



Citation: F. Perotto (2021) *Filter Bubbles. Arte e mondi digitali*. *Aisthesis* 14(2): 111-121. doi: 10.36253/Aisthesis-12474

Copyright: © 2021 F. Perotto. This is an open access, peer-reviewed article published by Firenze University Press (<http://www.fupress.com/aisthesis>) and distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

Data Availability Statement: All relevant data are within the paper and its Supporting Information files.

Competing Interests: The authors have declared that no competing interests exist.

*Filter Bubbles. Arte e mondi digitali*¹

Filter Bubbles. Art and digital worlds

FRANCESCA PEROTTO

FINO, Northwestern Italian Philosophy Consortium
francesca.perotto@unito.it

Abstract. Our experience is marked by the constant, and often imperceptible, presence of technological actors that, with their operational mechanisms, greatly influence the processes of construction of the worlds – both physical and imaginary – in which we live and, consequently, of ourselves. In the last decade, internet-based media have introduced a further level of mediation, constituted by the activity of profiling and the construction of filter bubbles, whose power reverberates offline. The context of the pandemic contagion we are experiencing has drastically expanded the space for these actors, whose filtering mechanisms are often as pervasive as they are opaque. To overcome this problem, artistic practices and aesthetics can play a fundamental role. In this text we aim to see how, thanks to the works of some Italian artists who have built their careers by reflecting on the aesthetic aspects of the information society.

Keywords: Filter bubbles, Peter Sloterdijk, Paolo Cirio, New Media Art, Aesthetics of the invisible.

Nel corso del Novecento, nello studiare i processi di individuazione biologica e tecnica, autori appartenenti ad ambiti differenti hanno sottolineato come l'unità minima dell'evoluzione non sia l'individuo, ma la coppia individuo-ambiente. L'individuo non è quindi pensabile come assoluto, bensì coinvolto in un divenire durante il quale si coproduce con il proprio ambiente, attraverso un meccanismo selettivo che introduce un principio d'ordine a partire da una situazione potenzialmente caotica. Riprendendo le intuizioni del biologo Von Uexküll, si potrebbe sostenere che a ciascun individuo corrisponda un ambiente proprio (Von Uexküll [1920]) o, per utilizzare una terminologia simondoniana, un *ambiente associato* (Simondon [1964]). Ciò è valido innanzitutto da un punto di vista strettamente biologico ed etologico, nella misura in cui ogni entità organica si relaziona con l'esterno interagendo con certe caratteristiche ambien-

¹ Si ringraziano i professori Danilo Eccher e Federico Vercellone

tali rispetto ad altre. Con la percezione o – per evitare la connotazione antropomorfo-cognitiva del termine – con la *prensione* (Whitehead [1929]) comincia questo meccanismo di filtraggio ed organizzazione che permette di isolare, all'interno dell'immensa mole di informazioni a cui si è esposti, quelle che risultano significative per l'esperienza individuale.

Gli ambienti non si caratterizzano solamente da un insieme di vincoli fisici e chimici, ma si articolano su livelli di complessità differente. Così, per l'uomo, la dinamica relazionale con il proprio ambiente associato è giocata, in larga parte, sul piano tecnico e simbolico – culturale.

Un autore che ha dedicato i suoi studi all'analisi storica dei modi in cui l'uomo ha costruito e abitato mondi di volta in volta differenti è il filosofo Peter Sloterdijk, con la sua monumentale trilogia chiamata, significativamente, *Sfere* (1998, 1999, 2004). Il filo conduttore di quest'opera, che la lega a *Regole per il parco umano* (1999) da una parte e a *Che cosa è successo nel XX secolo?* (2016) dall'altra, è l'intuizione secondo cui «la cultura funziona nel suo insieme come un'avvolgente incubatrice che si dispone attorno ai suoi membri» (Sloterdijk [2017]: 42).

Per l'animale umano costruire sfere abitabili sarebbe strettamente legato al carattere culturale e tecnico del suo agire, tanto che Sloterdijk parla della dimensione simbolica della cultura umana come di una terza immunologia. Questa si aggiungerebbe a quella primaria, legata al sistema immunitario, e a quella secondaria, che coinvolge gli aspetti politico-militari delle pratiche di difesa sociali, secondo la stratificazione chiamata precedentemente in causa. La cultura, nei suoi aspetti simbolici e tecnici, permetterebbe infatti di proteggere l'uomo creando degli ambienti adatti alla vita, delle sfere di senso.

La consapevolezza che le pratiche culturali e tecniche influenzano i modi di abitare il mondo e la sua costituzione è fondamentale nell'epoca dell'antropocene, in cui l'azione dell'uomo, che diventa forza geologica, non è trascurabile e deve essere problematizzata, ma ancora di più nel contesto pandemico che stiamo vivendo, in

cui larga parte dell'esperienza è stata traslata online e lo spazio che i nuovi media occupano nella costruzione di mondi e immaginari è sempre più ampio. Per utilizzare le parole di Sloterdijk, «è solo un passo riconoscere che la prassi umana, a ogni livello della tecnica e dell'uso dei simboli, presenta sempre anche implicazioni ecosistemiche ed immunosistemiche che in futuro andranno non soltanto prese in considerazione, ma anche gestite e configurate» (Sloterdijk [2017]: 156).

1. RETROAZIONE

Se l'unità minima dell'evoluzione è la coppia individuo-ambiente, bisogna sforzarsi di pensare questi due elementi come poli di un unico processo. Al movimento che va dal soggetto verso il mondo deve quindi corrispondere un movimento parallelo e sincrono che proceda nella direzione opposta: dal mondo verso il soggetto.

