



Artigiani digitali



Valentina Tanni

“To craft is to care”

“Siamo gli artigiani digitali. Celebriamo l'energia prometeica del nostro lavoro e della nostra immaginazione per dare forma al mondo virtuale. Hackerando, scrivendo codice, progettando e mixando, costruiamo il futuro interconnesso grazie al nostro impegno e alla nostra inventiva.”¹

Inizia così *The Digital Artisans Manifesto*, fiera dichiarazione di indipendenza in ventiquattro articoli scritta nel 1997 da Richard Barbrook e Pit Schultz – figure di spicco della *net culture* europea degli anni Novanta – e diffusa, manco a dirlo, tramite Internet. Gli autori, auspicando la formazione di una novella corporazione dell'era digitale (*l'European Digital Artisans Network*), rivendicavano la centralità del lavoro umano e della creatività individuale nella costruzione della società del futuro. Trascurando gli accenti utopistici e le implicazioni più strettamente politiche – che tuttavia ben si intonano alla forma novecentesca del “manifesto” – tornano utili alla nostra indagine due concetti chiave attorno a cui ruota la perorazione: la fiducia nella possibilità di guidare il progresso tecnologico, dando letteralmente *forma* ai suoi oggetti e processi; e la convinzione che la creatività in



A destra
Ars Electronica Futurelab, *Virtual Millionenzimmer*,
Linz, 2005 / Courtesy Ars Electronica

A pagina 64
Karin Sander
Gerd Hatje 1:10, 1998
© Studio Karin Sander, VG Bildkunst 2008



campo ipermediale sia possibile solo attraverso il recupero di un approccio “artigianale”. Nell’epoca in cui la riproducibilità è un processo talmente rapido e indolore da passare inosservato, il rischio più alto per l’uomo risiede infatti nell’omologazione, oltre che nel tradizionale spauracchio della “sottomissione” alla macchina. Pericoli favoriti dalla crescente standardizzazione di macchinari e protocolli, condizione in parte strumentale alla loro diffusione di massa, in parte esasperata da prepotenti logiche di mercato. L’antidoto, proposto con forza da una crescente schiera di artisti e critici dell’era digitale, si colloca dunque nel recupero di un’etica del *fare* creativo che non può che ispirarsi, nella prassi oltre che nei principi, alla storia millenaria dell’artigianato. Un’idea di “*digital crafting*” che ridimensiona il ruolo del tatto e della manipolazione diretta dei materiali nella definizione della pratica artigianale, e nel contempo valorizza aspetti non meno centrali come la sperimentazione, la cura dei particolari, la qualità e l’unicità. Superata così l’istintiva riluttanza ad accostare il concetto di *artefice* a un processo ritenuto squisitamente mentale e astratto come la programmazione, si delinea uno scenario interpretativo inedito.

“*To craft is to care*”: la pratica artigianale lascia in eredità al presente un approccio attento e amorevole nei confronti del *costruire*, del *fare*, del *dare forma*. Lo scrive Malcolm McCullough nel primo capitolo di *Abstracting Craft: The Practiced Digital Hand²*, saggio che individua precocemente alcune delle implicazioni cognitive e sociali dei processi creativi mediati da computer. Dopo aver analizzato le radici etimologiche e storiche del concetto di *artigianato* e dei termini collegati, McCullough – professore associato di Architettura e Information Design presso l’Università del Michigan –



Sopra
Ars Electronica Futurelab, *Virtual Millionenzimmer*,
Linz, 2006
Courtesy Ars Electronica

A pagina 64
Karin Sander
Unlimited, 2001, ART' 32 Basel
Courtesy the artist

A pagina 66, dall'alto in basso
Carla Mattii
“ST#4”, 2006
Fotografia di Marco Biancucci
Courtesy 1/9 unosunove arte contemporanea, Roma

Carla Mattii
Type #4, 2007
Fotografia di Marco Biancucci
Courtesy 1/9 unosunove arte contemporanea, Roma

