

Gli occhi della rete: dai primi sguardi elettronici alle storie di Instagram

di *Valentina Tanni*

Vedere è potere

Tillie e *CyberRoberta* sono due bambole robotiche. Nei loro occhi sono nascoste delle videocamere, controllabili in remoto tramite una pagina web. Quando vengono installate in mostre e musei – come accade per ogni opera d’arte – diventano oggetto di osservazione da parte dei visitatori, non sempre consapevoli del loro segreto. Lo sguardo del fruitore, catturato dall’ammaliante – e inquietante – aspetto delle bambole, viene però doppiato e rimbalzato da un occhio elettronico, che registra tutto ciò che vede per poi trasmetterlo online. Chi osserva da lontano, invece, pilotando lo sguardo di *Tillie* e *CyberRoberta* attraverso il mouse, si trasforma inevitabilmente in un *voyeur*, un osservatore occulto, qualcuno che gode della visione senza essere a sua volta visto. Allo stesso tempo, come fa notare l’autrice di queste opere, Lynn Hershman Leeson (Cleveland, 1941), il *voyeur* si trasforma in un *cyborg*, perché l’occhio della macchina diventa a tutti gli effetti un’estensione dei suoi sensi.

In questo progetto, che unisce le due sculture robotiche in una serie intitolata *The Dollie Clone Series* (1995-1998), l’artista americana innesca un efficace corto circuito tra l’atto del vedere e quello dell’essere visti, intrecciando la riflessione con altri temi tipici della sua ricerca, come il ruolo della donna nella società contemporanea e il rapporto tra esseri umani e macchine.

«Rejecting the trope of doll as girlish plaything, here, she becomes

a site for surveillance, voyeurism, and tracking»¹ scrive Simone Krug su Rhizome a proposito di CyberRoberta. «Despite her human – and docile – appearance, this doll destabilizes gendered archetypes, objectifying her viewer even as she is herself an object. At once a symbol of femininity and feminism, she is human and machine-like, a prosthetic, cyborgian articulation of fantasy and power»². L'occhio elettronico, quindi, grazie alla sua capacità di registrare e trasmettere, trasforma un elemento inerte in “qualcosa che agisce”. La bambola, un oggetto normalmente soltanto guardato e usato, acquisisce un inedito potere attraverso la visione elettronica. Un potere che viene sottratto, con l'inganno, allo spettatore. La bambola diventa “soggetto”, un soggetto macchinico e ibrido, che vive di circuiti elettrici e connessioni.

La sorveglianza incontra lo spettacolo

Il tema dello “sguardo” è uno snodo centrale in numerose opere di Lynn Hershman; attraversa tutta la sua ricerca come uno spesso *fil rouge*. “L'osservatore non visto” nelle sue installazioni diventa il simbolo più efficace possibile del potere, incarnando allo stesso tempo la possibilità del controllo e il piacere della visione clandestina. Si pensi ad esempio a *Room of One's Own* (1990-93), che prende in prestito la forma del *peep-show* per mettere lo spettatore nella scomoda posizione del guardone, un ruolo che – se vuole interagire con l'opera – è costretto a interpretare. Infatti, gli basta avvicinarsi posizionando i piedi su un sensore nascosto a terra e poggiare l'occhio sul visore, per far sì che si attivi l'immagine di una donna che, quando si accorge della sua presenza, lo rimprovera: «What are you doing here? Please look somewhere else!»³.

1 «Rifiutando il tropo della bambola come giocattolo da ragazza, qui essa diventa un luogo di sorveglianza, voyeurismo e monitoraggio». S. Krug, *We're Seeing Robots. Lynn Hershman Leeson's Networked Gaze*, rhizome.org, 2017.

2 «Nonostante il suo aspetto umano e docile, questa bambola destabilizza gli archetipi di genere, oggettivando il suo spettatore pur essendo lei stessa un oggetto. Al tempo stesso simbolo di femminilità e Femminismo, questa è umana e simile a una macchina, un'articolazione protesica e cyborg della fantasia e del potere», ibidem.

