

**Polo Liceale “P.Aldi” sez. Liceo Scientifico GR**

**a.s. 2007/2008**

# **ESAME DI STATO**

**ELABORATO:**

**“mass media rEvolution”**

**di Andrea Demurtas**

**classe V C**



## INDICE:

	Pag.
<b>Introduzione: COMUNICAZIONE .....</b>	<b>4</b>
<b>INTERNET .....</b>	<b>4</b>
<b>OPEN SOURCE .....</b>	<b>6</b>
<b>OPEN SOURCE E ARTE .....</b>	<b>8</b>
<b>Intervista a Lello Masucci .....</b>	<b>10</b>
<b>Intervista a Francesco Muzzioli .....</b>	<b>11</b>
<b>Progetto .....</b>	<b>14</b>
<b>CONCLUSIONI .....</b>	<b>15</b>
<b>RIFERIMENTI .....</b>	<b>16</b>

## **COMUNICAZIONE**

Il latino ci insegna che l'autentico significato di questo termine, oggi da noi usato e abusato, è riposto nella sua antica origine; "COMMUNIS" vuol dire DI TUTTI, cioè che ciascuno mette ed ha in comune qualcosa con gli altri, più propriamente: CONDIVIDE. E fra i molteplici modi di comunicare di cui oggi l'uomo dispone, paradossalmente quello più rivoluzionario che la nostra epoca ha prodotto è quello più aderente, più fedele al significato etimologico da cui discende. Se comunicazione infatti significa "mettere in comune", cosa c'è di più condiviso di Internet? Questa immensa rete che permette lo scambio di informazioni e messaggi in tutto il mondo, è una giovanissima figlia dei nostri tempi.

## **INTERNET**

The Internet is considered the most astonishing technological phenomenon of the last decade and, as it often happens for great discoveries, it was born by chance. In 1968 US Defence Department had a very serious problem to solve. It consisted in devising a computer system efficient enough to survive a nuclear attack. A centralized system would be too vulnerable. Experts held out a striking proposal: information would be accessible simultaneously from every point of the country with no hierarchy. Every system would have to be able to originate, to pass, and to receive messages. Between New York and San Francisco one line only would have been considered unsafe. Instead, more lines with different routes would be more strategically correct. A system was developed so that various packets of information could be sent from various places and they would reach San Francisco from different parts. If one packet would not reach San Francisco it had to be presumed that something had happened in a city. By this strategy if one part of the system was destroyed, the rest of the network would remain intact.

In 1969, the US government financed a special project known as ARPANET (Advanced Research Project Agency Network), which at the beginning was

limited only to military matters. Later access expanded, and many Universities and research networks were connected to facilitate the exchange of information. The first node started to work 1969 in the University of Los Angeles thanks to a program devised by Vinton Cerf (considered the father of the Internet), who was a student attending computer. The Internet then grew because supercomputer centres were linked with each other and expanded to mid-level. It stated wide academic networks connecting universities and research consortiums. For twenty year its use had been limited to specialized centres. The Internet took off in 1989 with the arrival of the World Wide Web developed by the staff of CERN of Geneva. But it was only three years later that the system became popular thanks to an American student who wrote a program, called Mosaic, which consists in a point and click interface, a 'hypertext' system (text, images, sound and video) to link documents to each other. Thanks to Mosaic, static texts have become rich with content, graphics and interactivity. Today it estimated that the number of people using the Internet regularly are 300m.

Alla immensa rete di comunicazione costituita dal web può oggi essere data una duplice valenza: essa può essere intesa come strumento attraverso il quale persone di tutto il mondo possono comunicare istantaneamente instaurando aree di dibattito e promozione di attività comuni, oppure come efficace strumento attraverso il quale lobby politico-economiche manipolano l'informazione e l'utente per ottenere un'efficace coinvolgimento di questo alle proprie attività lucrative, trasformandolo in "cliente-elettore".