Il processo di consolidamento dell'individuazione opera infatti secondo una serie di meccanismi che potremmo definire retroattivi, per cui lo sviluppo dei due poli si influenza reciprocamente: al variare dei mondi che si abitano, siano essi descritti dalle loro caratteristiche fisiche e chimiche o da quelle tecniche ed immaginarie, varierà la soggettività che ne emerge.

A questa direzione del movimento di individuazione, dall'esterno verso l'interno, va dedicata particolare attenzione nell'ambito degli studi sulle tecnologie digitali e i nuovi media. È in questo senso che deve intendersi la celebre affermazione attribuita a Marshall McLuhan secondo cui «We shape our tools and thereafter our tools shape us» (Culkin [1967]: 70). Come ha sottolineato Mauro Carbone (2016), la definizione stessa di uno degli elementi principali dell'interazione tra uomo e tecnologie digitali, lo *schermo*, porta infatti con sé l'idea di un'operazione di selezione che ci espone, in quanto soggetti, ad alcune caratteristiche del mondo esterno, mentre ne cela delle altre.

Se questa sorta di *prospettivismo* mediatico e tecnologico era più facilmente intuibile nello studio dei media tradizionali, la questione è più com-

plexa quando si parla di internet e di social network. L'operazione di filtraggio delle informazioni operata dalle *internet corporation* si gioca infatti su di un livello ulteriore, nonché più opaco. Per i media tradizionali, come la televisione o i giornali, le informazioni selezionate sono le stesse per ogni utente. Per *Google*, dal 4 dicembre 2009, questo non è più vero: «Google's announcement marked the turning point of an important but nearly invisible revolution in how we consume information. You could say that on December 4, 2009, the era of personalization began» (Pariser [2011]:7).

La personalizzazione – o *profiling* – si serve delle interazioni online per ricavare dati sulle abitudini ed i gusti personali degli utenti che risultano utili in svariate attività: il marketing mirato è solo la punta dell'iceberg. «It would be one thing if all this customization was just about targeted advertising. But personalization isn't just shaping what we buy. For a quickly rising percentage of us, personalized news feeds like Facebook are becoming a primary news source – 36 percent of Americans under thirty get their news through social media networking sites» (Pariser [2011]:10). Il termine *filter bubble* è stato coniato proprio per descrivere le sfere altamente personalizzate che abitiamo durante la nostra esperienza online e che contribuiscono significativamente al modo in cui percepiamo e costruiamo il mondo e, di conseguenza, noi stessi.

Questi meccanismi retroattivi su cui si basa il funzionamento delle tecnologie digitali sono particolarmente problematici per la loro opacità: le società di internet sono tenute solo in parte a spiegare i meccanismi su cui si basa il funzionamento delle cosiddette *filter bubbles* e, non sapendo quali contenuti vengono selezionati e per quali ragioni, è difficile maturare un atteggiamento critico.

2. UNA QUESTIONE ESTETICA

In questa dinamica processuale in cui attori organici ed inorganici si relazionano, la dimensione estetica è fondamentale e, in un certo senso, precede quella epistemologica. Abitare le sfere è

innanzitutto una questione di sensibilità: la relazione con i mondi in cui viviamo è un'affezione che coinvolge i corpi prima del pensiero, potenziandoli, indebolendoli, stimolandoli o inibendoli. Per questo, nella comprensione degli effetti delle tecnologie digitali e dei nuovi media e per sperimentare modi di convivenza con essi, l'arte e la riflessione estetica hanno un ruolo centrale. La pratica artistica ha infatti la possibilità di operare contemporaneamente su un doppio fronte: inseguendosi all'interno della dinamica delle *filter bubbles* per renderla visibile e riflettendo sulla percezione umana per sperimentare nuove forme di sensibilità.

Le due questioni sono intrinsecamente legate: il sentire umano, nella sua storicizzazione, ha privilegiato alcune caratteristiche estetiche rispetto ad altre. Tuttavia, è proprio su alcuni di questi elementi trascurati che si basa grossa parte del funzionamento delle tecnologie digitali. Se la tradizione occidentale del pensiero, da Cartesio in poi, ha preferito un'estetica del «chiaro e distinto» (Shaviro [2009]: 10), nell'interazione con le tecnologie digitali è fondamentale considerare l'azione di alcuni elementi non visibili o che agiscono al di fuori del campo della percezione umana. D'altra parte, «contemporary perception is machinic to large degree. The spectrum of human vision only covers a tiny part of it» (Steyerl [2017]: 161).

Il meccanismo di funzionamento stesso dei nuovi media è strutturato secondo una stratificazione che, fungendo da filtro, mette in luce alcune cose per oscurarne altre: i media digitali sono infatti organizzati secondo una parte visibile, detta *front end* – solitamente un'interfaccia utente, e una parte di codice, *back end*, che è di natura linguistica e resta per lo più nascosta ed inaccessibile agli utenti medi. Vi sono dunque due livelli a cui avviene l'operazione di mediazione: quella primaria dell'interfaccia utente, che propone ad ognuno la sua *filter bubble*, e quella dell'organizzazione stessa delle tecnologie digitali secondo *front* e *back end*.

