

# Per una laboratorialità artistica dei media locativi: il caso Karosta

Paolo Berti

*Sapienza Università di Roma*

## Abstract

A partire dagli anni Novanta del secolo scorso, l'era dei media mobili e dei dispositivi portatili di geolocalizzazione ha introdotto un nuovo approccio alla digitalizzazione dello spazio e alla sua rappresentazione in tempo reale, permettendo di includere la fisicità performativa dell'artista come elemento di un sistema complesso e situato. L'articolo propone un'indagine del Locative Media Workshop tenuto a Karosta, una piccola località lettone sul mar Baltico, nell'estate del 2003. Attraverso questo primo workshop, la tendenza creativa dei locative media pone le sue basi su pratiche collaborative nello spazio pubblico. Nel testo, oltre a ricostruire la messa in opera dell'evento negli ambienti del RIXC Center for New Media Culture di Riga, si pone l'attenzione su come un tale agire laboratoriale, esplorativo e partecipato, segnerà un'evoluzione sostanziale rispetto a precedenti forme di media art che hanno fatto uso delle reti.

Since the early 1990s, the advent of mobile media and portable geolocation devices has introduced a new approach to the digitization of space and its real-time representation. This development has enabled artists to incorporate their physical performance into a complex and situated system. The paper presents an investigation of the Locative Media Workshop, held in Karosta, a small Latvian town on the Baltic Sea, in the summer of 2003. The first workshop established the creative trend of locative media, which is based on collaborative practices in public space. The text reconstructs the execution of the event at the RIXC Center for New Media Culture in Riga. It also focuses on how this laboratory-based, exploratory, and participatory approach marked a significant evolution from earlier forms of networked media art.

## Parole chiave/Key Words

*Locative media, arte-scienza, società delle reti, mapping, arte pubblica.*

*Locative media, artscience labs, networks, participatory mapping, public art.*

**DOI: 10.54103/conessioni/22046**

## 1. Nuovi media e nuove forme laboratoriali situate

La parola “workshop” ha assunto nel nostro linguaggio una larga serie di sfumature, dall’attuale sapore di formazione ed educazione fino al ricordo delle officine medievali, un tracciamento storico che percorre i laboratori dal XVI secolo fino all’appropriazione manifatturiera dello spazio nella rivoluzione industriale (Wershler et al. 2022). Lo scenario di secondo Novecento ha diversamente aperto le porte al lavoro digitale e, con sé, a una maggiore fluttuazione dell’arte nel contesto, specialmente attraverso le forme più astratte di new media art, in cui l’incontro tra elettronica e semiotica avrebbe messo in discussione le mura dei luoghi dove si faceva sperimentazione attiva. Alla fine degli anni Novanta, l’avvento di internet su larga scala sentenzia il “picco infrastrutturale” del rapporto tra arte e telecomunicazioni, sebbene in un clima di iniziale indifferenza da parte delle grandi istituzioni artistiche, perlopiù indecise se considerarlo un effettivo risultato delle guerriglie concettuali o semplicemente una sottocultura in cerca di riconoscimento (Quaranta 2013). Ad ogni modo, ciò che qui preme rimarcare non è il noto processo di accettazione di internet all’interno del sistema artistico, quanto la necessità – al tempo sottovalutata ma già robusta –, di un disfacimento dei limiti spaziali di produzione, e dunque di un allargamento nello spazio pubblico inteso come spazio di contestazione (Coyne 2010; Dragona 2016; Brantner et al. 2021). Seppur rimarcandone la partecipazione al network, la dimensione dell’artista che sperimenta con internet nei modi di “ogni artista, nel suo studio, davanti al proprio computer” si è dimostrata fuorviante: la net art storica proponeva già una spinta all’abbandono della dimensione conclusa, dei laboratori di ricerca prima, degli *hacker-space* e dei media lab poi, e infine delle proprie abitazioni, affinché si potesse superare la soglia e disperdersi all’esterno. Ciò è fin da subito raccolto anche da chi si dedicava alle apparentemente più distanti soluzioni incentrate su browser, come Heat Bunting (si vedano almeno *Kings X Phone-In* del 1994 e *BorderXing Guide* del 2001) o 0100101110101101.org (la sezione Vopos in *Life Sharing*, 2001), creando un ponte con la tradizione fenomenologica della performance e della body art (Greene 2004). Tuttavia, differenti produzioni di spazio sorgeranno soprattutto a partire dall’introduzione dei cosiddetti locative media e nell’approccio maturo a quell’*ubiquitous computing* di cui, da qualche anno, parlava Mark Weiser<sup>1</sup>. La rimozione della *selective availability* sul Global Positioning System, decisa dal governo americano per il maggio del 2000 e la conseguente disponibilità all’intero settore civile, darà modo ai processi digitali della media art di tracciarsi nella concreta realtà circostante, di situarsi e “informatizzarsi” nello spazio esterno

