

## **Know-how-rete-arte**

Di Claudio Parrini

Questo scritto è una riflessione di un artista che lavora in rete, un networker che concepisce l'arte telematica come un costruire spazi di relazione, contesti sempre più accessibili<sup>1</sup> dove altre persone possano scambiare e condividere esperienze, emozioni e saperi in modo più paritario possibile con atteggiamento propositivo; una riflessione sul concetto e soprattutto sul ruolo del sapere tecnico-scientifico, del know how che concerne l'uso e allo stesso tempo lo sviluppo della rete, in rapporto a tutta la comunicazione telematica, nello specifico al fare arte in rete.

Prendo come esempio, e come pretesto, di know how telematico (che valga per tutti gli altri tipi di know how, come ad esempio la programmazione, la realizzazione di interfacce, il trattamento delle immagini, la moderazione di mailing list, ecc.) il sapere costituito dalla ricerca-visibilità delle informazioni in rete, ovvero di conoscere come funzionano i motori di ricerca e come rendersi visibili agli stessi e quindi reperibili agli utenti.

Questo perché ritengo tale settore veramente fondamentale per la vita in rete. Credo che quest'ambito della rete possa rientrare a pieno titolo, per le sue caratteristiche principali: l'immaterialità, la mobilità, la relazionalità ed il controllo nel dibattito più generale sulla società della globalizzazione neoliberista e nelle letture ed interpretazione di natura postfordista adottate per analizzare la comunicazione telematica.

Cerchiamo di entrare nella parte più tecnica del mio contributo.

Che cosa sono, in che cosa consistono, la ricerca e la visibilità delle informazioni in rete?

Ricerca. La ricerca è rappresentata da tutte le metodologie, dispositivi e tecniche che permettono di accedere all'informazione in rete. Le principali sono costituite dai motori di ricerca (puri, strutturati che funzionano con agenti software: Google) e dalle

---

<sup>1</sup> Sul concetto di accessibilità dei siti web si veda il lavoro svolto dal collettivo italiano XS2WEB <http://www.ecn.org/xs2web>: "Il portale Access To Web (xs2web) nasce dalla necessità di rendere fruibile, "accessibile", l'argomento accessibilità delle risorse web ad una vasta area di soggetti, al fine di facilitare quella necessaria formazione di cultura e coscienza indispensabile per accettare l'idea che oggi il web può ancora essere ciò che tutti noi sperimentiamo ogni giorno: una comunità di individui che intrattengono rapporti sociali. Fra questi soggetti ci sono persone di tutte le età, cultura, condizione sociale e disabilità.

L'abbattimento delle barriere al libero accesso alle informazioni Web è oggi più che mai un obiettivo perseguibile".

Seguendo questo spirito si ricorda il progetto artistico realizzato dal collettivo XS2WEB

<http://www.luxflux.net/accessibile/index.htm>, in occasione della mostra AHA (Activism Hacking Artivism), Museo Laboratorio di Arte Contemporanea La Sapienza (MLAC), Roma, 2002. L'opera d'arte consiste nella costruzione in versione accessibile del sito ufficiale del MLAC <http://www.luxflux.net>.

web directory (categorie, non strutturate, che funzionano con personale umano: Yahoo!); bisogna poi ricordare anche i portali e vortali, i metamotori, le comunità PEER TO PEER (ad esempio Freenet e Gnutella) come pratica, atteggiamento e filosofia dello scambio alla pari e orizzontale dei dati, i newsgroup (Usenet), le mailingList, forum e chat, ed infine i motori di ricerca specializzati a pagamento. Visibilità. Come parte complementare della ricerca, la visibilità è costituita dall'insieme di strategie (dai cosiddetti tips and tricks) messe in atto perché un web site possa essere trovato ed indicizzato (catalogato) dai motori di ricerca e per risultare tra le prime 20 risposte date dai motori ad una determinata interrogazione (query); entro i primi 20 perché questo garantisce la visita al web site. Tutto ciò è riassumibile nel termine top ranking o listing.

Per capire meglio l'importanza nodale che rivestono in rete la ricerca e la visibilità si potrebbe far riferimento ad alcuni dati e notizie.

Le pagine nuove di internet si stimano intorno a 10 milioni al giorno, l'80% circa degli utenti accede all'informazione attraverso i motori di ricerca.

Molto significativo è il fatto che il 90% circa dei webmaster, dei gestori di siti (e quindi anche dagli artisti che operano in rete!) non attua strategie finalizzate al top ranking; solo il 25% delle pagine web è indicizzato dai motori di ricerca, da considerare quindi il deep internet, ovvero la parte non considerata, oscura della rete. È famoso un caso di pubblicità occulta in rete per il ranking a pagamento: la Commercial Alert sorta di associazione americana in difesa dei consumatori ha sporto una denuncia nei confronti di alcuni motori di ricerca tra i più famosi (tipo Netscape ed Altavista) per aver pagato molti soldi per apparire in cima ai risultati non dichiarandolo apertamente e ufficialmente agli utenti.

Quindi è ben chiaro il ruolo importante e delicato che svolgono le risorse di accesso all'informazione in rete, *in primis* i motori di ricerca.

I motori di ricerca, infatti, intervengono non tanto nella manipolazione dell'informazione, quanto nella gestione, nell'organizzazione e nella sistematizzazione dei dati.

