

Smart Mistakes make
fine art: glitch, attivismo,
mutazione, serendipity.



Errori intelligenti, mutazioni, fallimenti, disfunzionalità, discrepanze, incidenti, varianti imprevedute, scoperte occasionali, estetiche dell'errore, scarto dalla massa, fallimenti progettuali, progetti irrealizzati, disastri, sbagli, imperfezioni, disturbi, appropriazioni, effetti collaterali, lapsus e flop.

di Simona Lodi

L'errore racchiude una potenza creativa unica perché rappresenta sempre l'emergere di un problema: in tutte le sue varianti, indica una questione che necessita attenzione e questa attenzione suscita controversie, le controversie generano soluzioni e innovazione. Ecco perché è interessante in questo periodo di emergenze globali occuparsi degli errori.

Così come l'errore genetico ha il ruolo di agente del mutamento e quindi della bio-diversità, l'errore in azione guida la creatività poiché la perfezione non dà possibilità per migliorare, è proprio là dove sia annida la disfunzionalità. In campo artistico e culturale, nella nostra epoca digitale, l'errore mantiene lo stesso ruolo di attivatore di mutamento e di valore. In campo artistico la leggenda narra che la nascita stessa del termine *net.art* (net punto art) nei primi anni Novanta è frutto di una mail illeggibile ricevuta dall'artista **Vuc Ćosić**, dove le uniche lettere comprensibili furono due parole divise da un punto e cioè *net.art*, quindi un errore.

Il *glitch*, cioè l'errore tecnico non prevedibile, è una delle fondamentali proprietà estetiche di internet ed è intrinseco al rapporto tra l'umano e le interfacce digitali.

Gli artisti esponenti simbolo della *net.art* sono il duo **jodi.org**: detriti informatici, errori di programmazione ed incomprensibili schermate,

tutto il loro lavoro ha come tematica centrale quello dell'interpretazione del *glitch*.

Not Found di **JoDi** è un classico pezzo di *net.art* che risale agli anni 90. La pagina iniziale si riferisce a "errore 404 o *Not Found*", che è un codice standard per indicare che il *server* non ha trovato ciò che è stato richiesto. Quando il cursore le trova sullo *status bar* del browser annuncia le tre sezioni linkate: *Unread*, *Reply*, and *Unsent* (Non letti, Rispondi, Inviati): un ambiente di posta elettronica. In ogni pagina c'è uno spazio dove scrivere del testo con un pulsante 'Re-' per rispondere. Come ogni programma di posta l'utente può scrivere un messaggio e inviarlo. Ma il programma di **JoDi** ri-scrive il messaggio nella finestra in alto, senza le vocali, senza le consonanti, oppure come testo nero su sfondo nero: parole gutturali e sibilanti, un residuo informatico incomprensibile, un detrito inutile, uno scarto, un errore.

Il *glitch* è quindi la base dell'estetica della disfunzionalità delle macchine, degli errori di trasmissione, dei bug, delle interferenze, dei disturbi e degli errori di comunicazione. Artisti come **Lia**, **Miguel Carvalhais**, **Dextro** e **Ant Scott** lavorano su questo tema, esplorano l'errore nel rapporto uomo-macchina non come una questione tecnica, ma come un paradigma sociale sulla percezione dell'errore in senso

