervista?
23:00 <@xname> tuttavia
23:00 <@xname> diciamo
23:00 <@xname> che ...
...
23:01 <@xname> potrebbe anche semplicemente nascere altro
23:01 <@xname> dallo scontro tra codice ed arte
...
23:02 <@xname> dunque, gisle, arte o codice?
23:02 < gisle> sara' un 'brundlefly'!
23:03 < gisle> il nuovo nato codice-arte...
23:03 <@xname> brundlefly?
23:03 < gisle> si, dal film 'La Mosca'
23:03 <@xname> ah ok
23:04 < gisle> ;)
23:04 <@xname> non so come tradurlo
23:04 < gisle> per favore, non lo fare ;)
23:04 <@xname> HAHAHHA
23:04 <@xname> ok
23:04 <@xname> diro' che hai risposto "farfalla"
23:05 < gisle> ah, molto meglio! :)
23:05 <@xname> eheh
23:05 <@xname> con un velo di trucco
23:05 <@xname> si sa
23:05 <@xname> il mondo appare piu' bello
23:05 < gisle> bhe si, dovrai usarne parecchio su questo testo :)
23:05 <@xname> eppure
23:05 <@xname> un connotato mostruoso
23:05 <@xname> ci sta a pennello
...
23:06 <@xname> ok
23:06 <@xname> questo e' quanto
...
23:06 < gisle> spero tu e kysu ci mettiate molto anche delle vostre impressioni personali sul piksel
23:06 * xname stringe la mano di gisle

23:06 <gisle> per me molto piu' interessanti ;)
23:07 <@xname> vedremo
23:07 <gisle> ok, grazie!!
...
23:07 <@xname> a presto gisle
...
23:09 <@xname> grazie ancora
...
23:09 <gisle> ok, vado a mangiare, bye!
23:10 <@xname> bye

--

Riferimenti:

- [1] <http://piksel.no/>
- [2] <http://freenode.net/>
- [3] <http://squat.net/chequepoint/>
- [4] <http://bek.no/>
- [5] <http://freej.org/>
- [6] <http://effectv.sourceforge.net/>
- [7] <http://veejay.dyne.org/>
- [8] Denis Roio
- [9] Fukuchi Kentaro
- [10] Niels Elburg
- [11] Tom Schouten
- [12] Yves Degoyon
- [13] Artem Baguinski
- [14] <http://xxxxx.1010.co.uk/>
- [15] <http://makeart.goto10.org/>
- [16] Gabriel Finch