

Intercreatività e nuove prospettive della conoscenza

di

Tommaso Tozzi

(coordinatore del Dipartimento di Arti Multimediali dell'Accademia di Belle Arti di Carrara)

- 1) LA CONOSCENZA. definizione dei problemi relativi alla conoscenza (e spiegazione della necessità di essere creativi per poter realmente conoscere)**
- 2) IPERTESTI E RETI. descrizione delle caratteristiche e della storia degli ipertesti e delle reti**
- 3) INTERCREATIVITÀ descrizione delle nuove possibilità fornite dalle nuove tecnologie all'operare artistico**
- 4) IL DIPARTIMENTO DI ARTI MULTIMEDIALI. descrizione del caso del rapporto tra tecnologie e didattica nel dipartimento di Arti Multimediali di Carrara**

*“Secondo Tim Berners-Lee <<sul web dovremmo essere in grado non solo di trovare ogni tipo di documento, ma anche di crearne, e facilmente. Non solo di seguire i link, ma di crearli, tra ogni genere di media. Non solo di interagire con gli altri, ma di creare con gli altri. L'intercreatività vuol dire fare insieme cose o risolvere insieme problemi>>. Su una simile strada si può raggiungere un'autentica forma di **apprendimento collaborativo** o meglio un apprendimento individuale come risultato di un processo di gruppo.” (G. Bettetini)*

1) **definizione dei problemi relativi alla conoscenza (e spiegazione della necessità di essere creativi per poter realmente conoscere)**

Per affrontare il discorso sulla conoscenza si deve distinguere tra:

- i. la trasmissione di segnali (una trasmissione di informazioni di cui non si è in grado di decodificare il senso)
- ii. la comunicazione di informazioni (una comunicazione in cui si abbia la comprensione di un senso che ci è già noto)
- iii. la conoscenza di nuove informazioni (una comunicazione in cui si abbia la comprensione di un senso che non ci era ancora noto)

Si deve quindi cercare di individuare quali siano quegli elementi che caratterizzano o facilitano una didattica che non sia un semplice accesso a informazioni di cui non si comprende il senso, né lo scambio di saperi già noti, bensì un momento di crescita conseguente all'apprendimento di nuove conoscenze.

Le riflessioni filosofiche storiche sul tema della conoscenza si sono principalmente concentrate su due aspetti:

- 1) La **definizione** della conoscenza rispetto ad altre forme dell'esperienza o dell'attività mentale (credenze, immaginazione, opinione, fede). All'interno di questo aspetto si situa il problema di definire il confine tra ciò che in una conoscenza appartiene all'oggetto rispetto a ciò che proviene dal soggetto conoscente.
- 2) La **giustificazione** di quello che la coscienza comune di ciascuna epoca culturale identifica come il proprio patrimonio di conoscenza

Nella teoria della conoscenza è ben presente il problema di una conoscenza individuale distinta da una conoscenza di tipo collettivo.

Si ha conoscenza solo quando si è in grado di riconoscersi come **differenza** rispetto all'**altro da sé** che è oggetto della conoscenza.

Per tale motivo si ha conoscenza solo quando si è in grado di **esprimere** la propria differenza attraverso un enunciato di cui sia **facilitata la capacità di poterlo riconoscere** come differente rispetto all'oggetto della conoscenza.

A tale scopo, gli ipertesti e le reti telematiche dovrebbero essere il luogo da una parte per **potenziare le capacità dell'intelletto umano** di riflettere e riconoscersi come differenza rispetto alle cose del mondo, dall'altra dovrebbero essere il luogo attraverso il quale **comunicare e far condividere** il proprio **modello di conoscenza** per permettere ad altri non solo di riconoscerne la propria differenza, ma di **parteciparvi** per arricchirlo con tale differenza, contribuendo in tal modo a costruire una **memoria delle conoscenze universali** e un'**intelligenza collettiva** distribuita in ogni essere.

