

commerciali nell'interesse di un'élite e mette fuori gioco le voci dissidenti.

«La conseguenza più pericolosa dell'unificazione tra vettore e contenuto è l'omologazione» sostiene Dannis Redmont, responsabile per l'Italia dell'Associated Press. «Per impedire che si arrivi al pensiero unico la FCC americana (Federal Communication Commission) dovrebbe mettere dei paletti». Ma Michael Powell, figlio del segretario di Stato Colin e capo della FCC, in un'intervista all'AP il 31 maggio scorso, ha risposto che sebbene si discuta di eccessiva concentrazione dei media, i cittadini americani consumano contenuti forniti da tante diverse fonti. Peccato, però, che appartengano in gran parte agli stessi padroni.

L'allarme monopolio è lanciato anche da The Guardian. In un articolo del 28 aprile 2001, Jeremy Rifkin denuncia le pressioni dei grandi conglomerati di media per privatizzare l'etere. Il 7 febbraio scorso, 37 importanti economisti americani firmano una lettera indirizzata alla FCC. Chiedono che permetta ai broadcaster americani di noleggiare lo spettro elettromagnetico che, in tutto il mondo e finora anche negli Stati Uniti, il governo controlla.

La concentrazione dei media in Usa è stata facilitata dalla legge federale sulle telecomunicazioni voluta da Bill Clinton nel 1996. Ogni singola «media company» ha potuto, da quel momento accaparrarsi fino al 35 per cento del mercato interno. Ciò ha favorito partnership e joint venture. Di conseguenza il gigantismo. Dal punto di vista degli economisti questo fenomeno nasce da motivi industriali e non ha risvolti ideologici. «Le ragioni sono da ricercare nella natura stessa di questo business», dice Luca Picchi, professore di economia e gestione delle imprese di comunicazione all'Università di Siena. «Produrre informazione ha dei costi fissi molto elevati. Per affrontarli sono necessarie le economie di scala. Solo così queste multinazionali, tutte quotate in borsa, possono produrre profitti». Secondo Picchi, questa logica di sviluppo globalizzato non mette in pericolo la libertà e il pluralismo di pensiero, né cela manovre politiche. La garanzia è nella forma economica di queste società che sono tutte public company ad azionariato diffuso. Proprio la necessità di fare profitto renderebbe queste imprese libere da condizionamenti politici. Niente rischi nemmeno per la qualità dei contenuti. «L'utente non è passivo. Se l'offerta è scadente si rivolge a chi dà di meglio.»

Un po' diversa la posizione del direttore generale della Rai Claudio Cappon. In una lezione sui processi di trasformazione delle imprese della comunicazione, tenuta il 18 giugno alla Scuola di giornalismo di Perugia, alla domanda se l'omologazione non sia figlia delle economie di scala ha risposto: «Assolutamente sì». ■

Inchiesta/Le nuove espressioni artistiche in Internet

Nella rete dell'arte

Si chiama Net.art: mette in mostra siti clonati, animazioni in rete e protesi elettroniche. E l'opera d'arte diventa interattiva

INES UVA

C'è chi riesce a vedere il bello anche nel codice sorgente di un virus informatico. Una provocazione, forse. Coerente, però, con il percorso compiuto dall'arte negli ultimi 50 anni. Se è vero, come dice Achille Bonito Oliva, che lo spostamento estetico dall'oggetto al concetto si compie oggi nella web art, virtuale e smaterializzata. Ma cos'è la Net.art? Non c'è una risposta univoca: è un software, a volte un virus; è grafica in 3D, narrativa ipertestuale; è parodia e molto altro ancora. È così, ad esempio, che il virus informatico si mostra alla 49esima edizione della Biennale di Venezia, sancta sanctorum dell'arte contemporanea in Italia. "Biennale.py", il programma autoriproduttore - un eufemismo per virus - è stato realizzato per l'occasione da EpidemiC e dal collettivo di net artisti italiani 0100101110101101.org. Leggenda vuole che l'espressione Net.art sia nata accidentalmente, quando nel '95 Vuk Kotic, artista sloveno, ricevette una mail infetta, contenente parole alla rinfusa. Al centro, per caso, i termini 'net' e 'art' vicini.

