

You Tube: L'accidente eidomatico

modalità progettuali e paradigmi visuali del web 2.0

Il fenomeno You Tube è letteralmente il punto di crisi di una serie di processi legati alla messa in-forma dello sguardo così come di una serie di dinamiche progettuali già ampiamente ibridatesi al confronto con la fase di sviluppo delle interfacce denominata **web 2.0**.

Se prendiamo in considerazione infatti una delle scansioni del lavoro per fasi tra le più ricorrenti e riconosciute nella metodologia della progettazione mirata al web, quella cioè che riassume nella scansione in sette fasi successive procedure e competenze che intervengono nella progettazione di un sito web¹:

requirements - concept - design - prototyping - development - publishing - gardening

risulterà perfino intuitiva la comprensione della necessità delle forzature che questo sistema interpretativo subisce all'atto dell'aderenza al modello del web 2.0.

Con la possibilità di innestare inserire contenuti di tipo multimediale da parte degli utenti è il modello stesso del sito a subire delle variazioni legate allo scambio dialettico tra la tipologia dei contenuti ed il proprio **concept**, o, ancora tra l'estetica che molti video perpetrano ed il **design** del sito.

Questo momento di feedback è pertanto presente in tutte le fasi del circuito.

Il fatto ad esempio che il portale You Tube sia divenuto, almeno per quel che riguarda l'Italia, il mezzo di rappresentazione di un "osceno specifico" come quello della scuola pubblica, nel suo essere "reale", probabilmente aderisce a dinamiche sociali molto più estese di quelle che il progettista avesse potuto disegnare ed incasellare con la funzione di **concept**².

Occorrerà, parimenti con quello che è accaduto negli universi della comunicazione prima³ e del marketing poi abbandonare qualsiasi ipotesi ermeneutica dei processi che sia scandita secondo una forma lineare.

¹ Letizia Bollani, Metodologie di progetto, in: [Anceschi](#), Botta; [Garito](#), 2006, p.271

² Per dirla con le parole del filosofo Slavoj **Zizek**: "Diversamente dal secolo XIX dei progetti e degli ideali, utopistici o "scientifici", programmi sul futuro, il secolo XX ha aspirato a raggiungere la cosa in sé. L'esperienza essenziale che definisce il XX secolo è stata l'esperienza diretta del Reale in quanto opposto alla realtà sociale quotidiana, il Reale nella sua estrema violenza come prezzo da pagare per poter asportare gli strati fuorvianti che ricoprono la realtà." Zizek, 2002, p. 11

Questo, e non c'è censura che tenga, ha intercettato tra l'altro You Tube, quando fornisce il palcoscenico mediale alle violenze di gruppo, agli atti di bullismo, alle oscenità da *snuff movie*, alla pornografia due camere e cucina, tutte derivate estreme della rappresentazione che, proprio in quanto tali, non sarebbero però percepite come reale senza un supporto di rappresentazione: "L'autentica mania del XX secolo di penetrare la Cosa Reale attraverso la ragnatela delle apparenze che costituiscono la nostra realtà culmina quindi nel brivido del Reale come l'"effetto insuperabile", ricercato dagli effetti speciali computerizzati, attraverso la Tv verità e i porno amatoriali, fino agli *snuff movies*. Questi ultimi, che trasmettono la "cosa vera", sono forse la verità definitiva della realtà virtuale." Zizek, 2002 pp. 16-17

³ Parliamo del la graduale dismissione del modello cibernetico di Shannon e Weaver come modello standard della comunicazione in favore una serie di modelli comunicativi meno unidirezionali e contenenti un numero maggiore di variabili.



Nel panorama delle merci immateriali e della cultura visiva contemporanea il design in particolare diviene necessariamente attività complessa di gestione, coordinazione dei flussi di informazioni e di segni che al contempo si sprigionano e convergono a partire dall'artefatto.

Sarà posta perciò attenzione sulla definizione della grammatica interna alla progettazione di tale tipologia di artefatti, individuando alcune delle logiche trasversali che permettono di interrelare tra loro frammenti video sullo spazio-tempo dello schermo.

L'oggetto-web di You Tube, il video-frammento messo in rete dagli utenti, preso in questo gioco inesauribile di rimandi e di collegamenti, sempre più distante da una prospettiva essenzialista, diventa una sorta di soggetto dialogante che non costituisce più l'ultimo anello di una catena monodirezionale (ideazione – produzione – distribuzione - consumo), ma piuttosto elemento intermedio di una serie di circuiti di feedback in cui il momento della produzione e quello del consumo non sono più così distanti.