3 L. Hershman, *Room of One's Own: Slightly Behind the Scenes*, in *Iterations: The New Image*, International Center of Photography, 1993.

Successivamente, lo sguardo dello spettatore comincia a muoversi, posandosi sui diversi oggetti presenti nella stanza in miniatura che l'artista ha ricostruito all'interno della scatola. A quel punto, quest'ultimo diventa il puntatore di un mouse – oppure il mirino di una pistola – e attiva diverse sequenze video a seconda di dove è situata la messa a fuoco. Infine, l'occhio viene anch'esso inglobato all'interno dell'installazione, comparando come immagine sullo schermo della piccola televisione in fondo alla micro-stanza. Scrive l'artista: «Women are taught to be looked at. In contemporary society this is interpreted as a manifestation of desire. Yet such objectifying observation triggers ideas of ownership and consumption»⁴. Guardare, insomma, è l'anticamera del possedere, e lo sguardo – insistente, indagatore, predatorio – diventa una metafora non solo del potere ma anche del consumo.

L'idea di potere, tuttavia, non può essere in nessun caso scissa da quella di desiderio. Ce lo insegnano la filosofia, la politica e la psicologia, ma anche l'esperienza empirica di ogni giorno: il desiderio è acceso dai sensi e la vista rappresenta il suo veicolo preponderante. La “società della sorveglianza”⁵, teorizzata da Michel Foucault nel 1975, si è fusa a livello profondo con la “società dello spettacolo”⁶ di Guy Debord, dando vita, nell'era digitale, a un nuovo contesto percettivo e politico in cui controllo e intrattenimento fanno parte dello stesso sistema, combinando potere e piacere, costrizione e seduzione, bisogno di guardare e bisogno di mostrarsi. Lo sguardo, quindi, allarga la sua accezione in senso polimorfico e mutante, andando a incorporare le nozioni di divertimento, piacere e liberazione.

Webcam lovers

Questa doppia valenza, che evoca scenari di sorveglianza subita ma anche di consapevole seduzione, è ben incarnata da un oggetto come la webcam, non a caso divenuto protagonista di tanti progetti artistici sin

4 «Alle donne si insegna ad essere guardate. Nella società contemporanea questo viene interpretato come una manifestazione del desiderio. Eppure tale osservazione oggettivante innesca idee di proprietà e consumo», ibidem.

5 M. Foucault, *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Éditions Gallimard, 1975.

6 G. Debord, *La Société du Spectacle*, Buchet-Chastel, 1967.

dai primi anni della sua commercializzazione. Installato per la prima volta nel 1991 all'Università di Cambridge, per merito di un gruppo di ricercatori che la utilizzava per controllare il livello di caffè in un bricco, il dispositivo arrivò sul mercato degli Stati Uniti nel 1994. Nonostante la qualità dell'immagine che queste periferiche rudimentali riuscivano a offrire fosse incredibilmente bassa – complice anche la lentezza dei *network* dell'epoca – la diffusione delle telecamere connesse in rete fu rapida, soprattutto a partire dal 2000, quando diventò un accessorio irrinunciabile per i computer portatili e successivamente per gli smartphone. La webcam elimina le distanze geografiche e, in un certo senso, globalizza eventi e situazioni che altrimenti rimarrebbero di portata locale. Le immagini che trasmette ci offrono la possibilità di sentirci “presenti in assenza”; una forma embrionale di teletrasporto che lascia il corpo indietro ma proietta menti, occhi e voci in giro per il mondo.