L'arte può intervenire sull'opacità di questi meccanismi, rendendoli visibili e, allo stesso tempo, insistendo sulla creazione di un'estetica ed un immaginario più sensibili ai processi impercettibili

che operano nella creazione di mondi, scalzando il primato della visione e della sensibilità antropocentrica. La pratica artistica, inserendosi all'interno della dialettica visibile-invisibile, ha infatti il potere di proporre nuove configurazioni, di sperimentare nuove atmosfere abitabili e di svelare le dinamiche di potere che i meccanismi di filtraggio inevitabilmente veicolano. È in questo senso che deve intendersi l'affermazione dell'artista e hacktivist Paolo Cirio, secondo cui «art is often in this model-revealing/model-breaking business. It can be a way of materialising and confronting our own high-level assumptions, about self, word and other, but doing so in a framework that steps back from daily concerns [...] and hence is not usually experienced as genuinely threatening, even if it is subversive» (Cirio [2019]).

3. ARTE E NUOVI MEDIA

Sebbene l'arte e la riflessione estetica possano contribuire significativamente alla comprensione del ruolo delle tecnologie digitali nel contemporaneo, le arti e i nuovi media non hanno avuto sin dall'inizio un rapporto lineare. In parte, come abbiamo già accennato, ciò è dovuto al difficile accesso alla loro dimensione linguistica: «After all, photography and film were embraced rapidly and wholeheartedly in the 1920s, as was the video in the late 60s and 70s. These formats, however, were image-based, and their relevance and challenge to visual art were self-evident. The digital, by contrast, is code, inherently alien to human perception» (Bishop [2012]: 10).

La natura linguistica dei nuovi media ha reso più complicato il loro inserimento all'interno dell'immaginario artistico contemporaneo, sollevando un problema che potremmo definire di competenza: come vedremo, le prime forme di quella che venne chiamata *New Media Art* furono create all'interno dei laboratori di ricerca delle università. Ciò ha fatto sì che una delle caratteristiche essenziali di questa forma d'arte sia la multidisciplinarietà e la dimensione collaborativa, complicando il processo di istituzionalizzazione e

storicizzazione, «con l'ulteriore difficoltà di esporre, presentare e interpretare opere d'arte sempre più effimere» (Mancuso [2018]). Nel tempo, il termine *New Media Art* ha raccolto una serie di esperienze eterogenee, per lo più performative e dinamiche, che trovano un comune denominatore nell'essere computazionali e basate su algoritmi di cui problematizzano il funzionamento (Quaranta [2013]: 25).

Per comprendere meglio le ragioni e i caratteri di questo tipo di ricerca è necessario ritornare brevemente agli anni Sessanta del secolo scorso, momento in cui il progresso tecnologico e gli sviluppi artistici crearono un fertile terreno di confronto per scienza, arte e tecnologia. Le Avanguardie del Novecento avevano già cominciato a scalfire l'idea di originalità ed oggettualità del prodotto artistico, ma è con le Neoavanguardie che «il pubblico entra direttamente nel processo di creazione dell'opera con l'happening in cui tutti, almeno idealmente, sono produttori e fruitori dell'informazione» (Bazzichelli [2006]: 20). Uno dei precursori fondamentali per la *New Media Art* è in particolare l'esperienza di *Fluxus* che, con i suoi eventi partecipativi ed eliminando la distanza tra lo spettatore e il prodotto artistico, permise di riflettere sulla collettività del fare artistico e sull'idea di intermedia.

Come si anticipava, le pratiche che nel tempo sono ricadute sotto l'etichetta di *New Media Art* hanno una filiazione ibrida: negli anni Settanta, con l'apertura, ad esempio, del Palo Alto Research Centre (PARC) all'Università di Stanford è la Xerox Corporation a spingere la sperimentazione visuale verso applicazioni grafiche. Dagli anni Ottanta, l'evento centrale per le ricerche su arte e nuovi media diventa l'Ars Electronica Festival di Linz, un festival che, rispecchiando l'eterogeneità di queste pratiche, comprende ad oggi anche un momento di simposio accademico. Infine, è con l'invenzione del World Wide Web e con la distribuzione di massa dei *personal computer* (1995) che la *New Media Art* inizia a riflettere sulle tematiche che abbiamo introdotto nel secondo paragrafo, lavorando con gli algoritmi delle intelligenze artificiali per indagarne i meccanismi di funzionamento.

Il termine *New Media Art* descrive quindi un territorio vastissimo, che non ci è possibile esplorare se non abbozzandone le direttive principali. Per questo, ci limiteremo ad isolarne alcuni elementi che si concentrano sui meccanismi attraverso cui, con l'operazione di personalizzazione, i nuovi media influenzano la percezione e la costruzione del contemporaneo. In particolare, rifacendoci ad alcuni lavori di artisti italiani che condividono, in maniere specifiche che approfondiremo, l'appartenenza alla cultura hacker. Sarà in particolare l'opera di Paolo Cirio ad assumere una posizione esemplare nella riflessione sull'opacità dei meccanismi di filtraggio delle informazioni e sulle maniere possibili di pensarne un'etica-estetica.

4. PAOLO CIRIO

Paolo Cirio, artista concettuale piemontese classe 1979, ha dedicato la sua carriera alla riflessione sul modo in cui i nuovi media veicolano e oscurano l'informazione, influenzando i comportamenti sociali a diversi livelli. Per lo sviluppo di una coscienza critica rispetto all'uso della tecnologia, la sua ricerca si inserisce all'interno delle tradizioni *hacker* e *tactical media* (Bazzichelli [2006]: 21), tradizioni intrise di un attivismo politico che opera mediante una strategia che rivolge i meccanismi tecnologici contro se stessi (Paul [2015]: 588).