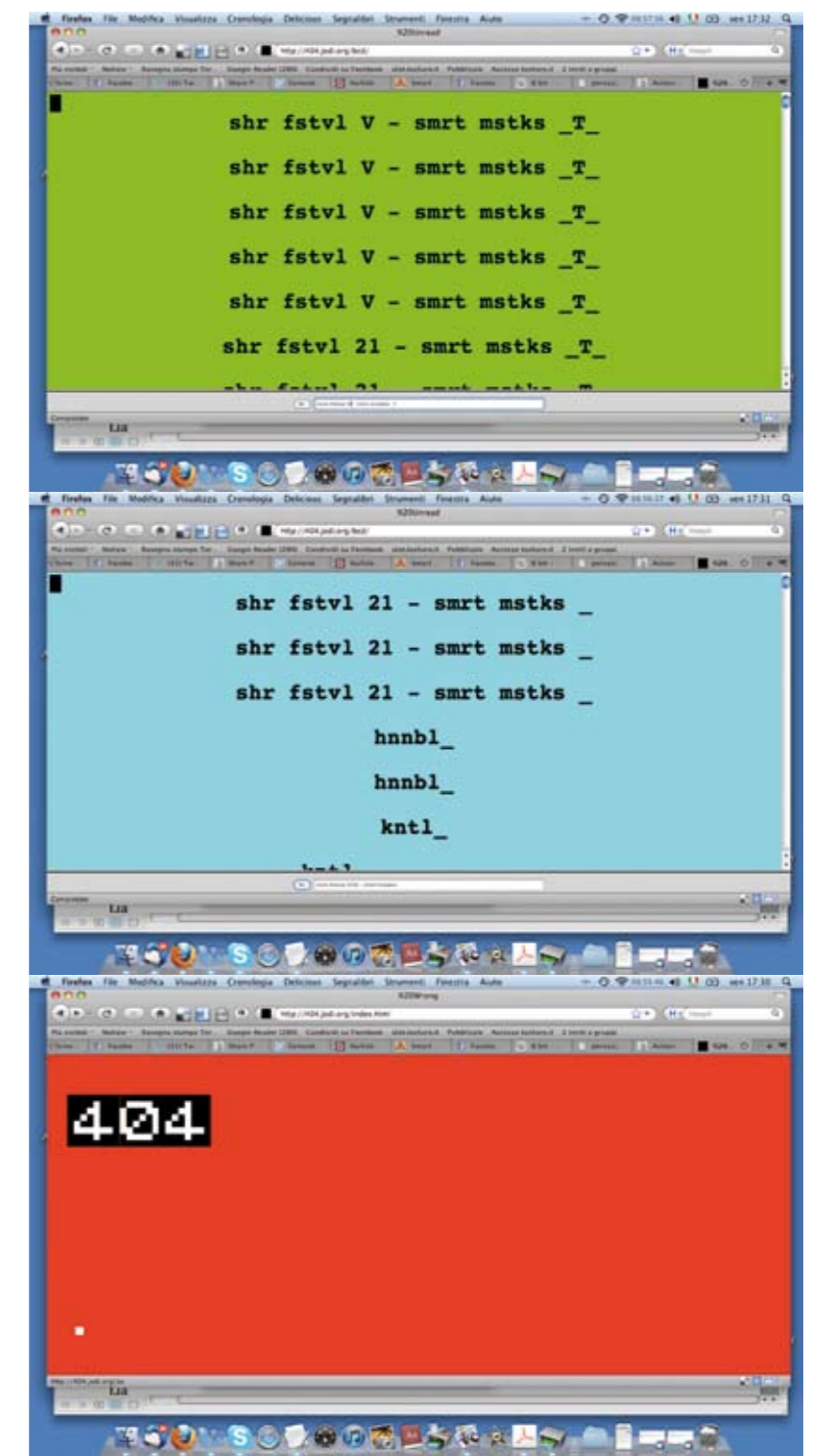
culturale e come possibilità espressiva della *software-art* e dell'*arte generativa*. Le opere *glitch*, cioè che sfruttano un malfunzionamento improvviso e inusuale, sono un'estetizzazione di errori digitali, creati specificatamente dagli artisti per ottenerne una manifestazione visiva e creare un elemento imprevedibile. Con l'*arte glitch* gli artisti attuano un processo di appropriazione dell'errore, che consente di esplorare in senso artistico le qualità intrinseche del software.

Ogni tecnologia possiede degli errori intrinseci, congeniti con la natura della tecnologia.

Rosa Menkman è un artista visiva olandese che si concentra su produzioni visive create da incidenti nell'uso di media digitali (audio e video). Il suo lavoro risulta dall'utilizzo di difetti, compressioni, feedback tecnici e forme di rumore. Anche se molte persone percepiscono questi errori tecnici come esperienze negative, **Rosa Menkman** sottolinea le loro conseguenze positive, crea una forzatura estetica in nuove forme di sintesi concettuale (sinestesia) di opere audio e video.

