

RFID SHOW: ARTE TELEMATICA E NET ART

Una selezione di opere e schede di artisti su Wikiartpedia

Dal 1 aprile al 31 maggio 2011

Inaugurazione: Venerdì 1 aprile - ore 16.00

nello spazio **RFID GALLERY** presso la Biblioteca dell'Accademia di Belle Arti
Via Roma 1, Carrara, Tel. 0585-71658

Un progetto a cura del
Prof. Tommaso Tozzi

realizzato da alcuni degli studenti del corso di Net Art a.a. 2009-2010:
Antonino Cartisano, Giovanni Falzone, Giuseppe Palmeri, Andrea Piras, Alessandro Simeti

RFID GALLERY è un progetto che sarà tenuto in modo permanente nella Biblioteca dell'Accademia di Belle Arti di Carrara. La postazione dà la possibilità di far interagire gli oggetti più svariati (a cui sono applicati degli rfid) con il sito Wikiartpedia (o eventuali altri siti). Tommaso Tozzi coordina la possibilità per docenti e studenti dell'Accademia, o per eventuali progetti esterni, di fare attraverso tale postazione fisse presentazioni e mostre con una doppia valenza reale/virtuale.

L'**RFID GALLERY** si inaugura con la mostra **RFID SHOW: ARTE TELEMATICA E NET ART** in cui un oggetto fisico, un vecchio raccoglitore di schede da catalogo di biblioteca, darà l'accesso alla consultazione di schede e opere di artisti su Wikiartpedia.

RFID SHOW: ARTE TELEMATICA E NET ART è una mostra in cui un oggetto fisico, un vecchio raccoglitore di schede da catalogo di biblioteca, fornisce tramite la tecnologia **RFID** l'accesso alla consultazione di schede e opere di artisti di Arte Telematica e Net Art presenti sul sito *Wikiartpedia – La Libera Enciclopedia dell'Arte e le Culture delle Reti Telematiche* (www.wikiartpedia.org).

Elenco dei 20 artisti selezionati nella mostra:

®Tmark, Adrian Robert, Ascott Roy, Bartlett Bill, Broeckmann Andreas, Bureau of Inverse Technology, Chaos Computer Club, Cramer Florian, Critical Art Ensemble, Decoder, Forest Fred, Galloway Kit e Rabinowitz Sherrie, I/O/D, Jodi, Kac Eduard, Shulgin Alexei, Sollfrank Cornelia, Tribe Mark, Van Der Crujisen Walter, Vuk Cosic.

Elenco delle 20 opere selezionate nella mostra:

Art Com Electronic Network, Autoillustrator, Biennale.py, Carnivore, Digital Hijack, Hacker art BBS, Hascii Cam, Hearsay, Indymedia, Irrational.org, Luther Blissett, Mikro, My boyfriend came back from the war, Netstrike, Nettime, Neural, Seven Thoughts, The File Room, The Thing, Vopos.

Per informazioni:

Prof. Tommaso Tozzi – tommaso.tozzi@unifi.it
RFID GALLERY è un'iniziativa patrocinata da:

	UCAN <i>Centro di Ricerche e Documentazione sull'Arte e le Culture delle Reti</i> <i>Diretto da Tommaso Tozzi</i> Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte Accademia di Belle Arti di Carrara (sede distaccata) Via Michelangelo Buonarroti 1, Carrara, Italy - Tel. 0585-777056
---	---

Hacker Art BBS Remediation

Il progetto di Tommaso Tozzi e Maurizio Lucchini si propone di trasferire alcuni backup di messaggi inseriti dal 1990 all'interno della BBS **Hacker Art** in una nuova interfaccia che funzioni sul web con le attuali tecnologie di rete, mantenendo allo stesso tempo la grafica e le caratteristiche di uso dell'originaria interfaccia della BBS **Hacker Art**.

A tale aspetto di rimediazione della tecnologia della vecchia BBS nella nuova tecnologia di rete, si ipotizza di aggiungere esclusivamente la possibilità per l'utente di scegliere come "home page" della BBS non quella di **Hacker Art BBS** ma quella di una delle altre BBS collegate originariamente al circuito **Cybernet** di cui **Hacker Art BBS** fu uno dei quattro nodi fondatori nel 1993.

Sito www.voxrerum.it

Il sito "*Vox Rerum - La Voce delle Cose*" (www.voxrerum.it) nasce in Italia da un'idea di Tommaso Tozzi per dare la possibilità a chiunque di **condividere** la memoria di cose o oggetti cui si è affezionati, o semplicemente interessati, attraverso il sistema dei **QR Code**¹ e degli **rfid**.

