



# Multimedia

INDIRIZZO ELETTRONICO: multimedia@mclink.it

Videoinstallazioni al Guggenheim

## A piedi nudi nel parco virtuale

NANNI RICCOBONO

■ NEW YORK. Ha incantato i bambini e divertito i genitori. Ma la mostra che ha inaugurato la riapertura del Guggenheim di SoHo dopo cinque mesi di ristrutturazione delle sale, «Mediascape», non ha convinto i critici e gli osservatori più esperti. Organizzata dal Guggenheim e dal giovane Centro per le arti e la media di Karlsruhe, in Germania, la mostra presentava 14 lavori multimediali firmati tra gli altri da Nam June Paik, Jenny Olsen, Bill Viola, Bruce Nauman, Ingo Gwenter, Toshio Iwai e Jeffrey Show. Era organizzata intorno ad una serie di domande chiave sul rapporto arte tecnologia: molti hanno detto che non forniva risposte adeguate.

E per la verità l'intera esposizione sembrava soprattutto una grande sala di videogiochi. Il più interessante - perché fornisce qualche indizio sulla potenzialità artistica dei CD-Rom - era il lavoro di Bill Seaman, quarantenne insegnante all'università di Baltimora. Su di uno schermo murale passano fasci di parole appartenenti a diversi fiumi linguistici; il fruitore può selezionare parole o frasi e percorrere i diversi viali immaginativi; un po' come essere circondati da una poesia che si scrive da sola, apoteosi della formula testo-immagine dell'arte concettuale.

L'opera del più famoso artista multimediale invece, «Megatron» di Nam June Paik è stata una delusione. Almeno a New York dal momento che l'altro anno la versione ridotta della stessa opera - «Passage», un centinaio di video azionati dal computer che fanno danzare le immagini in un continuo mutare di raggio e scala - era esposta per la strada a due passi dal Guggenheim. «Megatron» è solo più grande e il

fatto che sia in un museo e non per strada gli toglie quell'effetto da murale in movimento che costituiva il fascino di «Passage». E comunque, guardare un televisore o guardarne duecento, non toglie né aggiunge nulla al rapporto tra lo schermo e chi lo guarda.

Bisognava insomma vedere questa mostra con occhi laici e soprattutto giocare un po' con gli allestimenti elettronici. I più divertenti erano quelli sponsorizzati dall'ENEL. Poveri dal punto di vista del contenuto e perfino da quello della strumentazione, però ispirati al senso vero delle tecnologie: qualcosa da fare, non qualcosa su cui riflettere. C'erano CD-Rom che portano in giro per le piazze italiane e altri che esplorano i contenuti della mostra «La metamorfosi italiana». C'era la sala «The legible city» dove pedalando si percorrono i panorami virtuali di Manhattan, Karlsruhe e Amsterdam tutti fatti di enormi lettere e deserti colorati. Divertente soprattutto per i bambini dal momento che la realtà non è virtuale abbastanza per soddisfare gli adulti. L'opera di Toshio Iwai, «Piano» è stata la più consumata: è un computer sul quale si disegna la musica. I bambini dovevano duramente lottare per strappare il turno a grappoli di adulti vogliosi di comporre la propria opera senza alcuna conoscenza della musica.

«Mediascape» intendeva operare nel gap tra l'arte e lo spettacolo ma il risultato è che non era né l'uno né l'altro: era divertente e perfino esilarante ma era soprattutto tecnica. E non importa in che secolo si stia vivendo, dagli egiziani ai greci fino ad oggi, tecnica o tecnologia non sono sufficienti per garantire un potere estetico di lunga durata.