Con i loro accorgimenti ed aggiustamenti subliminali, chirurgici, essi praticano delle vere e proprie strategie di controllo; se non nella sua accezione più forzata di censura, al momento che essi decidono a priori quale fetta, porzione, della rete prendere in considerazione per l'indicizzazione. Censura quindi intesa, come esclusione a priori. La gestione ed il regolamento dell'informazione, da parte dei motori, sono un esempio lampante che delinea il passaggio dal modello fordista a quello postfordista, per quanto riguarda la comunicazione informatica: dalla modalità disciplinare della censura dell'informazione (Indice dei Libri Proibiti, cinema e televisione ad esempio) a quella del controllo (di evidente richiamo foucaultiano) rappresentato

dall'indirizzamento invisibilmente forzato verso determinate informazioni provocato dai motori (ed anche dai portali)

Ebbene, il saper ricercare e specularmente il sapere essere ricercati rappresentano, di fatto, una forma di sapere tecnico, un sapere digitale, un know how che a differenza del sapere contenuto di carattere enciclopedico, assume una centralità inedita per ciò che riguarda la comunicazione telematica e quindi anche il fare arte in rete.

Un sapere come "materia prima" necessaria ai processi comunicativi in generale ed a quelli specificamente artistico-culturali.

La dimensione tecnica diventa capitale, chi detiene il know how è in una posizione monopolistica rispetto agli altri -anche se le caratteristiche proprie della rete (orizzontalità, velocità e ubiquità) permettono, al momento! (sì, perché in Italia, se pensiamo all'attuale monopolio televisivo berlusconiano, il futuro della comunicazione in generale non si presenta molto roseo) una redistribuzione di questo sapere-metodo.

Il sapere di cui stiamo parlando, ora in senso esteso non più limitato alla ricerca-visibilità, difficilmente si pone il problema di essere conservato, vista la sua continua mutazione, l'andamento fluido ed immediato; un sapere dunque centrale e mobile allo stesso tempo.

Un tipo di sapere che pur rivestendo una posizione centrale, necessita di aggiornamenti e riadeguamenti continui (pensiamo ai nuovi algoritmi degli agenti software dei motori di ricerca, ma più banalmente alle release dei software...); anche dal punto di vista del profilo professionale individuale dove la scuola e la formazione sono spesso carenti nell'offrire la preparazione.

E' un sapere che perlopiù circola in rete e viene incrementato dagli utenti stessi ed ha la necessità di essere condiviso per ricevere miglioramenti ed implementazioni

Vi faccio due esempi per chiarire:

Un esempio *ante litteram* rappresentato dal sapere medico nel V sec. A.C, dove le diagnosi e le terapie venivano raccolte in forma manualistica cumulativa (Egizi e Babilonesi).

Un caso contemporaneo per antonomasia, il software Linux nato nel 1991, dove programmatori professionisti, hobbisti e soprattutto hacker danno apporti al software perché questo risulti più potente ed affidabile.

Abbiamo a che fare dunque con un sapere collettivo, aperto, non definitivo, marcatamente flessibile e provvisorio.

Un sapere come collante sociale che possiede in sintesi tre fondamentali principali: esso è cumulativo, cooperativo e flessibile.

Un know how incarnato nella condivisione delle competenze che deve molto al mondo degli hobbisti degli hackers, degli "smanettoni" e del bricolage in genere.

Un sapere che coinvolgendo più individui spinge a creare gruppi e a fare comunità e rappresenta un'emulsione per produrre interessi ed ambiti comunitari, elementi

primari della networking art.

In Italia per quanto riguarda l'arte comunitaria e partecipativa e la network art è fondamentale l'attività dell'Hackmeeting un meeting-raduno internazionale, interamente autogestito, dedicato alla telematica nei suoi aspetti tecno-sociali, etico-politici e artistici. In diverse città italiane (Firenze, Milano, Roma, Catania e Bologna) dal 1998, con appuntamento annuale, continua la sua esperienza.<sup>2</sup>

A mio parere, è importante che l'artista (o gruppo che sia) in prima persona, in qualità di ricercatore-smistatore, di metadiffusore di informazioni, si proponga di elaborare strategie e tecniche di comunicazione aperte ed orizzontali (come ad esempio la scannerizzazione caotica della rete ed il ranking caotico dei risultati di ricerca oppure il rendere in forma anche usabile-accessibile tutti i web site) che permettano di uscire da situazioni monopolistiche e di controllo, in modo tale che tutti possano accedere e partecipare allo sviluppo di un sapere collettivo, dove l'utente possa autonomamente e criticamente esprimere le proprie idee e avanzare le proprie istanze.

Il mio contributo è quindi uno spunto a condividere e confrontare i saperi, invitando tutti a partecipare operativamente ed in maniera propositiva alla costruzione e diffusione del sapere (in questo scritto ho accennato al sapere ricercare ed essere ricercati in rete) perché in rete:

**CHI NON PARTECIPA NON SA E CHI NON SA NON PUO' PARTECIPARE.**

Bene, come amante e frequentatore assiduo della pittura, in questo momento mi chiama un grande tecnico della pittura Gustave Courbet, per dirmi, per dirvi: "Savoir pour pouvoir" (sapere per potere).

Claudio Parrini

I.03

Claudio Parrini (Italia)

Nato a Vinci (Firenze) nel 1963, vive e lavora a Milano.

Networker, pittore.

Insieme a vari gruppi: UnDo.Net e XS2WEB, realizza progetti su internet e laboratori; da solo dipinge.

---

<sup>2</sup> <http://www.hackmmeting.org>.

Su questo argomento ed in particolare sull'attivismo artistico vedi l'apporto critico e curatoriale di Tatiana Bazzichelli raccolto in <http://www.strano.net/bazzichelli>; è interessante anche la mailing list AHA <https://www.ecn.org/wws/info/aha>.