Queste due dimensioni, che in realtà ormai coesistono, rappresentano due tipi di rete: la prima, caratterizzata da una politica sul modello del "grande fratello" di orwelliana memoria, l'altra, sotterranea, lontana dal potere delle multinazionali dell'informazione, in cui ogni utente è uguale all'altro e partecipa democraticamente al contenuto multimediale. Mentre dell'una conosciamo ormai quasi tutti i meccanismi, l'altra è certamente meno diffusa, e proprio per questo, oltre che per l'evidente valore sociale che secondo me rappresenta, merita una certa attenzione.

## OPEN SOURCE

Si definiscono con questo termine tutti quei software caratterizzati da licenza libera; si può dire che Open Source nasce insieme all'Informatica perché agli esordi di questa nuova tecnologia esisteva soltanto il software libero, mentre solo dalla metà degli anni '70, con la rapida diffusione dei computers, cominciò a svilupparsi il software proprietario.

Alla fine del decennio, per contrapporsi al predominio del software proprietario con licenza a pagamento che era diventato ormai predominante, si assiste alla formazione di movimenti indipendenti che scelsero di reagire al sistema di chiusura e segretezza di alcune aziende produttrici di software proprietari in difesa dei valori etici, filosofici e tecnologici che caratterizzavano la nascita dell'informatica e i suoi primi grandi successi. L'importanza dell'Open Source è costituita dalla sua malleabilità, dalla possibilità per qualsiasi utente di partecipare al suo miglioramento e di utilizzarlo, senza scopo di lucro, a suo piacimento.

Ovviamente lo sviluppo di un software O.S. è molto più rapido ed efficace rispetto a quello di un software proprietario, perché ci lavorano un numero elevato di persone in un affascinante processo di interazione. Nei primi anni '70 un gruppo di studenti del M.I.T. (Massachusetts Institute of Technology) si cimentò alla costruzione di un computer di dimensioni limitate rispetto a quelle mastodontiche dei primi, con lo scopo di diffonderne l'uso anche fra i semplici cittadini, oltre che fra ricercatori e ingegneri e in quel modo dette a tutti la capacità di partecipare del tutto, dimostrando quanto ciò fosse importante per lo sviluppo dell'informatica. Con il tempo l'obiettivo di questi studenti divenne quello di molti altri in tutte le principali università della California e nel 1975 fu fondato addirittura il Homebrew Computer Club, cui aderirono studenti, giovani programmatori e ingegneri, che nel tentativo di riuscire a costruire un computer oltre che più piccolo, anche più semplice e quindi di facile uso, si scambiarono nozioni, programmi, quesiti, risposte, riuniti in un garage di Berkeley.

Quando un imprenditore del New Mexico mise in vendita un kit per la costruzione di un computer di ridotte dimensioni, le strade della rete si divisero: i soci del Club, comprato il kit, lo montarono, ci lavorarono per

migliorarne le ridotte potenzialità e due di loro, un certo Bill Gates e Paul Allen misero a punto per esso una versione del programma Basic. Gates ed Allen però, contrariamente agli altri, intravidero in tutto questo la possibilità di lucrare e lo fecero: era nato il software proprietario.

Le strade del gruppo si divisero e ben presto nacque Microsoft; la neonata azienda iniziò rapidamente il suo cammino di successo grazie anche alla diffusione che al sistema di Gates ed Allen fu dato da alcuni appassionati di Basic che riuscirono a rubarlo.

Gli altri, quelli che avevano scelto di credere nel software libero e non entrarono nel mondo di Microsoft, salutarono con soddisfazione nel 1984 la creazione della Free Software Foundation ad opera di Richard Stallman che aveva stilato anche il Manifesto GNU.