## L'America «in rete» si mobilita alla grande per le presidenziali

Tutti i media sono pronti per le elezioni presidenziali americane. E anche Internet. I grandi provider stanno mettendo in campo una copertura in «tempo reale» senza precedenti, usando tutti gli strumenti dell'ultima generazione elettronica. America on line ha annunciato che coprirà tutti i dibattiti e aprirà un forum dedicato all'evento. Per la prima volta i network on line manderanno in onda i dati delle elezioni, comporsi gli exit poll in studi virtuali. La CBS news, ad esempio, lavorerà su un parco macchine di 200 pc e Silicon Graphic, grazie alle sue workstations e ai supercomputer prenderà i dati e li ritrasmetterà da set virtuali in 3D. I dubbi sugli exit poll, comunque, permangono. Non pochi osservatori hanno sottolineato che, trasmessi in tempo reale, potrebbero indurre o meno i votanti ad un atteggiamento anziché un altro. E quindi si chiedono se, per i servizi on line, non dovrebbero essere utilizzati gli stessi criteri dei network televisivi, ovvero, trasmissione dei dati ad urne chiuse. Sia i network che i servizi on line hanno dichiarato di essere coscienti di questo problema. Ma i dati, dicono, non saranno utilizzati per anticipare nessun risultato elettorale. «Per la prima volta offriamo alla gente un modo per partecipare ad un momento critico delle elezioni, senza che lascino la propria casa».

## L'INTERVISTA. Sadie Plant e le trasformazioni indotte dalle tecnologie



Un'installazione di Nam June Paik tratta dal sito Web di «Flux»

# Virus, replicatori culturali

Retrovirus biologici (hiv) e culturali (CIV, Cultural Immunodeficiency Virus) al centro di un dibattito al Festival Ars Electronica '96. L'intervento di Sadie Plant, direttrice della Cybernetic Culture Unit presso l'Università di Warwick (Gb), ha sollevato molti interrogativi. Le reti virali di comunicazione si muovono attraverso l'umano, il biologico, il sociale e il computer. Le analogie tra società e media. È la fine del sogno dell'immunità culturale?

ROBERTO AITA

■ LINZ. Fino a qualche anno fa relegato ad un ristretto ambito di studiosi e ricercatori, il dibattito sulla Memetica ha subito un'improvvisa accelerazione con lo sviluppo su scala planetaria dei network televisivi e telematici, veicoli privilegiati per la replicazione e diffusione dei «virus culturali».

A Linz abbiamo incontrato Sadie Plant, direttrice della Cybernetic Culture Unit presso l'Università di Warwick (Gb) ed autrice di diversi saggi sulle trasformazioni socio-culturali indotte dalle nuove tecnologie.

Il suo intervento al convegno, dedicato alle analogie tra retrovirus biologici (Hiv) e culturali (Civ, Cultural Immunodeficiency Virus), è stato senza dubbio tra i più provocatori e stimolanti.

Al di là dei facili entusiasmi, riteniamo che l'ipotesi memetica possa effettivamente offrire nuove prospettive di indagine nello studio

## Memetica, le trasformazioni culturali indotte dalle tecnologie

Nella città austriaca di Linz si è tenuto il Festival Ars Electronica '96, manifestazione di spicco a livello europeo per quanto riguarda l'utilizzo artistico e culturale delle nuove tecnologie. Evento centrale il convegno «Memesis - The future of Evolution». Coniato per la prima volta vent'anni orsono dal biologo inglese Richard Dawkins, il concetto di «meme» può essere definito come l'equivalente culturale del gene, con il quale condivide le stesse caratteristiche di replicazione, mutazione ed evoluzione. Esempi di memi sono idee e comportamenti, ma anche prodotti culturali in grado di diffondersi con successo da un cervello all'altro, secondo un processo analogo a quello utilizzato dai virus per «parassitare» i meccanismi genetici delle cellule ospiti. Come i geni non sono visibili né influenzabili a livello della loro espressione soggettiva (fenotipo), così i memi non si identificano con le forme culturali che determinano, ma sono selezionati attraverso di esse, e la capacità di queste ultime di riprodursi e differenziarsi rappresenta il punto di partenza dei processi di evoluzione culturale.

