

Sette punti sui linguaggi immersivo-connettivi

Giacomo Verde

Testo diffuso diffuso nella mailing list [net_i] (30 aprile 2001) (Archivio Giacomo Verde)

DOI: 10.54103/conessioni/22659

1. Connettivo/Immersivo

Internet non è uno strumento, ma una sfera, e in questa sfera valgono regole di funzionamento semiotico che non sono una mera trasposizione delle regole semiotiche vigenti nella comunicazione f2f, o nella comunicazione scritta tradizionale.

Dal punto di vista semiologico la novità essenziale della comunicazione di rete consiste nel carattere immersivo implicito nella connettività. Cosa vuol dire immersività?

Non solo percezione sinestetica capace di costruire un simulacro mediatico di esperienza (come suggerisce la immersione multimediale, il Data Glove ecc). Immersivo significa anche qualcosa di molto più semplice dal punto di vista tecno-mediatico. Immersivo è ogni atto illocutorio, ogni enunciazione capace di creare situazione.

Un atto illocutorio è un gesto enunciativo dotato di potere performativo, capace di creare una situazione condivisa dai partecipanti allo scambio semiotico.

Se io dico la seduta è tolta con questo ho creato una situazione per forza di linguaggio. L'ambiente connettivo moltiplica enormemente la potenza performativa dell'enunciazione.

2. Message

The book embodies “knowledge, wisdom, tradition, cultivation and inwardness”, the values he associates with Enlightenment humanism. Its displacement from the center of our culture represents an “erosion” of those core values which may be fatal to the humanist traditions he seeks to defend. He casts readers as members of an embattled minority, struggling to preserve the best of human culture from the chaos of the contemporary information society. He is horrified by the web, which he sees as a realm of disordered data and fragmented facts circulating outside of any predetermined context; the computer sets a pace for decision-making which denies any possibility of quiet contemplation.

La connettività istituisce una condizione di infinita proliferazione del messaggio. L'interpretazione non può essere più delimitata. All'interpretazione limitata succede la proliferazione delle direzioni interpretative che corrisponde alla condizione dell'overload informativo, dell'overload psichico, del panico. Connectivity-Immersivity-Panic.

3. Art in the age of biocybernetic self-reproduction

La net art rappresenta il tentativo di fare i conti con l'infinito overload dell'info rispetto al meaning. La net art è definibile come l'arte nell'epoca dell'autoriproduzione biocibernetica dei segni. Quando i segni cominciano ad autoriprodursi indipendentemente dalla intenzionalità, dalla finalità umana consapevole, quando i segni iniziano a proliferare con una velocità superiore a quella della decodificazione cosciente, ecco che la sfera semiotica diviene assimilabile alla sfera biotica. I segni si autoriproducono come agenti biologici, seguendo un codice generativo indipendente dall'intenzione significazionale. Segni a-significanti autoreplicanti.

La net art non si può considerare come una manifestazione dell'evoluzione umana, come una forma d'arte umana. La net art è prodotta dalla macchina, l'artista umano si limita a prelevare brani del ready made biocibernetico e ad esporli sulla scena della consapevolezza come metafore viventi dell'irriducibilità della tecnosfera al significato.

Vedi:

<http://www.absurd.org/de-A/tbc-a.html>

<http://www.absurd.org/>

<http://www.internet.com.uy/vibri/artefactos/galeria.htm>

www.jodi.org

Creo que ya es hora de aclarar el origen del término "net.art". En realidad es un "ready made". En diciembre de 1995 Vuk Cosic recibió un mensaje, enviado por un mailer anónimo. Debido a una incompatibilidad de software, el texto era un abracadabra en ascii prácticamente ilegible. El único fragmento que tenía algún sentido se veía algo así como:
[...] J8~g#|\;Net. Art{-^s1 [...]

Vuk quedó muy impresionado: la red misma le había proporcionado un nombre para la actividad en la que estaba involucrado! E inmediatamente comenzó a usar este término. Me gusta muchísimo esta extraña anécdota, porque es una ilustración perfecta del hecho de que el mundo en que vivimos es mucho más rico que todas nuestras ideas que tengamos acerca de él.

(alexei)

4. Dall'interpretazione alla interazione performativa

Right now the most interesting question to me is the relationship between language and objects. What's happening to language? Language is a processor in a completely new way. Big revolution in linguistic forms, in linguistic use; big revolution in the relationship between language and objects. What happens to us? What's happening to our language? What's happening to our mind?