(Townsend 2006; McGarrigle 2014; Varnelis, Friedberg 2008). Il mercato di navigatori, wireless network locali e palmari dotati di connettività mobile cellulare (GPRS) sorgerà contestualmente. Su queste basi, la letteratura artistica ha fin da subito individuato l'evoluzione della tendenza dei locative media (Hemment 2006; Tuters, Varnelis 2006), testimoniando nel contempo l'assoluta refrattarietà alle strategie espositive. Come scrive Christiane Paul:

The form of new media art that is both most alien to the museum context and best exemplifies the idea of the museum without walls is mobile or locative media art – art that has been created for networked devices such as smartphones or incorporates “wearables” such as clothing or accessories equipped with sensors or microprocessors; or makes use of the global positioning system (GPS) and wireless networks in order to deliver content specific to a location [...]. Some mobile or locative media projects require leaving the museum space behind and moving into public space (Paul 2012, pp. 171-172).

L'inconciliabilità con le pareti non riguardava però solo quelle del museo o della galleria, legate alla sua esposizione (Graham 2004), ma anche del laboratorio. D'altra parte, già da tempo era in atto un processo di revisione interdisciplinare delle pratiche di costituzione dell'arte digitale, giungendo a tale nuova condizione come ulteriore banco di prova per sviscerare il ruolo di una *laboratory life* (Latour, Woolgar 1979) tra arte e scienza come parte attiva di costruzione del modello: chi, come e dove si producono opere mediali che si connotano per la loro dispersione nello spazio e tra diversi agenti e collettività? Dove possono sorgere luoghi di collaudo per una spazialità tanto dilatata? E come, in tali spazi, la connotazione artistica dovrebbe imporsi rispetto ai normali processi di ricerca e sviluppo di scienziati, ingegneri e industrie della telecomunicazione?

I dispositivi di navigazione satellitare, la condivisione in tempo reale di territorio “geotaggato” e la spinta su progetti *open source* aprono a nuove ideazioni collaborative, talvolta ludiche (come i *geocachers*), talvolta mosse da un'indole esplorativa e compilativa. Il volontarismo dei *mappers* del database libero OpenStreetMaps è un esempio classico in questo senso. Fondato da Steve Coast nel 2004 sulle spalle di un precedente progetto, Free the Postcode, dalle tinte ben connotate nell'attivismo “deterritorializzante”, si chiedeva a persone comuni dotate di ricevitori GPS di sottoporre le tracciate dei propri apparecchi al fine di creare mappe *postcode-to-location* (McConchie 2015). Dal claim libertario “free the code” al nuovo “free the postcode” l'oggetto della rivendicazione elettronica stava mutando, di fatto disancorandosi in uno spazio ibrido diffuso. I riferimenti subivano anch'essi un'ibridazione: le trattazioni culturali sulla reattività dal basso alla società del controllo (Deleuze), la produzione di

spazio di scuola marxista (LeFebvre), le tattiche di decondizionamento geografico (Debord), stavano scivolando in una trasformazione tecnologica collettiva. Il luogo del gesto performativo lasciava gli spazi chiusi della sperimentazione per apparentarsi ai cosiddetti *living labs* (Arrigoni, 2013) – se non altro nella loro formulazione resa nota da William J. Mitchell al MIT Media Lab, di cui gli artisti locativi certamente conoscevano le pionieristiche pubblicazioni in materia di digitalizzazione dello spazio urbano, come *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn* (1996), o la più recente, maggiormente integrata nello scenario di *ubiquitous computing*, *Me++: The Cyborg Self and the Networked City* (2003)<sup>2</sup>.

Se «workshops and hackathons are the most typical event-formats in labs [because] they engender opportunities to collaboratively and informally work around creative ideas, and generate prototypes thanks to their intense and concentrated structure» (Arrigoni, Schofield 2015, p. 31), la volontà dei primi artisti consiste essenzialmente nel rendere diffusa e geomedata questa struttura esperienziale. Da questo punto di vista, è necessario che il processo di produzione della conoscenza venga aperto a prescindere dalla professionalizzazione, costituendo un peculiare collegamento «between civic or urban hacking and processes of “open innovation” and “living labs”» (De Waal, De Lange 2019, p. 9; si veda anche Baccarne et al. 2014). Il quadro prende forma nel maggio 2003 quando, all’interno di una configurazione già totalmente artistica quale l’Art+Communication Festival al RIXC Centre for New Media Culture di Riga, Karlis Kalnins propone il termine locative media per la prima volta, nelle caratteristiche di una nuova «tentative category for new media art that sought to explore the intersection of the virtual space of the Internet with the physical space of the urban (or non-urban) environment» (Smite, Tuters 2005)<sup>3</sup>. Se dal punto di vista estetico la situazione è variegata (chi tenta di validare artisticamente la mappa elettronica e il GPS equiparandoli al rapporto tra pennello e tela, come Hement (2006); chi rimanda a una tradizione post-psicogeografica del camminare come prassi critica; chi più prosaicamente recupera la recente tradizione della Net Art), dal punto di vista dello statuto Kalnins è molto chiaro: con locative media si intendono sia quei contenuti digitali legati a un luogo specifico, sia il sistema che li produce, esclusivo di una matrice artistico-creativa. Quest’ultimo aspetto, in particolare, pone un’interessante differenziazione rispetto alla definizione di *locative-based services*, servizi digitali che utilizzano i dati di geolocalizzazione per fornire funzionalità personalizzate agli utenti, invece oggetto di interesse commerciale da parte

delle grandi aziende di telecomunicazione (Hewlett-Packard o Siemens, ad esempio, come in Cornell, Varnelis 2011; Gordon, de Souza e Silva 2011).

