

Un tema urgente, come sottolinea Florian Cramer (giovane studioso di letteratura, computing e net art), ma posto in maniera ingannevole: è fuorviante infatti usarlo in senso metaforico, "non ha in sé nulla a che vedere con la legge, l'arte, la vita; può semmai diventare materia per creare delle opere d'arte". Nel corso del convegno questa distinzione almeno è emersa chiaramente, grazie a interventi che del "codice", ovvero del linguaggio artificiale di programmazione dei computer, hanno mostrato le derivazioni storiche (Kittel), le affinità e le differenze che esistono rispetto ai linguaggi puramente iconici quindi privi di grammatica (Cramer), alle lingue naturali o agli utopici tentativi di imporre lingue universali come il Volapuk o l'Esperanto (Findeisen). Accanto ad alcune relazioni del tutto eccentriche (come quella deludente di Howard Rheingold, venuto a promuovere il suo libro sugli smart mobs) e a interessanti considerazioni sui vantaggi che comporterebbe un approccio naturale, generativo, "genetico" nello sviluppo dei software rispetto all'attuale approccio top down (che rischia di diventare presto ingestibile, Bentley), molto spazio è stato dato alla ricerca artistica. Sono gli artisti che in questi anni hanno cercato di mostrare come il software sia inteso oggi sul piano culturale, che ne hanno decodificato e messo a nudo la natura, mostrandone i limiti e rendendolo più accessibile concettualmente e praticamente. Un esempio, tratto dalla mostra "Codedoc" curata da Christiane Paul per il Whitney Museum e presentata a Linz: Bradford Paley ha realizzato un programma che se eseguito mostra se stesso, nonché la sequenza secondo la quale è stato elaborato, la stringa di comandi che in quel momento viene letta ed eseguita dal computer e la presunta progressione nella lettura dell'osservatore. Di interazione con i software è fatta sempre più la nostra quotidianità, comprenderne la natura diventa dunque una necessità. C'è anche chi si sforza di rendere più accessibile la programmazione stessa, come Casey Reas Ben Fry con *Processing*, progetto artistico-didattico online. Tra le rideclinazioni più intriganti del tema, l'esilarante concerto dal vivo per computer solo di Alexei Schulgin (che con 386dx ha riproposto una serie di classici rock interpretati da un sintetizzatore vocale), l'installazione 24! di Aschbauer, Pfaffenbicher e Schreiber che traduce nello spazio fisico visivamente e acusticamente un semplice programma, e *Trash Mirror* 2002 di Daniel Rozin, un grande schermo che invece dei pixel impiega frammenti di oggetti riciclati, e che restituisce in tempo reale la sagoma della nostra immagine (ripresa da una telecamera) attraverso un gioco di chiaroscuri ottenuto muovendo i singoli frammenti.

Venendo alla mostra delle opere selezionate per le Nica d'oro, i premi per l'arte interattiva e per la Rete sono stati assegnati a due progetti che impiegano rispettivamente Gps e Wi-Fi (tecnologie attualmente molto in) e che sono concepiti come giochi sociali: una caccia all'uomo il primo (*Can you see me now?* di Blast Theory e altri), una sorta di caccia al tesoro il secondo (*Noderunner* di Y. Gitman e C.J.G. de Larena). Mentre la sezione dedicata alla Rete è piuttosto ricca (di vari progetti si è già parlato su queste pagine; rinviando al sito [www.aec.at](http://www.aec.at)), la mostra dedicata alle installazioni interattive è risultata nel complesso piuttosto deludente. Meritano però d'essere segnalati almeno *Deep Walls* di Scott Snibbe (uno schermo passando davanti al quale la nostra ombra in movimento viene catturata e riproposta in piccoli loop accanto ad altre 11); *Block Jam* di H. Newton-Dunn, H. Nakano, J. Gibson e R. Kuwakubo