Già nel 1996 possiamo datare un esperimento estremamente significativo: il 14 aprile la studentessa americana Jennifer Kaye Ringley (Harrisburg, 1976) accese una webcam nella sua stanza del Pennsylvania's Dickinson College e la lasciò in funzione ventiquattro ore al giorno, condividendo la sua vita online per ben sette anni. *JenniCam*, questo il nome del suo sito, è di fatto il primo esperimento di *reality* sul web e fu portato avanti in completa autonomia da una ragazza qualunque, spinta dal desiderio di esplorare la propria identità in un regime di visibilità estrema. L'azione della Ringley mise per la prima volta al centro del dibattito i rapporti tra popolarità, controllo e piacere, mettendo inoltre radicalmente in discussione la nozione di *privacy* nel mondo interconnesso, un tema destinato a monopolizzare la discussione sulle ricadute sociali di internet, dagli anni successivi fino a oggi. La pratica da lei inaugurata, quella di trasmettere *live* – tramite il web – il proprio quotidiano senza filtri (o quasi), è stata poi battezzata *lifecasting* e testata in tante altre forme e modalità.

La storia di Laura

Nel 2004 anche l'artista canadese Janet Cardiff (Brussels, 1957) ha messo la webcam al centro di un progetto performativo intitolato *Eyes of Laura*, commissionato dalla Vancouver Art Gallery nel con-

testo del progetto espositivo pluriennale *On Location: Public Art for the New Millennium* e in seguito acquisito in collezione. Incentrata sul sito web www.eyesoflaura.org⁷, l'opera era costituita da due componenti principali: un blog e il *feed* di una webcam. Nel blog, che simulava un diario, l'artista veste i panni di un'addetta alla sicurezza del museo: «My name is Laura. I'm tall with reddish-blond hair. I've lived in Vancouver for 10 years working as a security guard. I'm waiting for something to happen in my life»⁸, scrive nel primo post. Per duecentocinquantaquattro giorni Laura pubblica quotidianamente pagine di diario e contenuti audio-video; sembrano reali ma tutto è accuratamente sceneggiato. La fiction si accompagna a un vero *streaming* video, trasmesso grazie a una telecamera di sorveglianza installata sul tetto della Vancouver Art Gallery e controllabile da remoto tramite la pagina web. L'occhio elettronico mostra ventiquattro ore su ventiquattro, con un *refresh* ogni tre minuti, immagini di Robson Square, documentando la vita che accade negli immediati dintorni dell'istituzione museale. Chi si imbatte nel sito web, senza sapere che si tratta di un progetto artistico, è colpito dai rischi che Laura sembra correre: usa la telecamera di sorveglianza senza l'autorizzazione del suo datore di lavoro, rivela informazioni confidenziali, viola la *privacy* di colleghi e visitatori, svolge attività personali durante l'orario lavorativo. Il progetto lascia chi guarda in una continua sensazione di dubbio e di disagio: Laura è davvero chi dice di essere? Abbiamo il diritto di guardare ciò che ci mostra?

Nel frattempo, Janet Cardiff semina indizi: «Sometimes I wonder whether more happens because I'm watching or whether events line themselves up for my benefit or something»⁹, scrive. La complessa relazione tra osservatore e realtà osservata viene affrontata in chiave filosofica: l'atto del guardare modifica gli avvenimenti, oppure semplicemente ci permette di prenderne coscienza? Le cose che vediamo sono avvenimenti spontanei o fiction accuratamente costruite? Il crit-

7 L'indirizzo web non è più attivo.

8 «Il mio nome è Laura. Sono alta e con i capelli biondo-rossicci. Vivo a Vancouver da 10 anni lavorando come guardia giurata. Sto aspettando che succeda qualcosa nella mia vita», *ibidem*.

9 «A volte mi chiedo se succede di più perché sto guardando o se gli eventi si allineano a mio beneficio o qualcosa del genere». *Ibidem*.

