



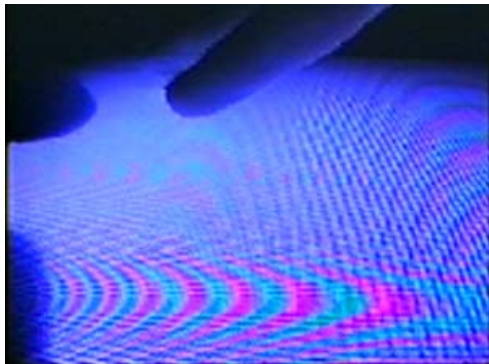
Salvatore Patera

Decostruzione e ricostruzione di senso nell'esperienza del web partecipativo

Il Dilemma dell'itticoltura

Quando facevo il pescatore mi chiedevo sempre come un pesce nato in itticultura, che vive in una grande "rete", percepisca il mare. Per ciascun pesce, immerso in milioni di litri cubi, al di qua o al di là della smisurata rete, che riferimento diviene l'immensità di acqua intorno? E la realtà sta da una parte o dall'altra della grande rete? Cos'è e da che parte sta il mare "aperto"?

S. Otot



R. Pinto

Es. metascrittura n° 2¹
Amiamo il nostro Computer come noi stessi?

Jodi.org² è una metafora, una chiave di cui servirsi per aprire ad altre rappresentazioni, a mo-n-di di leggere internet partendo da una lacerazione, una crepa imprevista nella consueta rappresentazione dell'interfaccia: un buco nei codici di testo e nella

rete. L'oggetto di questo testo non è quindi jodi.org, da rappresentare in un'unica scrittura, imprigionato nel rivestimento ordinario dell'abito digitale. Jodi non è una guaina di codici da spalmare per dare una forma familiare ad una interfaccia grafica seguendo una domestica e consolidata pratica della rete. Con jodi.org il testo esplose attraverso una apertura nella pelle la quale, attraverso le interfacce, riveste abilmente e abitualmente la tecnologia. La maglia tessuta di un testo restituisce l'immagine liscia fatta di descrizione e interpretazione che si muovono all'interno di un mare identico di riferimenti, per una navigazione sicura, senza imprevisti. Jodi.org, non racconta attraverso lisce sovrascrizioni riprodotte su vari testi, privo cioè di intoppi fruitivi, come fosse un rivestimento dermico, una protezione per non impressionare i sensi e compromettere la fruibilità dell'utente, la regola di descrizione e rappresentazione che riveste la complessità del reale e del virtuale.

Se jodi.org fosse l'oggetto di questo testo rimarremmo forse ancorati a una navigazione e a una scrittura del testo *su* jodi.org che definirei *surfistica*. Scrivere da surf, vuol dire sfiorare il testo in superficie, come se si stesse navigando su un abisso limitandosi a percorrere un'unica dimensio-

¹ Il *Laboratorio di Scrittura* è un'esperienza messa in cantiere dal prof. S. Colazzo.

S. COLAZZO, *Scrittura creativa per i nuovi media*, Materiale Master "Nuovi Media e Formazione" a.a. 2006/2007

² "We love your computer. The Aesthetics of Crashing Browsers" intervista di T. BAUMGÄRTEL a Jodi su <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/6/6187/1.html>



ne, a pelo d'acqua, senza mai precipitare dentro, nell'ignoto, oltre la tecnologia rappresentata, per seguire il volto degli abissi digitali dietro la rappresentazione dello schermo.

Trovo molto pertinente, la seguente citazione virgiliana: "*<Sull'alta poppa il dio siede, a Forbante simile, e queste parole gli dice. Inaside Palinuro, il mare porta da sè la flotta: i venti calmi spirano: l'ora s'offre al riposo. Adagia il capo e gli occhi stanchi toglie alla fatica. Io per un poco sosterrò il tuo compito. E Palinuro, alzando appena gli occhi, risponde: "E vuoi ch'io non conosca il volto del mare tranquillo e i flutti (...) e creda a questo mostro? (...) E mentre così dice, a sè ben saldo stringe il timone, e non lascia un attimo, gli occhi intenti alle stelle. Ed ecco il dio gli scuote sulle tempie un ramo rorido d'acqua del Lete e reso soporifero/dalla Stigea potenza, e le smarrite pupille assonna a lui che ancor resiste. E come ad un tratto il sopore gli scioglie le membra, sopra gli piomba, e nell'onda con un pezzo divelto della poppa e col timon l'aventa precipita, mentre i compagni invan più volte invoca: sale il dio alato in cielo in lieve volo. Pure sicura va sul mare la flotta e avanza impavida, come promise Nettuno padre. (...) Quando il padre s'accorse che la nave, perso il pilota, move sepreggiando, per l'onde notturne egli la resse, piangendo, scosso in cuor dalla sventura del caro amico: "O Palinuro, o troppo nel mar fidente e nel cielo sereno, su ignoto lido nudo giacerai!"* (Virgilio, Eneide, V).