In uscita dal blocco sovietico, la Lettonia si trova in una fase di improvvisa espansione tecnologica. Un contesto in cui si aprono le attività di *networking* del RIXC: parte del NICE (Nordic, Baltic and North East European network), fondato a partire dal laboratorio indipendente di cultura e musica elettronica E-Lab, avviato nel 1996 come media lab alternativo sia al vecchio scenario di *secluded media* sovietico, sia alle nuove strutture di un sistema artistico eccessivamente “curato” promosso dai Soros Centers for Contemporary Art dopo la caduta dell’Unione (Smite 2012 e 2013). La scelta di ragionare per la prima volta di arte locativa attraverso dei workshop e delle sessioni esplorative extraurbane è in effetti sintomatica: oltre a preservare una continuità col sistema aperto dei festival, si pone anche come prassi di critica radicale del territorio, scambiando pratiche di relazione *living lab* con le comunità locali. Sotto la denominazione Locative Media Workshop si concretizzano le prime trattazioni del RIXC - inizialmente sviluppate sulla mailing list del centro. L’esplorazione sarà sia pratica (testare ricevitori e nuova strumentazione nel suo habitat, cioè il mondo esterno) che teorica (l’imprevedibilità che ne consegue), chiamando forse per la prima volta una tendenza di new media art a rispondere in maniera tanto programmatica a una prassi fondativa di laboratorialità esterna. La volontà è quella di rifarsi a una sorta di “workshop totale” spinto dai media mobili, antenne wireless, sensori e ricevitori di localizzazione, rilanciando una poetica non troppo dissimile da quanto proponeva Bruno Latour in *Give Me a Laboratory and I Will Raise the World* (1983): la necessità finale del concetto-laboratorio sarebbe quella di esternalizzarsi da sé, superando le categorie di interno/esterno (e di micro/macro), senza venire meno alle conclusioni sperimentali che gli sono proprie. In una sintesi provocatoria, «if this means transforming society into a vast laboratory, then do it» (1983, p. 166; citato in Wershler et al. 2022, pp. 6-7), comprensibilmente si sarebbero toccate le corde del paradosso avanguardista che giace alle fondamenta della media art.

Di per sé, le pratiche laboratoriali tra arte e scienza in spazio aperto non sono una novità, non lo sono per la cultura *do-it-yourself* che a lungo ha informato la fase di stabilizzazione dei networked media negli anni Novanta, e non lo sono per il sistema artistico istituzionale, citando almeno la celebre mostra *Laboratorium*, curata nel 1999 ad Anversa da Hans Ulrich Obrist e Barbara Vanderlinden, che si estendeva sulla topografia di un’intera città<sup>4</sup>. Ciò che appare come

una novità è piuttosto la forza con cui un'intera tendenza di new media art si autoafferma a partire da un workshop *open air* come meccanismo di test delle proprie connotazioni teoriche.

## 2. Un workshop nella Zona

Il workshop prende forma nei giorni tra il 16 e il 26 luglio 2003. In appena tre mesi si arriva all'evento passando dalle formulazioni dell'Art+Communication Festival alla nascita della mailing list sul server personale di Jaanis Garancs del RIXC (db.x-i.net, oggi offline)<sup>5</sup>, in cui si evidenziano i principi di fondo e una chiara pressione nel voler al più presto sistematizzare il contesto. Organizzato dal RIXC all'interno di un contenitore sulla "media architecture", e in collaborazione con Marc Tuters e Kalnins (a loro volta già parte di un progetto di mapping collaborativo noto come GPster), si avviano le attività di quella che i partecipanti chiamavano, giocando sull'idea trasvalutativa delle coordinate, "Longitude 21.00, Latitude 56.55". La localizzazione rispondeva al quartier generale del workshop: il K@2 Center for Culture and Information, nelle stanze dell'Admiral's Building di Karosta, una piccola località sulla costa lettone occidentale, a una decina di chilometri dal centro di Liepāja. La scelta è curiosa e le motivazioni quantomeno interessanti, come appare dalle comunicazioni tra artisti sulla mailing list (Zeffiro 2012)<sup>6</sup>.