Uno dei cicli di opere più noti di Paolo Cirio, creato in collaborazione con Alessandro Ludovico e (parzialmente) con Ubermorgen, è *Hacking*

Monopolism Trilogy, che si articola nei seguenti progetti: *Google Will Eat Itself* (2005), *Amazon Noir* (2006) e *Face to Facebook* (2011). Ciascun'opera sfrutta alcune vulnerabilità tecniche ed economiche di una grande *internet corporation* per metterne in luce i meccanismi di funzionamento, in particolare riguardo all'utilizzo dei dati degli utenti e delle loro interazioni, sollevando questioni concernenti monopolio, *privacy* e *copyright* – oggi al centro del dibattito sul digitale.

In *Google Will Eat Itself* l'artista creò alcuni bot che, interagendo con il servizio di *banner* pubblicitari di Google *AdSense*, producevano un guadagno che venne poi redistribuito collettivamente, creando una sorta di economia circolare e rendendo Google momentaneamente pubblico. In *Amazon Noir*, vincitrice del secondo premio al Transmediale Festival di Berlino, ad essere colpito fu il monopolio di Amazon sui diritti d'autore dei libri commercializzati: *hackerando* il servizio di «Search inside», Cirio e i suoi collaboratori riuscirono ad ottenere copie integrali di molti dei volumi digitali posseduti da Amazon, mostrando le falle del sistema in un momento in cui gli editori venivano incoraggiati a cedere alla compagnia le copie digitalizzate dei propri volumi. Infine, in *Face to Facebook*, vincitrice del premio per le arti interattive dell'Ars Electronica Festival di Linz, gli artisti si impossessarono di un milione di profili Facebook e, filtrandoli grazie ad un software per il riconoscimento facciale, li misero online su un sito di incontri costruito *ad hoc*, organizzando-

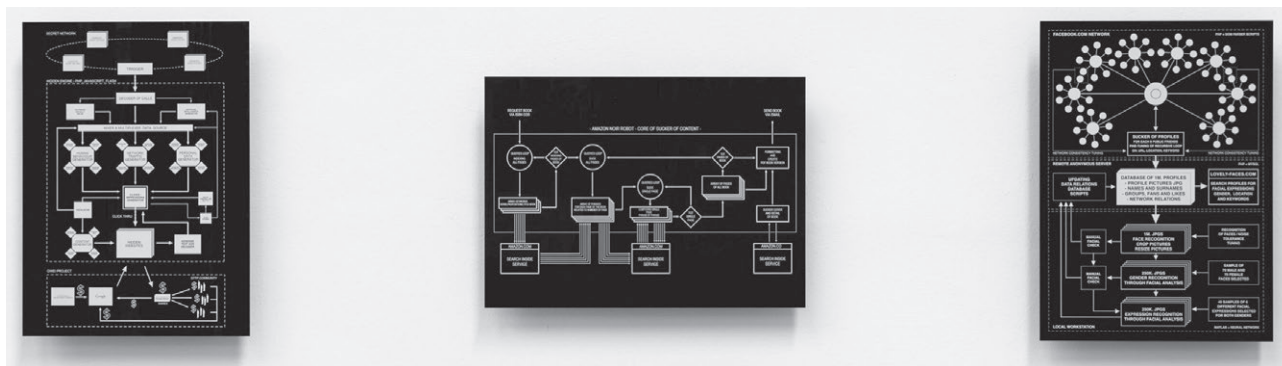


Figura 1. Paolo Cirio, *Hacking Monopolism Trilogy* 2005-2011. Stampa digitale su plexiglass, 54 x 39 cm cad. Photo Nicola Morittu, Courtesy Galleria Giorgio Persano.

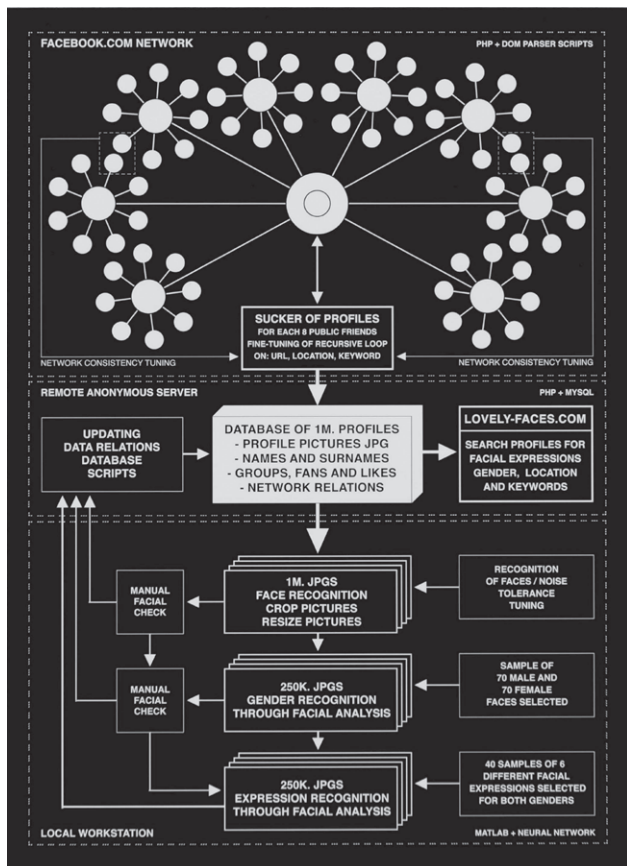


Figura 2. Paolo Cirio, *Hacking Monopolism Trilogy* (dettaglio), 2005-2011. Stampa digitale su plexiglass, 54 x 39 cm. Photo Nicola Morittu, Courtesy Galleria Giorgio Persano.

li secondo le caratteristiche delle loro espressioni. L'opera sollevava tematiche riguardanti l'utilizzo e la vendita dei dati degli utenti da parte di Facebook, così come la profilazione operata dal *social network*.