Tale navigazione sicura, interna ad un riferimento monodimensionale, si riproduce in un codice preordinato e predefinito che, al contempo, riproduce un metodo unico di lettura di jodi.org. Senza cioè penetrare dentro, passando dietro l'interfaccia della superficie liscia, immagine confortante, riflessa su un mare internettiano consolante e calmo, come fosse una piscina.

Tale lettura in superficie, liscia, replicata attraverso codici fruitivi che rivestono il foglio e che costituiscono la tessitura (quindi il testo stesso) restituisce un'immagine in cui riconoscersi e navigare, rendendo *ambientato* e quindi tribale, e a tratti tribalista, il discorso su jodi.org e di conseguenza, lo scrivere su di loro.

Un tipo di lettura e di scrittura, cioè, che non diverge schizogenicamente dall'altra parte, nella rete e nel foglio, mentre sperimenta codici di scrittura e di fruizione capaci di aprire nuovi ambienti di esplorazione e di navigazione nella superficie profonda del testo codificato, che attraverso l'interfaccia a noi si presenta.

Il focus del testo si muove tra questa internità e una esternalità intesa come internità altra, di sguardo, rispetto all'oggetto jodi.org e, al contempo, al modo di guardare a loro. Da una parte all'altra della rete. Un'osservazione osservante che non riflette sull'oggetto dello sguardo tale da addomesticarlo e addomesticarsi in lui, rendendo familiare la fruizione. Tale prospettiva osserva se stessa nel farsi sguardo, occhio critico, per comprendere le modalità complesse con cui egli stesso guarda, per cogliere l'estraneità al suo oggetto come fosse la prima volta, cadendo dentro, da esso tentati, sperimentando l'avaria dei propri codici. Non quindi un'attività di riflessione su ciò che si vede, ma l'immersione data dall'atto stesso di vedere, oltre la rete. Osservarsi mentre lo sguardo si asserva all'immagine familiare mentre ci seduce per possederci, sprofondandoci su un triste divano. Non parlare di jodi, ma fruirlo senza il riflesso rassicurante di una immagine, della navigazione senza imprevisti, cogliendo il potere mistificatorio della rappresentazione della rete con un unico volto, l'interfaccia come una pelle, nella quale specchiarsi, riconoscersi. Farsi sguardo, pensando alla lezione di Narciso, significa inconsciamente andare dentro all'immagine restituita dalla rappresentazione che offre una interfaccia grafica, come uno specchio d'acqua. Svelarne i codici di riproduzione per vedere cosa c'è dietro quella maschera squarciando la pelle, dietro al testo forato, spiato, esplorato³.

Per altro verso, scrivere, è un modo per immergersi oltre un piano noto di rappresentazioni di ciò che può essere jodi.org. Creare un buco nel foglio, che produca cioè nuove rappresentazioni spostando il riferimento esteriore, apparente, dell'oggetto della scrittura e, dell'oggetto della fruizione.

In questo ossimoro che unisce lettura e scrittura resta comunque il fatto che, pur

³ M. CANEVACCI, *Antropologia della comunicazione visuale. Feticci, merci, pubblicità, cinema, corpi, videoscapes*, Meltemi, Roma, 2001



rompendo la maglia testuale del foglio, la rete, e con essi, la superficie dello specchio che genera una rappresentazione intorno a jodi.org, il pesce vivrebbe comunque lo stesso mare. Spostarsi dai propri riferimenti e allo stesso tempo caderci dentro.



L'immagine è su www. videa.info/cine2008.asp

Jodi.org allora è un meta, un mezzo, un utensile per cambiare realtà attraverso la scrittura, rappresentazione, lettura, su foglio. Un esercizio di metascrittura, ovvero di ricodifica secondo codici altri che non sia un mero esercizio di riproduzione. Una scrittura altra, oltre la riproduzione della realtà attraverso un unico codice di descrizione. Come l'immagine apparente di ciò che è dentro e fuori la rete.

Jodi.org è una combinazione nuova che non si limita a leggere e riprodurre la rappresentazione, a "leggere il foglio" ma è esercizio di metascrittura, di scrittura sulla scrittura, di lettura oltre la lettura dell'interfaccia, offerta dallo schermo. Vuol dire sperimentare nuove modalità sensoriali, fruibili, della rappresentazione.

Dal 1993, sotto la pelle di jodi.org ci sono l'olandese Joan Heemskerk e il belga Dirk Paesmans.