E' a questa data che va ricondotta la nascita vera e propria del movimento per il software libero, che fu possibile perché in essa individuarono l'unica via di uscita tutti quei programmatori che, al servizio delle aziende, si videro imporre, per ovvi motivi commerciali, limitazioni che impedivano loro di scambiare opinioni e progetti; il loro lavoro di produzione di software, oltre che rallentato era peggiorato e loro si scoprirono così spettatori involontari dell'atrofizzazione e della mortificazione della ricerca. Per questo finirono per aderire al Manifesto e con la libertà e la tenacia di chi fa libera ricerca, continuarono i loro studi fino a che, nel 1991 uno studente del secondo anno dell'Università di Helsinki, Linus Torvalds, progettò il nucleo di un sistema operativo, cioè un Kernel, perfetto per integrarsi con GNU e lo chiamò GNU/LINUX.

Gli sviluppi successivi a questo risultato portarono agli attuali progetti O.S., pensati in funzione di una comunicazione fra semplici utenti ma in realtà rivelatisi poi una miniera di smisurate opportunità per molte forme creative.

## OPEN SOURCE E ARTE

Con Open Source infatti anche gli artisti hanno sperimentato e trovato spazi di contatto, hanno condiviso idee, hanno dato vita a vere e proprie opere. Del resto, durante la fase embrionale di Internet, nei primi anni '90, quando ancora erano lontani l'ampia diffusione e l'accesso di oggi, essi erano già in contatto fra loro attraverso la rete, avendo riconosciuto in essa il mezzo ideale per condividere ogni genere di informazioni, sensazioni, esperienze. Dal '95 in poi, quando Internet diviene patrimonio comune, la creazione realizzata sul web, che negli anni precedenti era fruibile solo attraverso allestimenti nei musei, esce dal contesto museale (sogno potenziale di tutti gli artisti) e diventa disponibile per tutti da una qualsiasi postazione, prendendo vita in uno spazio pubblico, "in un sistema organico di contributi individuali" (S.d.A. Repubblica).

Così si attua attraverso il web un contrattacco nei confronti di chi, con l'immagine, attua una politica invasiva e fuorviante di condizionamento che ha come obiettivo il cliente-elettore.

In questo scenario, nuovo quanto rivoluzionario, nasce la Net.Art e le prime opere artistiche quali il sito <http://www.thefileroom.org/>, dove l'artista Antonio Muntadas ha creato un archivio delle principali censure imposte alle opere nel corso della storia, che in piena libertà ogni utente può integrare testimoniando altre censure sperimentate personalmente; la descrizione e la denuncia di queste, che non sarebbe stata possibile dentro i canali dell'ortodossia informatica, aprono così una frontiera nuova per la navigazione sul Web, il cui contenuto oggi è intenzionalmente invaso di messaggi pubblicitari e subliminali che guidano l'utente sia negli atteggiamenti che nelle scelte. Questo accade anche perché per abitudine e per il predominio in ambito informatico di Microsoft, si usa come browser Internet Explorer, che oggi solo un altro browser, FIREFOX, riesce in minima parte a contrastare.

Anche altri, opera sempre degli artisti, sono browser alternativi (SHREDDER, RIOT) che hanno come obiettivo di far conoscere le altre facce della rete.



Mark Napier definisce queste facce “l'intrico di siti sfigurati o deformati, ridotti ad una lingua sconosciuta, atavica, di cui non decifriamo i significati ma distinguiamo pittogrammi isolati che vagano in una complessa balbuzie di codici e cifre” (S.d.A. Repubblica). In questa ottica il web è visto come una foresta di segnali della nostra civiltà, immagini, suoni, parole che passano rapide davanti ai nostri occhi. Anche un altro artista, Alex Galloway, elaborò una sua critica al sistema controllato con una stravagante performance: durante l'esposizione “code-cod” al Whitney Museum, dettò le istruzioni per praticare un hackeraggio dilettantesco e guidato, dimostrando così la facilità di penetrazione abusiva nelle caselle di posta e negli archivi di aziende e imprese; aveva infranto le fortezze dell'informazione, facendo propria la minaccia che se il web non fosse stato lasciato libero dalla proprietà, sarebbe stato reso libero illegalmente. Anche alla 49<sup>a</sup> Biennale di Venezia, fu realizzato da 0100101110101101.ORG (un gruppo di artisti), un virus che riproduceva sui computer infettati la frase “Your computer has been infected by Biennale.py”, con lo scopo di renderlo anticorpo per la paranoia che, generata dall'ignoranza, si scatena al comparire di un virus.

