

3 X 3: New Media Fix(es) on Turbulence



This essay is part of "New Media Fix(es) on Turbulence," a series of three texts about works from the Turbulence.org archive written and translated by members and affiliates of New Media Fix. Each is published in three languages: English, Italian and Spanish. The series includes "The Body in Turbulence" by Josephine Bosma, "Narrating with New Media: What Happened with *What* has Happened?" by Belén Gache, and "Turbulence: Remixes + Bonus Beats" by Eduardo Navas; translated by Lucrezia Cippitelli, Francesca De Nicolò, Raquel Herrera, and Ignacio Nieto. "New Media Fix(es) on Turbulence" is funded by the National Endowment for the Arts.

Download the series
at <http://turbulence.org/texts/nmf>
or <http://newmediafix.net/daily/?p=1105>



Questo saggio fa parte di "New Media Fix(es) on Turbulence" una serie di tre testi dedicati ad alcune opere archiviate in Turbulence.org ed è stato scritto e tradotto da alcuni membri e collaboratori del collettivo di New Media Fix. Ogni articolo è stato pubblicato in tre lingue: inglese, italiano e spagnolo. La serie include "Il corpo in Turbulence" di Josephine Bosma, "Narrare con i nuovi media: che succede con ciò che è successo" di Belén Gache e "Turbulence: remixes + bonus beat" di Eduardo Navas; tradotti da Lucrezia Cippitelli, Francesca De Nicolò, Raquel Herrera e Ignacio Nieto. "New Media Fix(es) on Turbulence" è stata finanziata dal National Endowment for the Arts.

Scarica la serie di articoli
a <http://turbulence.org/texts/nmf>
o <http://newmediafix.net/daily/?p=1105>



Este texto es parte de "New Media Fix(es) on Turbulence," una serie de tres ensayos con un enfoque en el archivo de obras en línea de Turbulence.org, escrito y traducido por miembros y afiliados de New Media Fix. Cada texto es publicado en tres idiomas: inglés, italiano, y castellano. La serie incluye "El Cuerpo en Turbulencia" por Josephine Bosma, "Narrando con nuevos medios: ¿qué pasa con el qué ha pasado?" por Belén Gache, y "Turbulence: Remezclas + Bonus Beats" por Eduardo Navas; traducidos por Lucrezia Cippitelli, Francesca De Nicolò, Raquel Herrera, e Ignacio Nieto. "New Media Fix(es) on Turbulence" es posible gracias a fondos de National Endowment for the Arts.

Para descargar la serie, visite:
<http://turbulence.org/texts/nmf>
o <http://newmediafix.net/daily/?p=1105>



IT

il corpo in "turbulence"

EN

the body in turbulence

el cuerpo en turbulencia

ES

di Josephine Bosma

Traduzione per Francesca De Nicolò
Edita per Lucrezia Cippitelli

Ten years of Turbulence.
It sounds like a disaster.

This is ten years of
carefully constructed
turbulence however...
ten years of patiently
supporting, building and
collecting online art.

Dieci anni di "Turbulence". Suona come un disastro. Trattasi di dieci anni di una turbolenza costruita con attenzione e di dieci anni di paziente supporto, di costruzione collettiva di arte on line. Una cosa che colpisce è il contrasto tra il suo nome e il suo contenuto. "Turbulence" è infatti calma e controllata. L'ho vista crescere lentamente e mi sono chiesta dove sarebbe andata. È partita come un lavoro d'amore e la mia speranza è che la sua iniziale spinta ci sia ancora, quale parte del singolare tocco di Helen Thorington. Helen Thorington, è una delle personalità più rappresentative della radio art, sound art e performance negli Stati Uniti, ed ha fondato la influente serie per la radio *New American Radio* (1) nel 1987, aprendo poi nel 1996 "Turbulence" nella volontà di dare un sguardo indipendente al fenomeno della net art. Due anni dopo è stata contattata da Jo- Anne Green. Così "Turbulence" è stata concepita con la contemporanea intenzione di guardare allo sviluppo della sound art e della performance, andando "oltre lo schermo".

Diez años de Turbulence
(Turbulencia). Suena
como un desastre. Son
diez años de turbulencia
cuidadosamente
construida, en todo
caso... diez años de
dedicarse pacientemente
a apoyar, construir y
coleccionar arte en
línea.

Tina la Porta | *Distance* | 1999



performance e media

EN

performance and media

performance y medios

ES

È un mito quello costruito intorno all'idea che l'arte on line e la net art disperdano il contatto con il mondo fisico realizzando un'arte dematerializzata. Da quando è iniziata la net art c'è stato un grande

interesse per le connessioni corpo/spazio, sulla possibilità di costruire ponti e stabilire relazioni interpersonali. Pensiamo a *Hole in Space* degli anni Ottanta (*Public Communication Sculpture*) di Sherrie Rabinowitz and Kit Galloway (2), e alle performance multimediali che hanno preconizzato Internet già nei primi degli anni Ottanta (3). Poco dopo gli anni Novanta, abbiamo assistito ad un altro passaggio importante, quello delle performance musicali decentralizzate, che usavano Internet e i suoi sviluppi, sino ad arrivare alle performance che sono culminate, senza eguali, nel network *Piazza virtuale* Van Gogh TV presentato a Documenta 9 nel 1992 (4). La performance, è quindi una fondamentale attività in Internet. Ma cos'è la performance art? Negli anni Sessanta e Settanta del XX secolo, la performance è stata una testimone importante che ha veicolato azioni uniche che realizzavano in tempo reale il genio dell'artista. La performance è nata per ripetere se stessa, per riazionarsi da sola e in questo senso si è legata anche al teatro. Negli anni ha poi mediato tra il video e la radio, stretta tra le installazioni e attività multimediali, ed è sempre più scemata la sua qualità performativa al passo con la sua vita.

Repeatable. Mediated. Individual time. The web offers a manifold of works and sites that all offer on demand re-accessible content. The web is a mostly shapeless and chaotic medium: it holds massive amounts of material for us to edit into our very own experience. Its individual cut is created by our very own clicks.

Ripetività. Mediaticità. Tempo individuale. La rete offre una quantità di lavori e siti che sono continuamente e diversamente riaccessibili. La rete è *un medium liquido* e caotico, che passa una moltitudine di materiali, che editati, interagiscono con le esperienze di ognuno, realizzando un'immissione individuale ogni qual volta clicchiamo. D'altro canto Internet nell'insieme ha molto a che fare con la comunicazione e la connessione e trova nella performance e nei processi che vi intercorrono i suoi interessi fondanti. Così, in questo nuovo ambiente, la performance, arte focalizzata sulla presenza corporea e sul movimento, ci offre un incontro con noi stessi in "un modo differente". L'arte della performance on line è quindi parte di una riflessione che si interroga sulla fragilità del corpo umano (assimilabile all' *Hyperbody* (5) di Pierre Levy e al "Posthuman" seguendo l'analisi di Catherine Hayles (6), e sulla solitudine e sulla costruzione di identità nella realtà tecnologica. Si tratta di un'attività che difetta dell'odore e della comunanza fisica tipica di una performance nella "vita reale", ma che ci induce a riflettere sul nostro stato di base sia sociale che fisico, che generalmente perdiamo quando entriamo in relazione attraverso un network.

Attraverso questo confronto quindi la performance aumenta di drammaticità stretta dalla relazione con il suo contraltare fisico. Questa situazione è assimilabile più che al guardare semplicemente un film, all'essere immersi nelle sue sequenze; la performance on line utilizza quindi i nostri corpi e le presenze individuali per diventare reale.