Le prime esplorazioni del web, da parte dei due autori, sono rintracciabili nella fotografia e nella videoarte e nel passaggio successivo alla software art e alla modificazione dei pc game in ambito artistico⁴. I video game vengono cioè disassemblati in parti e componenti basilari e rimescolati in modo da dissolvere l'intuizione che rende possibile la fruizione ovvero producendo una fruizione *nonsense* per l'utente e priva al tempo stesso dei riferimenti fino a quel momento conosciuti e praticati secondo le "regole del gioco". Un modo per mettere l'utente nella condizione di riflettere e soprattutto di sperimentare il "rovescio" della

⁴ Un progetto di jodi.org di riconfigurazione di videogame [Wolfenstein 3D](#), [Max Payne 2](#) (2006) Il progetto è: <http://sod.jodi.org>

tecnologia e nello specifico la complessità ipodermica celata sotto il rivestimento fatto di una enorme massa di dati digitali che prende forma tramite l'interfaccia grafica. Antropomorfa. *"Il nostro lavoro è diretto contro l'alta tecnologia. Inoltre combattiamo con i computer a livello grafico. Il computer si presenta come un scrivania con una barra a destra e un menu in basso con tutte le icone di sistema. Noi esploriamo i computer dentro e li esploriamo nella rete. Quando gli utenti vedono il nostro lavoro noi entriamo dentro i loro computer. Abbiamo uno slogan noi hacker: Amiamo il tuo computer"*⁵.

Jodi.org, all'interno di codici definiti e standardizzati, nega la ricostruzione coprente dell'interfaccia grafica del videogame, dello scenario del game e quindi di una sua fruizione narrativa consueta. Il mescolamento dei componenti del videogame elimina, del gioco, il carattere intrinsecamente propeudeutico e finalizzato alla fruizione lineare aprendo invece a de-interpretazioni, basate sul non-esperto, sull'assenza di regola di memoria. Un frammento, un *reminder* che apre a nuove avventure percettive, cognitive⁶.

In questo senso viene messa in discussione la lineare evoluzione dei videogame e dei loro linguaggi di programmazione, delle interfacce e delle potenzialità di fruizione. I primi videogame avevano display cartacei non interagenti che delimitavano la cornice entro cui i movimenti dell'utente, e del personaggio del videogame, erano possibili. Basti pensare al passaggio da *Arcade* (Gran Turismo) dove l'automobile poteva fare un numero limitato di movimenti per non uscire fuori strada, al virtual game (es. Wii) in cui la cornice cartacea si trasforma in vero e proprio setting dinamico e interagente, ai limiti del costruzionismo che riproduce una pluralità di rappresentazioni, di ruoli e di visioni, in cui scenari e personaggi assumono le maschere della molteplicità di autori, fruitori, attori in una chiave ecologica.

⁵ Intervista rilasciata da Jodi a Baumgärtel T.

⁶ Interessante il film *Nirvana* (1997) diretto da G. Salvatore in cui il personaggio principale (D. Abatantuono) prova ad uscire fuori dal gioco e dalla rappresentazione predefinita dai programmatori. Nel film, la rappresentazione della realtà diviene la realtà stessa per D. Abatantuono nella quale rimane intrappolato senza via d'uscita. Un processo che invano il personaggio tenta di manomettere.



Ma a ben vedere, non solo nei protovideogame ma anche nei videogame 2.0, i movimenti sembrano limitati all'interno di uno scenario predefinito che riproduce una semplicità e una immediatezza intuitiva in cui basta seguire il monotono percorso, già codificato all'interno di riferimenti fruitivi familiarizzati. La cornice di significato è dotata di un'unica logica rappresentativa, scenica, in cui le azioni sono comunque interne ad un codice e a una rappresentazione standard pre-figurata.

Jodi.org fa esplodere questa continuità rappresentativa della fruizione e dei videogame e della loro stessa riproduzione all'interno di un setting lineare pur con diversi gradienti di complessità, interazione, fruizione. L'usabilità sovrasta la fruibilità, aprendo a anarchiche riconfigurazioni proprio attraverso lo smembramento della fruizione, utile, riprodotta *per i più* e non *dai più*.

Per jodi.org, la metafaccia sovrapposta alla cornice, comune a gran parte della cronistoria dei videogame, è un modo per strutturare le stesse interfacce grafiche, riproducendo ancora una volta una logica fruitiva univoca che non permette la cortocircuitazione di differenti esperienze fruitive e percettive fuori da quei "quadri".