quale è nata l'idea di realizzare delle tesi in cui specifici ambiti di indagine vengano analizzati secondo la prospettiva memetica. I replicatori culturali come Memi, virus ecc. mi sembra offrano l'opportunità per pensare alle modalità di diffusione di idee o altre entità replicanti non solo in un contesto sociale, ma attraverso diversi ambiti all'apparenza non comunicanti. Nel mio intervento ho parlato ad esempio della possibilità di pensare a reti virali di comunicazione che si muovono attraverso l'umano, il biologico, il sociale e i

computer. In effetti ci sono queste affascinanti coincidenze all'inizio degli anni Ottanta tra la nascita dell'Aids, dei virus nei computer e dell'ipotesi memetica.

Nel corso del convegno e del forum su Internet si è innescata una forte polemica tra i sostenitori del modello memetico e alcuni studiosi di scienze umane...

Questo perché ci troviamo ancora a litigare per i presunti «sconfiamenti» da una disciplina all'altra, ed è proprio il contrario di quanto intendeva fare.

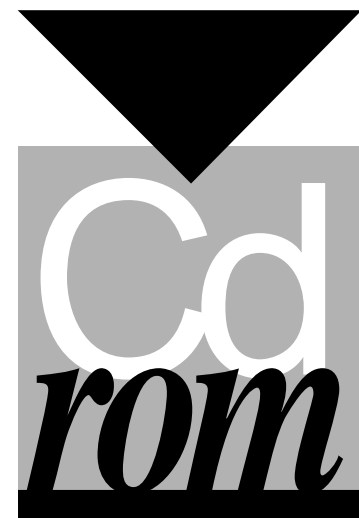
Sono convinta che la cultura e i media debbano essere ripensati nei termini di più ampie prospettive che arrivano per esempio dalla teoria della complessità e dai sistemi non-lineari. Durante il convegno si sono sentiti molti interventi ancora ispirati a vecchi schemi interpretativi, e sia Dawkins che i suoi critici sono un po' troppo legati ad una visione strettamente biologica o sociale per andare fino in fondo alle reali implicazioni dell'ipotesi memetica.

Si tratta in ultima analisi di utilizzare strumenti critici adeguati ai nuovi scenari culturali...

Io credo che i vecchi paradigmi critici sono obsoleti quando tentano un approccio con la nuova situazione di convergenza dei media e lo sviluppo delle reti informatiche. Che si tratti di Memetica o altro - è una questione ancora aperta - i patterns culturali replicanti sono qualcosa di estremamente interessante, soprattutto i retrovirus, con la sfida che pongono alla stessa biologia ed alle sue leggi.

Qui in Italia Silvio Berlusconi è stato addirittura definito da qualcuno «l'Hiv mediologico nazionale».

È una cosa che non mi sorprende. Anche se quanto sta accadendo in campo sociale e nei media può rivelarsi solo una semplice analogia, sono dell'avviso che stiamo oggi assistendo alla fine di qualsiasi sogno rassicurante di protezione o immunità culturale.



Il computer, il dischetto e la chitarra

È molto di più di un corso per imparare a suonare la chitarra: *Guitar Hits* (Pc e Mac, prodotto dalla Ubisoft, 99.000) rappresenta una piccola rivoluzione nel campo del già ampio mondo del software per l'apprendimento. *Guitar Hits* in pratica visualizza dal punto di vista della tecnica sette grandi canzoni che hanno fatto la storia della musica moderna, da «Hey Joe» di Jimi Hendrix a «No Woman No Cry» di Bob Marley, passando per Bob Dylan, Stevie Ray Vaughan, Cat Stevens, Lynyrd Skynyrd e Kansas. Si parte da esercizi sulle singole corde, per arrivare passo dopo passo, gradualmente, a saper eseguire anche quei passaggi irrealizzabili che sulla carta richiedono anni di pratica, e che purtroppo non siamo mai riusciti a suonare in modo decente. Ci sono 180 esercizi visualizzati in *videoclips* che l'utente può vedere, praticare e rivedersi a piacere; c'è l'ausilio di