Tiempo repetible. Mediado. Individual. La web ofrece numerosos trabajos y sitios de acceso libre y a cuyo contenido se puede acceder repetidas veces. La web es un medio mayoritariamente informe y caótico: contiene cantidades ingentes de material que podemos editar e incorporar en nuestra propia experiencia. Nuestros propios clics crean su "montaje" individual.

il nuovo corpo nella net art

EN

the new body in net art

el nuevo cuerpo en el net art

ES

I nostri corpi sono modificati dalla relazione/connessione con i nuovi media. Il personal computer e il cellulare hanno radicalmente trasformato i nostri spazi personali. Così mentre il nostro "sociale" è diventato molto più attivo e diversificato i nostri corpi sono molto più immobili e passivi. Ora infatti ci sediamo e tocchiamo le "chiavi", dalle nostre scrivanie, nei parchi, in treno, all'aeroporto. La nostra attività sociale e il movimento corporeo non hanno più molta partita. Questo è lo stato già avverato e modificato di un "nuovo corpo" che definisco come socialmente iperattivo e fisicamente dislocato. Spesso infatti "ci troviamo dove non siamo fisicamente"; e non a caso l'operatività sociale e la dislocazione corporale sono temi attraversati nella net art già da molto tempo. La cosa interessante di entrambi gli aspetti è che nello stesso tempo ci distaccano e ci avvicinano dal nostro corpo, manifestando un senso d'incertezza, una perdita di equilibrio, che contemporaneamente diventa stimolante e paralizzante.

I precursori della net art, o i veri i primi esempi di questa attività, esplorano quasi tutti la cosiddetta estasi della comunicazione mediatica. Il nuovo corpo non è diventato realmente il dominante fenomeno sociale ed è oggi al tempo stesso il fenomeno culturale, dato che la tecnologia, quella creata, è ancora di accesso difficile (si pensi ai network digitali), non essendosi sviluppata ancora definitivamente (cellulari). Gli esperimenti sull'arte e nuove tecnologie sono quindi stati necessari nelle attività di gruppo, e l'alternativa dei media ha già definito l'esperienza dell'"utente". Prenderò in esame due nuovi lavori di "Turbulence" che illustrano la transizione dal vecchio al nuovo corpo.

Quando Sherrie Rbovitz e Kit Galloway hanno presentato Hole in Space, l'esperienza del pubblico e/o partecipanti è stata molto diversa da quella di *The World in 24 Hours* messa in piedi da Robert Adrian (7). La differenza era sostanzialmente data dall'applicazione di una diversa tecnologia: nella prima c'era una semplice postazione dal vivo di una TV satellitare, nella seconda era presentata una cacofonia di fax, scan, TV, email e radio. La reale diretta e semplice interazione in Hole in Space, è data dall'ondeggiare e strillare di persone a milioni di miglia distanti che a loro volta rimandavano indietro il loro ondeggiare e le loro urla, situazione in cui era mantenuta intatta la percezione della "presenza fisica". Non c'è dubbio sul dove si è e su chi si è, c'è solo lo stupore creato da una sorta di specchio magico che dilata lo spazio e il tempo e non

Forerunners of net art, or very early examples of it, were all about mediated communication ecstasy. The new body had not really become the dominant social and cultural phenomenon it is today, because the technology that created it was still difficult to access (digital networks) or had not developed much at all (mobile phones).

Precursores del net art, o ejemplos muy tempranos de él, trataban sobre el éxtasis de la comunicación mediada. El nuevo cuerpo no se había convertido en el fenómeno social y cultural dominante que es hoy en día porque la tecnología que lo creó (redes digitales) todavía era de muy difícil acceso, o no se había desarrollado del todo (teléfonos móviles).

inghiottisce. In *Hole in space* è presente un inedito senso d'intimità con le persone dall'altra parte dato dal senso di consapevolezza di un gruppo di vicinanza "fisica".

The World in 24 Hours, d'altro canto non è solo una performance decentralizzata tra postazioni, ma è la messa in atto della decentralizzazione connessa ad ogni postazione. I partecipanti in questa performance erano seduti, aspettavano, mandavano fax, scattando o guardando fotografie, divisi dalle diverse tecnologie che utilizzavano. Anche se erano più in comunità di quello che succedeva con il pubblico "in comunione" di *Hole in Space*, il loro senso di performance era definito molto di più dalle loro azioni individuali e ruoli in ogni postazione. Questi collaboratori dovevano comunicare in modo esteso, localmente e mediamente in modo da sperimentare il pezzo completamente, in modo da riassemblare infine tutto il lavoro. Dovevano sperimentare una consapevolezza fisica di gruppo e allo stesso tempo un senso di dislocazione.

Le più innovative performance on line stanno distribuendo insieme un differente tipo di network. I principi basilari di connessione, dei computer, server, dei cavi elettrici, dei satelliti ci sono ancora ma con le nuove tecnologie (F.Ex. the web, peer to peer software) hanno raggiunto al massimo la loro espansione. Una variante rispetto al passato è certamente data dal fatto che da *The World in 24 hours* ad oggi gli accessi tramite computer e Internet sono diventati "personali": ora non ci rechiamo più presso un'istituzione per accedere ad un network o ad un computer, ma sperimentiamo questo "accesso" nelle nostre case, e possiamo trasportare questi media anche in tasca. Tutto ciò ha inevitabilmente causato lo sviluppo di un nuovo corpo o di qualcosa di molto simile. Siamo quindi vicini in questo senso a quell'esperienza fisica che già E. N. Foster aveva descritto nel 1909 in *The Machine Stops* (8), dove teorizzava l'immobilità e l'isolamento legati ad una vita completamente mediatica. Così il nostro mondo sta diventando meno fisico e sempre più sociale, situazione nella quale la memoria del movimento e della fisicità iniziano a decostruirsi, mentre contemporaneamente ci ossessionano. Questo è il motivo per il quale ritengo che la performance on line, che ovviamente non è dal vivo, è comunque avvincente.

Tina La Porta *Distance*

Nel database di "Turbulence" ci sono lavori che ci danno la possibilità di analizzare le performance on line e di rintracciare la sperimentazione di questo "nuovo corpo". Iniziamo questa ricognizione, guardando al lavoro di Tina La Porta *Distance* del 1999 (9). Si tratta di una riflessione sulla possibilità di incontrare persone attraverso il *Cuseeme software*, un software di video conferenza in uso dal 1993, in cui una webcam consente alle persone di vedersi chattando singolarmente o in gruppo. Sono semplici immagini in

We are nearing the physical experience described in E.M. Forster's *The Machine Stops* written in 1909: immobility and isolation combined with a totally mediated life. As our world becomes physically smaller than it is socially, memories of movement and physicality start to creep up on us, perhaps even haunt us. This is why online performance, even if it is obviously not live, is so compelling.

Nos estamos acercando a la experiencia física descrita en *The Machine Stops* de E.M. Forster (8), en 1909: inmovilidad y aislamiento combinados con una vida totalmente mediatizada. Mientras nuestro mundo se vuelve más pequeño física que socialmente, los recuerdos de movimiento y satisfacción de necesidades físicas empiezan a asaltarnos, a asediarnos incluso. Por este motivo la performance online, aunque obviamente



no sea en vivo, es tan apremiante.