Jodi.org è un progetto dinamico, metamorfico (e non antropomorfo) e intrinsecamente metaforico, scorniciato. In un frame che diviene un patchwork ontologico, McLuhan⁷ sosteneva che ogni medium dà vita a un nuovo ambiente che incorpora dentro di sé gli ambienti precedenti. Partendo da questa prospettiva, secondo l'autore, è necessario sottrarsi al vecchio ambiente, vale a dire la propria vita, che guarda nello "specchietto retrovisore"⁸ e riproduce un setting privo di rotture di cornice, di rappresentazione, di fruizione. E' necessario rompere questa continuità percettiva, cognitiva e socio-culturale rendendo discontinua la riproduzione degli ambienti finalizzata a sottomettere i media alla nostra rappresentazione, ad un elettrodomestico di fruizione. O al peggio, noi sottomessi ad essi nel momento in cui siamo fruitori di rappresentazioni standardizzate, utili e accomodanti. Il mutamento di ambienti, infatti, e la riconfigurazione di

essi, in quanto ri-costruzioni sociali, genera rottura degli schemi di riferimento propri dell'abitudine-rietà di rappresentazione attraverso la quale modelliamo i media e il nostro rapporto con essi. Una perdita di identità, da affrontare proprio prendendo coscienza di tale dinamica. Abituandosi cioè a sperimentare griglie interpretative differenti, abbandonare la navigazione, e con essa lo spostamento, all'interno delle proprie coordinate. In tal senso sperimentare e comprendere le trasformazioni prodotte dai nuovi media ci permette di riconfigurarci; ma se continuiamo nel nostro stato di catalessi subliminale, diventeremo schiavi dei media⁹.

Partendo da questo rischio bisogna interrogarsi sul rapporto tra noi e i nuovi media in quanto vengono modificati i nostri modelli di comportamento, che tendono a riprodurre una esistenza scandita da tempi di produzione ed un copione prestabilito. Non si tratta quindi di demonizzare la tecnologia, bensì di indagarla fino agli estremi della sua interazione¹⁰.

Dalle parole degli autori: "[Nel nostro lavoro (n.d.a.)] *non c'è traccia di identità? Solo il nostro indirizzo e-mail. Pensiamo che se la gente non sa chi sta dietro la nostra opera, questa evolve più poderosa. Molta gente cerca di sezionare il nostro sito e cerca il nostro programma. Il nostro animato non può essere giudicato in base alla nostra nazionalità. Infatti Jodi non fa parte di una cultura, di una nazione in senso geografico. Può sembrare romantico, ma esiste una cittadinanza del cyberspazio*"¹¹. Ed è intenzione degli autori quella di sovvertire tutti i criteri di compilazione delle pagine web, di contrastare la seriosità della tecnologia.

L'attenzione polemica che pongono nei confronti del browser nasce da una critica più generale all'ipertesto e dal rifiuto della metafora dell'impaginazione¹².

⁹ M. MCLUHAN (op. cit.)

¹⁰ D. CRONENBERG, Videodrome (1983) "Lo schermo televisivo, ormai, è il vero unico occhio dell'uomo. Ne consegue che lo schermo televisivo fa ormai parte della struttura fisica del cervello umano. Ne consegue che quello che appare sul nostro schermo televisivo emerge come una cruda esperienza per noi che guardiamo. Ne consegue che la televisione è la realtà e che la realtà è meno della televisione". (Brian O'Blivion)

¹¹ Cfr. "We love your computer" (op. cit.)

¹² www.wikiartpedia.org

⁷Tra gli altri testi di M. MCLUHAN si veda: *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 1967

⁸ M. MCLUHAN, *Percezioni. Per un dizionario medio-logico*, Armando Editori, Roma, 1998



Il loro sito è pensato e realizzato allo scopo di disorientare il visitatore, tanto che può accadere di non poterne uscire, al punto che l'unica via possibile per farlo è spegnere il computer.

Jodi.org è un gigantesco *mall* della contemporaneità dove la sua architettura non è prostituita né finalizzata (e come tale anche l'utilizzo di essa) a facilitare l'incontro con la merce. Né jodi.org può essere inteso come oggetto di lettura e scrittura - feticcio in una visione e fruizione interna alla riproduzione di mondo proprio di un'arte d'avanguardia e quindi elitaria. La rappresentazione che proponiamo di jodi.org non è esclusivamente interna alla cornice artistica di deriva ed euforia eutecnologica. L'architettura di jodi.org è inospitale, dissolve l'immagine rappresentata che permette il riconoscimento, la fruibilità, la finalità.

Jodi sembra anti-utilitaristico ma, al contempo, libera l'utilizzo della rete. Jodi.org è utensile e non segue né l'ergonomia né il design. Jodi.org non è antropomorfo ma meta-morfico.

Esso è estraneo cioè alla tracciabilità del percorso testato *user&client-oriented* che conduce in automatico il fruitore nel mondo dei servizi. Narcisistici luoghi dello specchio, della rappresentazione di noi-divini; un percorso e una navigazione verso un feticcio mercistico¹³. Nel Mare Nostrum.

E in questo senso le tecnologie sono spesso, ed esclusivamente, funzionali a noi stessi, al punto di essere noi stessi, estensioni cioè che si manifestano in un'amplificazione di un organo, di un senso o di una funzione¹⁴.

Con Jodi.org siamo nel *maremonstrum*, nel decostruzionismo della rappresentazione che i fruitori abitualmente percepiscono (ergo esperiscono) nella rete. La visuale è frantumata, sfigurata e offre visioni distorte, più visioni la cui somma esce fuori dalla cornice della rappresentazione unica.