Negli ipertesti c'è il problema di definire in un programma informatico il **modello logico (mentale)** della conoscenza di un soggetto per permetterne la sua esternalizzazione e condivisione ad altri soggetti.

Una delle caratteristiche delle **comunità virtuali mediate dal web** è che partecipano ad una conoscenza comunitaria di livello più ampio che è quella che appartiene ed emerge dall'intelligenza collettiva globale. I saperi della comunità locale sono quindi in parte indipendenti ed in parte interdipendenti dai saperi globali cui sono interconnessi.

Inoltre, la capacità degli ipertesti di esternalizzare non semplicemente un dato sensibile, ma anche, in esso, un modello logico permette di ritrovare nella comunicazione virtuale un incontro tra un modello di conoscenza basato sulle esperienze sensibili ed un modello di conoscenza basato sulla coerenza logica di un enunciato. All'inizio degli anni Novanta, per descrivere le realtà virtuali fu detto che erano uno spazio che non esisteva, ma che era **vero**.

2) descrizione delle caratteristiche e della storia degli ipertesti e delle reti

Negli ipertesti il senso non è unico e non è ordinato secondo un unico schema lineare.

Il senso è **distribuito** in una **molteplicità di unità di senso** (o **blocchi**).

Il collegamento di tali unità di senso attraverso dei **link** permette la scelta al lettore di una molteplicità di percorsi possibili che danno luogo ad una **non-linearità** della lettura.

Il libro ha già una struttura ipertestuale, fatta di rimandi a note, altri libri, ecc., che, come osserva Foucault, sono **nodi** di un unico reticolo.

L'ipertesto possiede però altre caratteristiche.

Il fatto che le unità di senso siano collegate tra loro in una **rete distribuita** oltre a dar luogo ad una caratteristica di **intertestualità** rende possibile un fattore di **modularità** attraverso cui è possibile una **variabilità**, o **ricombinazione**, per cui gli stessi elementi possono servire a formare più unità di senso differenti, così come le stesse unità di senso possono essere utilizzate più volte per contribuire a formare ogni volta discorsi differenti, talvolta anche tra di loro contraddittori.

Secondo Castells la capacità di ricombinare informazioni in ogni maniera possibile è ciò che caratterizza un ipertesto ed è fonte di innovazione, soprattutto quando, come dovrebbe avvenire in Internet, ciò accade sulla base di scopi specifici decisi in tempo reale da ciascun utente/produttore dell'ipertesto.

Le possibilità ricombinatorie si attuano però solo se esistono **archivi** contenenti unità di senso da ricombinare e solo se tali archivi sono costruiti secondo modalità che ne permettono un'**accessibilità** condivisa a più persone.

Già nel 1968 J.C.R. Licklider e Taylor, che lavorano al progetto Arpanet, scrivono nel loro saggio *Il computer come strumento di comunicazione*:

“Essere collegati sarà un privilegio o un diritto?. Se la possibilità di sfruttare il vantaggio dell'amplificazione dell'intelligenza sarà riservata a un'élite privilegiata della popolazione, la rete non farà che esasperare le differenze tra le opportunità intellettuali”

Questo tipo di progetti si sono da sempre scontrati con il problema dell'**interoperabilità**, e quindi dell'esistenza di **standard** che permettano un linguaggio comune ad una moltitudine di individui e culture e quindi di tecnologie differenti.

Un problema che attualmente viene affrontato, ad esempio, dal *World Wide Web Consortium (W3C)* un'organizzazione no-profit fondata da T. Berners-Lee per l'elaborazione di protocolli comuni rivolti al miglioramento del web.

L'esistenza di tali archivi universali si è quindi dovuta affiancare a delle tecniche standardizzate in grado di poter funzionare da **memoria collettiva** per le generazioni future.

Il problema causato dall'accumulo di informazioni in tali archivi ha però prodotto fin da sempre il problema della **reperibilità** della singola informazione.