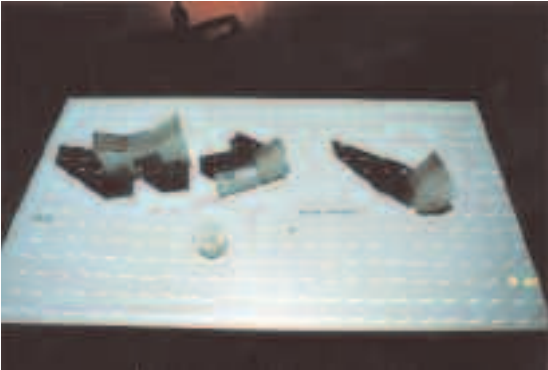


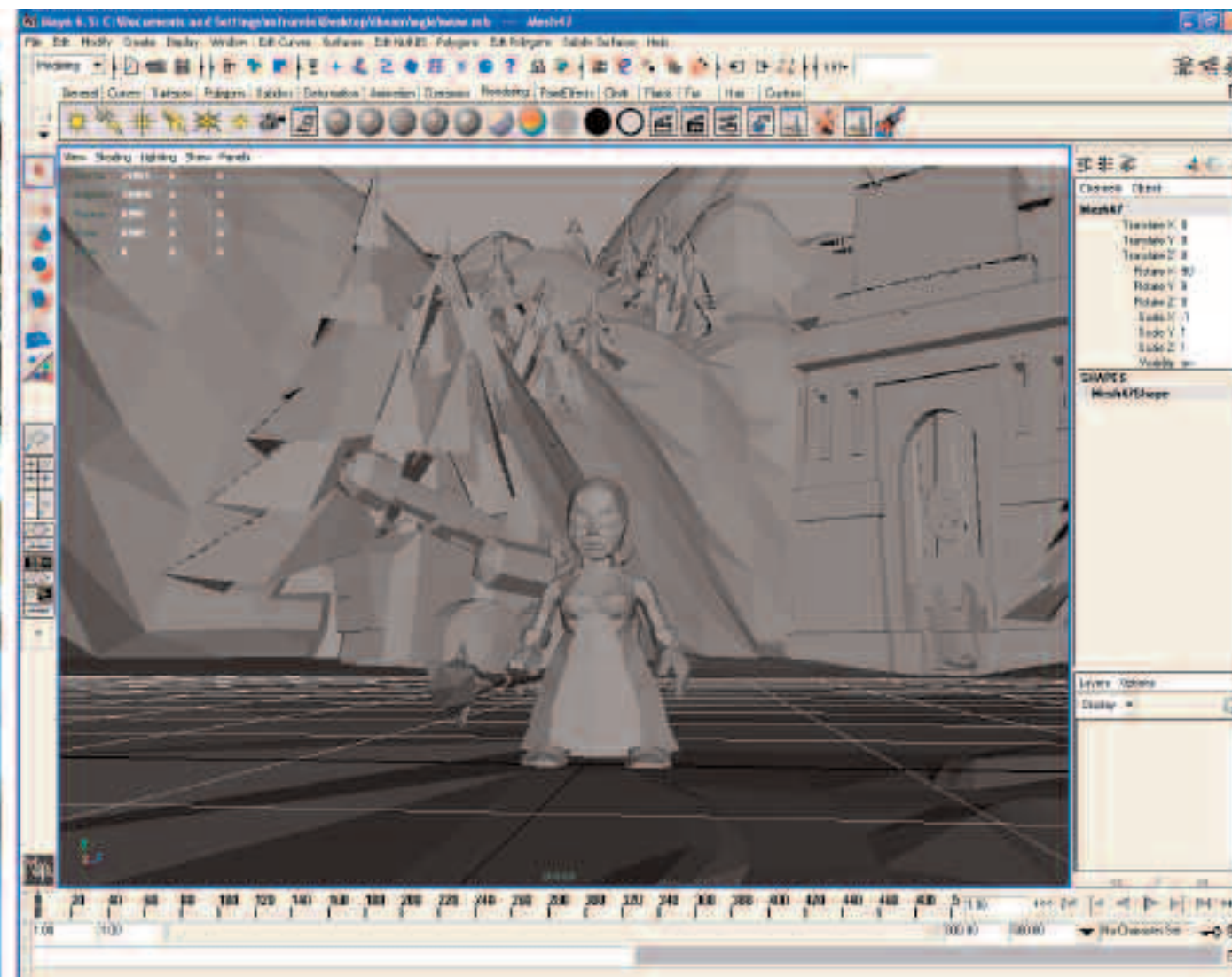
A sinistra
0100101110101101.ORG / [epidemic]
Biennale.py source code, 2001
Computer virus
Courtesy degli artisti