La trilogia *Hacking Monopolism* è interamente basata sulla dialettica visibile-invisibile che abbiamo chiamato in causa, mettendo in luce alcuni aspetti di internet «al tempo stesso non visibili e non nascosti» (Catricalà [2020]) che contribuiscono alla creazione dei mondi che oggi abitiamo. «Per dirla con Foucault, Cirio non è interessato all'attacco del fenomeno in sé, ma allo svelamento delle condizioni di possibilità che rendono concreto tale fenomeno» (Catricalà [2020]). L'analisi delle condizioni di possibilità trova certamente importanti antecedenti nella filosofia antica e moderna occidentale, è sufficiente citare il caso emble-

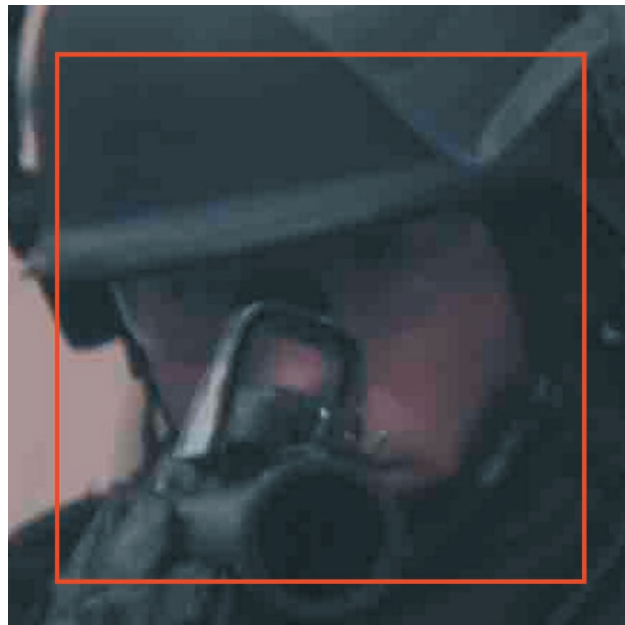


Figura 3. Paolo Cirio. *Capture*, 2020. Stampa a getto d'inchiostro d'archivio su carta fotografica, 110 x 110 cm. Courtesy Galleria Giorgio Persano.

matico del criticismo kantiano. Ma la scelta di un parallelismo tra il lavoro di Cirio e il metodo archeologico di Foucault vuole porsi a lato della distinzione kantiana tra fenomeno e condizioni di possibilità nel senso di un empirismo trascendentale di stampo deleziano in cui, alle condizioni solamente possibili del manifestarsi di un fenomeno, vengano a sostituirsi le condizioni reali e singolari della sua genesi. L'obiettivo di Cirio è dunque quello di dare forma ai nostri rapporti con i nuovi media, rendendone percepibili gli effetti e cogliendone le dinamiche veicolate. È in questo senso che deve intendersi l'ultima provocatoria performance dell'artista: *Capture* (2020). Ancora una volta, l'opera consiste nel rivolgere il funzionamento di certe tecnologie contro chi ne detiene il monopolio – in questo caso gli algoritmi per il riconoscimento facciale. Cirio li ha infatti utilizzati per identificare i volti di mille agenti della polizia francese, ricavati da quattromila fotografie di manifestazioni, e stampati e affissi per le strade di Parigi, per ribaltare l'asimmetria di potere su cui si basa l'uso di questa tecnologia e chiedendo leggi a tutela della privacy.

A rimarcare l'importanza e la sensibilità dei temi sollevati dalla pratica artistica di Paolo Cirio sono le lettere che i legali di Google, Amazon e Facebook hanno inviato agli avvocati di Cirio (consultabili online ai siti <https://www.face-to-facebook.net/legal.php> e https://paolocirio.net/work/gwei/GWEI-Google_DE-VS-Cirio.pdf) e la copertura mediatica dei suoi lavori.

5. MATERIALITÀ

La pratica artistica di Paolo Cirio ha una forte componente performativa: i suoi lavori consistono in un'operazione, principalmente di *hacking*, che ha una durata specifica e limitata. Quest'azione è ciò che dà vita all'opera, ma non la conclude. Ad essa segue un momento collaborativo in cui i fruitori hanno occasione di intervenire direttamente all'interno della pratica artistica, in maniere di volta in volta differenti, rendendo partecipativo il rapporto tra l'artista e il pubblico e, conseguentemente, togliendo significato a questa distinzione. Infine, parte dell'opera sono anche le installazioni allestite negli spazi espositivi o i siti web creati ad hoc per la *performance*. Nel caso di *Face to Facebook*, ad esempio, il lavoro di Cirio non è limitato all'azione mediante la quale l'artista si è impossessato di alcuni profili Facebook per aggiungerli al suo sito di incontri: «The Face to Facebook installation includes prints of the stolen faces, a local version of the “Lovely Faces” dating website, media coverage of the project, as well as exchanges between Facebook’s and the artists’ lawyers, and reactions from the public» (Paul [2015]: 715).