Dal punto di vista linguistico la sfera connettiva triggers una catena di effetti:

1. proliferazione biocibernetica
2. velocificazione beyond the limit of decodificability
3. enhancement del carattere performativo dell'atto enunciativo.

All'interpretazione dobbiamo sostituire la nozione di interazione performativa. Sia ben chiaro, anche nel mondo fisico gli agenti semiotici sono interdipendenti: ogni enunciazione presuppone l'esistenza e le attese del destinatario, e inoltre ogni atto enunciativo produce un effetto nel destinatario, e ogni contro-enunciazione reagisce all'enunciazione e così via. Tutto questo la semiotica lo ha già studiato, occupandosi di pragmatica. La scuola greimasiana ha accentuato questo aspetto nel suo discorso sulla interpretazione come scivolamento pragmatico e così via.

Ma quel che mi appare in qualche misura innovativo è il fatto che gli agenti semiotici di rete nel loro interagire istituiscono il mondo della loro comunicazione:

Ogni processo di comunicazione modifica il mondo, e in qualche misura istituisce quello specifico mondo di relazione che è posto in essere nella sfera dello scambio linguistico. Ma nel caso della comunicazione linguistica f2f questo mondo È coestensivo al mondo fisico sedimentato da tutti gli infiniti atti comunicativi (e produttivi) che lo precedono.

Non così per la comunicazione che si verifica nella rete. La virtualizzazione consiste proprio in questo: il mondo istituito dalla comunicazione connettiva non è coestensivo a nessun altro mondo, è un unicum o almeno come tale può essere trattato.

Possiamo parlare di tecnomiaia per intendere questo carattere proiettivo-immersivo della enunciazione virtuale. L'enunciazione è proiezione di un flusso semiotico di tipo immersivo, che può avere carattere multimediale (sinestetico) oppure carattere puramente testuale.

5. Tecnomaiia connettiva

Realtà è una esperienza condivisa da organismi capaci di immaginazione. Gli induisti chiamano maia l'illusione proiettiva che percepiamo come realtà. Quando si parla di realtà virtuale si intende la sollecitazione sinestetica della percezione e l'effetto di simulazione di una realtà percepita seppure non fisicamente esistente. Ma, possiamo definire realtà virtuale ogni condivisione di un'esperienza simulata, prodotta da qualsivoglia flusso semiotico, non necessariamente di tipo sinestetico, ma anche di tipo puramente concettuale.

La realtà dell'erotismo, ad esempio, non è data soltanto dalla presenza di corpi sessuati in uno spazio delimitato, che rende possibile il contatto, il tocco, la carezza. E non soltanto dalla percezione visiva, uditiva, olfattiva di un corpo simulato da flussi semiotici percepibili dal sensorio. La realtà dell'erotismo è data anche dall'allusione linguistica, dalla rappresentazione del corpo sulla scena del linguaggio. È quel che Bataille ci dimostra magistralmente (vedi "L'abate C").

Parliamo di performatività dell'atto linguistico per intendere la possibilità di creare effetti di realtà attraverso la emissione di segni linguistici a carattere illocutorio.

La potenza performativa della comunicazione connettiva è del tutto diversa da quella che possiede la comunicazione f2f, e questo dipende dal diverso statuto del referente.

Se io per strada fermo qualcuno per dirgli che io sono una rana celeste con le orecchie a sventola arancione questo non produce nessun effetto di condivisione, al massimo il mio interlocutore può chiamare l'ambulanza per farmi ricoverare alla neurodeliri.

In una situazione connettiva nella quale siano stabilite regole di sospensione della referenzialità e di creazione di una referenzialità condivisa io posso essere una rana celeste con le orecchie a sventola arancione perché i caratteri del mondo non preesistono all'atto di linguaggio.

Questa potenza performativa può essere esaltata dalla emissione di flussi multimediali a carattere sinestetico, ma non ne dipende in maniera necessaria.

L'immersività è il risultato di flussi di testualità interconnessa, indipendentemente dal grado di multimedialità investita nella connessione.

Le parole creano un evento condiviso, indipendentemente dalla illusione sinestesica.

La comunicazione di rete cartografa l'esistenza di attori fisici, che esistono indipendentemente dalla comunicazione di rete. Ma al tempo stesso la rete crea le condizioni perché si diano flussi di enunciazione a cui non corrispondono attori reali. Chi entra nel processo di comunicazione non è in grado

di distinguere tra cartografie di attori fisicamente esistenti e cartografie immaginarie di attori immaginari. In questo modo si produce l'illusione di un mondo (vedi: www.billgatesisdead.com).