Fuori, cioè, dall'esercizio di lettura e di deuteroscrittura.

L'interfaccia, sottolineano i due autori di jodi.org, è una possibile pelle della polifonica medialità, una maschera che rappresenta come noi vediamo la tecnologia, come noi la costruiamo perché ci assomigli, ci faciliti¹⁵. L'ergonomia dell'utensile che possa essere affabile per noi. Ancora narcisisticamente a nostra immagine e somiglianza. Usabilità, fruibilità.

In questo senso, oltre che essere pelle, i media elettronici, hanno allungato ed esteso non solo il corpo e il nostro sistema nervoso, ma soprattutto la nostra psicologia. Ovvero sono divenuti strumenti di riconfigurazione della realtà di organizzazione mentale rispetto al "come" si genera e si struttura il pensiero¹⁶.

La pelle con cui rivestiamo il corpo complesso e disagiata seppur reale delle tecnologie, serve a dare un abito di decoro, di guardabilità, accettabilità, familiarità. Questo rivestimento serve ancora a non farci andare oltre noi, verso l'altro da noi, ma a rivederci, compiacendoci, del nostro navigare. La scrittura da surf, ancora, dentro la rete di Otot.

L'interfaccia liscia e plasmabile, riflette un'immagine il più possibile simile e adattata a come noi la vorremmo, come una sindone pronta a sovrapporsi alle linee quotidiane del volto, per mitigarlo, in una vista abitudinaria e rassicurante che ci faccia sentire sempre e costantemente come vogliamo, Adoni, nel villaggio del Mare Nostrum, riflessi nelle nostre esperienze di deteurocostruzione. La mediascrittura ripetente, acritica, vanitosa delle pagine da velluto di salotti. La tecnologia ci ancora alla vita (presunta o reale) per farci sfuggire all'impotenza, dalla morte. Come un viso stratificato e segnato dal tempo, sottoposto ad un ripetuto movimento.

L'interfaccia della realtà (così come quella mediale) subisce la regola della abitudine, del tempo, della memoria, esige l'assenza di imprevisto. L'onnipotenza di poterla far rispondere a noi. Di poter dominare il ma-

¹³ Tetsuo (The Iron Man) è un film del 1988, diretto da Shinya Tsukamoto. Un auto-feticista (interpretato da Tsukamoto) innesta parti metalliche nel proprio corpo.

¹⁴ M. MCLUHAN, *L'uomo e il suo messaggio. Le leggi dei media, la violenza, l'ecologia, la religione*, SugarCo, Milano, 1989

¹⁵ Un riferimento interessante può essere la lettura di I. GOFFMANN, *La vita quotidiana come rappresentazione*, Il Mulino, Bologna, 1997

¹⁶ D. De Kerckhove introduce il termine Psicotecnologie: ovvero il rapporto tra tecnologie e organizzazione mentale. D. DE KERCKHOVE, *La pelle della cultura. Un'indagine sulla nuova realtà elettronica*. Costa & Nolan, 2000



re, stando dentro la rete¹⁷. Ancora come il pesce di Otot.

Essa elimina le ansie e ci gratifica quanto più risponde ai nostri comandi, alle nostre utilità, volontà, alle nostre voluttà. Le tecnologie e le biologie.

Con jodi.org siamo nel decostruzionismo percettivo, o meglio di griglie percettive pre-figurate, delle regole di esperienza basate su reti di abitudine nel relazionarsi con la realtà (mediale). Siamo nel decostruzionismo della logica con cui il linguaggio tecnologico, e la sua rappresentazione, hanno cristallizzato e confezionato la percezione e quindi l'uso della rete. Dentro la rete. Con jodi.org la memoria è cancellata e con essa ogni ricordo delle regole della fruizione e della percezione¹⁸. La sindrome dell'esplorazione. Non c'è più proiettata la nostra immagine di fronte allo schermo ma si è risucchiati dentro a quella apparente superficie di codice alfanumerico, quella pelle rassicurante che restituisce un'immagine. La mente e la percezione si aprono a differenti rappresentazioni di sé.

Una volta dentro questa tensione luci di cristalli rotti, come miraggi di fari, mostrano fluttuanti tra le pagine di jodi.org inutili frammenti per riconfigurare lo scenario, il setting dello schermo.¹⁹

Otot, dentro e fuori la rete.

Con jodi.org, si fa un viaggio dentro e dietro l'interfaccia aggirandola attraverso un processo di mediascrittura nell'altra faccia della rete, ipodermica: la non immagine rappresentabile. Fruibile per esperienza; come una nuova esperienza di differenza. Un processo individuale di metascrittura, di decostruzione e ricostruzione dei propri codici fruitivi e quindi di rappresentazione.

La fine della navigazione e la nostalgia del ricordo, capace di fornire una rappresentazione dotata di senso, è rinvenibile nel lavoro di Tom McCharty "Reminder"²⁰ fondatore della International Necronautical Society.