Tina la Porta | *Distance* | 1999

bianco e nero che hanno ancora qualcosa di magico. Inutile dire che come accade in molti primi lavori di net art, questa magia è data dall'assenza di suono e in questo caso anche dall'assenza di colore. La net art ha generato, com'è noto, una sorta di shock nel pubblico, ha proposto un luogo d'interazione on line fruito da molti giovani artisti dai primi anni Novanta. Il web ha infatti realizzato una nuova possibilità di ascolto e di visibilità on line che prima non era possibile. Prima del web "essere on line" significava prendere parte a tutta una serie di intimità, di scambi interpersonali, che non implicavano il surfare nelle pagine web. Questo è il motivo per il quale il nuovo utente web è chiamato scherzosamente "interpassività": un'utenza nuova e più passiva, già guastata da chiassosi film e dalla TV a colori. Uno schermo, che mostra esclusivamente del testo, ed alcune semplici immagini, sembrano una degradazione indotta dall'estetica mediale ed affascinano. I suoni rubati, il movimento fluente e in casi come *Distance* la mancanza di colore, danno spazio ad uno schermo "amputato", luogo di una nuova e sociale interazione, dove la tecnologia e i suoi utenti, sono parte dello stesso sviluppo. *Distance* così è un lavoro sintomatico di una riflessione sulla vulnerabilità, riferendosi ad un doppio aspetto. L'assenza di suono aumenta il senso di consapevolezza del fruitore e crea una singolare bolla tra utente e schermo e al tempo stesso realizza una speciale connessione tra i due. Così l'immagine si muove senza suono mentre il movimento connesso al cliccare diventa innaturale.

Possiamo sostenere che questo lavoro parte di una riflessione, che parte da *Cuseeme*, con un'attenzione molto più formale? Non so se si possa affermare. A mio avviso, è un lavoro realizzato con lo specifico scopo di riflettere su questioni universali che si riferiscono alle relazioni tra "esistenza umana"

e sviluppo tecnologico, disegnando un triste percorso che riflette più sulle emozioni che sulla tecnologia. Così come un vecchio film in bianco e nero del 1920, *Distance*, anche se datato, resterà vivo con la sua potenza ancora per molto tempo. D'altro canto i veri lavori d'arte sono sempre contemporanei in qualsiasi momento. Non c'è nulla di strano.

Distance è un un lavoro duro, sofferente da vedere. Crea attrito perché è una combinazione di semplici gesti tecnologici, molto prevedibili ma scelti in modo essenziale. L'intenzione è quella di dimostrare il fallimento dell'uomo quando insegue il desiderio di stabilire sostanziali contatti con gli altri. Ed è quindi un'essenziale riflessione sulla solitudine mediale, che cita il regista canadese Atom Egoyan (10), e la sua analisi dell'interazione sociale e della solitudine intermediale vista attraverso le lenti di una macchina fotografica. Le sequenze di *Distance* sono sezioni di un film a rallentatore dove automaticamente avvertiamo lo scarto tra le immagini e quello che è oltre. La sofferenza è provocata dall'imbarazzo di essere messi a confronto con la sofferenza di un'altra persona, mentre si realizza una melanconica comunanza di sensazioni e di reminescenze. Questa situazione mi ha fatto pensare molto a quello che succede nelle performance "fisiche" e tradizionali, assistendo alle quali si ha la contemporanea necessità di andare via e di rimanere. Inoltre nonostante il fatto che le persone delle immagini non sono nude, sembra che lo siano.

La scelta delle immagini di La Porta (le finestre di Cuseeme che mostrano fotogrammi dei partecipanti) e le parole e l'illusione di una partecipazione collettiva generano anche un senso di solitudine. La Porta ha rilasciato, a questo proposito, un'intervista con David Rieder sempre su "Turbulence", commentando il senso di dislocamento. Un dislocamento quello analizzato da La Porta, che fa riferimento alla perdita di equilibrio tra l'interazione sociale e il movimento fisico. Per La Porta, quindi, l'accesso nel cyberspazio crea una doppia identità, quella pubblica e quella che è ancora chiusa o ignota nella privacy data dallo spazio personale. "Siamo così sempre [...] fuori, incapaci o restii nell'immergerci completamente nello spazio pubblico" (11). Essere on line rende la persona definitivamente mediale, fuori da sé e allo stesso tempo intimamente connessa con sé stessa.

MTAA- 1 anno di performance video (aka samHsiehUpdate)

Se mettiamo a confronto *Distance* con un altro progetto di "Turbulence", *1 Year Performance Video* (12) di MTAA vediamo che le dinamiche che scatenano l'attrazione emotiva sono in enorme contrasto con il precedente. Il lavoro di MTAA è la traduzione di una performance di Sam Hsieh nella quale l'artista si chiuse letteralmente nel suo studio per un anno nel 1978(13). Nella soluzione tecnologica di quest'idea gli artisti

Distance is a harsh work, painful to watch. It is painful to watch because of its combination of simple technological gestures, almost predictable but essential artistic choices, and the display of obvious human failure and desire to establish substantial contacts with others.


Distance es un trabajo duro, doloroso de ver. Lo es por su combinación de gestos tecnológicos sencillos, casi predecibles, y al mismo tiempo de elecciones artísticas esenciales, y porque muestra el fracaso humano y el deseo evidente de establecer contactos sólidos con otros.

MTAA's work is the translation of an emotionally powerful

La obra de MTAA es la traducción tecnológica de la performance de

work, Sam Hsieh's performance in which he locked himself in his studio for a year in 1978, into a technological solution of this idea which frees the artists from having to endure Hsieh's confinement.

1 year performance video — please watch for 1 year.



You have been watching for **0000053** seconds of a total of **31536000** seconds.

[LOGIN](#) to save your viewing time.
 Note: Current time is not saved; once you login your viewing time will be saved.

[More info](#) on *1 year performance video* by [MTAA](#)

gran potencial emotivo de Sam Hsieh, en la que se encerró un año en su estudio en 1978, de modo que se libera a los artistas de tener que soportar el confinamiento original.

MTAA | *1 Year Performance Video (aka Samhsieupdate)* | 2004

si sono ovviamente liberati dai confini fisici che Hsieh voleva enfatizzare. M. River e T. Whid hanno stavolta connesso alcuni loro video con un'applicazione software dando l'illusione di un web cast dal vivo: come se fossero chiusi, a loro volta, in studio. Non c'è nessuna attenzione per stratagemmi tecnici in questa rimanenza, nella quale i due sono esclusivamente enfatizzati da questa situazione che al tempo stesso disperde l'ipotetico "coinvolgimento emotivo". *1 Year Performance Video* è stato così chiamato, anche, per citare la tradizionale moda di riesplorare vecchi lavori, immettendo una soluzione che cita anche il mondo dei videogiochi. Quello proposto è infatti una sorta di lavoro/videogioco d'arte nel quale non c'è un prezzo: il tutto funziona infatti, se l'ipotetico visitatore entra in contatto più volte con il sito nell'arco di un anno, con tanto di lista dei nomi dei migliori giocatori. L'attenzione è così catturata dalle trasformazioni tecnologiche. Potrebbe inoltre sembrare che l'utenza sia mutata, ma in realtà si ricrea la sintomatologia della performance di Sam Hsieh: poiché non è chiusa in una scatola, ma comunque stretta in una scatola. Si avverte l'illusione di uno spazio fisico dove i fruitori fanno solo quello che l'artista fa: delegando alla macchina il tutto. Lo scambio è di non dimenticare di girarci ogni volta che si è on line.

C'è, quindi, un'ovvia connessione con quella parte di net art che fa del sarcasmo e della provocazione un suo intento principale. I due si riferiscono alla nota questione arte/tecnologia, secondo la

quale l'artista può delegare alla macchina la completa produzione. Molti critici d'arte hanno dequalificato la net art perchè la ritengono esclusivamente una copia mimica di altre discipline con nulla di nuovo da proporre. Così MTRAA, cinicamente, si inseriscono in questo dibattito e danno ai critici quello che vogliono rispondendo con lo stesso linguaggio. Sembra che puntano il dito, sostenendo senza mezzi termini: "Non abbiamo bisogno di idee originali, vogliamo esclusivamente sperimentare le vecchie idee" (14). Questo atteggiamento fa pensare anche a tutte quelle prese di posizione attuate in questo senso. Mi riferisco in particolare ad un gruppo italiano gli 0100101110101101.org, intervistato da Tilmam Baumgaertel per la rivista on line "Telepolis 1999" (15); durante l'intervista, in una discussione su interventi d'arte controversi come quello di Alexander Brerer che spruzzò spray su un Malevich al Museo Nazionale di Arte Moderna di Amsterdam (Stedelijk Museum), Baumgaertel sottolineava il fatto che questa azione aveva impedito la normale fruizione dell'opera di Malevich. Analisi alla quale gli 0100101110101101.org sarcasticamente rispondevano: "bè... comunque lo possono vedere nel catalogo" (16). Un'azione dissacrante può quindi innescare molteplici eventi, definendo il suo spazio, e affermare una posizione spingendo anche gli altri a schierarsi a loro volta.