La proposta è quella di creare all'interno di "*Vox Rerum*" la pagina dell'oggetto prescelto, ed in seguito utilizzare la pagina "*Creare un QR Code*" per realizzarsi un **QR Code** da incollare o appendere all'oggetto stesso.

In questo modo chiunque, mentre sta guardando l'oggetto reale, potrà, attraverso uno smartphone, fotografare il **QR Code** dell'oggetto e ricevere automaticamente sul proprio smartphone la visione della pagina inserita sul sito "*Vox Rerum*".

L'ipotesi è che chiunque in seguito, parenti, amici o discendenti, possano contribuire ad alimentare la memoria di tale oggetto, aggiungendo tracce di memoria sulla pagina del sito con testi, immagini, video e suoni.

Ogni oggetto avrà dunque una doppia entità: quella reale e quella virtuale su "*Vox Rerum*".

L'entità reale potrà essere un bene comune o un bene privato, ma la sua memoria virtuale, depositata su "*Vox Rerum*" sarà un bene condiviso.

Progetto e sito **QR**Cube

QRCube è un progetto di Tommaso Tozzi.

I **QR**Cube sono oggetti poliedrici (il primo è stato un cubo), realizzati in materiali vari (il primo è stato realizzato in marmo), che hanno la caratteristica di contenere stampato o inciso su ogni faccia del poliedro un *QR*Code che rimanda a una pagina web.

I **QR**Cube possono contenere anche (o in alternativa ai QRCode) degli RFID in grado anch'essi di puntare a delle pagine web o in grado di far dialogare l'oggetto con tecnologie digitali mobili o fisse e, eventualmente, attraverso di esse con altri oggetti fisici.

Il sito "www.qrcube.it" viene realizzato per contenere la parte virtuale degli oggetti fisici "**QR**Cube".

Partendo da tali presupposti, la realizzazione dei **QR**Cube ha una molteplicità di utilizzi e funzioni.

¹ Un QR Code è una tipologia di codice a barre di forma quadrata, composto da un insieme di quadrati e linee nere su fondo bianco, che se fotografato con un cellulare di nuova generazione (uno dei tanti modelli di smartphone oggi in commercio) dà come risultato di tale azione l'immediato collegamento dello smartphone a un sito web predefinito dal QR Code stesso.

Progetto QRCube Gallery

QRCube Gallery è una galleria DIY (fai da te) le cui mostre sono facilmente realizzate da tutti.

Ognuno dunque realizzi il proprio cubo con la propria mostra (volendo si può anche costruirseli in cartoncino seguendo le istruzioni all'indirizzo:

http://www.voxrerum.it/index.php?title=QR_Cube_DIY

Ognuno esponga i propri lavori in un cubetto di 5 cm e li rivenda su ebay come mostra/opera d'arte.

Ognuno crei QRCube con mostre in cui propone i propri eroi, vi crei intorno una strategia mediatica di promozione, ne celebri l'evento, ecc.

Non è un'idea nuova.

Il museo, micro/museo fai da te è stato realizzato in migliaia di versioni differenti almeno dagli anni Sessanta ad oggi.

Fluxus e la mail art ne hanno fortemente promosso la possibilità.

I siti internet permettono dagli anni Novanta di farsi la propria galleria fai da te online a chiunque in modo rapido.

Il QRCube Gallery vuole dunque essere una delle tante proposte in questa antica e millenaria tradizione della condivisione e del comunitarismo, cercando di individuare una nuova possibilità nell'unire l'oggetto materiale dello spazio fisico della mostra (il cubetto di marmo, cartoncino, plastica o altri materiali) agli strumenti immateriali delle nuove tecnologie di comunicazione.

QRCUBE GALLERY #1

QRCube gallery #1 è un cubo di marmo di Carrara di lato 5 cm che contiene una mostra personale di Tommaso Tozzi.