Il mondo della Net.Art non è comunque solo critica al sistema capitalistico della rete, essa rappresenta anche un costruttivo contributo attraverso l'operato di artisti-poeti che prendendo come modello il dadaismo, il futurismo, Fluxus etc., costituiscono quella che viene definita Net.Poetry.

In Italia questo fenomeno viene introdotto da Caterina Davinio che, quando nel 2001 fu esposto alla Biennale di Venezia un sito, “KARENINA.IT”, su cui artisti di tutto il mondo esposero le loro immagini, le loro poesie e videopoesie, definì il sito “poesia in funzione fatica”, secondo il modello delle funzioni comunicative di Jakobson.

Essi infatti non si erano limitati all'esposizione, ma avevano tenuto aperto il canale tra gli interlocutori, tra arte e critica, tra happening e performance telematica.

Tutto ciò rappresenta secondo me la voglia di libertà e di sconfitta del mercato che circola oggi in alcuni settori del mondo dell'arte e che trova

conferma nell'intervista che ho fatto in proposito a Lello Masucci, artista, regista e sceneggiatore napoletano.

### **Intervista a Lello Masucci:**

#### **1) Qual è il panorama dell'Arte nell'Italia odierna?**

Il panorama dell'arte in Italia oggi è lo specchio del mondo. C'è un mercato che stabilisce regole e presenze, affermazioni e scomparse, c'è poi una ricerca artistica che si muove parallela e molto spesso ignorata che cerca un fare dell'arte che sia più conforme alle rivoluzioni tecnologiche che oggi si vivono e che sia mossa da un progetto politico, sociale e per l'ambiente. Sono sicuro che il predominio del mercato abbia le ore contate, anche perché gli artisti non possono sopportare costrizioni di alcun genere, almeno quelli veri.

#### **2) Che relazione c'è tra l'innovazione tecnologica e l'artista oggi?**

La rivoluzione che sta succedendo nel campo delle tecniche artistiche grazie alle nuove tecnologie è paragonabile all'immissione della tecnica ad olio nella pittura, all'invenzione della stampa nella letteratura. L'arte numerica costituisce la nuova libertà che l'artista non può e non deve consumare alle dipendenze del volere del "mercato". L'arte digitale è una tecnica fra le altre alle dipendenze del pensiero artistico che oggi più che mai deve essere progetto politico, sociale, ambientale.

#### **3) In che rapporto stanno le tecniche e lo stile di un artista?**

Lo stile oggi si evidenzia solo nel modo in cui le varie tecniche vengono utilizzate nei vari progetti. Negli anni ottanta, quando ancora dipingevo, i miei quadri, molto spesso ispirati al mare e al Vesuvio, erano facilmente riconoscibili. Per questo motivo io li firmavo sul retro della tela o della tavola, anche perché reputavo brutta e fuori contesto la firma. Quel modo di trattare le

icone del mare e del Vesuvio, era il mio stile di allora. Oggi il mio stile è il modo di trattare i progetti che rappresentano le mie attuali opere.

Anche la produzione poetica, come quella figurativa, sta oggi facendo i conti con le nuove tecnologie; il Prof. Francesco Muzzioli, docente di Teorie della Letteratura presso La Sapienza di Roma ha così illustrato questo rapporto apparentemente stravagante:

### **Intervista a Francesco Muzzioli:**

1) Qual è il ruolo della poesia e dei poeti oggi?