La processualità dell'arte in epoca digitale e globale ha quindi già in se stessa l'errore come elemento del processo creativo. Un *core dump*, una chiusura inaspettata di un programma informatico, per esempio può diventare il materiale artistico, che il newyorkese **Cory Arcangel** trasforma in video-arte semplicemente convertendo la memoria di un computer in un altro medium, un video scandito temporalmente.

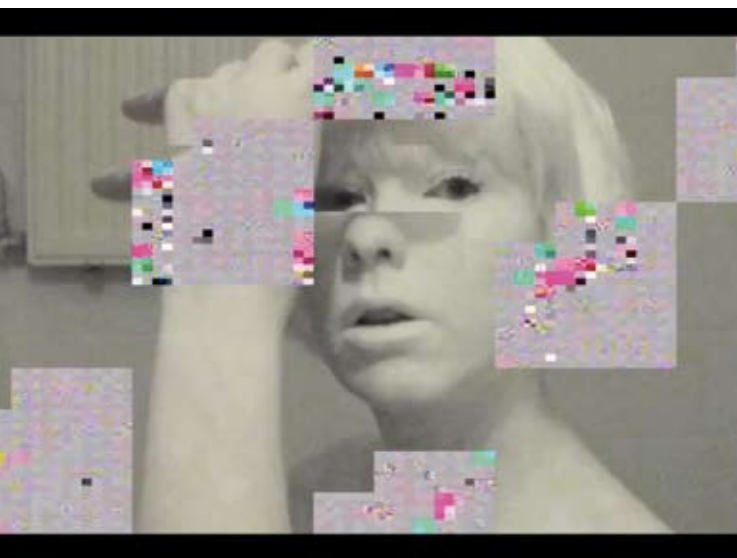
Anche il collettivo **Alterazioni Video** pone criticamente la questione dello scarto estetico, dell'elaborazione amatoriale, della nevrosi da



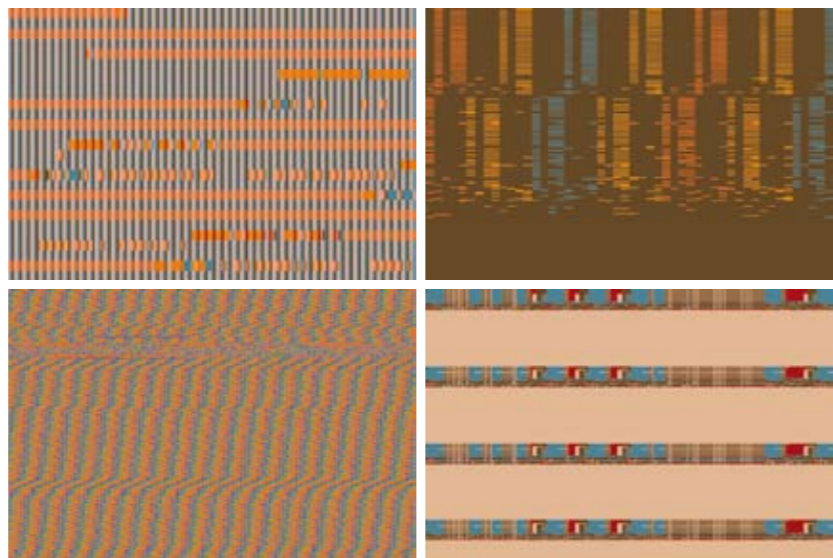
Not Found di JoDi

overload di connessioni e crash di sistemi.