Questo lavoro è quindi selezionato come l'opposto emozionale di *The Distance* di Tina La Porta. Qui infatti, invece di lamentare la perdita della realtà e della reale intimità, la "nuova realtà" è celebrata radi-


This work is the emotional opposite of *Distance* by LaPorta.

Instead of lamenting the loss of reality and real intimacy this loss is celebrated and radically implemented into the work. *1 Year Performance Video* does not confront us with the frailty of our body and of reality online (the artists assume we have already been aware of that for a long time), but it helps us get over it and accept it, in a humorous, empowering way.

Este trabajo es el opuesto emocional a *Distance* de Tina LaPorta. En vez de lamentar la pérdida de realidad y de intimidad genuina, esta pérdida es celebrada e implementada radicalmente en la obra. *1 Year Performance Video* no nos hace enfrentarnos con la fragilidad de nuestro cuerpo y de la realidad en línea (los artistas asumen que hace tiempo que somos conscientes de ello), pero sí que nos ayuda a superarla y a aceptarla con sentido del humor y de un modo que nos fortalece.

the essential guide

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨



Personal History
Chapter Eight
High School and Before
College
New York City
Current Situation
Basic Statistics
Computer
Professional Life
Next Chapter

You in Sixth Grade

ExchangeProgram.org | Mandiberg.com | Sitemap | Search | Credits

calmente. *1 Year Performance Video* non ci mette a confronto con la fragilità del nostro corpo e della realtà on line (MTAA sostengono di essere consapevoli di questo passaggio da lungo tempo) ma ci spinge ad accettare questa soluzione in modo scanzonato e sarcastico.

Michael Mandiberg – *The Essential Guide to Performing Michael Mandiberg*

The Essential Guide to Performing Michael Mandiberg is of a very different nature again. This work was made for a larger project initiated by Mandiberg in which artists were to swap identities. The artist wrote a kind of manual in which he explains himself in great detail.

The Essential Guide to Performing di Michael Mandiberg (17) è un lavoro sintomatico di una riflessione di natura ancora diversa, parte di un più grande progetto iniziato da Mandiberg, in cui alcuni artisti barattavano le loro informazioni identitarie (18). Si tratta di un lavoro nel quale Mandiberg scrive un manuale in cui raccontava di sé nei minimi dettagli. Quasi tutto poteva essere associato al suo profilo psicologico partendo dai suoi amici, dalla sua infanzia, dalla sua carriera scolastica, dal suo cibo preferito e dalla musica realizzando così una strana mescolanza di esibizionismo e di un voler mantenere le distanze. La scelta dei fatti rilevanti della vita di Michael Mandiberg sarebbe infatti stata molto diversa se qualcuno vicino a lui avesse scritto questa guida.

Molte informazioni sostanziali della sua vita sono omesse, come il suo primo bacio, il suo numero di carta di credito, le sue convinzioni politiche le sue speranze e i suoi timori per il futuro. Potrebbe sembrare così, ad una prima occhiata, una sostanziale descrizione; ma se leggiamo tra le righe notiamo che la guida offre in realtà una limitata visione di Mandiberg. Per esempio, da uno smalzato punto di vista femminile, come può essere il mio, sembra essere scritta con un approccio tipicamente maschile. Una frase molto divertente delinea chiaramente la tensione insita tra l'esibizionismo ed il mantenere le distanze. È un commento nel capitolo "Confessioni su se stesso" che recita così: "Nel passato le tue confessioni venivano lette come arroganti, adesso attraverso la rete non sono dirette ad altri, perchè è come se circolassero unicamente dentro di te". Mandiberg, così, usando la parola "tu" e non "io" e "tuo" invece di "mio", nell'intera guida non mantiene solo le distanze da se stesso (e da qualcosa rimosso dal suo testo), ma crea l'illusione dell'obiettività, e abolisce la percezione di sé, in quanto Michael Mandiberg, proponendo una sorta di verità/realtà universale. Inoltre, creando un'apparente vulnerabilità, si rende definitivamente intoccabile. La scelta di un linguaggio semi-obiettivo e di scrivere una biografia mischiata a "un come fare" tipico di una guida, immette l'utente in una reale esperienza emotiva anche se la guida è epurata da emozioni, o piuttosto, le emozioni sono sopresse e deformate. Questo processo ha quindi uno scopo specifico: realizzare una performance che abbia in sé un intento concettuale, riferendosi a qualcosa che verrà sciolto più avanti.

La guida inoltre enfatizza molto il fatto che Mandiberg è un artista, anche se il capitolo in cui de-

The Essential Guide to Performing Michael Mandiberg es también de una naturaleza muy distinta. Esta obra fue creada para un proyecto mayor iniciado por Mandiberg, en donde los artistas intercambiarían identidades. El artista escribió una especie de manual en el cual hablaba de sí mismo con todo detalle.

scrive quello che lui ama fare e non ama fare non è affatto assimilabile ad una discussione d'arte. Il testo è quindi letto dal fruitore più come un annuncio pubblicitario che come una biografia. L'artista decostruisce se stesso in un insieme di bit di informazioni che riguardano solo quella parte di sé che intende rappresentare. Non attua delle scelte coraggiose, come quando nel suo Shop ha manifestato la sua bisessualità rivelando che ama usare un buttplug quando si masturba. In un'intervista con Erik Salvaggio, Mandiberg sostiene infatti di voler vendere se stesso attraverso i suoi oggetti: intenzione che è alla base dell'operazione *Shop Mandiberg* (19).

Va comunque notato che ci sono molti termini epurati da questo "shop" o "guida" rispetto a quelli del precedente Shop Mandiberg. Una guida in cui si sperimenta un altro modo di essere dovrebbe contenere dati molto più personali, fatti di informazioni sia positive che negative: tale forse dovrebbe essere la sua potenza e la sua pretesa. Il testo invece qui perde la sua forza e non vive oltre il suo sostanziale potenziale perché non contiene quei "dati sporchi".

Il testo non realizza volutamente un sostanziale e intimo livello di connessione puntando ad essere probabilmente solo un'introduzione. Incontrare qualcuno on line d'altro canto non è mai una cosa così preparata e pensata. Mandiberg ha così ritrattato e ricreato se stesso fingendo le sue caratteristiche. *The Essential Guide to performing Michael Mandiberg* è in questo senso e a mio parere, uno dei segnali più intensi di arte concettuale che sia stato scritto in rete. Il progetto si muove tra l'essere una sceneggiatura, una biografia e un segno d'arte. L'attore in gamba, o analogamente il performer, dovrebbe risucchiare la radicale dispersione potenziale insita nel testo e scavalcarla.

Ma il testo difetta di senso, perché non è solo una guida pur mantenendo comunque un contatto con l'idea di identità barattata per il quale originariamente era stato scritto. Quindi come molti famosi segnali concettuali realizzati in forme diverse dagli artisti in questi anni, questa lavoro propone comunque le differenti versioni di Michael Mandiberg (20). Nel web molto spesso i lavori indagano i temi della privacy e dell'identità. In questo lavoro, Mandiberg si riferisce a se stesso come ad una persona esclusivamente mediale. Così nonostante, tutta la sua selettiva e "purificata" descrizione può essere intesa come un tentativo di mantenere il controllo sulla sua vita dopo l'insospettato successo di *Shop Mandiberg* e dopo la smisurata attenzione che ha attirato.