La preferenza di Karosta risponde a diverse traiettorie tipiche della tendenza, prima di tutte la volontà di fuggire dai "centri" e dai circuiti di mercato, per perdersi nella geografia sconfinata dei luoghi periferici. Se il circuito laboratoriale poteva essere espanso localizzandosi nello spazio fisico di ogni parte del mondo, la proposta degli artisti sembra quella di voler estremizzare ogni possibilità: raggiungere "luoghi lontanissimi", altrimenti oscuri e marginali. Naturalmente, ciò partecipa all'ideazione fondante dei locative media, vale a dire lo scontro tra un mondo "già digitalmente mappato" – quindi trasparente – e il permanere delle specificità locali, che a tali condizioni tecnologiche possono esercitare un nuovo riscatto. Dalle conversazioni sulla mailing list risuona inoltre un'affermazione di Paul Virilio su come la tecnologia informatica sia inconcepibile senza la comprensione dell'evoluzione dei sistemi militari (da cui lo stesso GPS deriva), andando a intercettare una questione che rimarrà costante nella problematizzazione locativa. E in effetti le implicazioni militari di Karosta sono evidenti: la cittadina era stata costruita per volere dello zar Alessandro III come porto militare, fungendo da base durante l'occupazione russa e dando stanza a circa 25.000 soldati, protetti da una fortezza perimetrale. In seguito all'indipendenza del 1994, la cittadina si è svuotata, lasciando il

luogo in un evidente stato di deterioramento architettonico e sociale. L'ispirazione era inoltre data dalla suggestività di un paesaggio che richiamava i luoghi inospitali dello *Stalker* di Tarkovskij del 1979, il film "post-geografico" per eccellenza, girato nella vicina Estonia e amato da una folta generazione di artisti interessati ai non-detti del territorio. Nella finzione cinematografica – e nel libro di fantascienza dei fratelli Strugatsky (1977) da cui è tratto – gli *stalkers* sono guide illegali, gli unici che sanno muoversi all'interno di una strana campagna disabitata, a cui ci si riferisce come "la Zona", resa inavvicinabile dalle recinzioni e dal controllo delle autorità militari, e in cui avvengono fenomeni di natura probabilmente aliena e bizzarri artefatti compaiono. Ciò che si propone a Karosta è un insieme di tematiche estremamente attinenti al paesaggio tratteggiato dal regista russo, dal rapporto col governo fino al tracciamento pedestre, passando per un panorama incolto e desolato diviso tra natura selvaggia e rovine; inoltre, così come lo *stalker* della finzione usava singolari sistemi analogici per avanzare nella misteriosa Zona, viene spontaneo affidare adesso lo stesso ruolo all'intensificazione tecnologica dei locative media. Come dice Slavoj Žižek nella sua *Pervert's Guide to Cinema* (Fiennes, Žižek 2006), commentando il film, «there's nothing specific about the Zone. It's purely a place where a certain limit is set. You set a limit, you put a certain zone of limit and although things remain exactly the way they were, it's perceived as another place». È esattamente questo che interessa i primi artisti locativi: la possibilità che ogni luogo, persino il più sperduto, possa acquisire nuovi significati semplicemente tracciandolo su una mappa.

Lanciato sulla scorta di due concise citazioni, di Mikhail Lampolski, autore del saggio di intertestualità cinematografica *The Memory of Tiresias* (1998) – «Utopia is the frameless film, the wall-less architecture» – e del musicista drum'n'bass Roni Size – «Step through it!» –, si apre l'evento:

Attendees to the workshop will explore the radically disorganizing potential (social, spatial & temporal) of ad-hoc wireless networking (for synchronization, interpersonal awareness & swarming), and use open-source mapping/positioning technologies to audioalize and visualize data in space [...]. These devices are also increasingly capable of interacting with positioning signals and microprocessors embedded in the environment creating a hybrid paradigm we will call "locative media" in which formerly "placeless" digital information is mapped on to the surrounding physical environment; creating what Paul Virilio refers to as "stereo reality"<sup>7</sup>.

Oltre alla già citata direzione suggerita dai testi di Virilio, l'evento tenta di dare una precisa connotazione al fenomeno locativo: si notano rimandi alle discussioni sulla *listserv* e un fitto programma di interventi tra artisti, teorici dei media e ricercatori da diverse parti del mondo. Il

*Dispatch from the Borderlands*, report redatto poco prima della conclusione dei lavori, confermerà la riuscita dell'evento: si ribatte su temi a questo punto consolidati come le forme topografiche ibride, le innovazioni della cosiddetta neogeografia sul rapporto tra dato e utente ma anche una distanza rispetto alla precedente generazione di net-artisti:

Inexpensive receivers for global positioning satellites have given amateurs the means to produce their own cartographic information with military precision. This user-generated cartographic data has recently begun to be shared in a variety of networking machine-searchable environments, which is enabling the development of an "open source" data pool of human geography. With the arrival of portable, location-aware networked computing devices this "collaborative cartography" will permit users to map their physical environments with geo-annotated, digital data. As opposed to the World Wide Web the focus here is spatially localized, and centered on the individual user; a collaborative cartography of space and mind, places and the connections between them<sup>8</sup>.