Sotto
Hiroshi Ishii, *URP*, Ars Electronica Center, Linz, 2002
Courtesy Ars Electronica

In basso, da sinistra a destra
Aram Bartholl, *Second Life Shop*, Ars Electronica
Festival, Linz, 2007
Courtesy Ars Electronica

Aram Bartholl, *Second Life Shop*, Ars Electronica
Festival, Linz, 2007
Courtesy Ars Electronica





dichiara la necessità di una nuova, più inclusiva, definizione. “L’espressione *virtual craft*” scrive lo studioso statunitense, “suona come un ossimoro; anche uno stupido sa che l’artigiano ha bisogno di toccare il suo lavoro. Questo contatto può essere indiretto – senz’altro nessun soffiatore di vetro appoggerà la mano sul materiale liquefatto – ma deve essere di tipo fisico e continuo, e deve controllare l’intero processo. Anche se pratiche più astratte come dirigere un’orchestra o scrivere eleganti righe di codice sono state spesso definite *crafts*, si trattava sempre di un uso molto lato del termine.”³

La nuova definizione, alla cui nascita

questo libro si sforza di contribuire, deve dunque tenere conto dei diversi contesti e strumenti della contemporaneità, che si presentano a volte immateriali, a volte fascinosamente in bilico tra un’esistenza a livello di puro linguaggio e la discesa nella più familiare corporeità.

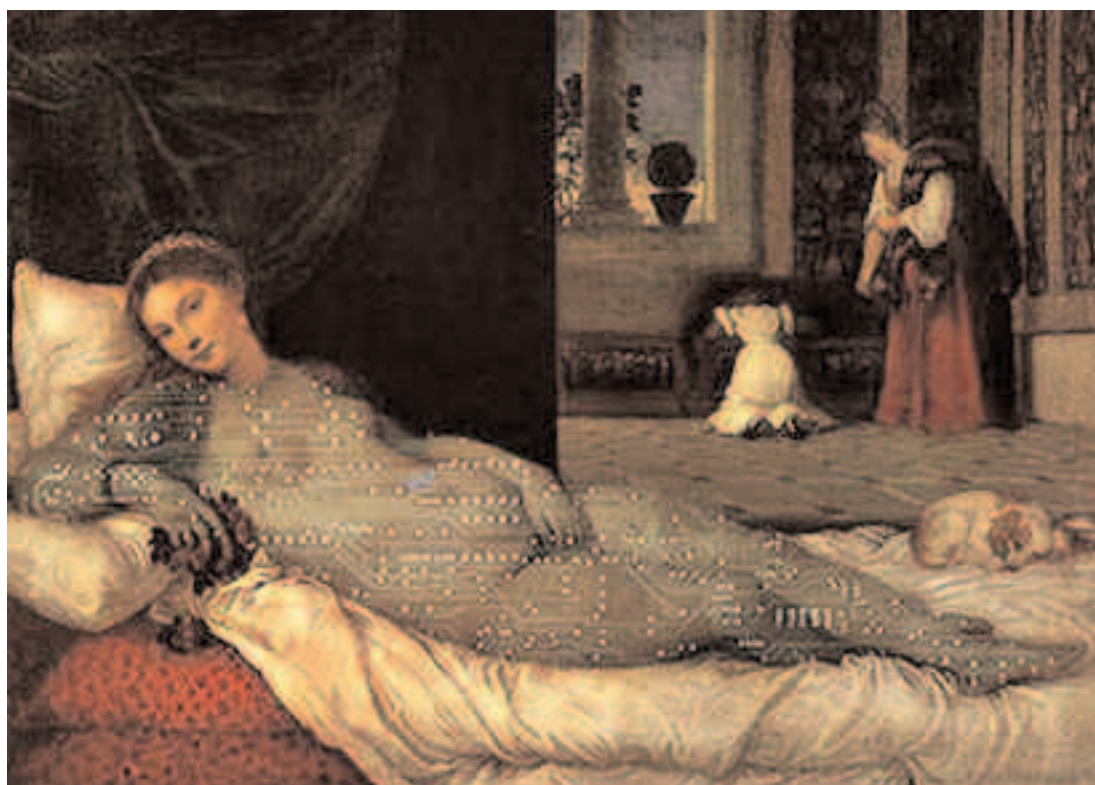
Nel caso dei software di modellazione tridimensionale, ad esempio, molto usati nell’ambito del design e della progettazione in genere, l’*artigiano digitale* si trova coinvolto in un processo che implica una forma di *manipolazione indiretta* dell’artefatto. Seppure mediata attraverso una “mano virtuale” (il mouse, il trackpad, la penna