La *New Media Art* solleva dunque un problema fondamentale per la tradizione artistica occidentale, che da secoli innerva la riflessione estetica: quello della materialità dell'opera. Se la questione era più volte emersa in passato, in particolare con gli *happenings* (limitandoci al panorama dell'arte contemporanea), nell'interazione con i nuovi media la materialità è uno dei punti cardine dell'operazione artistica, perché subisce due pressioni apparentemente contraddittorie. Da una parte, infatti, coerentemente all'eredità di *Fluxus*

e dell'arte concettuale, la *New Media Art* va verso una smaterializzazione dell'opera, che diventa evento. L'oggetto artistico, cioè, *svapora* completamente nel gesto, senza lasciar alcun residuo materiale che ne garantisca la consistenza. Dall'altra, tuttavia, proprio per la dialettica visibile-invisibile su cui gioca l'operazione di filtraggio dei nuovi media, la *New Media Art* ha la necessità di rendere percepibili, attraverso la materialità, alcuni elementi altrimenti «volatili». Come dichiara in un'intervista lo stesso Cirio, «c'è anche una questione che potremmo definire estetica: come riuscire a traslare un materiale così effimero e virtuale – quello della comunicazione digitale – come tradurlo in una materialità che altrimenti non si riuscirebbe a percepire» (Tinterri [2020]).

Per rispondere a questa esigenza, nella sua ricerca artistica Paolo Cirio si è servito soprattutto della forma del *diagramma di flusso*, un meta-medium che permette di rendere percepibili i flussi di dati e informazioni che costituiscono i mondi digitali. «The flowchart is a conceptual image as well as an image itself with its own form. Visually, the flowchart circumnavigates the pictorial image, becoming the relevant iconographic imagery of the information age. As a genre of visual language, the flowchart enters into the rubric of artistic strategies and mediums, furthering the development of art-making» (Cirio [2019]). Il diagramma di flusso, strumento privilegiato dall'artista per la materializzazione della sua opera, agisce rallentando i processi che accadono in internet e permette quindi di soffermarvicisi, tracciandone i principali svincoli e disegnandone una carta delle zone di operatività. Tuttavia, il diagramma di flusso non è rappresentativo in un senso classico: attraverso le sue linee e le sue divisioni permette di agire criticamente all'interno della comprensione del digitale per contribuire, collettivamente, a plasmarlo. Ancora una volta, in questa scelta stilistica risuona un'eredità riconducibile a *Fluxus*: anche George Maciunas, che nel 1961 coniò proprio il termine «fluxus», scelse di utilizzare le mappe concettuali e i diagrammi di flusso come *medium* privilegiato per veicolare la propria concezione artistica (Bazichelli [2006]: 31).

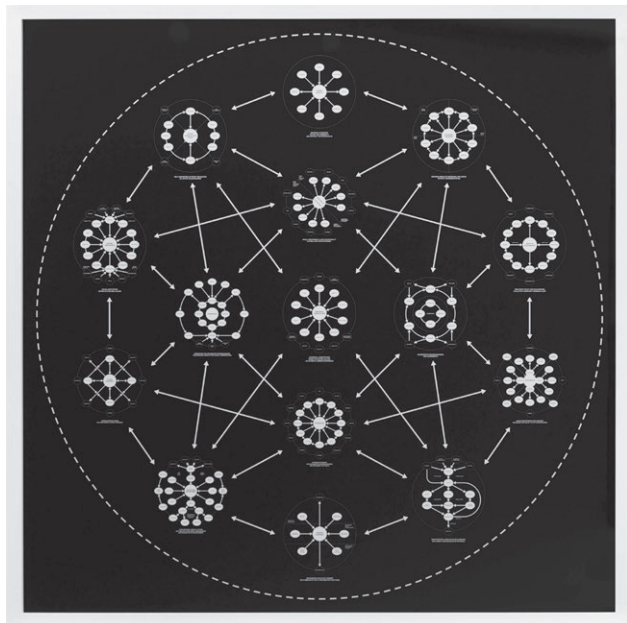


Figura 4. Esempio di diagramma di flusso: Paolo Cirio, *Global direct*, 2014. Photo Nicola Morittu. Courtesy Galleria Giorgio Persano.

6. LA CURA (*ART IS OPEN SOURCE*)

Il diagramma di flusso, così come le altre strategie formali adottate dagli artisti della *New Media Art*, deve quindi riportare in scena la complessità e gli aspetti nascosti del digitale per organizzarli secondo nuovi nessi, nuove narrazioni che mettano i fruitori nelle condizioni di un uso più consapevole e creativo dei nuovi media e delle loro funzioni di personalizzazione.

Si noti che l'operazione artistica non ha tanto la pretesa di arrivare ad una sorta di immediatezza – mettendoci in contatto con i dati *reali* di cui si servono le *filter bubbles*, quanto quella di rendere accessibili i meccanismi genetici attraverso cui una certa mediazione si produce rispetto ad un'altra. Porre il problema in termini di «immediatezza» ci ricondurrebbe infatti all'interno di un'opposizione tra una presunta oggettività del reale e le sue interpretazioni, senza tenere in considerazione il fatto che qualsiasi dinamica percettiva comporta una mediazione – ed è proprio questo elemento ciò che si vuole portare in superficie, mostrandone di volta in volta le specificità. La posta in gio-



Figura 5. Paolo Cirio. Installation view, 2019. Photo Nicola Morittu. Courtesy Galleria Giorgio Persano.

co dell'artista non rientra quindi nel dominio del vero e del falso per cui, ad un filtro erroneo e fuorviante, se ne sostituisce uno veritiero, prima celato. Così facendo, si rimarrebbe all'interno di una logica disvelante, mentre queste pratiche artistiche aspirano a fornire una meta riflessione sui meccanismi di personalizzazione.