Dal quartier generale del K@2, il team tecnico provvedeva alla costituzione di piattaforme geoannotative, secondo una volontà condivisa particolarmente indirizzata all'ingegnerizzazione dei sistemi: la proposta di Jo Walsh per una mappa semantica collaborativa e di relazione tra i vari luoghi di Karosta; l'utilizzo del sistema RealTime di WaagSociety per tracciare i GPS in tempo reale, già usato come motore grafico per le ricerche di Esther Polak e Ieva Auzina, come nell'opera-manifesto *Amsterdam RealTime* di due anni prima<sup>9</sup>, e adesso aggiornato da Páll Thayer e Janis Putrams. E proprio alla questione del tempo-reale ci si rifarà per esperire la parte di condivisione delle mappe, al fine di abilitare il portato *living lab* nella popolazione di Karosta, così che potesse liberamente geoannotare lo spazio della cittadina, ad esempio attraverso il tracciamento delle cosiddette *elephant paths*, cioè quei percorsi non pianificati che si sviluppano naturalmente attraverso l'uso ripetuto da parte delle persone. La saldatura tra una dimensione locale e globale avrebbe dunque ancora utilizzato il gancio delle storie personali e del substrato antropologico, ma cercando di epurarlo dalla asincronicità tipica della storiografia. In questo senso, il gruppo di Polak e Auzina arriverà fino alla regione della Letgallia per documentare – tracciando gli spostamenti degli agricoltori e dei loro prodotti – la progressiva sparizione di pratiche rurali locali, in una prima versione di quella che poi diventerà *MILK Project*, celebrata come una delle prime opere di arte locativa a ricevere i riconoscimenti internazionali; il prestigioso Golden Nica di Ars Electronica vinto nel 2005 nella sezione Interactive Art, e la partecipazione alla mostra dello stesso anno *Making Things Public*, curata da Peter Weibel e Bruno Latour allo ZKM di Karlsruhe. Il report si conclude con una lista di obiettivi messi in prospettiva e

rimandati a un approfondimento futuro, che già si delinea nel festival di tactical media Next5Minutes dell'anno successivo<sup>10</sup>.

In un'ulteriore dichiarazione finale al workshop, redatta nei giorni immediatamente dopo la conclusione, si chiariscono meglio alcuni aspetti, a partire dal titolo *Mapping the Zone*, che definitivamente svela l'ispirazione tarkovskijana (si veda nota 9). Come suggeriscono Dale Leorke e Christopher Wood (2019) a proposito dell'utilizzo di *speculative fiction* all'interno dei media locativi, il paragone con la Zona (nei termini di un'esplorazione non convenzionale di luoghi altrettanto non convenzionali, nella trasmissione fantasmatica del *locus*, o nella sfocatura della linearità dello spaziotempo), risponde a una necessità di sottolineare quei nodi critici che legano estetiche e infrastrutture, dando allo stesso tempo una profonda rilevanza all'ambientazione. Ma se *Stalker* è certamente un ripescaggio utile a creare un setting alla appena nata tendenza, il ruolo di altri riferimenti è addirittura più attivo, come nel caso di William Gibson. Curiosamente, il padrino del cyberpunk intercetta con grande solerzia gli eventi di Karosta, come si legge in un post del suo blog personale datato 5 agosto 2003 dal titolo *Latvian: Forty Miles From the Zone*, neanche a due settimane dal closing report:

Got this via Bruce Sterling today. Looks like another Walled City scenario, this one Latvian and post-Soviet. I have a special fondness for descriptions of places like this. They trigger a ghost-dialog: «Forget it, man, she's *Karostan*. Latvian "alien" passport. It's not going to happen<sup>11</sup>.

Il romanziere allega in calce proprio il documento del workshop, e attraverso un breve ghost dialog nel tipico stile gibsoniano («Forget it, man, she's *Karostan*. Latvian "alien" passport. It's not going to happen») rimanda alla descrizione della località a cura del K@2 Centre, in cui si addensano riferimenti al paesaggio di rovine del porto di guerra e alle difficili condizioni di chi vive in un luogo, appunto, così "alieno" e con un'identità territoriale così incerta. Come si legge, Gibson viene dunque informato tempestivamente da un'altra autorità della scena culturale, Bruce Sterling, con l'interesse che sembra già incardinarsi sullo scorcio di un preciso paesaggio mentale: la "città murata" di Karosta, i dispositivi tecnologici come protesi che rimandano ai loro trascorsi nella letteratura di genere e l'alterità, in qualche modo fantascientifica – forse ancora tarkovskijana – del luogo. Dopo un primo abbocco, l'interesse maturerà fin quando Gibson non scriverà un romanzo includendo una sottotrama direttamente legata ai media locativi: *Spook Country* (2007; Zeffiro 2012). L'arte locativa di cui parla Gibson nel libro è tuttavia leggermente differente da quella che al tempo effettivamente si stava sperimentando, e che a Karosta