In questa prospettiva diviene fondamentale risalire al concetto di composizione, a quel momento progettuale in cui viene tracciata una cartografia a partire da una moltitudine di dati caotici che vanno poi a strutturarsi in una forma di visualizzazione o in altra materia espressiva.

Lo slittamento dalla logica dell'editing lineare a quella della composizione porta all'emersione di un particolare tipo di oggetto mediale, dotato di una sua propria logica, una composizione e stratificazione interne, una temporalità e dei ritmi specifici.

Va pertanto riconosciuto al video-frammento un proprio valore processuale, dinamico e intersoggettivo, che inizia a costituirsi già prima della sua stessa concezione e ideazione sotto forma di influssi culturali, mediali e immaginari, fino ad innestarsi, nel momento del consumo e oltre, in circuiti soggettivi di esperienze e di vita che lo ridefiniranno ulteriormente con nuovi ed inaspettati significati affettivi, funzionali, sociali. Rappresentati in ambiente Web 2.0 ad esempio dai link tra video e video, da commenti ai video, dalla creazione di comunità on line.

L'esistenza di You Tube è inoltre un' ulteriore spallata alla nozione di autore così come quella di opera, intesa come un artefatto iconograficamente e narrativamente unitario ed autopoietico, aprendo d'altro canto la strada alla visione dell'oggetto video come processo estetico-relazionale da attivare nelle forme più disparate e con i mezzi più vari.

Tutto il video contemporaneo ha infatti forma fluida. Si configura come elemento continuamente modulabile e modellabile. L'immagine video, infatti, essendo, primo medium tra tutti ad emanciparsi da strategie di decodifica del segnale su dimensioni esterne ad essa, un flusso di energia costituito di luce in movimento, non necessita di supporti di registrazione, né di produzione stabili per essere visibile.

Il che ne dimostra il suo essere realtà sempre in movimento. Essendo infatti segnali digitali codificati essi possono venire modificati costantemente dal ricevente, il quale ne consente una continua riconfigurazione di modalità simboliche ed argini di

fruizione, così come delle modalità prossemiche ed espressive di ogni singolo artefatto video.

L'immagine elettronica dinamica va quindi detessuta dall'interno dell'indistinta matrice visuale rappresentata dal testo lineare, a risentire di ciò sono chiaramente, a loro volta, le nozioni di arte e creatività.

Sarebbe meglio a tal proposito introdurre la nozione evidenziata da Artur **Danto** di *fine dell'arte*, intesa come una *technè* che è linguaggio comune di una *koinè digitale*, e che nei confronti di questa assolve ad una neo-funzionalità di matrice simbolica⁴.

Danto crede che l'idea della *fine dell'arte* si possa definire anche come fine della narrativa, cioè la fine della presenza, all'interno dell'arte, di una struttura narrativa precisa, identificata dallo studioso americano come la spia di una ascensione dell'arte verso una forma di autocoscienza sempre maggiore.

E' inoltre opinione diffusa, almeno in campo artistico, che un autore si definisca per il fatto di produrre un oggetto con una data intenzione.

A trionfare invece su You Tube è l'**accidente eidomatico**, il successo planetario di una serie di video-frammenti che non avrebbero altra "intenzionalità" se non quella della pubblicazione senza filtro estetico che You Tube consente. Frammenti molto spesso derivanti da altri universi di genesi immaginale, non a finalità estetica, come la medicina.

In questo senso vanno letti le innumerevoli sequenze di tac, risonanze magnetiche, gastroscopie, rettoscopie o affini, o, per un altro versante quello dei contachilometri impazziti durante le corse automobilistiche, gli esempi in questo senso possono essere innumerevoli.

Ma **Danto** vede in quest'operazione anche un altro tipo di rapporto, quello del "trasbordo" fra arte applicata ed arte pura, laddove Warhol opera questo attraversamento di frontiera fra arte alta (*high*) e triviale (*low*) utilizzando un'immagine (la grafica della scatola Brillo) che era stata progettata da un operatore culturale che si era lanciato nell'arte commerciale e dove veniva pagato a ore per quello che produceva.