Sopra
Eyebeam OpenLab, *Ogle Project*, World of Warcraft,
2006

ottica, in alcuni casi il touch screen) l’esperienza conserva alcuni tratti distintivi del processo manuale cui si ispira. Lungi dall’essere un’attività di progettazione pura, di pensiero slegato dall’azione, la manifattura elettronica sembra riassorbire in sé abilità progettuali ed esecutive. Capacità di calcolo e di astrazione, certo, ma anche dimestichezza con le interfacce e le periferiche (nuovi strumenti del mestiere), sensibilità manuale nel loro utilizzo, un’efficiente coordinazione occhio-mano. La messa a punto di interfacce sempre più intuitive, che stemperano la sensazione di totale astrazione indotta dagli strumenti informatici – il loro carattere

prettamente mentale, di manipolatori di simboli – sembra reintrodurre il tema del *contatto*, sebbene in veste virtualizzata. Questo anche nei casi in cui l’attività non sfocia in una fase finale di *materializzazione* effettiva (la produzione, manuale o industriale, dell’oggetto).

Un altro aspetto da considerare riguarda la natura stessa del software, che implica, per definizione, un processo “step by step”, una sequenza ordinata di passi volta al raggiungimento di un risultato. Questa scansione modulare ricorda da vicino la struttura per “fasi di lavorazione” della pratica artigianale, e la necessità di una loro rigorosa



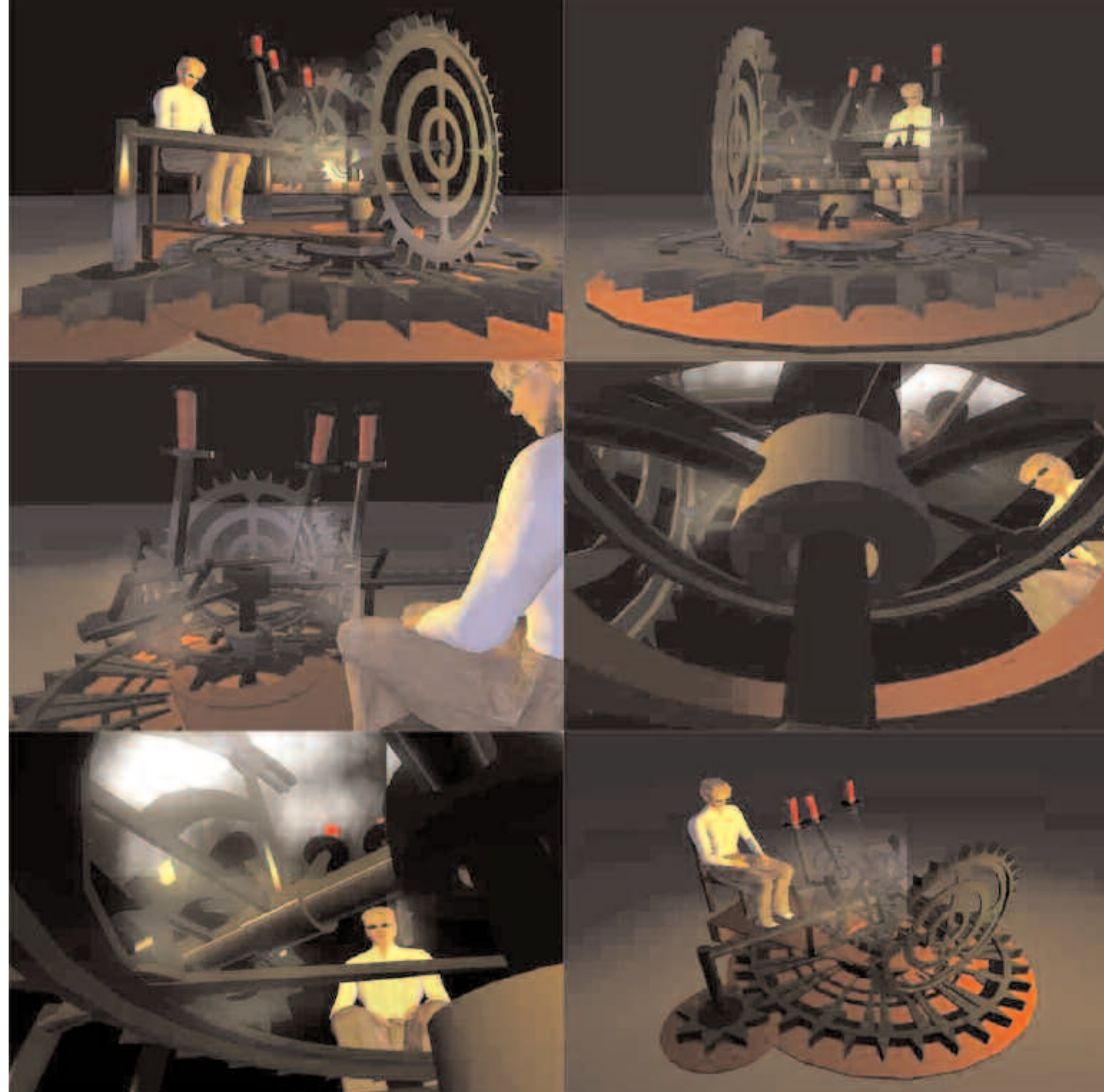
Sopra, dall'alto
Robbie Dingo, *Suzanne's Guitar*, chitarra costruita
per l'avatar di Susanne Vega in Second Life, 2006