era stata mostrata: meno legata alla consistenza relazionale dei processi e più spostata sul versante immateriale, dove gran parte dell'esperienza è demandata alla realtà aumentata<sup>12</sup>. Ciononostante, come fosse uno spime, neologismo proposto da Sterling a indicare oggetti tipici dell'allora nuovo Internet delle cose – interconnessi, informativi, tracciabili nel tempo e nello spazio –, il libro di Gibson diventerà per gli artisti locativi quasi un "oggetto rituale", simbolo del successo delle idee espresse nel workshop di Karosta. Quando Andrew Gryf Paterson tornerà nel 2016 nella cittadina baltica<sup>13</sup>, porterà significativamente con sé una copia autografata di Spook Country come parte di una sorta di "contenitore votivo" – non distante dalle pratiche di geocaching –, confermando un rapporto biunivoco di causa effetto tra il romanzo e gli eventi del 2003. È in effetti in situazioni come queste che la fiction agisce come driver esplorativo di pratiche che altrimenti rimarrebbero solo sperimentali (Leorke, Wood 2019), col romanzo stesso che, in un azzardo fantastico, potremmo assimilare a quei manufatti extraterrestri rinvenuti nella Zona di Picnic sul ciglio della strada, da cui Stalker è tratto. Oggetti dagli stalker commerciati ma anche interrogati, e certamente con un rapporto astruso con lo spaziotempo, carichi dunque di quell'estraneità da cui Gibson si mostra attratto: i passaporti dei karostiani, l'aliena identità geografica, sedimentata dai percorsi della storia, della politica, delle narrazioni del genius loci, ma tuttavia ancora rintracciabile tecnologicamente, attraverso quelle movenze fantascientifiche che storicamente la scoperta di ogni medium porta con sé.

---

<sup>1</sup> Weiser descrive un modello di computazione dove la tecnologia si integra in modo fluido e sostanzialmente invisibile nella vita quotidiana. Il paradigma immagina i dispositivi elettronici espandersi con maggior presenza negli ambienti di vita, rendendo l'accesso e l'uso della tecnologia diffuso e naturale (Weiser 1991; Weiser, Brown 1996; Wershler 2010).

<sup>2</sup> Ben Russell, autore dell'*Headmap Manifesto* (1999), testo fondativo dei primi discorsi di arte locativa, cita a pagina 8 una lunga parte tratta da *City of Bits*. Raggiungendo sulla genealogia dei *living labs*, (Ballon e Schuurman 2015; Wershler et al., 2022) notano come i driver principali di co-progettazione e design cooperativo di tali "laboratori di contesto quotidiano" si fondino sull'innovazione integrata in ambienti di vita reale, organizzata collettivamente. Configurazione in cui non si fatica a riconoscere similitudini con le laboratorialità dei circoli della prima arte locativa.

<sup>3</sup> Sulla genesi del termine, e i luoghi in cui è avvenuta, la letteratura è piuttosto folta e concorde (si veda, tra gli altri, Tutters 2004; Hemment 2006; Zeffiro 2006) con Rasa Smite, co-fondatrice del centro, che precisa come sia stato un parto collettivo tra lei, Tutters, Kalnins e l'altro co-fondatore Raitis Smits (2012, p. 133).

<sup>4</sup> Sulla portata pubblica di *Laboratorium* è Obrist stesso a chiarirla nel dettaglio: «Many laboratories are physically situated in a particular building, but we decided it was important not to limit an exhibition to just those [...]. Many are also invisible, forming part of the invisible city. Artists, social scientists and natural scientists have often thought of a city's space as the 'field', while a controlled interior setting is the 'studio' or 'laboratory'. But often the practices in which they engage are not so distinguishable by the location in which they occur» (Obrist 2014, p. 16).

<sup>5</sup> In parte ancora consultabile attraverso il servizio Wayback Machine di Internet Archive, puntando a <http://db.x-i.net/locative/>. Come già in Zeffiro (2012).

<sup>6</sup> La *listserv*, modello rodato di riflessione collettiva della new media art (Smite, 2013), è inaugurata da Rasa Smite del RIXC il 25 giugno 2003 e riunita attorno a quello che saranno i primissimi artisti e teorici della prima fase, in gran parte coincidendo coi partecipanti al workshop: oltre ai già citati Smite, Smits, Garancs, Tutters e Kalnins, per citarne alcuni, Drew Hemment, Esther Polak, Páll Thayer, Jo Walsh, Andrew Gryf Paterson, Pete Gomes.

<sup>7</sup> L'introduzione al workshop è disponibile online col titolo *Locative Media (and Ad-Hoc Social Networks): Location-based Workshop in Karosta, Latvia*, <https://locative.x-i.net/intro.html>. Per la citazione di Virilio sulla "stereo reality" come "effetto di realtà" globale si faccia riferimento essenzialmente a *The Information Bomb* (2000, p. 15).

<sup>8</sup> Il *Dispatch* è datato 23 luglio 2003, e anch'esso può essere recuperato da <https://locative.x-i.net/report.html>.