A prima vista la poesia appare oggi come un residuo del passato. Essendo pressoché estromessa dal mercato librario, essa sembra portata sempre più a guardare all'indietro, al suo prestigio perduto, a quando era il genere letterario culturalmente più importante di tutti. Ecco allora che, per forza di cose, il termine "poesia" viene a identificare il contrario della mentalità utilitaria-mercantile: quindi il sentimento, l'emotività, la sensazione volatile o alata, il vissuto privato, e quant'altro: la poesia diventa una confessione o (molto anche presso i giovani) una sorta di diario in versi. Diventa la lingua dell'anima, con un carattere fortemente spiritualista e idealistico. In questo modo, però, rischia di cadere in una nostalgia inutile e consolatoria, inevitabilmente tagliata fuori dalla tempesta della globalizzazione. La mia idea è che invece ci possa essere una poesia diversa, una poesia "senza aureola", una poesia materialistica e combattiva, che funzioni come critica per immagini dei fantasmi e dei feticci imperanti. Ma di questa "alternativa" poetica tuttavia non vedo in giro molte tracce.

2) In che rapporto stanno i movimenti poetici italiani di inizio '900 e le tendenze poetiche odierne?

La poesia italiana di inizio Novecento ha dato vita con grande inventiva e coraggio alle diverse diramazioni di una tendenza di avanguardia. È stata una poesia che si è messa comunque in gioco, sia con la frammentazione e scomposizione futurista, sia con la deformazione espressionista vociana, sia con la parodia e giocosità crepuscolare. Successivamente, negli anni Sessanta, l'Italia ha avuto un nuovo momento di avanguardia con i Novissimi, il Gruppo '63 e gli autori circonvicini, un momento caratterizzato da azioni di contestazione del linguaggio, dall'inglobamento della nuova prosa tecnologica, dall'allungamento del ritmo, dall'intersezione sinestetica delle arti. Forse l'Italia è l'unico paese al mondo in cui l'avanguardia letteraria ha avuto così tante espressioni e forse per questo è l'unico paese al mondo in cui si continua parlare dell'avanguardia (sia pure poco, ormai, però almeno un poco). E dove forse, esistono ancora delle tendenze che si pongono in prosecuzione rispetto all'avanguardia. Anche se purtroppo, oggi, le tendenze non vengono riconosciute e non sono facilmente riconoscibili perché non interessano al mercato. Il mercato, nelle sue politiche egemoni, punta piuttosto su autori-personaggi dalle identità particolari e spettacolari, mentre si disinteressa delle differenze di scrittura.

3) Che relazione c'è tra il produrre poesia ed il web?

Come far riemergere le tendenze? In questo senso il web sembrerebbe il veicolo adatto, in quanto spazio di informazione aperto a tutti, eppure non è così. Infatti, nella rete, le tendenze si perdono, perché tutto finisce mescolato e appiattito in una informazione pletorica e ridondante. Né vedo un rapporto diretto tra il produrre poesia e il web: semmai, si tratta di capire se il web possa essere uno strumento utile ed è certo che – come forma di contatto e di scambio di materiali,

come strumento organizzativo voglio dire – può essere anche molto utile. Ma è uno strumento, non è la ricetta per guarire tutti i mali e neppure l'ambiente in cui vivere o sopravvivere.

#### 4) In cosa consiste oggi la ricerca letteraria?

Oggi l'avanguardia non può più ricevere immediatamente questo nome, perché nessuno può pretendere di essere più avanti degli altri. Personalmente ho usato la formula della “alternativa letteraria” e mi piace anche parlare di “modernità radicale”, oppure di “ricerca” poetica. Il radicalismo significa andare a fondo, alle radici dei problemi e quindi arrivare mettere in questione la poesia in quanto tale (andare al di là del genere codificato, verso la *scrittura* senza altri limiti e aggettivi). “Ricerca”, dal canto suo, significa sperimentalismo delle forme, e significa “andare alla ricerca” di soluzioni non preordinate, non dico assolutamente nuove (perché la novità assoluta è evidentemente un mito, oggi irrecuperabile), ma almeno *non-banali*. La lotta al banale mi sembra l'obiettivo imprescindibile di una scrittura che si rispetti.