Nel suo successivo lavoro Mandiberg finalmente ha accettato maggiormente la possibilità di "un'esposizione completa". In *IN Network* ad esempio, Mandiberg e la sua partner Julia Steinmetz hanno uti-

The Essential Guide to Performing Michael Mandiberg is probably one of the most extensive conceptual art scores ever written, if we read it as such. It hovers somewhere between a film script, a biography and an art score.

The Essential Guide to Performing Michael Mandiberg debe de ser una de las partituras artístico conceptuales más extensas jamás escritas, si la leemos como tal. Se encuentra en algún lugar entre el guión cinematográfico, la biografía y la partitura artística.

Michael Mandiberg and Julia Steinmetz | *IN Network* | 2005

in NETWORK

Posts received : Monday, March 07

Received 03/07/2005 19:25
Brownie pan
 Ernie gave me a brownie pan and the recipe! M



permatk
 Received 03/07/2005 19:22
abt 2 lv s&e. WI
 abt 2 lv s&e. Wi d when i get home. 2 tired 2 tik on phone. Miss u tons. Xo m

permatk
 Received 03/07/2005 19:11
Bby i miss u! Pls

March 2005
 Su M Tu W Th F Sa
 1 2 3 4 5
 6 7 8 9 10 11 12
 13 14 15 16 17 18 19
 20 21 22 23 24 25 26
 27 28 29 30 31

in NETWORK
 in NETWORK
 in NETWORK
 in NETWORK

lizzato il loro frasario nudo e crudo. In questo modo, se c'è un processo di selezione alla base di *IN Network*, non viene dispersa comunque la sua forza.

Michael Mandiberg e Julia Steinmetz - *IN Network*

Due persone a milioni di miglia di distanza convivono attraverso i cellulari. Non si chiamano se non poche volte al giorno e tramite il telefono mangiano insieme, dormono insieme e lavorano insieme. Non potrebbero stare al telefono l'uno con l'altro 24 ore al giorno, ma hanno trovato un sistema per stare insieme il più intimamente possibile: il cellulare. Si chiamano teneramente "dude", esprimono il loro affetto, in silenzio alcune volte ed altre volte discutono di cose private. Si mandano immagini e semplici messaggi di testo. Vivono per un mese mantenendo i contatti attraverso "Turbulence", spazio in cui sono archiviate le loro chiamate telefoniche, i loro messaggi e le immagini delle loro vite, dando vita a *IN Network*, un archivio on line di performance, documentazione e blog (21).

IN Network fa uso dello strumento del blog (weblog), qui inteso come la versione di massa del diario personale. Il blog viene usato per una buona quantità di scopi e da diversi utenti, che vanno dal corrispondente locale che scrive della situazione a Bagdad all'orgoglioso genitore che mostra le foto dei suoi bambini. La più importante caratteristica di un blog è che è molto semplice da utilizzare e che lavorarci ha

Two people, thousands of miles apart, living together through cell phones. They don't just call each other a few times a day, but actually eat together, sleep together, and travel together over the phone.

Dos personas, alejadas miles de kilómetros, viven juntas a través del teléfono celular. No sólo se llaman el uno al otro varias veces al día, sino que también comen juntos, duermen juntos, y viajan juntos a través del teléfono.

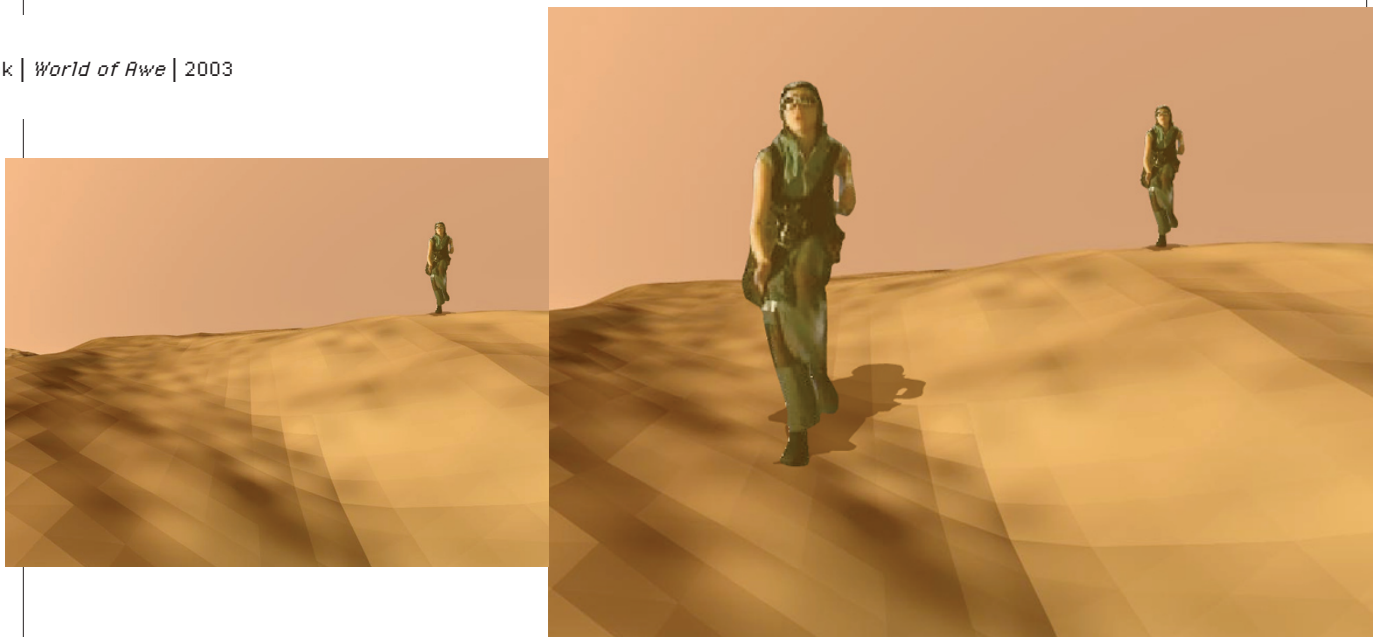
qualcosa in comune con il creare degli sketch o scrivere su un giornale. Chi realizza un blog (blogger, artista, scrittore) ha inoltre un immediato, diretto e concreto risultato. Il blog è un software in grado di dare molte potenzialità espressive ai siti web.

La conditio sine qua non è ci siano idee forti e che siano comunicate nel modo giusto; solo in questa maniera si può dire di aver realizzato un lavoro interessante quanto un lavoro realizzato con inchiostro e carta. *IN Network* mostra così come un artista può realizzare un blog, dimostrando che non è il software ma la persona che lo realizza che fa la differenza. La selezione di ricordi, foto e testi, la consistenza e la disarmante tenerezza dei contenuti, la maniera nella quale gli artisti utilizzano il blog, hanno dato luogo ad un lavoro molto interessante che ha molto in sé del documentario o del film, in cui sono catturate ed editate le scene (esprese in file sonori, testi e fotografie) di giorni e di mesi. Il risultato è senza dubbio modificabile da chi osserva e fruisce e dipende da cosa si clicca ed edita, aumentando l'immersione. *IN Network* mette a confronto così il pubblico e l'affinità intima tra due amanti, amanti che sono in questo caso tanto distanti fisicamente l'uno dall'altro quanto il loro pubblico.

IN Network shows what artists can do with blogging. It shows that it is not the software, but the person who applies it that makes the difference in the end.