ico d'arte Ben Davis, che scopre il sito nel febbraio del 2005, scrive: «...as you watch the narrator piece together the clues, you can never be sure whether something is 'really' going on, or whether it's in her head»¹⁰. Alla già disorientante mescolanza tra realtà e finzione, va ad aggiungersi un livello ulteriore, quello dell'immaginazione: Laura non solo ci mente sulla sua identità, ma delinea un profilo psicologico instabile, che porta lo spettatore a dubitare dell'affidabilità delle sue testimonianze. In questo contesto la webcam svolge un ruolo tutto particolare: la sua presenza costituisce una testimonianza a favore della verità della storia raccontata, un gancio che tiene la narrazione ancorata al mondo. Quello che leggiamo può essere un racconto, ma le immagini arrivano in tempo reale da Robson Square (anche se la stessa piazza può trasformarsi in un teatro e le azioni possono essere sceneggiate). In più, potendo accedere direttamente alla fonte delle immagini, gli utenti possono distaccarsi dalla narrazione principale – quella delineata nel blog – e contribuire con una storia propria, differente e personale. Gli spettatori diventano a loro volta dei potenziali *storyteller*. Tutti guardiamo le stesse riprese, ma ognuno di noi, allo stesso tempo, vede una cosa diversa.

Il giorno duecentocinquantatré Laura viene improvvisamente licenziata, lasciando il blog abbandonato e gli spettatori senza risposte, in un finale tanto aperto quanto troncato. Nessuna rivelazione, nessuna climax, nessuna chiusura a effetto. Gli occhi di Laura sul web si chiudono per sempre.

Linguaggi vernacolari

Solo tre anni dopo, nel 2007, un'altra importante opera d'arte *webcam-based* compare online. È *VVEBCAM* di Petra Cortright (Santa Barbara, 1986), che mette questo oggetto tecnologico – e le sue implicazioni culturali – al centro del progetto, fin dal titolo. Si tratta di un breve video di YouTube in cui vediamo l'artista fissare lo schermo del

10 « [...] mentre guardi il narratore mettere insieme gli indizi, non puoi mai essere sicuro se qualcosa stia succedendo "davvero" o se sia nella sua testa». B. Davis, *Watching the Detective Watching the Detective*, rhizome.org, 2005.

proprio computer, mentre una serie di *clip art* e altri effetti scorrono sotto e intorno al suo volto. L'artista californiana – il cui lavoro viene in genere associato al termine *post-internet* – fa parte di una generazione per cui l'ecosistema di internet non rappresenta più una frontiera, quanto piuttosto uno scenario quotidiano: un luogo, uno strumento di creazione e soprattutto una piattaforma di connessione con la propria comunità. La webcam di Petra Cortright non svela niente, non ci mostra – di fatto – nulla di interessante, se non uno stralcio di vita, una vita che ormai si svolge in gran parte di fronte allo schermo. Anche se essa pubblica la registrazione su YouTube, la sua attitudine non è seduttiva, allontanandosi marcatamente dallo stereotipo della *cam-girl*. Al contrario, l'aspetto è semplice e dimesso; lo sguardo concentrato e un po' perso, gli effetti usati sono quelli standard, affiancati uno dietro l'altro senza una costruzione particolare. Commenta l'artista:

I have always had a strong intuition for making work by myself, and bulky equipment wasn't going to allow me to do what I wanted. With the webcam, I was the director, actor and editor all at once, all in real time – one take. A lot of the time, putting the work online was much easier than bringing a USB into class. You wouldn't believe how much of my work has been born out of laziness/high efficiency. If it's going to be quicker to type in a Url than pull a USB out of my backpack, well I'm going to choose the Url every time. I have that attitude that I just can't be bothered – maybe it is a millennial thing. YouTube is filled with people making webcam videos of themselves, talking about whatever, journaling their lives, performing for some audience. It was interesting to have my videos on there, which were related to other videos people were doing but they had a lot of very big differences and were very much in their own realm. Over the years, it's clearly become a very strong body of work of mine¹¹.

