

# Come luci di una città

*"Una rappresentazione grafica di dati tratti dalle banche dati di ogni computer nel sistema umano. Impensabile complessità. Linee di luce allineate nel non - spazio della mente, ammassi e costellazioni di dati. Come le luci di una città, che si allontanano..."*  
(William Gibson, *Neuromancer*, 1984)

La città intrattiene con lo sviluppo tecnologico un rapporto oserei dire costitutivo. Gli agglomerati urbani così come li conosciamo sono innegabilmente figli del progresso, generati dallo sviluppo techno-scientifico e dall'avanzare impetuoso della società industriale. Non a caso la città moderna, fatta di grattacieli e superstrade, attraversata da veicoli a motore e infestata dal fumo delle ciminiere è diventata ben presto l'emblema stesso del rapporto tra tecnologia e società. Nel bene e nel male. Nelle rappresentazioni utopiche e trionfalistiche, come nelle distopie più nere e catastrofiche. Nelle vorticose e ultracromatiche tele dei futuristi, dove la città è un'entità che *sale*, simboleggiando l'entusiasmo per la nascita di una nuova sensibilità e di un nuovo paesaggio, come nei cupi e desolati paesaggi urbani di **Mario Sironi**, deserti e sopraffatti da un cielo minaccioso.

La letteratura e il cinema di fantascienza poi, generatori di un immaginario che tuttora alimenta la cultura tecnologica contemporanea, hanno fatto dell'ambiente urbano la quinta ideale per l'ambientazione delle visioni più sconvolgenti. Le città del futuro sono grandiose e vastissime, affascinanti e minacciose, metafore materializzate -tutte cemento, asfalto ed elettricità- della civiltà stessa, oltre che del secolare scontro tra uomo e natura. Basti pensare agli scenari di *Blade Runner*, e, prima ancora, a quelli ormai archetipici del langhiano *Metropolis*. Oppure, con un salto di decenni, ai più recenti *Dark City*, *Matrix* e *Sin City*.

La connessione -mai termine fu più calzante- tra la città e il mondo dei computer fu dunque fatale, inevitabile, già scritta. E il suo profeta (seppur erede di una tradizione già folta) è l'americano **William Gibson**. Il suo *cyberspace* è un luogo virtuale generato dalle connessioni, "un'allucinazione consensuale" creata dal network di tutti i computer del mondo, collegati tra loro in una rete sempre attiva. E la città stessa, l'immenso *sprawl* (l'asse metropolitano Boston-Atlanta) non è che una mappa su cui visualizzare lo scambio dei dati. Un ambiente che ha più niente di naturale, nemmeno il colore del cielo, che è quello di "una televisione sintonizzata su un canale morto".

Il parallelo tra le reti informatiche e il fittissimo reticolo urbano, oltre che tra le piazze reali e quelle virtuali, ha poi fatto molta strada, e tuttora si conferma come uno dei luoghi metaforici più frequentati. Nella trattatistica, nella letteratura, nell'arte e persino nel giornalismo. Si è parlato di Internet come di una *città dei bit*, le reti civiche vengono battezzare *digital cities*, i frequentatori del web si chiamano netizens (*net + citizens*).

Molti sono gli artisti contemporanei che si ispirano, concettualmente o esteticamente, al tema urbano, e moltissimi tra quelli che si servono di mezzi di produzione digitale: videoartisti, net artisti, mediattivisti. Alcuni vedono la città come un'infinita distesa di cemento, sintetica e generata dal software (**Elout De Kok, Stanza**), altri ne reinterpretano le forme in chiave pop (**Mauro Ceolin**), altri ancora la scelgono come scenario per video e animazioni (**Elastic Group, Marotta & Russo, Bianco Valente, Chiara Passa, HC Gilie**).

Ma l'ambiente urbano è anche teatro di conflitti sociali, e genera dunque riflessioni di tipo politico. Foltissima, ad esempio, la schiera di opere (soprattutto *web-based*) sul tema della videosorveglianza (**The Surveillance Camera Players, Institute for Applied Autonomy, Haik Hoisington**), sul degrado delle città, sulla commercializzazione dello spazio pubblico (**0100101110101101.org**).

La città stimola visioni che si muovono nel tempo (le città del futuro e quelle del passato) e nello spazio (i sotterranei o le vedute a volo d'uccello). Spinge gli artisti ad immaginare continuamente nuove mappature, a percorrerne le strade e a studiarne i flussi, ad osservare ipnotizzati la vita che scorre nelle strade. Come sangue nelle vene di un corpo pulsante.

[valentina tanni 2005]

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