Questa scelta è particolarmente azzeccata rispetto ai nuovi media perché, nel caso di questi mezzi di comunicazione, il problema dell'accesso all'informazione non è per lo più legato alla segretezza. Per utilizzare ancora una volta le parole di Cirio, «c'è un eccesso di informazione: non viviamo certo nella censura, ma ciò che era oscurato tramite la mancanza ora è confuso con una strutturazione dell'informazione pilotata» (Bazzichelli [2011]). Con i nuovi media, il problema dell'accesso all'informazione è legato ad un fenomeno recente e che ha un nome specifico: *information overload* – in italiano *eccesso di informazione*. La nostra esperienza online è pervasa di dati e ciò che rende estremamente difficile isolare quelli importanti non è solo l'enorme mole di informazioni o il suo nascondimento, ma spesso anche la sua scarsa qualità. Per questo l'*information overload* è stato descritto come «una degradazione dell'informazione che avviene quando quest'ultima inizia a somigliare al rumore, irrilevante e capace di interferire con la ricezione dei segnali desiderati, o quando è ridondante, banale, non interessante» (Iaconesi, Persico [2016]: 208).

È questa la ragione per cui la pratica artistica non può limitarsi a riportare sulla scena le informazioni oscurate, ma è necessario che fornisca uno strumento interpretativo, una riflessione sulla selezione necessaria, come direbbe Sloterdijk, tra ciò che va ricordato e ciò che può essere dimenticato nella costruzione di un ambiente abitabile (Sloterdijk [2017]).

Un esempio di pratica artistica che si è occupata di questo tema è la performance *La cura* del collettivo romano *Art is Open Source*, formato da Salvatore Iaconesi e Oriana Persico. Con *La cura*, da cui è stato tratto anche un omonimo libro, Salvatore Iaconesi ha fatto della sua diagnosi di cancro al cervello un'occasione per discutere, tra le altre cose, di accesso all'informazione e di partecipazione nelle pratiche di cura – in senso ampio. Iaconesi condivide con Cirio l'appartenenza alla cultura hacker e, come si evince dal nome del collettivo: *Art is Open Source*, uno degli elementi fondamentali di questa eredità è il tema dell'*open source*. Vale a dire, l'idea secondo la quale i meccanismi e i contenuti che formano la nostra esperienza online – ma, analogicamente, anche offline – dovrebbero essere accessibili e modificabili collettivamente.

All'inizio della performance *La cura*, Iaconesi vuole mettere online, rendendo accessibili a tutti, i dati della sua cartella clinica. Ancora una volta, non si tratta di dati censurati: dopo alcune peripezie, Iaconesi entra in possesso della sua cartella in formato digitale. Tuttavia, è la specificità del formato di questi documenti medici che rende di fatto inaccessibile l'informazione. Questo e altri momenti diventano l'occasione per una riflessione artistica sull'idea di *cura* in senso ampio, come pratica di attenzione per gli aspetti, per lo più tecnologici e digitali, che contribuiscono alla creazione degli ambienti che abitiamo. Ancora una volta un tentativo, attraverso l'arte e la riflessione estetica, di plasmare nuovi immaginari per gli attori tecnologici con cui conviviamo, riflettendo sui significati e gli effetti che i filtri digitali hanno nella costruzione dell'esperienza, tenendo a mente che, anche con i nuovi media, «The question of separating signal and noise has fundamental political dimension. Pattern recognition resonates

with the wider question of political recognition» (Steyerl [2017]: 170).

CONCLUSIONI

Le pratiche artistiche che abbiamo chiamato in causa, soffermandoci in particolare sui lavori di Paolo Cirio e sulla performance *La cura* di Salvatore Iaconesi e Oriana Persico, hanno mostrato la capacità dell'arte di dare forma ai nostri immaginari, offrendoci delle occasioni per riflettere su quelli che abitiamo e costruirne di differenti.

In questo momento storico, in cui viviamo a stretto contatto con nuovi attori digitali che influenzano enormemente la nostra esperienza – non soltanto a livello di massa, ma con meccanismi individuali di personalizzazione – questo tipo di occasione risulta urgente e fondamentale. Le *filter bubbles* agiscono infatti secondo meccanismi opachi e con linguaggi, come il codice, che non sono quelli divenuti abitudinari per la percezione umana nella sua storicizzazione. Il modo in cui i nuovi media influenzano la nostra esperienza e la nostra costruzione di mondi passa quindi per lo più inosservata, proponendoci sfere sempre più personalizzate e frammentate, in un momento storico in cui l'impatto dell'uomo sull'ambiente è tutt'altro che trascurabile. Il problema, come abbiamo visto, non è soltanto quello di avere accesso alle informazioni, ma di comprendere le dinamiche che veicolano per potervi interagire: «Even if all data in the internet is globally accessible, in practice the internet leads not to the emergence of a universal public space but to a tribalization of the public. (...) The user finds on the internet only what he or she wants to find» (Quaranta [2019]). La stessa *New Media Art* ha dovuto, ai suoi esordi, affrontare queste difficoltà, rischiando di rimanere intrappolata all'interno dei confini di discipline differenti. Solo recentemente le pratiche artistiche volte ad indagare i nuovi media hanno potuto affermarsi con più stabilità all'interno degli ambienti istituzionalizzati.