Per l'autore, l'esperienza con la tecnologia avviene in ambienti in cui è possibile rivivere, e rinvenire un *reminder*, un frammento capace di dettare le coordinate di riconoscimento e di rappresentazione. Secondo Mc Carthy "ogni gesto è una copia di qualcosa che abbiamo visto altrove. Perché oggi tutti viviamo in una sorta di gran reality show".

Ancora una rappresentazione della realtà che si sostituisce ad essa²¹.

Jodi.org risucchia l'utente, come corpo senza memoria, senza un appiglio o un residuo esperienziale, in una perenne de-navigazione in cui i fruitori, esausti, perdono le coordinate della fruizione lineare così come la hanno esperita e riconosciuta fino a quel momento. L'internauta diviene *necronauta*.

L'eroico viaggio di Ulisse, eroico e allo stesso tempo vendicativo, tra codici e autenticità.

Jodi.org, è una piattaforma mobile, mutevole, metamorfica.

Con jodi.org si dimentica la navigazione e ci si ricorda del mare, dell'imprevisto.

Il necronauta è estraneo e rinuncia alla navigazione intesa come viaggio sicuro alla ricerca del *cool*, proprio del pensiero unico esotizzante, poiché, per Mc Carthy, le esperienze pure non esistono. Esistono e persistono sempre delle sovrastrutture, gradi di mediazione fra noi e quella che dovrebbe essere "l'esperienza naturale". Un'esperienza che il più delle volte è compromessa, poiché mediata dal nostro

¹⁷ Brazil (1985) diretto da T. Gilliam è ambientato in un futuro governato dalla burocrazia, la quale, unita al cinismo dei governanti uccide coloro che ancora riescono a sognare.

¹⁸ Un riferimento interpretativo interessante è fornito dal lavoro di M. Blanchot la cui teoria (che ha poi alimentato il poststrutturalismo) è basata su un sistema di paradossi e impossibilità che sottolineano la riflessione sulla "questione della letteratura" interrogandosi sull'esperienza della scrittura. Si veda al proposito M. BLANCHOT, *The Writing of the Disaster*, University of Nebraska Press, 1995 e M. BLANCHOT, J. DERRIDA, *Literature and the Right to Death*, University of Nebraska Press., 2000

¹⁹ Sul "montaggio letterario" di W. Benjamin ripreso da Canevacci (op.cit.) "Il valore dei frammenti di pensiero è tanto più decisivo quanto meno essi sanno commisurarsi immediatamente con la concezione di fondo".

²⁰ McCHARTY T., *Reminder*, Vintage Press, 2007

²¹ Nel frame decostruzionista, un riferimento interessante proviene dall'esperienza di INS (International Necronautical Society) www.necronauts.org partendo dal solco fertile tracciato da Blanchot e del decostruzionismo letterario.

The **International Necronautical Society** is a semi-fictional organization closely modeled on European avant-gardes of the early 20th century. It replays, not without parody, the politically-inflected structures of these avant-gardes, with their manifestoes, committees, splinter groups and purges. At the same time the INS makes use of these structures to generate artistic projects that explore the relations between death and representation. (www.wikiartpedia.org)



sguardo assoluto, dato dalla quotidianità replicata, da interpretare, all'interno dei nostri codici.

Dov'è l'autenticità e finalmente dove è il mare.

Per il necronauta l'esperienza della navigazione è di fatto negata, poiché è spesso interna a una monocultura che diviene una addomesticata itticultura.

Jodi.org è apparentemente criptico e complesso e ancor peggio sembrerebbe, in questa lettura, un gioco per pochi. Come se il progetto jodi.org fosse contrapposto alla democrazia, declinata ed equivocata in termini di fruibilità e di democratizzazione del bello nel quotidiano, come accade nel design. Se questa è democrazia siamo nell'equivoco che la riduce in termini di rappresentatività. Jodi.org non segue la regola della maggioranza producendo una lettura condivisa e pacifica nel MareNostrum ma antepone la crisi della rappresentatività, la negoziazione di significati, cui ogni fruitore può partecipare decifrando e rinegoziando la proprie coordinate di navigazione. Non la loro riproduzione.

Design-Desire. In tal senso il web partecipativo che lambisce jodi.org è prima di tutto un modo per riflettere sul nostro utilizzo del web, delle sue potenzialità; è la denavigazione che permette di costruire la nostra rappresentazione mediale, risucchiati dal mare.

Noi costruiamo il nostro tipo di navigazione ed è essa che condiziona la nostra esperienza del web.

Chi naviga finisce per cercare e si aspetta di trovare e di provare la fascinazione futurista per la tecnologia. Una fiducia emotiva e cognitiva data dal fatto che comunque ci muoviamo in un ambiente familiare, secondo una fruizione facilitata e addomesticata alle nostre esigenze. Una tradizione consolidata nell'immaginario illuminista.