Luther Blissett è una messa in scena che costruisce una situazione condivisa partendo dall'emissione di flussi semiotici puramente testuali, narrativi: mitopoiesi connettiva, esempi di creazione di un mondo narrativo condiviso e partecipato come un mondo fisicamente esistente.

Net institute nella sua fase concettuale ha rappresentato il tentativo di porre in essere eventi attraverso la narrazione connettiva.

6. Al di là dell'informazione

L'usabilità (alla Jakob Nielsen) pretende di essere la strategia semiotica predominante in rete. Essa si può definire come riduzione della comunicazione a informazione, trasmissione di messaggi univoci, puramente funzionali.

Il semplicismo usabilità non è che una delle forme della fissazione economica che perseguita il nostro tempo rendendolo incapace di vedere altri orizzonti oltre quello del valore di scambio, altra democrazia oltre quella del mercato.

Il linguaggio della connettività sarà dunque puro trasferimento di equivalenti, funzionalismo economicista? Non è così, perché nella rete si formano le nuove condizioni di narratività e di immaginazione del possibile, le nuove mitologie. Qui si produce un flusso proliferante di comunicazione ambigua, de-funzionalizzata, pura costruzione di mondi immaginari, mitopoiesi connettiva, sperimentazione di derive immersive.

La net art ha scompaginato le carte della comunicazione connettiva, disorientando le strategie funzionaliste e mantenendo aperta la frontiera dell'immaginazione nel territorio stesso della tecnologia. La net art è stata fino a questo momento un'operazione di concettualismo alla seconda potenza. Come il concettualismo sostituisce l'opera artistica con il suo concetto, con la sua semplice potenzialità, la netart si spinge a sostituire l'oggetto artistico con il codice sorgente. Al tempo stesso però la net art ha iniziato a lavorare come sperimentazione di creazione connettiva.

7. Il punto cieco: l'emozione

Ciò che rimane estraneo alla net art è il rapporto tra immersione connettiva ed emozione. Questo è il continente oscuro della produzione di rete, forse È un punto che il linguaggio connettivo non può illuminare, non può dire, il suo punto cieco.

Both sides - human desire or desire of the body and digital desire must be taken into consideration and it is a major task for the future to combine both sides and make one unit of desire in Cyberspace. One keyword in the future will be the electric sensual perception and it is a task for the future to have more sensual attractiveness, a stronger bodily and sensual stimulation for the users of Cyberspace (Mitzuhiro Takemura).

La virtualizzazione del processo comunicativo comporta una mutazione dell'emozionalità. La consistenza sensibile dell'ambiente nel quale la mente È immersa (la miscela specifica di natura e artificio, di materialità e informazionalità) inevitabilmente agisce sul vissuto emozionale, sui modi di segnalare, e anche sui modi di percepire e di esprimere l'emozione.

La fenomenologia sociale nostro tempo mostra i segni di questa mutazione, che però rimane tabù, non detto, oggetto di rimozione superstiziosa. Babykillers, iperviolenza, atrofia emotiva, disprezzo del sé corporeo, anoressia, bulimia, paralisi del desiderio sono relegati nella sfera della marginalità morbosa, come fossero fenomeni eccezionali. Non lo sono affatto, sono il dilagante, il tendenziale, l'inevitabile, l'antesignano di una guerra quotidiana di ogni individualità contro ogni individualità nella sfera a venire dell'atomizzazione aggressiva.

Qui non mi interessa studiare l'eziologia sociale, produttiva, ideologica, di questo processo di esplosione definitiva del genere umano come entità emozionalmente solida.

Mi interessa studiare il processo dal punto di vista comunicologico, estetico. La mediatizzazione della comunicazione produce effetti di tipo mutageno sulla sensibilità, sulla percezione del corpo dell'altro: fin quando la mutazione postumana non si È compiuta essa si manifesta come fenomeno patologico, come sofferenza, disagio, aggressività.

In ogni processo comunicativo, l'organismo cosciente viene emotivamente sollecitato. Ma la emozione che suscita uno scambio virtuale è diversa da quella che si muove in uno scambio f2f. Sherry Turkle ha lavorato su questo tema, anche se la sua attenzione è concentrata sugli aspetti sociologici, e non su quelli estetici.