In You Tube anche quest'ultimo argine hegeliano è saltato: non c'è gerarchia che possa infatti definire come *high* o *low* una determinata visione. Vi è solo la comunità sterminata dei vedenti: una sublime video-arte di Bill Viola ed una *fellatio* in discoteca su You Tube sono appiattite in una *reductio ad unum* allo stesso statuto estetico.

⁴ Dalle parole di R. Debray: "Se gli antichi non separavano belle arti e tecniche, è perché appiattivano le prime sulle seconde." e ancora: "Se l'opera d'arte potesse esistere, avrebbe, almeno per Platone, uno statuto inferiore all'oggetto tecnico". Con queste parole dello studioso dell'immagine Regis Debray si comprende come You Tube possa essere letto come un'esperienza di riscoperta di una dimensione estetica comunitaria e partecipata, come nella *koinè* della polis greca.

Debray, 1999, pagg. 144-145

Con un passo ancora ulteriore verso l'ispezione all'interno delle dinamiche dell'artefatto, è possibile, aderendo alla categorizzazione di Giovanni **Anceschi**, prendere in esame quali sono le metodologie del progetto, le coreografie attraverso le quali giostrare tutti gli elementi presi in considerazione sin d'ora, che sono: *istanze, notazioni, semilavorati*.⁵

Per semilavorati, in particolare, si intendono gli elementi modulari che formano l'artefatto combinatorio del web. Buona parte degli artefatti multimediali sono basati su elementi precedentemente elaborati. You Tube è evidentemente uno di questi.

Ciò implica un elevatissimo grado di partecipazione del fruitore delle interfacce web, fino alla completa coincidenza di competenze ed operazioni richieste al fruitore ad al progettista di artefatti per il web. La figura di fruitore che si viene a delineare in questo quadro è quella di una sorta di *bricoleur dell' ipertesto*.

Dunque lo spazio navigabile è uno specchio in cui si riflette, almeno in parte, la soggettività dell'utente; l'altra parte è, per forza di cose, di carattere intersoggettivo. Questa soggettività così marcata trova il suo culmine nei vuoti aperti nell'iperteso.

Perciò, se è vero che il lettore diventa coautore dell'opera, lo è nella misura in cui, grazie all'interazione resa possibile dal web 2.0, ogni fruitore dell'opera ipermediale può scegliere, secondo i propri ritmi e i propri interessi, gli elementi da visualizzare o i percorsi da seguire, determinando l'inizio e la fine dell'artefatto e generando così un output personalizzato.

Siamo di fronte alla volontaria frammentazione di aggregati propri di altre forme audio-visuali per estrarne materiali.

L'industria culturale del passato in tutte le sue pieghe è un deposito di materiali del quale si rende ineluttabile la frammentazione. Solo frammentando ciò che è già stato fatto se ne annulla l'effetto; solo rendendo autonomo il frammento rispetto ai precedenti interi l'operazione è possibile. Il frammento diventa così un materiale de-archeologizzato.

L'antichità ritorna in maniera postmoderna, attraverso il recupero episodico ed effimero di schegge del passato del tutto sconnesse da ogni totalità. Gli Antichi avevano della cultura classica una visione organica, la consideravano paradigmatica nel suo complesso, sul piano artistico come su quello politico, sul piano linguistico come su quello filosofico⁶. Noi, invece, celebriamo qualche frammento del passato del tutto avulso dal suo contesto storico e culturale. La postmodernità infatti rifiuta la sintesi e la narrazione storica, preferendo la citazione, il montaggio o il collage di brandelli culturali isolati e sospesi nel vasto universo dell'intrattenimento contemporaneo.

Il monumentale videoscape reso disponibile da You Tube può oggi identificarsi come un *generatore di attività*, la "terminazione temporanea di una rete di elementi interconnessi", e la creazione contemporanea come uno sport collettivo, i cui strumenti sono la riappropriazione culturale, la pirateria, il riciclaggio, il *détournement* e il campionamento, il montaggio e il doppiaggio, e le cui forme sono il mercato, la

⁵ G. Anceschi, La Mappa del Design On line. In [Anceschi](#), Botta; [Garito](#), 2006, p. 31

⁶ Marc Fumaroli, antichi e postmoderni, la repubblica, 7 nov. 2003

sceneggiatura e l'archivio.