IN Network muestra lo que los artistas pueden hacer con el blogging. Muestra que no es el software sino la persona que lo aplica lo que marca finalmente la diferencia. lol

Yael Kanarek | *World of Awe* | 2003



Rappresentare la danza attraverso i media è spesso molto difficile.

Portal è una danza realizzata appositamente per il web.

Here is a body that moves to our mouse click, which repeats gestures and can be put into an embarrassing position if we choose, the naked figure most of all. We become the dancer and the manipulator at the same time.

Yael Kanarek con Evan Siebens e Yoav Gal et.al – *World of Awe: Portal*

Rappresentare la danza attraverso i media è spesso molto difficile. *Portal* è una danza realizzata appositamente per il web (22). In *Portal* Kanarek ha scelto di lasciare che l'ambiente on line (Internet, il software e l'utenza) fosse parte della danza in modo strutturale. La risultante dell'operazione è un film di danza interattiva che consiste in tre parti, ognuna rappresenta una minima e diversa sensazione. I filmati sono realizzati in flash, un software popolare per siti web che permette al designer di creare immagini in movimento con suoni, dai quali è spesso difficile sganciarsi; la parte sonora è realizzata appositamente da Yoav Gal.

I tre corti sono stati concepiti per il portale di Kanarek dove è attivo il suo progetto molto "corporeo" *World of Awe* (23), ma allo stesso tempo sono fruibili anche singolarmente. *World of Awe* è quindi la trasposizione di una sorta di mondo fantastico, inventato, dove si entra da un portale immaginario. Queste porte che collegano ad un ipotetico mondo parallelo sono esplorate e aperte da una danzatrice, chiamata "la viaggiatrice". La danzatrice è una giovane donna che indossa un cappuccio e occhiali da pilota nella prima e terza danza ed è vulnerabile e nuda nella seconda. Ed è quindi l'immagine/ guida che rappresenta il nostro attraversamento nel portale, assimilabile al traghettatore del fiume Stige; è destinata a spendere l'eternità in questi portali, danzando e mimando al suono di una musica accattivante. Se i precedenti esempi ci inducono alla riflessione sulla percezione immateriale del corpo e sulla distanza dai nostri corpi nel cyberspazio con connessa distorsione o mutazione del nostro sé immateriale attraverso i media, osservando la danzatrice è come se si realizzasse un cosiddetto "rientro nel corpo". Lì infatti c'è un corpo che si muove al ritmo dei nostri click che ripete gesti, modificato a nostro piacere. Siamo così contemporaneamente il danzatore e il manipolatore.

Il gioco in soggettiva è un classico del videogioco. Come nei videogiochi molti dei personaggi hanno uno campo limitato di movimenti e di gesti, così le possibilità di manipolare la danzatrice in *Portal* sono limitate. Possiamo istigare piccoli movimenti o dei movimenti che sono comunque molto incisivi e creiamo movimenti a catena o eco che ci danno molto più potere di quello che generalmente abbiamo nelle esibizioni di danza. Questa interazione ci fa diventare parte della performance, come se fossimo disegnati nel contesto non solo in base alle nostre interazioni, ma anche attraverso un'identificazione con la figura umana che è costretta a ripetere sempre gli stessi movimenti volta dopo volta. Il tutto provoca un coinvolgimento emotivo che è aumentato da una musica ripetitiva e al contempo eterea.

Representar la danza en los medios siempre es difícil. *Portal* es una danza hecha específicamente para la web

He aquí un cuerpo que se mueve según nuestro clic del ratón, que repite gestos y que puede ponerse en una posición embarazosa, si es que elegimos a la figura desnuda sobre las otras. Nos convertimos en la bailarina y en el manipulador al mismo tiempo.

World of Awe, the project *Portal* is a part of and reminds us a little bit of another long running artist's universe online: *mouchette.org*. Both *World of Awe* and *Mouchette* are created by women (the artist behind *mouchette.org* however chooses to stay anonymous).

World of Awe e *Portal* sono quindi lavori che riflettono sulle variabili della performance on line insieme a *Mouchette.org* (24). Ambedue, sia *World of Awe* che *Mouchette* sono realizzati da donne (anche se l'artista dietro *mouchette.org* intende però restare anonima). E sono stati messi in piedi in circa dieci anni, nei quali le autrici hanno immesso nel tempo dei sotto-progetti nei loro "mondi". In *Mouchette* il mondo alternativo è abitato da una giovane donna immaginaria che vuole suicidarsi mentre *World of Awe* è un viaggio immaginario tra realtà e "Mondo del timore". Tutti e due si relazionano al pubblico in modo emozionale. In *Mouchette* l'utenza è catturata da una combinazione di infanzia e morte, in *World of Awe* il trainante è la costruzione di un mondo parallelo di amore che va oltre il caos e il freddo di una grande città (New York).

Entriamo così in questi mondi come in un sogno; quali progetti che contengono sia bellezza che cupezza, sogno e incubo. Inoltre cercano di raggiungere l'utenza ad un livello intimo. *Mouchette* infatti manda email personalizzate ai membri - utenti che lasciano i loro indirizzi sul sito, e questo accade anche in *World of Awe*. *Mouchette* spesso cerca di individuare l'utenza dei suoi lavori, i fruitori sono invitati a partecipare, manifestando il proprio esserci, rendendo così il lavoro sempre più catalizzante e aperto. Ambedue i siti hanno inoltre caratteristiche ascrivibili ad una certa complessità emotiva e tendono a creare un'immersione.

Così invece di attrarre l'utenza immagine dopo immagine come accade in *Distance*, offrono, come in *IN Network* (con i suoi frammenti sonori), *1 Year Performance Video* e il lavoro di David Crawford *Stop Motion Studies*, l'occasione per essere rilevati momentaneamente, delineando la possibilità di essere mascherati, di fermarsi, e di contemplare o guardare fisso.

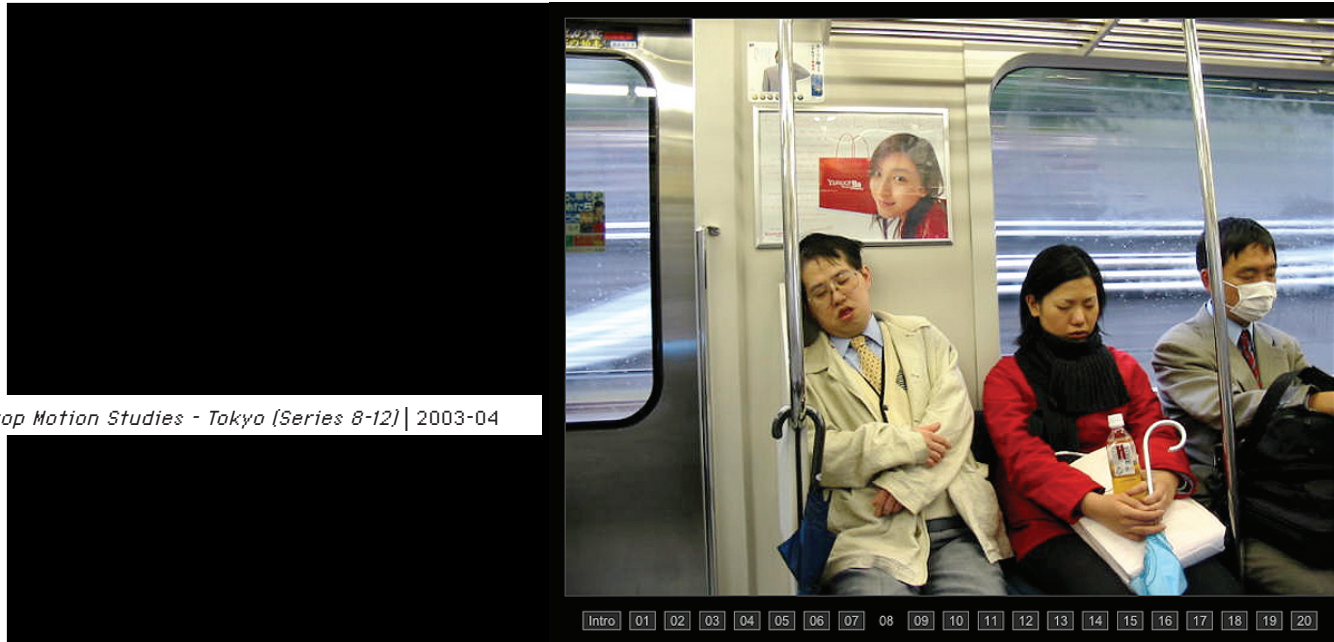
David Crawford: *Stop Motion Studies - Tokyo (Series 8-12)*