Ivan Sutherland, *Sketchpad console*, 1962

A sinistra, dall'alto
Lynn Hershman, *Digital Venus*, 1996
Courtesy the artist

Pascal Maresch, *Ars Electronica on Demand*,
The Information Society in the Easy Chair, Linz,
Ars Electronica Center, Linz, 2003
Courtesy Ars Electronica

A fronte
Robbie Dingo, *The Machine*





applicazione sequenziale. Paul Graham, autore di un saggio di successo intitolato *Hackers and Painters*⁴, sottolinea, a questo proposito, che la programmazione, ad alti livelli, richiede non solo una particolare abilità (*skill*), ma anche “una devozione fanatica alla bellezza”.⁵ La cura del dettaglio, l’equilibrio, l’interazione armonica tra le parti, l’eleganza, sono dei parametri fondamentali tanto per il vasaio quanto per il programmatore. Inoltre, nota Graham (che prende spunto, per la stesura del libro, dalla sua duplice passione per il software e per la pittura), la capacità di manipolare il linguaggio informatico si acquisisce principal-

mente attraverso l’osservazione del lavoro altrui e la pratica continua (*learning by doing*). Curiosamente, l’opposizione tra un approccio “artigianale” nell’uso degli strumenti elettronici (va notata anche la coincidenza terminologica: la parola inglese *tool*, letteralmente “attrezzo”, va bene sia per uno scalpello che per Photoshop) e l’utilizzo massiccio di moduli di codice già pronti, ricalca la dicotomia creatasi tra la fine dell’Ottocento e i primi del Novecento tra i sostenitori delle arti applicate e un sistema industriale in rapida espansione. Non a caso, il già menzionato saggio di McCullough si apre con una cita-

Sopra
Eyebeam OpenLab, *Ogle Project*, Second Life, 2006

zione di William Morris, fondatore del movimento inglese conosciuto come *Arts&Crafts*, in cui rivendicava l’autonomia creativa dell’artigiano. Significativo, tuttavia, il cambio di prospettiva rispetto al tema della *macchina*, che non riveste più il ruolo del nemico, né viene percepita come oggetto distaccato, freddo e spersonalizzante. In questo senso, infatti, la familiarizzazione con il nuovo “strumento” (sempre meno percepito come *soggetto* e sempre più come *mezzo*) ha reso possibile uno slittamento del bersaglio polemico, ormai identificato con il sistema economico-politico globale piuttosto che con la macchina in sé. Va inoltre considerato

che l’uso di strumenti digitali per la produzione di oggetti e prodotti di ogni genere (siano essi materiali o immateriali) va spesso ad affiancarsi o a supportare attività tradizionalmente svolte tramite processi manuali, andando a configurare una ibridazione *de facto* tra *tecniche* e *tecnologie*.