Altra data epica è il 2000, anno in cui si è conclusa la performance artistica più partecipata e dispendiosa della storia di internet. Più di quattro miliardi di dollari dilapidati in spese legali nella Toywar, la guerra del giocattolo iniziata nel '97. Da una parte Etoys, colosso della vendita online di giocattoli, dall'altra etoy, un gruppo di net artisti con un sito internet dal nome troppo simile a quello della multinazionale. Il primo round legale ha segnato una vittoria storica per i 'guastatori mediatici' etoy, che nell'occasione esultarono: «I soldi sono l'oggetto del desiderio, ma l'arte è ciò per cui saremmo disposti a uccidere». Il 25 giugno si torna in tribunale, ma i combattenti del web non si arrenderanno facilmente. Lo impone il manifesto della Net.art, (al sito easylife.org/netart): 0% Compromise. Nessun compromesso.

Il documento è firmato da Natalie Bookchin e Alexei Shulgin, due pionieri dell'ultimo modernismo (così si auto-definisce la Net.art), che cita volentieri Marcel Duchamp e il manifesto dada. Eredi e continuatori delle cosiddette T.A.Z (Temporary Autonomous Zones) degli anni '90, di quelle esperienze vogliono conservare anarchia e spontaneità, nella convinzione di avere trovato in internet il luogo e il mezzo per trasformare quelle utopie in realtà. «Forse per



Il net artista Stelarc con il suo braccio meccanico

la prima volta, si è superata la separazione tra arte e vita, attraverso una pratica quotidiana e routinaria», si legge nel manifesto.

D'altra parte nell'era dei new media siamo tutti potenzialmente degli artisti, grazie ai software di grafica, traduttori 'amichevoli' dei linguaggi di programmazione. Lo dice Derrick de Kerchove, guru entusiasta del Media Lab di Boston, la più famosa fabbrica di 'cose che pensano' (Things That Think) del mondo.

Internet poi è il luogo della comunicazione universale, pieno di monomaniaci che vogliono condividere le proprie passioni. Su questo terreno, arte e net si sono incontrate, da subito: nei primi anni Novanta sulle Bbs, i Bulletin Board System, lavagne elettroniche testuali; poi sul web, l'interfaccia grafica che ha reso internet facile da usare. Negli ultimi anni l'arte sul web è proliferata. Sono arrivati prima gli artisti, poi i musei e le riviste, infine le vendite e le aste on line.

L'arte in rete, che usa il web come vetrina, è cosa diversa dalla technoarte: questa possiede una "estetica digitale nativa", perchè è pensata per la rete e fruibile solo in rete. Di internet sfrutta la multimedialità e soprattutto l'alto grado di interattività. Non a caso i festival internazionali premiano sempre più le opere orientate al 'fare' piuttosto che al 'dire' o al 'rappresentare'. Transmediale.01 - che a Berlino celebra la media art - quest'anno era intitolato «Do It Yourself», fallo da solo. Ad Ars electronica (www.aec.at), uno dei concorsi più importanti del settore, il sistema operativo 'Linux' di Linus Thorvalds ha vinto nel '99 il primo premio nella sezione Art.net. Artista diventa il programmatore, chi usa il programma, ma anche il

programma stesso, se portatore di una dose di casualità creativa. TheBot, ad esempio, di Amy Alexander, è un motore di ricerca che rivela il 'racconto' celato nel web. L'utente vi immette uno o più termini, lui li cerca, lancia sullo schermo stringhe di testo che contengono le parole richieste e le legge con una voce sintetizzata.

Anche l'identità dell'artista è presa di mira, il suo stesso corpo. Marcell Antunes Roca (la sua performance più famosa è al sito kapelica.org/epizoo) lo rende cliccabile in rete, Orlan ne fa una tela da modificare con la chirurgia antiestetica, Stelarc (al sito stelarc.va.com.au) lo potenzia con un braccio meccanico e uno sguardo laser. Molti rifiutano il concetto di individualità e si dedicano a opere di natura collaborativa, creando database. Thefile room.org ad esempio, tra le prime opere riconosciute di technoarte, è un archivio che raccoglie tutti i casi di censura della storia, da Socrate a oggi.

La collaborazione è anche alla base dell'hackivism, lo zapatismo virtuale. I net-strike, gli scioperi virtuali, sono una delle forme di mobilitazione alternativa, promosse da gruppi come The Thing.net. Nella maggioranza dei casi, tuttavia, la componente politica non è così esplicita. Ci si dedica piuttosto alla serissima attività del gioco, alla decostruzione e al plagio. Tra le attività preferite, copiare i siti, come fanno Plagiartist.org, etoy e Rtmark (clonatori del sito del Gatt e di Gorge Bush).

C'è poi chi, come Alexei Shulgin, prende in giro i forzati delle chat, facendogli promesse da marinaio (al sito fu-fme.com/) e chi offre browser decostruzionisti, interfacce per la navigazione che rimescolano gli elementi costitutivi del web, come fa 'Riot' di Mark Napier. ■