<sup>9</sup> Nell'opera si sono tracciati i movimenti quotidiani di un gruppo di settantacinque abitanti di Amsterdam, seguiti quotidianamente per due mesi (da ottobre a dicembre 2002), ognuno dotato di un ricevitore GPS portatile. Utilizzando i tracciati satellitari, si delineava una mappatura soggettiva delle "scelte" o nella frequentazione di una determinata zona rispetto a un'altra.

<sup>10</sup> L'impatto del Locative Media Workshop nella costituzione di un immediato seguito lo si nota dalla velocità con cui passa all'interno di altri eventi. Da lì a breve anche il panel *Mobilotopia a Transmediale 2004*, la presenza all'interno del *Futuresonic* dello stesso anno e la partecipazione ad *ISEA 2004* (Tuters 2012).

<sup>11</sup> Il post è disponibile all'indirizzo <https://williamgibsonblog.blogspot.com/2003/08/>. Il collegamento con Karosta è inizialmente menzionato da Tuters, presentando un successivo workshop – ancora facente capo al RIXC – dal titolo *Open Source Media Architecture*, <http://rixc.lv/ram/en/public05.html>.

<sup>12</sup> Sono passati quattro anni, e intanto i locative media sono entrati in una nuova fase di più larga intromissione della mobile ecology e di trasformazione degli spazi urbani. In un'intervista al *Boston Globe*, Gibson dimostra di avere bene in mente la differenza tra l'arte locativa di Karosta e quella letteraria che ha proposto, Blume H., *Q&A with William Gibson*, in «The Boston Globe», 19 agosto 2007, [http://archive.boston.com/news/globe/ideas/articles/2007/08/19/qa\\_with\\_william\\_gibson/](http://archive.boston.com/news/globe/ideas/articles/2007/08/19/qa_with_william_gibson/).

<sup>13</sup> Report disponibile su Internet Archive all'indirizzo [https://archive.org/details/agryfp-2016-shes-karostan/paterson\\_2016\\_agryfp\\_shes-karostan\\_200716\\_en/page/n1/mode/2up](https://archive.org/details/agryfp-2016-shes-karostan/paterson_2016_agryfp_shes-karostan_200716_en/page/n1/mode/2up).

## Riferimenti Bibliografici

Arrigoni, G., *Innovation, Collaboration, Education: Histories and Perspectives on Living Labs*, in «xCoAx2013: Computation Communication Aesthetics and X», 2013, pp. 215-224.

Arrigoni, G., Schofield, T., *Understanding Artistic Prototypes Between Activism and Research*, in «xCoAx 2015: Computation Communication Aesthetics and X», 2015, pp. 24-39.

Baccarne, B., Mechant, P., Schuurman, D., *Urban Socio-Technical Innovations with and by Citizens*, in «Interdisciplinary Studies Journal», n. 3, 2014, pp. 143-156.

Ballonm ,P., Schuurman, D., *Living Labs: Concepts, Tools and Cases*, in «Info», n. 17, 2015.

Brantner, C., Rodríguez-Amat, J.R., Belinskaya, Y., *Structures of the Public Sphere: Contested Spaces as Assembled Interfaces*, in «Media and Communication», n. 9, 2021, pp. 16-27.

Cornell, L., Varnelis, K., *Down the Line*, in «Frieze», 2011. <https://frieze.com/article/down-line>.

Coyne, R., *The Tuning of Place: Sociable Spaces and Pervasive Digital Media*, The MIT Press, Cambridge, 2010.

De Waal, M., De Lange, M.L., *The Hacker, the City and Their Institutions: From Grassroots Urbanism to Systemic Change*, in De Waal, M., De Lange, M.L. (eds.), *The Hackable City*, Routledge, New York, 2019.

Dragona, D., *What Is Left to Subvert? Artistic Methodologies for a Post-Digital World*, in R. Bishop, Gansing, K., Parikka, J., Wilk, E. (eds.), *Across & Beyond. A Transmediale Reader on Post-Digital Practices, Concepts, and Institutions*, Sternberg Press, Berlin, 2016.