Da un mondo immaginario al mondo reale: il lavoro di David Crawford *Stop Motion Studies* (25) cattura l'atteggiamento e le reazioni di persone incontrate nella metropolitana. Nella serie prodotta per "Turbulence" possiamo vedere le impressioni di Crawford selezionate in una metropolitana di Tokyo. Crawford è influenzato da altri net artisti, in particolare da Heath Bunting (26), e dal suo intendere il mondo come un luogo popolato da moltitudini di network tanto da ritenere che il corpo stesso sia un network. Anche Internet è un sistema di "trasporto", che passa attraverso segnali elettrici e può essere assimilato al sistema nervoso e alle persone in una metropolitana. Analogamente il mondo è pieno di strutture relate e di sistemi che seguono i nostri desideri e bisogni.

World of Awe, del cual forma parte el proyecto *Portal*, nos recuerda un poco a otro universo artístico online de largo aliento: *mouchette.org*. Tanto *World of Awe* como *Mouchette* son creados por mujeres, aunque en todo caso la artista detrás de *mouchette.org* elige permanecer anónima.

From an imaginary world to the real world: David Crawford's *Stop Motion Studies* capture the posture and reactions of the people he encounters on subways.

De un mundo imaginario al mundo real: *Stop Motion Studies*, de David Crawford, captura la postura y reacciones de las personas que ve en el tren subterráneo.



David Crawford | *Stop Motion Studies - Tokyo (Series 8-12)* | 2003-04

Crawford ha così scattato centinaia forse migliaia di immagini, e le ha estese in animazioni che ha edito cercando di sintetizzare l'essenza del momento. Questo lavoro colpisce perché è chiaro, le immagini sono briose, affilate e pulite ed è inoltre facile immaginare il loro suono. Si può così sentire il movimento delle carrozze e il suono monotono del treno. È come se tu fossi lì, o come se ci potessi essere. Ancora colpisce l'assenza del suono che scatena l'immaginazione. David Crawford così non documenta solo le persone nelle metropolitane ma ci porta con lui.

Stop Motion Studies è un interessante ibrido di fotografia - film e net art. Ed è un progetto che potrebbe essere facilmente inserito in una galleria e o in un museo. Allo stesso tempo non avrebbe provocato lo stesso effetto se fosse stato parte di una serie di film proiettati in una stanza buia. Questo lavoro funziona infatti al meglio on line. Nella versione web possiamo vedere in una volta tutte le sue parti. È un album di fotografie dal vivo da sfogliare con tranquillità, con i nostri tempi, dove possiamo scegliere la nostra animazione preferita e vederla più volte, e sperimentarla come se fossimo veramente lì seduti dove era seduto Crawford oscillando delicatamente avanti e indietro al ritmo degli annunci sonori.

Può essere interessante confrontare questo progetto con un lavoro di Heath Bunting che è stato anch'esso realizzato nelle stazioni della metropolitana di Tokyo, dal 1995 (27) e ad un altro progetto di

The *Stop Motion Studies* are an interesting hybrid of photography, film and net art. It looks like a project that could easily fit in a top end gallery or museum. But somehow it would not have the same effect as a film series in a dark room.

Los *Stop Motion Studies* son un interesante híbrido de fotografía, película y net art. Parece un proyecto que podría encajar fácilmente en una galería importante o en un museo. Pero de alguna forma no tendría el mismo efecto que una serie de películas en una habitación oscura.

Bunting di qualche anno prima chiamato *King's X Phone In* (28), dove King's X sta per Kings Cross, la grande stazione di Londra. Ambedue i lavori possono essere assimilati agli Stop Motion Studies nella loro allusiva interpretazione della net art.

Communication Creates Conflict utilizza tutti i tipi di sistema di comunicazione, dalla posta, al fax, all'email, connettendo persone autorizzate a mandare messaggi a completi estranei. Heath Bunting si era posizionato nella metropolitana di Tokyo con un segnale con un nome scelto dagli utenti/partecipante e se qualcuno con quel particolare nome lo avesse contatto, quella persona gli avrebbe dato i loro messaggi. Il lavoro in questione intende provocare divertimento, creare confusione con incontri inaspettati, e seguendo un'idea sottesa a molti lavori di Bunting connette svariati network quali mail, Internet, fax, sotterranei ed umani. *Kings X Phone In* connette Internet il sistema telefonico e la strada. Le persone sono state contattate con il sito web poi con email per fare in modo che una moltitudine di bocche chiamasse i telefoni pubblici della stazione di King's Cross in data 5 Agosto 1994, alle 18.00 del pomeriggio. Il lavoro così ha dato luogo ad una grande party inaspettato intorno ai telefoni pubblici di King's Cross che hanno squillato tutto il tempo. Questo lavoro analogamente tratta di network, coinvolge persone che rispondono ai network, ed è però privo di uno sguardo focalizzato e intenso sulle risposte individuali che invece è analizzato in *Stop Motion Studies* attraverso una mistura di ritratti, fotografie, film e net art. Attualmente *Communication Creates Conflict* è molto vicino a *Stop Motion Studies* perché contiene dei documenti e delle foto individuali di persone sorprese mentre ricevono i loro messaggi personali.

The Stop Motion Series inoltre mi fa pensare a un lavoro di Masaki Fujihata: *fieldworks@alsace* del 2002 (29). In questo lavoro Fujihata ha intervistato persone attraversando il confine tra Germania e Francia con una videocamera, ed ha disposto le interviste in una grande e complessa installazione. Questo lavoro ha un sottotitolo che è "registrazione di una giornata ricostruita in tre dimensioni spazialità". Fujihata accende così i ritratti aumentando a dismisura le proporzioni, dilatando così la dismisura l'ipotetico impatto di un'installazione new media, questo inoltre accentua l'ordinario cittadino europeo facendolo diventare parte di una sorta di progetto organizzato dalla comunità europea. Crawford invece lavora ai suoi ritratti riducendoli e poi ne realizza degli still che anima e poi un film che edita condensato su un sito web. Così non crea un'arte eclatante ma tenta di potenziare l'utenza, lasciandole lo spazio e il tempo e la possibilità di controllare le immagini. L'utenza di un network (il web) può così incontrare l'utenza di un'altra situazione (la metropolitana).

Crawford enhances his portraits by reducing them, bringing their movement and life down to a few animated stills, condensed movies on a web site.