L'ordine **tassonomico** di tipo classico con cui si è cercato di organizzare i saperi si è infatti scontrato con l'aumento esponenziale dell'informazione prodotta nel tempo sia da culture tra loro differenti che all'interno di una singola cultura.

Le attuali ricerche di Tim Berners-Lee sul **web semantico** cercano a tal proposito di creare una rete che aiuti gli individui a comprendere il significato dei contenuti in essa condivisi ed accelerarne la reperibilità.

Il problema della selezione e del reperimento delle informazioni è stato uno dei motivi per cui personaggi come Bush e molti altri hanno cercato di immaginare un'**indicizzazione del sapere di tipo associativo** che simulasse i meccanismi della mente umana: una **rete** i cui collegamenti

neuronali non sono organizzati secondo un ordine gerarchico, ma in modo decentrato. Gli ipertesti nascono su tali premesse e per risolvere anche tali problematiche.

3) descrizione delle nuove possibilità fornite dalle nuove tecnologie all'operare artistico

L'**opera interattiva** si differenzia da quelle modalità artistiche che spesso si limitano a produrre rappresentazioni di fronte alle quali lo spettatore si deve porre in un atteggiamento di pura contemplazione passiva.

Su ciò concordano coloro che, come Eco nel libro "**Opera aperta**" del 1962, pensano che non solo l'interpretazione polisemica, ma soprattutto la **partecipazione** attiva del lettore determina l'emergere di un senso differente dell'opera.

Sul significato che però viene dato a questa interattività del lettore con l'opera vi sono pareri discordanti.

Per alcuni si intende un utente passivo che si limita a compiere un'**azione meccanica** obbligata dalla struttura creata dall'artista.

Per altri l'interattività equivale ad una **scelta** da parte del lettore di un differente percorso di lettura tra la molteplicità resa possibile dall'autore.

Per altri ancora l'interattività equivale anche ad un atto creativo di **scrittura** da parte dello spettatore/autore, quella che, come si diceva prima, è stata definita da Tim Berners-Lee **intercreatività**.

Personalmente ritengo che a fianco del termine **intercreatività** si debba mettere quello di **coevoluzione mutuale** per sottolineare l'aspetto etico della necessità di ricavare un beneficio reciproco nello scambio intercreativo in rete.

L'intercreatività implica il **decentramento**, ovvero la perdita di una centralità cui fare riferimento, in questo caso quella determinata dall'autore.

Autore e lettore non solo sono sullo stesso livello, ma si scambiano vicendevolmente i ruoli al punto che l'autore diventa **collettivo**.

Alla base del pensiero di chi ha progettato le reti telematiche è stato fin da subito ben presente un principio di **cooperazione**. Un esempio di cooperazione è dato dai Request For Comment inaugurati da Steve Crocker nel 1969, in cui lo scienziato attraverso la rete chiedeva ad altri scienziati una collaborazione ad un suo progetto di protocollo, con il risultato che alla fine il progetto del protocollo veniva realizzato in modo collettivo da un gruppo di scienziati.

Le comunità in rete sono oggi uno spazio di condivisione collettiva del sapere, definita da P. Levy '**cosmopedia**', in cui sono continuamente rinegoziate le proprie relazioni e i propri contesti di significati condivisi.

Oggi, equivalente alla filosofia dell'**open-source** per il software, il modello dell'**open-content** prosegue questo genere di progetto.

Wikipedia - The Free Encyclopedia (www.wikipedia.org) è solo uno tra i tanti esempi in tal senso, tra l'altro premiato quest'anno al Festival di Ars Electronica di Linz come migliore opera d'arte comunitaria. Wikipedia è un'enciclopedia on-line che a differenza di quella di Diderot e D'Alembert non viene scritta da pochi per molti ma da molti per molti e ogni utente ha la possibilità non solo di inserire nuove voci, ma anche modificare quelle esistenti, mentre il sistema mantiene memoria delle varie modifiche.