- Gibson, W., *Spook Country*, Putnam, New York, 2007.
- Gordon, E., de Souza e Silva, A., *Net Locality: Why Location Matters in a Networked World*, Wiley-Blackwell, Chichester, 2011.
- Graham, B., *Exhibiting Locative Media (CRUMB Discussion Postings)*, in «Mute». <http://www.metamute.org/editorial/articles/exhibiting-locative-media-crumb-discussion-postings>.
- Greenem, R., *Internet Art*, Thames & Hudson, London, 2004.
- Hemment, D., *Locative Arts*, in «Leonardo», n. 39, 2006, pp. 348-355.
- Iampolski, M., *The Memory of Tiresias: Intertextuality and Film*, University of California Press, Berkeley, 1998.
- Latour, B., *Give Me a Laboratory and I Will Raise the World*, in Knorr Cetina, K., Mulkay, M. J. (eds.), *Science Observed: Perspectives on the Social Study of Science*, Sage, London, 1983.
- Latour, B., Woolgar, S., *Laboratory Life: The Construction of Scientific Facts*, Sage, Los Angeles, 1979.
- Leorke, D., Wood, C., *Alternative Ways of Being: Reimagining Locative Media Materiality through Speculative Fiction and Design*, in «Media Theory», n. 2, 2019, pp. 63-102.
- McConchie, A., *Hacker Cartography: Crowdsourced Geography, Openstreetmap, and the Hacker Political Imaginary*, in «ACME», n. 14, 2015, pp. 874-898.
- McGarrigle, C., *Locative Histories: Exploring the Continued Influence of Early Locative Media Art*, in «Media Art Histories», n. 12, 2014, pp. 178-195.
- Mitchell, W.J., *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn*, The MIT Press, Cambridge, 1996.
- Mitchell, W.J., *ME++: The Cyborg Self and the Networked City*, The MIT Press, Cambridge, 2003.
- Obrist, H.U., *Ways of Curating*, Farrar, Straus and Giroux, New York, 2014.
- Paul, C., *The Myth of Immateriality: Presenting New Media Art*, in «Technoetic Arts», n. 10, 2012, pp. 167-172.
- Quaranta, D., *Beyond New Media Art*, LINK Editions, Brescia, 2013.
- Russell, B., *Headmap Manifesto*, headmap.org, 1999.
- Smite, R., *Creative Networks, In the Rearview Mirror of Eastern European History (11)*, Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2012.
- Smite, R., *Creative Network Communities in the Translocal Space of Digital Networks*, in «Human Technology: An Interdisciplinary Journal on Humans in ICT Environments», n. 9, 2013.
- Smite, R., Tuters, M. (eds.), *Trans Cultural Mapping: Locative Media, Tactical Cartography and Spectrum Ecology*, RIXC Center for New Media Culture, Riga, 2005.

- Strugatsky, A., Strugatsky, B., *Roadside Picnic*, Macmillan, New York, 1977.
- Townsend, A., *Locative-Media Artists in the Contested-Aware City*, in «Leonardo», n. 39, 2006, pp. 345-347.
- Tuters, M., *Variation on a videogame or spatial graffiti; the socio-spatial and futurological implications of augmented reality and location awareness*, in *Proceedings Seventh International Conference on Virtual Systems and Multimedia*, Berkeley, CA, USA, 2001, pp. 517-526
- Tuters, M., *The Locative Commons; Situating Location-Based Media in Urban Public Space*, 2004.
- Tuters, M., *From Mannerist Situationism to Situated Media*, in «Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies», n. 18, 2012, pp. 267-282.
- Tuters, M., Varnelis, K., *Beyond Locative Media: Giving Shape to the Internet of Things*, in «Leonardo», n. 39, 2006, pp. 357-363.
- Varnelis, K., Friedberg, A., *Place: The Networking of Public Space*, in Varnelis, K. (ed.), *Networked Publics*, The MIT Press, Cambridge, 2008.
- Virilio, P., *The Information Bomb*, Verso, London, 2000.
- Virilio, P., Dufresne, D., *Cyberresistance Fighter: An Interview with Paul Virilio*, in «Après Coup», 1999. <http://www.apres-coup.org/mt/archives/title/2005/01/cyberresistance.html>.
- Weiser, M., *The Computer for the 21st Century*, in «Scientific American», n. 256, 1991, pp. 94-104.
- Weiser, M., Brown, J., *The Coming Age of Calm Technology*, in «Xerox PARC», n. 8, 1996.
- Wershler, D., *The Locative, the Ambient, and the Hallucinatory in the Internet of Things*, in «Design and Culture», n. 2, 2010, pp. 199-216.
- Wershler, D., Emerson, L., Parikka, J., *The Lab Book: Situated Practices in Media Studies*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2022.
- Zeffiro, A., *The Persistence of Surveillance: The Panoptic Potential of Locative Media*, in «Journal of the Mobile Digital Commons Network», n. 1, 2006, pp. 1-11.
- Zeffiro, A., *A Location of One's Own: A Genealogy of Locative Media*, in «Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies», n. 18, 2012, pp. 249-266.

### **Biografia dell'autore/ Author's biography**

Paolo Berti si è dottorato in Storia dell'arte contemporanea presso la Sapienza Università di Roma. Attualmente insegna Digital and Public Art a Ca' Foscari Università di Venezia e, presso lo stesso dipartimento di Studi umanistici, collabora col Venice Centre for Digital and Public Humanities (VeDPH). La sua ricerca si è concentrata principalmente sulle relazioni tra creatività, nuovi media e società delle reti.

Paolo Berti holds a PhD in Contemporary Art History from Sapienza University of Rome. He is currently lecturer in Digital and Public Art at Ca' Foscari University of Venice. In the same department of Humanities, he collaborates with the Venice Centre for Digital and Public Humanities (VeDPH). His research has primarily focused on the relationships between creativity, new media, and networked societies.

***Articolo sottoposto a double-blind peer-review***