Il termine *Postproduzione* diventa cruciale: in realtà è un termine tecnico preso a prestito dal linguaggio audiovisivo, e usato per descrivere un'arte, quella degli ultimi vent'anni, che si serve, come materia prima, di materiale culturale preesistente, proveniente tanto dalle opere di altri artisti quanto dal mondo della comunicazione e dal sistema dei media; in cui la figura dell'artista si rimodella su quelle del deejay e del programmatore, e mutua dalla nuova cultura delle reti nuove modalità di produzione di senso⁷.

E' quello che accade per quanto concerne il fenomeno della parodia generalizzata che su You Tube ha preso piede: comuni utenti o gruppi di utenti che fanno dello scimmiettare a diversi livelli di elaborazione e cura i personaggi di fiction planetarie o spot di successo una forma espressiva relazionale. Non mi sembra perciò possibile ancora parlare di nuove modalità di messa in forma dello sguardo o di una nuova forma di visualità, inquanto vengono soprattutto copiate matrici forti dell'immagine contemporanea, ma senz'altro di un punto di crisi dello sguardo contemporaneo, uno sguardo che cerca nel massimo grado di rappresentazione una forma visuale in grado di incanalare quello che Alain **Baidou** ha identificato come il tratto distintivo del xx secolo, la "passione per il Reale"⁸. All'interno di questa dialettica tra realtà e rappresentazione che sembra voler appagare il desiderio di Reale allargando il ventaglio della rappresentazione, You Tube ci sembra il principale tavolo su cui si sta svolgendo questo estenuante negoziato.

Sempre con le parole di Giovanni **Anceschi**, il designer, nel momento del contatto coll'immagine elettronica, assume le caratteristiche di un *Dj del multimedia*, che fa dell'attività selettiva la propria principale modalità compositiva⁹.

Pasquale Napolitano

⁷ cfr. Nicolas Bourriaud, 2004

⁸ "La Realtà Virtuale viene vissuta come realtà senza esserlo. Quel che tuttavia ci attende alla fine di questo processo di virtualizzazione è che comincia a percepire la stessa "realtà reale" come un'entità virtuale."

Zizek, 2002, p. 15

⁹ "Il design del new media può essere considerato allora una *messa in scena eidomatica* che ci pone davanti al ruolo del designer rispetto alla messa in scena in un new media cioè al concetto stesso di regista. La regista multimodale è approccio al progetto e al design delle interfacce che vede il progettista come regista, coordinatore della messa in scena, autore dei vari elementi della messa in scena, esattamente come avviene in cinematografia. Il regista/designer opera sulle modalità di comunicazione che nel sistema informatico gli sono messe a disposizione: un ambiente multimodale, che gli permette di gestire contemporaneamente più canali di comunicazione." Letizia Bollini, *Registica Multimodale*, in: [Anceschi](#), Botta; [Garito](#), 2006, p. 289

Bibliografia:

- **Abruzzese, Anceschi, Piromallo et al**, *Videoculture di Fine Secolo*, Liguori, Napoli, 1989
- **Giovanni Anceschi**, *L'oggetto della Rappresentazione*, Etas, Milano, 2002.
- **Giovanni Anceschi, Massimo Botta, Giovanna Garrito**, *L'ambiente dell'apprendimento. Web design e processi cognitivi*, McGraw Hill, 2006
- **Massimo Botta**, *Design dell'informazione. Tassonomie per la progettazione di sistemi grafici auto-nomatici*, Artimedia, Trento, 2006
- **Nicolas Bourraud**, Postproduction. *Come l'arte riprogramma il mondo*. Postmedia Books, Milano, 2004
- **Edmond Couchot – Norbert Hillaire**, *L'art Numerique, Comment la technologie vient au monde de l'art*, Flammarion, Parigi, 2003
- **Arthur C. Danto**, *The Transfiguration of the Commonplace: A Philosophy of Art*, Lybrary of Congress, Canada, 1981
- **Arthur C. Danto**, *After The End of The Art*, Princeton University Press, 1997
- **Régis Debray**, *Vita e Morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in occidente*, Il Castoro, Milano, 1999
- **Stefano Perna**, *Design+Informazione*, in Guelfo Tozzi, *Oggetti e Processi del Design*, Plectica, Salerno, 2007
- **Slavoj Zizek**, *Benvenuti nel deserto del reale. Cinque saggi sull'11 settembre e date simili*, Meltemi, Roma, 2002