La fruibilità risponde al requisito della categorizzazione e della standardizzazione, un immane tentativo di mappatura della complessità attraverso codici che sappiano riprodurre la realtà, e rappresentarla user-oriented. A propria immagine.

L'interfaccia permette di ricoprire la macchina estranea di Cronenberg con la pelle, con una maschera che restituisca l'immagine e, con essa, la pratica rassicurante per noi, dall'altra parte dello schermo. Allo specchio dello user-oriented, sen-

za svelare, sotto un taglio da barba, una biologia-tecnologica.

Un epitelio di codice programmatico riconosciuto che come la pelle di Videodrome riveste a guaina, la complessità ipodermica della tecnologia e il suo appeal bisex nel confondere realtà virtuale e virtualità reale. L'user oriented ha ridotto la portata della ricerca moltiplicativa di soluzioni tecniche reali, e immaginarie (su immagini e immaginazioni) ad una applicazione a incastro come un Lego, per facilitare la fruizione, per permettere un riconoscimento immediato, riducendo lo scarto con la tecnologia, come nel percorso ripetuto dell'elettrodomestico. Senza pensiero, senza reminder. Senza un residuo capace di caratterizzarsi in un esercizio di metascrittura per i fruitori e gli internauti.

La navigazione riduce il raggio, e quindi lo sguardo, muovendosi per approdi più che per mari, per boe e non per 'bui'. In questo modo la navigazione si muove verso soluzioni "a misura" che non lasciano spazio al dubbio imprevisto (come nelle macchine di Brazil) ma che riducono la complessità e, con essa, l'ansia. Fino al punto in cui la tecnologia non rimane che un apparato mansueto. Un mezzo funzionale a movimenti e spostamenti. Un elettrodomestico del mare. Nella rete.

Jodi cerca di farci riflettere sull'importanza di una navigazione critica e allo stesso tempo sulla crisi della navigazione generando una zona di smarrimento nell'imprevista e tranquillizzante navigazione, ci insinua un dubbio sul codice.

Non si può circoscrivere il discorso di e su jodi limitandolo al fatto che esso rappresenti la perdita del reale, in quanto esso traccia i confini di una crisi: *"la rappresentazione come trauma in se, percorso che non deve necessariamente compiere un'opera di mimesi verso la realtà, ma piuttosto rendere manifesto quanto il significato come la cultura che lo produce sia esclusivo, transitorio, senza centro né gerarchie"*.

Una riflessione significativa per capire il rapporto tra media elettronici e costruzione sociale della realtà (mediata) viene da un inedito scritto di Mc Luhan datato 1963 e già particolarmente attento e predittivo delle complesse dinamiche e problematiche connesse a questo rapporto. E proprio Mc Luhan ci invita a riflettere su una questione centrale: l'idolatria della tecnologia e il



conseguente intorpidimento psichico che deriva da questa constatazione²². Egli infatti sostenendo che i media elettronici sono estensioni del sistema nervoso centrale ritiene che debbano avere a che fare sempre più "con la consapevolezza, con l'interazione e con il dialogo" che si può intraprendere proprio con e attraverso la tecnologia.

"La caratteristica di tutte le estensioni sociali del corpo è che esse ritornano a tormentare i loro inventori in una sorta di rimorso di incoscienza. Come Narciso, che si innamorò di una esteriorizzazione (o proiezione, estensione) di se stesso, l'uomo sembra innamorarsi invariabilmente dell'ultimo aggeggio o congegno che in realtà non è altro che un'estensione del suo stesso corpo". E così la narcosi di Narciso. Interessante per il focus di cui trattiamo in questo lavoro, la centralità della riflessione di Mc Luhan proprio sulle dinamiche di costruzione sociale e sui processi di attribuzione di significato che realizziamo attraverso l'uso delle tecnologie, pervenendo a rappresentazioni che riproducono un ambiente acritico, fatto a nostra immagine e somiglianza. Il punto sembra essere l'acriticità con cui tali rappresentazioni si riproducono fino a ridurre le tecnologie ad un apparato funzionale alle nostre esigenze. "In questo modo diventiamo servomeccanismi delle nostre stesse creazioni e rispondiamo ad esse nel modo immediato e meccanico che esse stesse richiedono. Il punto centrale del mito di Narciso²³ non è il fatto che gli individui tendono a innamorarsi della propria immagine, ma che si innamorano di proprie estensioni convinti che non siano loro estensioni". E ancora, "Ormai le nostre facoltà i nostri sensi estesi costituiscono un unico campo di esperienza e ciò richiede che essi divengano collettivamente coscienti come il sistema nervoso centrale stesso. (...) Tanto siamo inconsapevoli della natura delle nuove forme elettroniche altrettanto ne veniamo manipolati²⁴.