L'esperienza della *New Media Art* – intendendo, con questa etichetta, quelle ricerche artistiche

che si sono interrogate sul ruolo dei nuovi media nella costruzione di ambienti abitabili – ci permette non soltanto di comprendere la necessità di un approccio collaborativo ed interdisciplinare al digitale, insistendo sull'importanza dell'accessibilità ai dati e su un consumo consapevole dell'informazione. Al di là del rendere visibili i meccanismi di funzionamento dei nuovi media, con le loro attività di personalizzazione ed estrazione dati, opere come quelle di Paolo Cirio ci ricordano che, nel processo continuo che è la soggettivazione, è necessario pensare un'estetica dell'invisibile, che scaldi il primato del visibile e del cogito, per renderci sensibili alle forze non umane con cui coabitiamo. Per dirla con Rahel Jaeggi, bisogna tenere a mente che ogni modo di concepire il mondo, nelle sue pratiche più o meno intenzionali e nelle istituzioni in cui queste si coagulano, stabilisce «quali siano in generale le opzioni dell'agire possibile» (Jaeggi [2016]: 77). Nel tentativo di andare al di là dell'antropocentrismo è quindi necessario produrre nuove cosmologie, nuove narrazioni che valorizzino gli aspetti e gli effetti dell'abitare sui corpi e lo psichico nella loro interezza ed inseparabilità. Mettendo in luce gli aspetti invisibili del nostro abitare, l'arte, intesa come pratica critica immanente, ha infatti la possibilità di trasformare i mondi estremamente personalizzati della nostra esperienza online con un'operazione di ricosmizzazione, in cui vengano introdotti nuovi modi di connessione tra le esperienze individuali, riflettendo sulle direzioni che ciascuna *filter bubble* ci schiude e indagando le necessità a cui questo immaginario risponde. È in questo senso che, durante l'edizione online di Biennale Tecnologia 2020, Salvatore Iaconesi ha insistito sulla *data meditation* e sugli *slow data* in contrapposizione ai ritmi frenetici dell'industria estrattiva di dati, mostrando la necessità, alla stregua del lavoro di Paolo Cirio, di rallentare i flussi di dati che costruiscono i nostri mondi digitali per comprenderne gli andamenti e migliorarne la qualità, analizzando gli effetti sulla soggettivazione. Per utilizzare ancora una volta le parole di Peter Sloterdijk, «Chi diffonde le notizie deve essere consapevole di contribuire in questo modo a determinare il

clima umano. I nostri stati d'animo vengono prodotti dalle catapulte dell'informazione» (Sloterdijk [2017]: 164).

BIBLIOGRAFIA

- Bazzichelli, T., 2006: *Networking. La rete come arte*, Costa & Nolan, Milano.
- Bazzichelli, T., 2011: *Paolo Cirio. Quando il future diventa arte*, "Digimag" 63.
- Bishop, C., 2012: *Digital Divide: Contemporary Art and New Media*, "Artforum International Magazine" 51 (1), pp. 434-441.
- Bridle, J., 2019: *Nuova Era Oscura*, Nero Editions, Roma.
- Carbone, M., 2016: *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*, Raffaello Cortina, Milano.
- Catricalà, V., 2020: *Oltre il senso, verso il senso*, in Guida, M. (a cura di), *L'arte di Paolo Cirio. Information Critique*, Paolo Cirio Studio, New York, pp. 18-25.
- Cirio, P., 2019: *Flowcharts*, Paolo Cirio Studio, New York.
- Cirio, P., 2020: *L'arte di Paolo Cirio. Information Critique*, Polo Cirio Studio, New York.
- Culkin, J., 1967: *A schoolman's guide to Marshall McLuhan*, "Saturday Review" (18 marzo), pp. 51-53 e 70-72.
- Deleuze, G., 2008: *Francis Bacon. Logica della sensazione*, Quodlibet, Macerata.
- Iaconesi, S., Persico, O., 2016: *La cura*, Codice, Torino.
- Jaeggi, R., 2016: *Forme di vita e capitalismo*, Rosenberg & Sellier, Torino.
- Krauss, R., 2000: *A Voyage in the North Sea. Art in the Post-Medium Condition*, Thames & Hudson Ltd, London.
- Mancuso, M., 2018: *Arte, tecnologia e scienza*, Mimesis, Milano.
- Pariser, E., 2011: *The Filter Bubble. What the Internet is Hiding from You*, The Penguin Press, New York.
- Paul, C., 2015: *Digital Art*, Thames & Hudson Ltd, London.

- Poli, F., Bernardelli, F., 2016: *Mettere in scena l'arte contemporanea*, Johan & Levi, Monza.
- Quaranta, D., 2013: *Beyond New Media Art*, LINK, Brescia.
- Shanken, E.A., 2002: *Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art*, "Leonardo" 35 (4), pp. 433-438.
- Shaviro, S., 2009: *Without Criteria. Kant, Whitehead, Deleuze and the Aesthetics*, The MIT Press, Cambridge.
- Simondon, G., 1964: *L'individu et sa genèse physico-biologique*, PUF, Paris.
- Sloterdijk, P., 2017: *Che cosa è successo nel XX secolo?*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Sterling, B., 2012: *Close-up: Data Mine*, "Artforum International Magazine" 51 (1), New York.
- Steyerl, H., 2017: *Duty Free Art. Art in the Age of Planetary Civil War*, Verso, London.
- Tinterri, A., 2020: *Loophole for All. Intervista a Paolo Cirio*, in *L'arte di Paolo Cirio. Information Critique*, Paolo Cirio Studio, New York.
- Von Uexküll, J., 1920: *Biologia teoretica*, a cura di L. Guidetti, Quodlibet, Macerata, 2015.
- Whitehead, A.N., 1929: *Process and Reality. An Essay in Cosmology*, The Free Press, New York, 1978.

SITOGRAFIA

<https://paolocirio.net/>
<http://la-cura.it/>
<https://www.he-r.it/>