un metronomo e di un accordatore elettronico; mentre si suona, il programma visualizza gli accordi e le parole della canzone, a mo' di karaoke. E ci sono anche filmati che illustrano per filo e per segno le tecniche e gli stili di chitarristi famosi. Infine - e non guasta affatto - c'è un'interfaccia grafica semplice e gradevole. Naturalmente, bisogna avere già un minimo di pratica. Dispiace che ci siano a disposizione soltanto sette canzoni, ma la «colpa» è del Cd-Rom: per ora, sul dischetto più di tanti dati non possono entrare. Chi ha messo sopra l'armadio a prendere polvere la sua chitarra, difficilmente resisterà alla tentazione di riprendere lo strumento in mano e levarsi qualche soddisfazione.

Pazzo, rumoroso, colorato, veloce ed avvincente, *World Rally Fever* (Pc, produzione Ocean e distribuzione Leader, 69.000) non deluderà gli appassionati dei vi-

deogames da sala giochi. Il tema non è nuovissimo: una gara automobilistica stile rally a bordo di una Dune Buggy. Ma il gioco, dotato di una velocità di gestione della grafica mozzafiato - qualcuno dirà da mal di testa... - è di una semplicità lineare quanto vincente. C'è la possibilità di scegliere il pilota in base alla sua abilità ed alle caratteristiche di guida. Ci sono 16 livelli differenti di difficoltà. E sono disponibili 10 tracciati diversi: autostrade in costruzione a New York, la campagna francese (con tanto di greggi da evitare con sterzate furiose), le montagne del Tibet, il caotico centro di Tokyo. Con gli avversari lo scontro può essere durissimo. La gara avviene senza esclusioni di colpi (comprese bombe a mano e chiodi seminati sul percorso). E non serve neppure un computer dalle prestazioni pazzesche.

[Roberto Giovannini]

## Arriva la nuova versione del OS/2 Warp

L'IBM sta preparando il lancio del nuovo OS/2. «Merlin» è il nome in codice dell'ultima versione del popolare sistema operativo per personal computer. Ufficialmente chiamato OS/2 Warp versione 4, il software è stato pensato per un mercato «affari». I grandi «consumatori» di OS/2 sono le banche e le assicurazioni e rappresentano circa il 25-30% del reddito annuo dell'IBM, calcolato 72 miliardi.

L'OS/2 Warp offrirebbe nuove funzionalità progettate appositamente per il network computing, quali la tecnologia Java di sun Microsystems, una stretta integrazione con Internet, il desktop e IBM Voice Type.

## Videoconferenze Apple-Netscape per Cooltalk

La Apple e la Netscape insieme, quest'anno, per sviluppare un software audio video da utilizzare per videoconferenze e altri prodotti telefonici. Per ora l'esempio concreto è solo la disponibilità di una «beta» del Cooltalk per Macintosh.

Il Cooltalk verrà legato come un'applicazione di sostegno al Navigator 3.0. La versione beta, basata sul sistema Quicktime Conferencing, offre conferenze audio sui networks TCP/IP e interagisce con Cooltalk per Windows e Unix. Sarà in grado di supportare videoconferenze con una scrivania bianca per condividere documenti testuali, grafici e files sonori.

## Aclu, un sito per difendere i diritti di tutti

Se non lo avete mai visitato, è il momento di farlo. Il sito Aclu Freedom Network (American Civil Liberties Union) vi mette al corrente di tutto quanto accade nella Rete a proposito di leggi, cause, diritti, novità, eventi. Troverete il testo della legge antiterrorismo proposta da Gingrich o i fax a favore dei diritti dei gay. La Aclu è composta da 275.000 soci, è un'associazione non a fini di lucro, non partitica, che si batte anche telematicamente per affermare i diritti di tutti i cittadini e delle minoranze. Un'occhiata a queste pagine vi consentirà di rimanere informati sulle decisioni importanti che quotidianamente vengono prese nel mondo. La URL: <http://www.aclu.org>