I punti essenziali per una valutazione degli effetti emozionali della comunicazione virtuale sono due, a mio parere: Il primo è naturalmente la dematerializzazione (decorporeizzazione) dell'interlocutore. Il secondo è la accelerazione del flusso informativo, e lo stress attentivo a cui è sottoposto l'organismo. "Proiettati nella virtualità la mente, il corpo ed il sé divengono coscientemente dei costrutti, degli artefatti mediante i quali gli individui interagiscono tra loro." (Shannon Mc Rae: *Flesh made word, Internet culture*, p. 73).

Io non ho ancora capito se la net art è in grado di lavorare sulla mutazione dell'emozione, o se essa è soltanto capace di funzionare come un elemento mutageno tra gli altri. Non ho ancora capito se l'universo magmatico della netart è soltanto un frammento tra gli infiniti altri o se vi sia in essa la capacità di funzionare come catalizzatore di una coscienza, coscienza della sensibilità in mutazione.

Gli artisti sono (o almeno dovrebbero essere) coloro che per primi lavorano la nuova materia informazionale, e che, per primi, si pongono una domanda sugli effetti emozionali della nuova costituzione dell'infosfera.

La fenomenologia dell'arte contemporanea ci permette perciò di cogliere queste tendenze proprio attraverso la connessione tra infosfera ed emozionalità.

McLuhan attribuiva agli artisti un ruolo sciamanico. L'arte è per lui un sistema di avvistamento radar, cioè un sistema di ricezione particolarmente sensibile, capace di rendere tangibili i mutamenti dell'esperienza che sono legati alle trasformazioni tecnologiche. L'arte sarebbe dunque lo strumento che ci permette di adattare il nostro sistema cognitivo e il nostro sensorio a una tecnosfera in mutazione.

In effetti vediamo bene che nel corso dell'epoca moderna, e particolarmente dell'ultimo mezzo secolo, quando la tecnomutazione si è fatta incalzante, l'arte ha funzionato spesso in questo senso.

Se pensiamo all'opera di Nam June Paik, a quella di Bill Viola o di Wim Wenders, autori così diversi per il campo della loro azione e lo stile del loro operare, ci rendiamo conto che un problema essenziale per tutti e tre è quello di ridefinire l'emozione in rapporto al mutamento che le tecnologie elettroniche inducono nell'ecosfera.

Nella sperimentazione artistica degli ultimi decenni, a partire dal concettuale, fino alle varie forme di techno-art il rapporto con l'emozione è problematico.

Cosa è l'emozione? È uno spostamento, un'alterazione catartica nel sistema psichico e nel vissuto, una reazione del corpo sensibile all'eccitazione mentale prodotta da una configurazione immaginaria, da una successione di segni che accarezzano il sensorio epidermico per il tramite dell'attenzione cosciente.

La dilatazione dell'infosfera, l'aumento dei segnali in arrivo che eccitano sensualmente l'organismo provocano uno stato di sovraccitazione permanente che pare culminare in una vera e propria atrofia emozionale.

L'accelerazione dell'infosfera, inoltre, crea un'interferenza continua tra flusso informativo e reazione emotiva.

Da quando lo schermo del computer è diventato un supporto della comunicazione e anche un supporto di sperimentazione formale, la freddezza ricombinante ha il sopravvento sul calore emozionale.

La scissione tra dimensione sperimentale e dimensione emozionale dipende da un regime di produzione e di trasmissione dei segni in cui la materia espressiva (sonora e visiva) è costituita da un prodotto sintetico, e l'intensità analogica è sostituita da salti discreti di informazione. L'arte digitale non agisce dal continuum analogico dell'esperienza umana, ma dalla ricombinazione di segni non emozionali.

Uno dei caratteri principali dei sistemi computazionali sta nel fatto che non concernono essenzialmente oggetti, ma processi. I computers ci spingono a sviluppare un linguaggio per descrivere il comportamento degli elementi, e ci abitua ad immaginare strutture per stabilire coerenza.

L'arte digitale sembra non agire sulla sfera emozionale e non produrre effetti nell'immaginario sociale, che rimane campo di conquista e di plastificazione per le grandi corporations della commozione omologata. L'emozione sembra essere lasciata al sistema mediatico, all'industria hollywoodiana dei sentimenti, a Spielberg e alla Disney Corporation.

In realtà anche il flusso digitale lavora il corpo emozionale, attraverso le procedure del sovraccarico, dell'elettrocuzione permanente, dell'induzione di panico. Non è forse questo il campo su cui dovrebbe agire la netart?