Venendo allo specifico dell'arte, sebbene le prime mostre di arte digitale risalgano agli anni Sessanta, ed in quel periodo venga considerato nodale il connubio tra arte e tecnologia promosso da R. Rauschenberg e il fisico B. Kluver con la fondazione di EAT (Experiments in Art and Technology) il cui obbiettivo era di

"stabilire un network internazionale di servizi ed attività sperimentali progettati per catalizzare le condizioni fisiche, economiche e sociali necessarie per la necessaria cooperazione tra artisti, ingegneri e scienziati"

uno tra i primi esperimenti che coinvolgono degli artisti nella sperimentazione dell'**arte telematica** è *Interplay. Computer Communications Conference*, organizzata nel 1979 a Toronto da Bill Bartlett

con la partecipazione di artisti dal Canada, Australia, U.S.A., Giappone e Austria tra cui l'artista Robert Adrian.

Nel 1980 viene organizzata *Artist's use of telecommunications conference*. al Museum of Modern Art di San Francisco.

Sempre nel 1980 Roy Ascott organizza in collaborazione con Infomedia di Jacques Valle un evento di tre settimane che prevede la sperimentazione da parte di artisti delle possibilità fornite dalla telematica, considerando, come viene scritto allora, <<le teleconferenze computerizzate come una forma di arte>>.

Roy Ascott, come affermerà in seguito, è contro l'idea di artista unico e lavora ad un'idea di networking in cui l'autore è chiunque sia connesso alla rete.

Nel 1983 un gruppo di artisti sotto la guida di Derrick de Kerckhove e Mario Costa formano il gruppo dell' Estetica della Comunicazione. Tra questi vi sono Fred Forest, Christina Sevette, Stéphan Barron, Natan Karczmar e Robert Adrian. L'obiettivo dichiarato dal gruppo è di indagare intorno agli aspetti estetici e psico-sociologici delle nuove tecnologie della comunicazione.

Planetary Network, a cura di Roy Ascott, Tommaso Trini, Maria Grazia Mattei ed altri, era una parte del *Laboratorio Ubiqua* alla Biennale di Venezia del 1986. Al suo interno veniva realizzato uno scambio di materiali in rete attraverso il network ARTEX di Robert Adrian oltre ad altre forme di scambio in tecnologia digitale.

Dal 1994, da una parte grazie all'entrata in Internet delle nuove possibilità di diffusione di massa fornite dal linguaggio HTML e dal nascente World Wide Web, dall'altra a causa degli interessi del mercato in tale settore dell'economia globale, esplode come fenomeno di massa l'utilizzo artistico della rete Internet, riconoscendosi nel giro di pochi anni in quel nuovo genere artistico che verrà definito "**net art**".

4) descrizione del caso del rapporto tra tecnologie e didattica nel Dipartimento di Arti Multimediali di Carrara

All'interno del Dipartimento di Arti Multimediali di Carrara stiamo sperimentando l'utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica.

In particolar modo, sono già stati attivati l'utilizzo dei seguenti strumenti di **e-learning**:

- a) L'uso della **posta elettronica** sia per comunicare con il docente o gli studenti, sia per svolgere attraverso di essa delle esercitazioni e revisioni di lavori svolti anche durante le lezioni frontali.
- b) l'uso di **mailing list** che fungano sia da coordinamento tra gli studenti e i docenti dei vari corsi del Dipartimento, sia da momento di inserimento, discussione ed elaborazione di contenuti finalizzata all'apprendimento di determinati saperi. Essendo la comunità degli studenti e dei docenti costantemente in grado di incontrarsi durante le lezioni frontali, l'uso delle mailing list non sostituisce, ma si integra nella didattica frontale, non assolvendo però la sola funzione di servizio, ma essendo parte essenziale della didattica stessa.
- c) L'uso di **pagine web** che fungano sia da luogo di informazione e coordinamento della didattica, sia da archivio di dispense su cui studiare.
- d) L'uso di **software per la creazione collaborativa di mappe concettuali**, attraverso cui collaborare on-line all'ideazione di un progetto comune negoziato dai membri appartenenti alla comunità del Dipartimento. In tal modo è ad esempio in corso di ideazione il palinsesto della futura Web TV e Telestreet del Dipartimento.
- e) L'uso di un **database on-line** finalizzato da una parte a fungere da contenitore di saperi, dall'altra ad apprendere, attraverso il suo uso, sia gli elementi logici dei contenuti che vengono in esso creati, sia la struttura logica e linguistica alla base delle nuove tecnologie della comunicazione.
- f) È in corso di progettazione un nuovo **sito** dell'Accademia di Belle Arti di Carrara, che oltre ad essere uno strumento di informazione e servizio, sia interno che esterno, permetta e renda possibile a tutti i Dipartimenti di affiancare alla propria didattica le possibilità di e-learning descritte sopra.

Va fatto notare che i risultati delle creazioni on-line del Dipartimento sono in parte fin dall'inizio già interconnessi con la Rete e quindi si costituiscono e dipendono parzialmente da essa, ma soprattutto diventano in seguito la tavolozza con cui i futuri studenti, potranno non solo apprendere, ma anche creare nuovi saperi.

Si va quindi creando nel tempo una **cultura** che, sebbene interconnessa con la cultura globale della Rete, assume una sua fisionomia e carattere locale specifico alla comunità del Dipartimento. Una cultura in parte insita nei rapporti e nelle relazioni reali, in parte distribuita sia nelle relazioni che negli archivi virtuali.

Nel progetto della Telestreet vi è ad esempio anche l'ipotesi di coinvolgere la cittadinanza per creare uno strumento che abbia quindi più livelli e gradi di partecipazione.

La comunità locale del Dipartimento restituisce quindi e partecipa alla comunità globale rendendo disponibili in modo gratuito e senza vincolo alcuno i risultati delle sue creazioni attraverso la Rete.

Un compito, quello di partecipare alla crescita globale e collettiva in modo gratuito e senza vincoli che dovrebbe essere condiviso da ogni istituzione pubblica.

A tale scopo ci stiamo organizzando nella direzione di verificare la possibilità di usare ad esempio modalità come le licenze Creative Commons sui saperi prodotti dal Dipartimento.

Stiamo infine sperimentando l'uso di aule attrezzate con software libero, quale Linux e altri software open source.

Conclusioni

Scopo di quest'intervento è stato dunque quello di sottolineare nel processo della conoscenza l'importanza di considerare tale processo un momento fortemente collaborativo e partecipativo. Un processo in cui l'esperienza sensibile individuale si interseca indissolubilmente con i modelli culturali condivisi.

Di come dunque le nuove tecnologie della comunicazione non siano semplici strumenti di servizio per la conoscenza, ma siano parte della conoscenza stessa.

Di come dunque partecipino da una parte a mediare, dall'altra a costituire, l'esperienza sensibile con le logiche condivise, così come il locale con il globale.

Di come tali caratteristiche si riflettano sia nella didattica che nell'arte, trasformandone ed ampliandone lo statuto.

Di considerare infine di come, dato il riflesso che la conoscenza ha sulla costituzione più intima dell'individuo, le logiche e le modalità di uso e controllo di tali nuove tecnologie debbano essere analogamente partecipate e decise attraverso processi collettivi, orizzontali, rivolti dal basso verso l'alto per garantire che ognuno possa creare ed inserire un piccolo pezzetto in quel grande puzzle che è l'intelligenza collettiva universale, anziché ritrovarsi a subire ed essere spettatori di un universo totalitario deciso in modo verticale da alcuni per gli altri.