Nelle sei facce vi sono dei *QR Code* che rimandano a una selezione dei seguenti sei lavori di Tommaso Tozzi:

Rebel! Virus (1989)

http://www.tommasotozzi.it/index.php?title=Rebel!_Virus_%281989%29

Hacker Art BBS (1990)

http://www.tommasotozzi.it/index.php?title=Hacker_Art_BBS_%281990%29

CD-ROM e Libro Happening Digitali Interattivi (1992)

http://www.tommasotozzi.it/index.php?title=Happening_digitali_interattivi_%281992%29

Netstrike (1995)

http://www.tommasotozzi.it/index.php?title=Netstrike_%281995%29

Wikiartpedia (2004)

http://www.tommasotozzi.it/index.php?title=Wikiartpedia_%282004%29

Biennio Specialistico in Net Art e Culture Digitali (2003/2007)

http://www.tommasotozzi.it/index.php?title=Biennio_Specialistico_in_Net_Art_e_Culture_Digitali_%282007%29

QR CUBE GALLERY #2

QR Cube gallery #2 è un cubo di marmo di Carrara di lato 5 cm che contiene una mostra dal titolo *AHA (Anonymous Heroic Artistry)*, a cura di Tommaso Tozzi, creata come omaggio all'AHAcktitude '11 e alla lista AHA.

Nelle sei facce vi sono dei *QR Code* che rimandano a una selezione delle seguenti sei opere d'arte:

- 1) La prima faccia è dedicata ad un ingegnere della IBM il cui nome ci risulta sconosciuto che aiuta Nanni Balestrini nel 1961 a realizzare *Tape Mark I* il primo esempio di *computer poetry* italiana realizzato su computer IBM.
- 2) La seconda faccia è dedicata al tecnico della Olivetti F. Zulian che aiuta Pietro Grossi nel 1967 a realizzare il primo esempio di computer music italiano: il *Capriccio n. 5* di Paganini eseguito su computer Olivetti.
- 3) La terza faccia è dedicata a mio padre Roberto Tozzi. Mio padre amava disegnare (aveva imparato da sua nonna che era stata allieva di Giovanni Fattori all'Accademia di Belle Arti di Firenze), suonare al pianoforte, scrivere poesie e fare fotografie, ma non ha mai fatto una mostra poiché la sua arte la sviluppava nel suo mestiere di ingegnere che praticava dodici ore al giorno (tra gli anni Settanta e gli anni Ottanta è stato Direttore della *SIP*, oggi TELECOM, prima di Firenze, poi di Roma, ed in seguito della Toscana, delle Marche e dell'Umbria, guidandone la conversione dalle centrali tradizionali alle nuove con tecnologia digitale ed introducendo la prima apparizione delle fibre ottiche). Era un ingegnere della *SIP* a capo di un settore tecnico dell'Agenzia di Firenze quando nel 1966 l'alluvione colpisce Firenze. Nella notte, mentre l'acqua dell'Arno arrivò a un gradino di pochi centimetri da casa nostra, mio padre raggiunse a suo rischio e pericolo la sede della *SIP* con mezzi di fortuna (dato che le vie intorno erano completamente allagate) che distava alcune centinaia di metri da casa nostra e aiutò a far ripristinare le comunicazioni telefoniche che servirono a coordinare i soccorsi nella città. Negli anni Quaranta e Cinquanta era un volontario della *Misericordia di Firenze* e partecipò al gruppo di *San Procolo*, diretto dal Sindaco di Firenze La Pira, aiutando i poveri e dando loro cibo e altro. Nessuno riconosce come storie d'arte queste storie. Storie di fatti quotidiani, di impegno nel proprio lavoro o nel tempo libero per migliorare la società, ma io ritengo che questo tipo di atti siano al centro delle trasformazioni artistiche e sociali e dunque vadano riconosciute come opere d'arte.
- 4) La quarta faccia è dedicata al *Community Memory Project* realizzato dal gruppo Resource One nel 1971. È uno dei primi esempi di telematica comunitaria realizzata da una serie di soggetti tra cui Pam Hart (che nel 1969 realizza il primo esempio di hacktivism contro la battaglia in Cambogia), Lee Felsestein (uno scienziato americano con attitudini di sinistra che gli precludono una più brillante carriera accademica e che realizza negli anni Settanta uno dei primi computer portatili) e soprattutto molti altri del gruppo che rimangono anonimi e di cui nessuno parla.
- 5) La quinta faccia è dedicata alla *People Computer Company*, e a tutta gli hackers rimasti più o meno anonimi che partecipavano alle riunioni nel 1975 dell'*Homebrew Computer Club* insieme ai ben noti Bill Gates e Steven Jobs. Quei personaggi cioè che, restando nell'anonimato, hanno favorito la nascita dei personal computer attraverso le loro discussioni e produzioni. Tutto ciò per puro spirito di cooperazione e fratellanza utopica, fornendo idee e contributi su cui altri hanno costruito la loro fortuna. Tali soggetti hanno partecipato a creare un'opera d'arte che è la trasformazione sociale ed economica che oggi è sotto gli occhi di tutti e che potrebbe avere connotazioni ben più positive se mantenesse maggiore coerenza con gli assunti di tali soggetti anonimi e meno con quelli di coloro che invece mirano solo al

loro benessere individuale.