#### 5) Il web, considerati tutti i pro e i contro, è veramente necessario?

È necessario, ma non sufficiente. Come dicevo prima, può essere utile soprattutto come strumento organizzativo. Può servire anche per sostituire l'editoria tradizionale (con forme, per esempio, di editoria on demand). Anche se io vedo, nell'evoluzione della poesia di questi ultimi anni, soprattutto una direzione verso la performance e in definitiva verso il teatro. Mi pare che la poesia odierna, anche se viene scritta, venga scritta tenendo sempre più presente la voce recitante. È una poesia “condannata all'esecuzione”. Tuttavia, anche in questo senso, la multimedialità del computer potrebbe servire alla diffusione

dei testi performativi, lasciando scaricare materiali audio o video che siano.

## **PROGETTO**

In ultimo, per aggiungere un mio contributo riguardo la validità di questo sistema, illustrerò una ipotesi di utilizzo dell'Open Source, da me elaborata, che dimostra come esso possa offrire possibilità di applicazioni economicamente vantaggiose proprio all'interno della nostra realtà scolastica.

Prima di tutto per esempio, se prendiamo atto dell'incidenza sulle spese correnti di ogni istituto scolastico nella gestione di tutte le componenti software sia nei laboratori che negli uffici, come non rendersi conto dell'enorme risparmio che potrebbe derivare dalla scelta di recedere dai contratti a pagamento per passare ad un sistema di licenze libere?

Per esempio "Edubuntu", già programmato appositamente per le scuole, oltre ad un notevole risparmio, garantirebbe caratteristiche di sicurezza tali da salvaguardare automaticamente tutti i fruitori di minore età da qualsiasi uso improprio.

E ancora, se appuntiamo l'attenzione sulla rilevanza che la voce di spesa dell'acquisto dei libri di testo rappresenta per moltissime famiglie, non può non essere presa in considerazione l'opportunità che ci viene offerta ancora una volta da questo tipo di innovazione: i libri di testo redatti in formato digitale, oltre ad avere un costo unitario nettamente inferiore a quelli stampati, danno la possibilità di servirsi delle sole parti di testo che il docente ha intenzione di utilizzare. Per di più la scuola stessa potrebbe acquistare una licenza collettiva e provvedere direttamente a stampare i libri necessari ad ogni studente, facendosi così essa stessa intermediaria fra la casa editrice e le famiglie.

## CONCLUSIONI

Appare evidente come l'Open Source rappresenti davvero una valida alternativa al software proprietario,

- come modello economico per le aziende che si occupano di software, e che potrebbero ottenere profitti spostando le loro attività dalla vendita dei prodotti ai servizi sui prodotti
- per le aziende in genere, che potrebbero servirsi del software gratuito e pagare i servizi forniti dalle aziende di software, senza rischiare di rimanere ancorati alla stessa se questa non soddisfa le esigenze
- per gli utenti finali, che possono disporre di un software gratuito spesso di alto livello
- per le pubbliche amministrazioni, che grazie al software a codice sorgente aperto possono soddisfare le proprie esigenze di indipendenza dai privati e di trasparenza nel trattamento delle informazioni

## **RIFERIMENTI:**

### WEB:

it.wikipedia.org;  
en.wikipedia.org;  
[www.geocities.com/Paris/Lights/7323/kareninarivista.html](http://www.geocities.com/Paris/Lights/7323/kareninarivista.html);  
[www.tellusfolio.it](http://www.tellusfolio.it);  
[www.adolgisio.it](http://www.adolgisio.it);  
[www.labiennale.org](http://www.labiennale.org);  
[www.repubblica.it](http://www.repubblica.it);  
[www.dynamic.it](http://www.dynamic.it)

### TESTI:

“La Storia dell'Arte di Repubblica”;  
“Tecno-Poesia e realtà virtuali” di Caterina Davinio;

Si ringraziano per la collaborazione: Caterina Davinio, il Prof. Francesco Muzzioli e l'artista Lello Masucci.

Questo elaborato è stato realizzato tramite l'utilizzo di soli software Open Source.