Crawford hace resaltar sus retratos reduciéndolos, aportando vida y movimiento a unas pocas imágenes estáticas animadas convertidas en películas condensadas en una página web.

dieci anni di "turbulence"

EN

ten years of turbulence

diez años de turbulence

ES

Turbulence offers continuous support to online art, but there are others that do so as well. Its basis in radio, sound and performance art have given Turbulence an extra quality however, an eye and ear for a very broad scope of works, works that go beyond the web

"Turbulence" offre un continuo supporto all'arte on line anche se ci sono senza dubbio altre realtà che se ne occupano con passione. Gli interessi di "Turbulence" connessi alla radio, al suono e alla performance sono delle sue imprescindibili qualità extra; "Turbulence" è infatti un luogo di scambio dove si sostiene con particolare attenzione questo aspetto. La domanda da porsi è, a questo punto : "Scrivere un libro su qualcuno che ti vuole rappresentare ha forse qualcosa a che vedere con la relazione corpo/rete o con la performance? "La risposta potrebbe essere: "Sì, perché è come se fosse una riflessione sulla la perdita della padronanza di sé di qualcuno attraverso i "media" e contemporaneo tentativo di mantenere il controllo attraverso un'altra persona". Tutto ciò è come una sorta di performance indiretta, un intervento concettuale molto più intenso di una partizione musicale. La performance on line non ha più molto a che vedere con la non questionabile autenticità e con l'arte unicamente dal vivo. Allo stesso tempo è diventata una forma d'arte che ha bisogno di apparire dal vivo e rappresenta la nostra identità umana e il nostro corpo umano in una potenziale e virtuale attività vivente. Fare performance ha molto quindi a che vedere con l'interrogarsi sulla performance.

Il tempo vola. L'apertura di "Turbulence", sembra ieri. Ho analizzato solo pochi lavori presenti nel suo vasto database. Un serbatoio dove sono moltissimi i lavori da ascrivere a quest'analisi che necessitano l'attenzione della comunità net. Auguriamoci che sia scoperto da un sempre più utenti, ma, è solo una questione di tempo.

Josephine Bosma.

El hecho de que se base en el arte de la radio, el sonido y la performance le ha dado no obstante a Turbulence una calidad extra: vista y oído para un espectro muy amplio de obras, trabajos que van más allá de la web.

NOTE:

- (1) *New American Radio*, 1998, <<http://somewhere.org/>>, (giugno, 2006)
- (2) *Media Art Net*, 2004, <<http://www.medienkunstnetz.de/works/hole-in-space/>>, (giugno, 2006).
- (3) *Telematic Connections*, (febbraio, 2001). <http://telematic.walkerart.org/overview/overview_adrian.html>, (giugno, 2006).
- (4)) *Media Art Net*, 2004, <<http://www.medienkunstnetz.de/works/piazza-virtuale/>>, (giugno, 2006)
- (5) *Crossings: eJournal of Art and Technology*, 1999, <<http://crossings.tcd.ie/issues/1.1/Levy/>>, (giugno, 2006).
- (6) N. Katherine Hayles, An excerpt from *How We Became Posthuman*, Chicago Press, 1999, <<http://www.press.uchicago.edu/Misc/Chicago/321460.html>>, (giugno, 2006).
- (7) *Alien.Mur*, 7 March , 2004 <http://alien.mur.at/rax/24_HOURS/index.html> (giugno 2006).
- (8) *Wikipedia.org*, 16, Settembre 2006 <http://en.wikipedia.org/wiki/The_Machine_Stops> (September, 2006), il testo completo è consultabile su E.M. Forster, *The Machine Stops*, Plexus.org, date unknown <<http://plexus.org/forster/index.html>> (giugno, 2006).
- (9) Tina La Porta, "Distance", *Turbulence.org*, 1999 <<http://www.turbulence.org/Works/Distance/>>, (giugno, 2006).
- (10) Sto pensando in particolare a *Calender*, un film su un fotografo incapace di stabilire contatti intimi e sociali, e in questo "gap" osserva il mondo con la sua macchina fotografica. Atom Egoyan's website: Ego Films, date unknown, <<http://www.egofilmarts.com/>>, (giugno, 2006).
- (11) *Enculturation*, 2000, <http://enculturation.gmu.edu/3_1/laporta/index.html>, Giugno, 2006.
- (12) MTRR, "One Year Performance," *Turbulence.org*, 5 Dicembre, 2006 <<http://turbulence.org/Works/1year/>>, (giugno, 2006).
- (13) Tehching Hsieh, *One Year Performance 1980-1981, One Year Performance, 1980-81* <<http://www.one-year-performance.com/no2.html>>, (giugno, 2006).
- (14) Questa comunque non è una citazione ma la mia personale riflessione sul lavoro di MTRR.
- (15) Telepolis ha segnalato questa intervista in Germania. I link si riferiscono a "Nettime" con versione in inglese dello stesso testo di Tilman Baumgaertel, "Interview with 0100101110101101.org," 9 dicembre 1999, <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-9912/msg00064.html>>, (giugno 2006)

- (16) Un'analogia mescolanza e negazione estrema dei valori culturali della "borghesia" è presente nei film horror e in certa musica underground rock, punk, gansta rap, indice di un atteggiamento che strilla e promuove una forte critica connessa a certo Humour nero, con conseguente ribellione.
- (17) Michael Mandiberg, "The Essential Guide to Performing Michael Mandiberg", *Turbulence.org*, 2002, <<http://www.turbulence.org/Works/guide/>>, (giugno, 2006).
- (18) Michael Mandiberg, The Exchange Program, *Turbulence.org*, 2002, <<http://exchangeprogram.org/>>, (giugno, 2006).
- (19) Erik Salvaggio, You Could be the Next Michael Mandiberg, *Turbulence.org*, aprile 2003, <<http://turbulence.org/curators/salvaggio/mandiberg.html>>, (giugno, 2006).
- (20) Per un interessante approfondimento sulla net art quale variazione dell'arte concettuale, si veda un'intervista con Ron Kuivila: Josephine Bosma, "Interview with Ron Kuivila," The Work of Jesis, giugno, 2006, <<http://audanum.net/cgi-bin/media.cgi?action=display&id=953755755>> (giugno, 2006).
- (21) Michael Mandiberg e Julia Steinmetz, "IN Network", *Turbulence.org*, 2005, <<http://turbulence.org/Works/innetwork/>>, (giugno, 2006)
- (22) Yael Kanarek, e a., "World of Awe: Portal", *Turbulence.org*, 2003, <<http://turbulence.org/Works/yael/>>, (giugno, 2006).
- (23) Yael Kanarek *World of Awe*, giugno 2006, <<http://worldofawe.net/index.html>>, (giugno, 2006).
- (24) Mouchette, Mouchette.org, <<http://www.mouchette.org/>>, (giugno, 2006).
- (25) David Crawford, "Stop Motion Studies", Tokyo, *Turbulence.org*, 11 luglio, 2005, <<http://turbulence.org/Works/sms/index.html>>, (giugno, 2006).
- (26) Heath Bunting, *Irrational.org*, <<http://www.irrational.org/cgi-bin/cv/cv.pl?member=heath>>, (giugno, 2006).
- (27) Heath Bunting, I release!, Irrational.org, "http://www.irrational.org/cybercafe/tokyo/", (giugno, 2006).
- (28) Heath Bunting, "Kings X," Irrational.org, 5 agosto 1994, "http://www.irrational.org/cybercafe/xrel.html", (giugno, 2006).
- (29) Masaki Fujihata, Field-works.net, 2001, "http://www.field-works.net/", (giugno 2006).

CREDITS

Editori:

Jo-Anne Green
Helen Thorington
Eduardo Navas

Saggi:

Josephine Bosma "Il corpo in 'Turbulence'"
Belén Gache "Narrando con i nuovi media: che succede con ciò che è successo?"
Eduardo Navas "Turbulence: Remix + Bonus Beat"

Traduttori/Editori di traduzione:

Raquel Herrera
Ignacio Nieto
Lucrezia Cippitelli
Francesca De Nicolò

Design editoriale e web:

Ludmil Trenkov

Si prega di contattare i rispettivi autori per i termini del copyright. Questo testo è distribuito con licenza Creative Commons 2.5, Non Commerciale - Non opere derivate.
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/deed.it>