I *Violent Paintings* sono scarti estetici realizzati manipolando immagini trovate in rete da siti amatoriali: accozzaglia di fotografie casalinghe, pornografia, grafica hentai, effetti dozzinali, classici dell'arte. Sono puzzle frutto di innumerevoli manipolazioni avvenute attraverso lo scambio di mano in mano tra i membri del collettivo **Alterazioni Video**, che vivono in paesi diversi. Queste immagini, vogliono disturbare



Rosa Menkman



Ant Scott

chi le osserva, per far provare la stessa esasperazione che si crea nella comunicazione con chat, sistemi voip ed email. Errori tecnici e disfunzionalità nel contatto uomo/macchina ostacolano la possibilità di comunicare e capirsi. Una riflessione su come un overload di connessioni a singhiozzo, fusi orari diversi, crash di sistemi portano ad un'esplosione esteticamente violenta del rapporto tra le persone.

Nullsleep aka **Jeremiah Johnson** interviene su aggeggi di gioco elettronico low tech per appropriarsi e alterare video games, creando da un processo di corruzione dei file un'estetica 8bit, cioè derivata da campionamenti di suoni e immagini di famose console di gioco come il **GameBoy** e il **Nintendo NES**.

I suoi *Data Daries* sono un classico dell' arte *glitch*: dei *core dump* trasformati in arte. Con l'espressione informatica *core dump* s'intende specificamente lo stato registrato della memoria di un programma informatico in un determinato momento, specie quando il programma si è chiuso inaspettatamente: e-mail, testi, immagini sono stipati come dati nella memoria del computer. Il crash del computer ha creato il materiale e l'artista gli ha dato una forma. Poi ha premuto *Play* e la memoria del computer con un ironico click è ora diventata video-arte. **Cory Arcangel** ha qui fatto fare alla sua attitudine hacker un ulteriore passo avanti, trasformando il mondo nascosto della memoria del computer in diario quotidiano.

Sempre nel campo dei video giochi **Alison Maeley**, programmatrice e appassionata di videogame, è particolarmente interessata alla strana relazione tra una ricerca estetica che

sfrutta processi automatici e non controllabili, del tutto imprevedibili con il genere del ritratto. L'errore nel processo creativo non si verifica solo in campo tecnologico, ma anche in campo biologico, dove è chiamato mutazione.

L'idea dell'errore come mutazione bio-artistica in senso post-umano è alla base delle performance di **Stelarc** che di recente si è impiantato un terzo orecchio - *Ear on Arm* - che sarà funzionante, ottenuto con la coltivazione di cellule staminali.

L'artista australiano si interessa di architettura evolutiva del corpo umano e le possibilità di ridisegnarne le potenzialità con impianti ed esoscheletri. Si è sospeso a sistemi di uncini conficcati nella propria carne. Ha messo in scena delle performance con una terza mano, con un braccio virtuale e con un corpo virtuale. Lavori come *Ping Bodye Parasite* mettono alla prova le nozioni di sistemi nervosi esterni, estesi e virtuali collegando il corpo dell'artista a Internet.

Sulle mutazioni delle immagini **Harm van den Dorpel** instaura un rapporto con il vivente, ovvero uno scambio linguistico che crea un flusso dialogico tra ciò che accade sullo schermo del suo computer, internet e la natura reale. Il rapporto con il materiale biologico avviene solo in forma visiva, ma conserva pur sempre le proprie qualità mutanti.

L'errore porta sempre a scoperte inaspettate. La *serendipità* è un neologismo che indica la sensazione di aver trovato qualcosa di piacevole che non si stava cercando. **Serendippo** era l'antico nome persiano dato allo **Sri Lanka**. Questa parola si sta creando un'aura nuova tra i nuovi media.