Un discorso a parte va fatto per la figura dell’artigiano operante nei cosiddetti “mondi virtuali”, simulazioni tridimensionali come Second Life oppure piattaforme online per videogiochi multiutente (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games o MMORPG). In questi universi, la costruzione di oggetti, edifici, abiti e

A fronte
Natasha Teofiloviz, s.h.e., Linz, Ars Electronica Center,
Linz, 2007
Courtesy Ars Electronica

persino personaggi, rappresenta spesso una raffinata forma di *crafting* e richiede l'acquisizione di competenze approfondite, di confidenza con gli "attrezzi del mestiere" nonché dello sviluppo di quello che generalmente chiameremmo "gusto".

Il tema della riconfigurazione del *fare* nell'era digitale è molto sentito negli ultimi anni. Mostre, festival e convegni sull'argomento si moltiplicano, esprimendo chiaramente una necessità di sistematizzazione, anche teorica, del nuovo scenario. Bruce Sterling, autore di affascinanti romanzi di fantascienza e acuto osservatore degli effetti sociali del progresso tecnologico, annuncia così la nascita del "*digital manufacturing*", processo che coinvolge non solo i software di progettazione, ma include anche la fase finale di "materializzazione", grazie all'uso di stampanti 3D: "Gli strumenti per la produzione digitale sono proposti oggi in una vasta gamma di prezzi e prestazioni. Ci sono semplici seghe computerizzate per l'officina di casa e potenti trapani che possono masticare forme programmate da solidi lingotti di metallo. Laser computerizzati trasformano liquidi plastici trasparenti in forme solide opache. Fucine digitali fondono a caldo polvere di metallo in oggetti metallici solidi. I loro prezzi stanno diminuendo, le loro prestazioni stanno aumentando. E sono stati collegati in rete e resi disponibili agli artigiani nei loro laboratori. Il virtuale sta diventando realtà".⁶ ➡



Sotto
Paolo Uccello, *Studio di calice in prospettiva*, 1450 circa
Firenze, Galleria degli Uffizi

fool can tell you that a craftsperson needs to touch his or her work. This touch can be indirect – indeed no glassblower lays a hand on molten material – but it must be physical and continual, and it must provide control of whole processes. Although more abstract endeavors such as conducting an orchestra or composing elegant software have often been referred to as crafts, this has always been in a more distant sense of the word."

⁴ Paul Graham, *Hackers and Painters: Big Ideas from the Computer Age*, O'Reilly Media, 2004.

⁵ "Great software requires a fanatical devotion to beauty."

⁶ Bruce Sterling, *Perché manufacturing? Perché è inevitabile!*, testo di introduzione alla mostra "Manufacturing", Torino, Share Festival 2008, Castello del Valentino.

Valentina Tanni (Roma, 1976), nel 2000 ha fondato ExiWebArt, prima rubrica italiana dedicata alla Net Art e nel 2001 Random, un notiziario quotidiano sulla new media art. Ha curato la sezione Net della mostra Media Connection (Roma e Milano, 2001), le mostre Netizens (Roma, 2002) e L'loading (Siracusa, 2003). Insegna Informatica applicata ai Beni Culturali presso l'Università La Sapienza di Roma (Facoltà di Scienze Umanistiche). Vive a Milano ed è responsabile editoriale web di FMR.

¹ "We are the digital artisans. We celebrate the Promethean power of our labour and imagination to shape the virtual world. By hacking, coding, designing and mixing, we build the wired future through our own efforts and inventiveness."

² Malcolm McCullough, *Abstracting Craft: The Practiced Digital Hand*, MIT Press, Cambridge, MA, 1996

³ "Virtual craft still seems like an oxymoron; any