11 «Ho sempre avuto una forte intuizione riguardo il fare il lavoro da sola, e l'attrezzatura ingombrante non mi avrebbe permesso di fare quello che volevo. Con la webcam ero allo stesso tempo la regista, l'attrice e la montatrice, tutto in tempo reale – una sola ripresa. Per la maggior parte del tempo, caricare il lavoro online è stato molto più semplice che portare una Usb in classe. Non crederesti a quanto del mio lavoro sia nato dalla pigrizia/alta efficienza. Se sarà più veloce digitare un Url che estrarre una Usb dal mio zaino, beh, sceglierò l'Url ogni volta. Ho quell'atteggiamen-

La scelta di gettare questo video in mezzo al caotico *mare magnum* di YouTube – accompagnandolo da parole chiave selezionate tra quelle usate negli *spam account* per attrarre utenti casuali – è un elemento chiave; i commenti, le visualizzazioni e i *like* fanno parte dell'opera, che si trasforma di fatto in una *performance*. Le *spam keyword*, naturalmente, finiscono per attirare non solo l'attenzione dei navigatori, ma anche quella della piattaforma, che a causa di questi metadati, nel 2010 decide di rimuovere il video. Dieci anni dopo, nel 2020, il MoMA di New York lo inserisce in collezione, consacrando questa semplice ma efficace opera di *net art* e affidandola alle cure della storia. L'interesse della Cortright per le culture del web – e per la sua natura di piattaforma sociale – è molto spiccata: all'interno del *surf club* Nasty Nets, di cui fa parte alla metà degli anni Novanta, la ricerca estetica si concentra sull'estetica del *default*; a differenza della generazione precedente, concentrata sull'estetica *hacker* e sulla manipolazione delle tecnologie di rete, ora l'attenzione è incentrata sulla *user culture* e sui nuovi linguaggi che le comunità di *prosumer* sono in grado di generare e diffondere. *VVEBCAM* è un autoritratto dell'artista nei panni del semplice utente del web: fissa lo schermo manipolando segni pre-assemblati; guarda dentro la rete dal suo ambiente domestico e partecipa attraverso i commenti.

L'antropologo americano Micheal Wesch descrive così l'uso della webcam nel mondo di YouTube: «The little glass lens becomes the gateway to a black hole sucking all of time and space – virtually all possible contexts – in on itself»¹². Quando registriamo un video e lo pubblichiamo online, inneschiamo volontariamente un “collasso del

to che non posso essere disturbata – forse è una cosa da *millennial*. YouTube è pieno di persone che realizzano video di sé stessi tramite la webcam, parlano di qualsiasi cosa, scrivono delle loro vite, si esibiscono per un certo pubblico. È stato interessante avere i miei video lì, collegati ad altri video che le persone stavano facendo ma con differenze molto grandi. Nel corso degli anni, è chiaramente diventato un mio corpo di lavoro molto forte». A. Will Brown, *Petra Cortright: 'I wanted to raise questions about the way we view women in a digital landscape'*, studiointernational.com, 2015.

12 «La piccola lente di vetro diventa la porta di un buco nero che risucchia tutto il tempo e lo spazio – virtualmente tutti contesti possibili – in sé stesso». M. Wesch, *YouTube and You. Experiences of Self-Awareness in the Context Collapse of the Recording Webcam*, in *Explorations in Media Ecology*, vol. 8, n. 2, Media Ecology Association, 2009.

contesto”, ossia scollegiamo il momento dell’enunciazione da quello della ricezione: il video diventa un “messaggio in bottiglia” pronto a solcare i mari della rete, pronto a mescolarsi con tutti gli altri messaggi e a incontrare occhi di ogni luogo e ogni tempo. Dispositivo del “tempo reale” per eccellenza, insomma, la webcam nasce come strumento di sorveglianza ma da subito svela la sua doppia natura: ci permette di vedere a distanza, ma anche di mostrarci a distanza. Di sperimentare la tele-presenza, ma anche la comunicazione in differita, andando a raccogliere i “messaggi in bottiglia” di milioni di persone nel mondo.

Per le artiste ha rappresentato negli anni uno strumento potente e malleabile; una piattaforma per riflettere sul corpo, sullo sguardo, sul desiderio, ma anche su nodi concettuali complessi e in continua mutazione come il rapporto tra pubblico e privato e quello tra realtà e finzione. Dai primi occhi elettronici alle storie di Instagram.