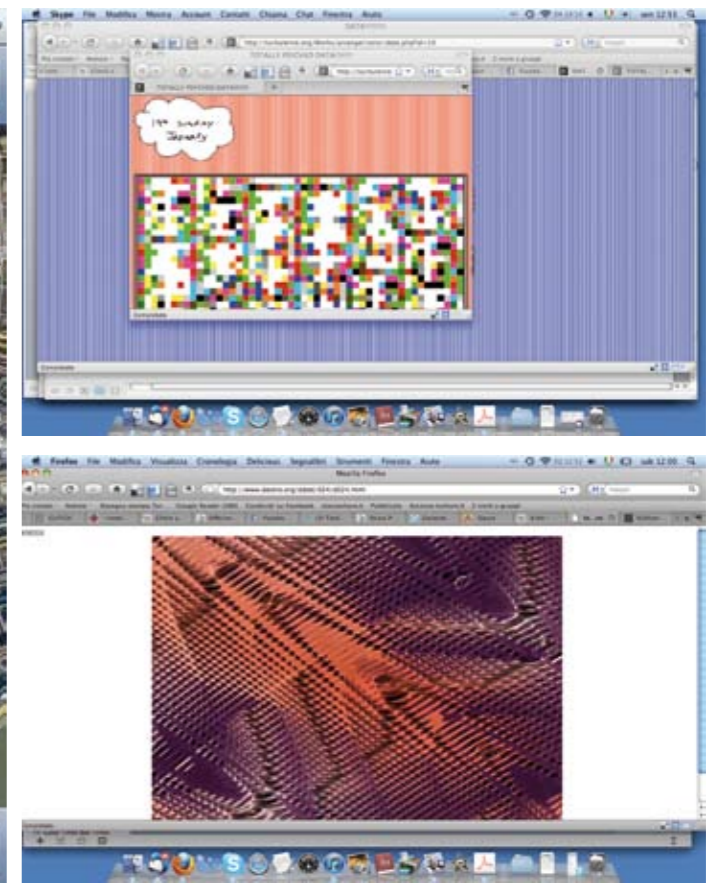


Serendipitor

Per esempio è usata per descrivere gli incontri casuali su *Chat-roulette*. Sapete cosa è? Avete presente una chat? Sapete giocare alla roulette? Unite le due cose e otterrete incontri casuali on line, dove si vede e si parla con una persona sconosciuta. Metteteci poi un duo di artisti *pranker* e attivisti e otterrete un video shock: gente che piange, urla, grida in modo isterico, ride, incita a non fermarsi, una sola persona chiama la polizia.

No Fun è l'ultima performance realizzata come estrema provocazione di **Eva e Franco Mattes**: uno di loro ha simulato il suo suicidio in *Chat-roulette* rimanendo appeso per ore al soffitto. Questa performance è stata vista da centinaia di persone simultaneamente, persone che si sono affidate al caso per comunicare con estranei. Le chat sono state registrate e il video di documentazione è finito su *YouTube*, che l'ha censurato. La serendipità degli incontri fortuiti gioca a volte brutti scherzi.

Anche **Mark Shepard** si è ispirato alla casualità, creando *Serendipitor*: un'applicazione che sfrutta la tecnologia geolocalizzata per analizzare le implicazioni che la pervasività dei mezzi digitali ha sulle vite delle persone. L'errore è anche costruire oggetti che sono fallimenti progettuali, come i veicoli di **Mi-**



Cory Arcangel

Dextro

chele Bazzana dove l'imprevisto prende il sopravvento.

Oggetti e utensili di uso comune, come un trapano o un gommone, sono re-impiegati per nuove e imprevedute funzioni o meglio dis-funzioni. Immaginare un uso nuovo, completamente altro da quello pre-definito, evidenzia uno spirito di ricerca sui congegni dove l'elemento *serendipità* della scoperta occasionale gioca un ruolo determinante. Le forze meccaniche, le situazioni e i capovolgimenti paradossali, gli errori improbabili e le resistenze fisiche sono le caratteristiche peculiari delle installazioni di **Bazzana**. Lo sforzo che le sue macchine compiono per attivarsi è esageratamente sproporzionato, è uno sbaglio di potenza, una disfunzione organica, tanto da invertire, con un effetto straniante, il rapporto d'importanza tra il risultato e il corrispondente errato.

Le sue strutture improbabili sono spinte al limite della resistenza fisica per trascurare, come dice lui stesso, i pareri di chi dice che non può funzionare, che non può stare in piedi, per mandare "fuori giri" cose e persone fino a farle implodere, vedere qual è il loro limite. E il limite tra l'errore, lo sbaglio e il colpo di genio è la soglia da cui farsi ispirare.