E proprio il tentativo di utilizzare le nuove tecnologie per andare sotto la rappresentazione viene da un contributo di Rosalind Krauss "Originality and the Avant-

Guarde"²⁵. L'autrice focalizza il suo lavoro sull'uso della rete tentando di immergersi tramite le tecnologie proprio al di sotto della rappresentazione, in maniera ipodermica. Jodi non toglie o "evacua" la rappresentazione, ma la nega. L'immagine è negata quando diventa testo, il testo è negato quando si dissolve nello sfondo, ed il contesto è posto e trattenuto come il programma all'interno del corpo del computer. E' con tutto questo che Jodi agevola la sua stravagante ed interessante comunicazione²⁶. Con jodi.org l'internauta, per dirlo con J. Verne, finisce per abbandonarsi ad una fideistica navigazione aspettando una rivelazione, una *epifania* capace di far ricordare proprio restituendo un senso interpretativo. Un percorso di fruizione e di navigazione.

Jodi.org è la morte della navigazione all'interno dei propri codici, interpretativi e culturali. La navi-ne-gazione che annulla la ricerca esotica nella rete virtuale. La perdita di memoria come negazione della navigazione. Un *nostos*, un viaggio come condizione e non come momento²⁷.

I necronauti denavigano nel mare di jodi.org, fluttuano. La morte della navigazione è abbandonarsi alla corrente, all'imprevedibilità di scoprire nuove realtà, di fare nuove esperienze, di riprogrammare differenti rappresentazioni.

Abbandonarsi alla morte non con disperazione, ma creativamente.

Alcune opere di **jodi.org**

Location

<http://jodi.org.org>
<http://oss.jodi.org.org>
<http://jodi.org/goodtimes>
<http://sod.jodi.org.org> (modification of Wolfenstein 3D)
<http://map.jodi.org.org/> - Jodi.org's personal map of the Web
<http://404.jodi.org.org/> - playing with the "404 - File not Found"
<http://www.wrongbrowser.com/> (Alt-F4 to exit)
<http://www.untitled-game.org/> - also on CD-ROM, twelve modifications of Quake
<http://maxpaynecheatonly.jodi.org.org/>

²² Tratto da Repubblica (p. 39) del 12 gennaio 2009.

²³ M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, (op. cit.)

²⁴ Un analgesico per ecologia della mente e possibili emicranie.

²⁵ R. E. KRAUSS, *The originality of the avant-garde and other modernist myths*, MIT Press, 1986

²⁶ S. ALBERT saggio inviato a Nettime: *Interactivity, Image, Text, and Context* within Jodi.org 1998 (www.wikiartpedia.org).

²⁷ A tal proposito si riveda il Manifesto dell'International Necronautical Society



<http://blogspot.jodi.org.org/> - Jodi.org's art blogs

Bibliografia

- ALBERT S., *Interactivity, Image, Text, and Context* within Jodi.org 1998
Repubblica (p. 39) del 12 gennaio 2009
BLANCHOT M., DERRIDA J., *Literature and the Right to Death*, University of Nebraska Press,, 2000
BLANCHOT M., *The Writing of the Disaster*, University of Nebraska Press, 1995
CANEVACCI M., *Antropologia della comunicazione visuale. Feticci, merci, pubblicità, cinema, corpi, video-scape*, Meltemi, Roma, 2001
COLAZZO S., *Scrittura creativa per i nuovi media*, Materiale Master "Nuovi Media e Formazione", a.a. 2006/2007
DE KERCKHOVE D., *La pelle della cultura. Un'indagine sulla nuova realtà elettronica*. Costa & Nolan, 2000
GOFFMANN I., *La vita quotidiana come rappresentazione*, Il Mulino, Bologna, 1997
KRAUSS R. E., *The originality of the avant-garde and other modernist myths*, MIT Press, 1986
McCHARTY T., *Reminder*, Vintage Press, 2007
MCLUHAN M., *Percezioni. Per un dizionario mediologico*, Armando Editori, Roma, 1998
MCLUHAN M., si veda: *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 1967
MCLUHAN M., *L'uomo e il suo messaggio . Le leggi dei media , la violenza, l'ecologia , la religione* , SugarCo, Milano, 1989
PATERA S., *Appunti di mediascrittura per i nuovi creativi*, (in pubblicazione)

Webgrafia

- DE GIUSEPPE V.F., *Ubiquity*, 2008.
www.scribd.com/doc/7818062/Ubiquity
BAUMGÄRTEL T.:
www.heise.de/tp/r4/artikel/6/6187/1.html
www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9708/msg00112.htm
en.wikipedia.org/wiki/Jodi
www.necronauts.org

Filmografia

- D. CRONENBERG, *Videodrome* (1983)
T. GILLIAM *Brazil* (1985)
S. TSUKAMOTO, *Tetsuo, The Iron Man* (1988)
G. SALVATORES *Nirvana* (1997)