

## **Netizens – cittadini della rete (2002) / testo dal catalogo**

*Il nostro lavoro proviene da un computer, non da una nazione.  
Può sembrare romantico, ma esiste una cittadinanza del cyberspazio.  
(Jodi.org, 1997)*

Netizens è un neologismo. Nasce dall'unione delle parole inglesi net e citizens e viene usato comunemente per definire i navigatori del Web. L'espressione, destinata a grande fortuna, è stata coniata nel 1998 da Michael e Ronda Hauben, autori di un importante libro sull'impatto psico-sociale delle reti telematiche. Non basta però collegarsi qualche volta ad Internet per essere un netizen. Per entrare a far parte di questa nuova, diffusa società è necessario frequentarla, comprenderla e cercare di migliorarla, proprio come succede per le comunità del mondo "reale". Essere on-line diventa ancora più importante, spesso indispensabile, per incontrare la Net Art, forma d'arte nata e cresciuta sul Web.

La genesi del movimento net artistico va collocata nei primi Anni Novanta, quando le sperimentazioni telematiche prendevano vita su piccole reti amatoriali. Con la nascita del World Wide Web il fenomeno è cresciuto in maniera esponenziale, coinvolgendo un gran numero di artisti. Comune a molti web-projects è l'approccio collaborativo, unito alla volontà di uso alternativo del medium. Le tecnologie di rete vengono decostruite e deviate, alla ricerca di una possibile dimensione estetica. Attraverso l'uso di mailing list e newsgroup si è formato un vitalissimo micro-sistema completamente svincolato dagli ambienti dell'arte "tradizionale": un ambiente con un suo pubblico, una sua attività critica, i suoi luoghi di scambio e discussione. Nel 1997 l'arte internettiana fa il suo ingresso nel mondo dell'arte contemporanea dal portone principale: quello di Documenta X. Da allora molte istituzioni, in particolare i musei statunitensi, hanno sostenuto ed esposto la Net Art, rendendo possibile la sua "uscita" dalla Rete. L'esperienza di Kassel, in cui i web-projects erano mostrati in un asettico ambiente in "stile ufficio", aveva però subito messo in evidenza la problematica più scottante: come mostrare l'arte telematica in uno spazio fisico? Come tradurre all'interno del contesto pubblico di un'esposizione il rapporto 1:1 che l'utente ha con l'opera Web nel privato della sua abitazione?

Il contatto con i non-netizens, insieme alla necessità di far conoscere la propria arte anche al di fuori del Web, ha spinto gli artisti ad allargare gli orizzonti, contaminando le proprie ricerche con soluzioni installative e performative. L'interazione con lo spazio fisico sembra aver tirato fuori la Net Art dal suo "ghetto" prima del previsto, limitandone le inevitabili tendenze auto-referenziali e formaliste. Queste riflessioni mi hanno convinto a fare di Netizens una mostra composita. Non solo una mostra di Net Art, ma una mostra sulla Net Art. Le opere che ho scelto sono molto diverse tra loro, per temi e tecniche utilizzate: animazioni interattive, software generativi, videogame modificati e... quadri ad olio. Non tutte sono collegate alla rete, ma tutte nascono dalla sua culla, parlano delle sue connessioni, delle sue immagini, del suo linguaggio.

Il fenomeno delle game patch è nato sul Web come divertimento popolare. Tecnicamente, le patch sono delle aggiunte al codice che modificano in modo più o meno evidente la superficie dei giochi, sostituendo i personaggi o cambiando le ambientazioni. Jodi.org, considerati universalmente i pionieri dell'arte in rete, sono stati i primi a fare di questa pratica un fecondo terreno di ricerca: Untitled-game è una collezione di 12 versioni modificate del popolare videogioco Quake.

Anche l'americano Cory Arcangel lavora con i videogames, ma predilige tecnologie obsolete, come la console Nintendo degli anni Ottanta di I shot Andy Warhol. Gli italiani Limiteazero usano in Active Metaphore il flusso di dati che scorre su una rete come materia prima grezza per le loro riflessioni sul tema dell'interfaccia. Elout De Kok visualizza la metafora della città telematica attraverso un'animazione interattiva: grazie al contributo dello spettatore l'immagine sullo schermo sarà sempre diversa. Carlo Zanni affianca alla sua sperimentazione sul Web l'attività pittorica. Le sue tele riproducono immagini del nuovo paesaggio

contemporaneo -lo schermo del computer- mentre le icon portraits sono ritratti umani sotto forma di icona del pc. Dice di sé: "dipingo paesaggi, programmo ritratti".

Valentina Tanni

**\*documento proveniente da [www.valentinatanni.com](http://www.valentinatanni.com)**