- 6) La sesta e ultima faccia è dedicata alla lista *AHA*. Uno strumento che sta aiutando in Italia il diffondersi di un nuovo modello artistico centrato sul fare comunitario attraverso gli strumenti digitali e telematici. Di tale lista vorrei valorizzare il lavoro oscuro di quei soggetti dell'*ECN* che lavorando nell'ombra ne hanno configurato ed assistito la realizzazione tecnologica. Così come di ogni soggetto che vi partecipa fornendo contributi e stimoli che grazie alla lista si diffondono e si moltiplicano sia materialmente che nell'immaginario.

Una cosa che vorrei sottolineare di questi sei esempi, per valorizzarne e giustificarne l'asserzione in base a cui ritengo si possa parlarne come di atti artistici e dunque di opere d'arte, è il fatto che al centro dell'agire dei soggetti da me citati ci sono pratiche le cui conseguenze implicano una modifica nello statuto dei sistemi di produzione sia dell'ambito tecnologico che di quello artistico e creativo.

Walter Benjamin (e prima di lui le teorie marxiste) negli anni Trenta e in particolar modo nel suo saggio del 1934 *“L'autore come produttore”*, portando esempi su ciò che stava succedendo in Unione Sovietica dopo la rivoluzione del 1917, sottolineava come essenziale nel ruolo dell'artista quello di mettere in atto delle pratiche che oltre a sviluppare nuovi contenuti implicassero dei diversi *sistemi di produzione* dell'opera stessa.

Artistico diventa dunque il favorire una trasformazione di modelli di produzione in cui esiste un'élite di sfruttatori ed una massa di sfruttati, in nuovi modelli di produzione in cui ogni soggetto possa diventare partecipe al sistema di produzione, alla sua gestione e ai suoi benefici.

Ecco dunque che passare la propria giornata lavorativa a realizzare una tecnologia che consente la possibilità al computer di eseguire un brano di Paganini significava, ci dice Pietro Grossi, liberare gli esecutori dal doversi esercitare 12 o più ore al giorno per imparare a suonare il violino nel modo necessario ad eseguire tale brano. Vuol dire sovvertire l'economia di Aziende come quella del Maggio Musicale Fiorentino e dunque dei concerti al Teatro Comunale di Firenze (dove Grossi era negli anni Trenta il primo violoncello) che investono milioni di euro nell'esecuzione di concerti la cui “diretta” è usufruita solo da un numero esiguo di cittadini facoltosi.

Le trasformazioni implicate nella nascita del digitale, dei personal computer e dei community network sono oggi sotto gli occhi di tutti. Tali trasformazioni sono state rese possibili dallo sforzo congiunto di una miriade di soggetti la cui quasi totalità rimane a noi oggi ignota.

Sono per me questi soggetti gli eroi anonimi della rivoluzione artistica attuale e dunque della net art odierna.

In tal senso posso avanzare dei dubbi su mostre, di per sé pur meritevoli e che preferisco a mille altre, come quella di *“Connessioni Leggendarie”* realizzata a Milano. In tale mostra si tenta la glorificazione di un nucleo di cosiddetti eroi che sono artisti sicuramente ai margini, oltre che contro il sistema economico dell'arte ufficiale, ma che a mio avviso sono loro malgrado soggetti di una costruzione mediatica che, per come si sviluppa, non modifica lo statuto degli attuali sistemi di produzione (un dubbio dunque che si può allo stesso modo avanzare anche verso la stessa mostra da me curata in questa occasione dal titolo *RFID Show: Arte Telematica e Net Art*).

Bisogna cioè sottrarre al sistema economico la possibilità di speculare su un nucleo ristretto di artisti, altrimenti essi saranno sempre trattati alla stregua della merce e diventeranno prodotti industriali. Bisogna al contrario moltiplicare quanto possibile il numero degli eroi e dei soggetti molteplici.

Bisogna lavorare per costruire spazi e strutture dove siano sovvertiti i sistemi di produzione capitalistica attuali per dare spazio a nuovi modelli dove prevalgano i valori della cooperazione, della giustizia e della fratellanza. Bisogna fare ciò come opera d'arte.