

CHE il crowdsourcing sia un'arte, non v'è dubbio. Ma che possa essere un medium per fare arte è un dato certamente nuovo e sorprendente.

Crowdsourcing art, opera corale Quando l'artista diventa folla di MARCO DESERIIS

Coniato nel 2006 dal giornalista di Wired Jeff Howe, il neologismo nasce dall'unione dei termini crowd (gente comune) e outsourcing (esternalizzare un'attività produttiva). Un buon crowdsourcer, che sia un manager, un politico, o un'analista militare, deve sapere assegnare ai suoi collaboratori dei compiti precisi, per poi creare un mosaico in cui ogni tessera trova il suo posto.

Negli ultimi anni il crowdsourcing è diventato un termine ubiquo, usato dal Pentagono per redarre documenti strategici, dalle aziende della net economy per tagliare il costo del lavoro, e in generale dagli analisti dei nuovi media per descrivere l'erosione dei confini tra produzione professionale e amatoriale.

Servizi di telelavoro come Istock Photo, Mechanical Turk, Leginda, Rentacoder, ma anche la stessa Wikipedia ci dicono che se da un lato l'intelligenza sociale della rete produce, per dirla con Kevin Kelly, un nuovo "socialismo digitale," dall'altro genera anche un (auto)sfruttamento diffuso. A meno che non si sia dei geni come Alex Tew, lo studente inglese che nel 2005 riuscì a incassare un milione di dollari un milione di pixel a un dollaro l'uno.

Può quindi sorprendere che un termine associato più con il marketing e il telelavoro che con la creatività abbia fatto il suo ingresso nel mondo dell'arte. La crowdsourcing art è emersa negli ultimi anni soprattutto grazie al lavoro di Aaron Koblin, artista ventisettenne di San Francisco che ha creato diversi progetti servendosi del Turco Meccanico, il servizio di telelavoro di Amazon. Sul Turco Meccanico qualsiasi datore di lavoro può postare una Hit (Human Intelligence Task) e chiedere a un navigatore di eseguire il lavoro per pochi centesimi di dollaro. Di solito le richieste riguardano compiti ripetitivi come catalogare foto o animazioni digitali, reperire articoli in rete, trascrivere file audio e via dicendo.

Il servizio è chiaramente sbilanciato a favore dei datori di lavoro. Non solo la paga media si aggira sugli 1-2 dollari l'ora, ma il crowdsourcer può retribuire solo gli Hit che preferisce e non deve pagare alcuna tassa o contributo, se non un 10% ad Amazon per il servizio. Il lavoratore dal canto suo è tenuto a dichiarare al fisco americano tutti gli "introiti" derivanti dalle proprie prestazioni.

Recentemente Aaron Koblin e Daniel Massey hanno invitato ai turchi meccanici la richiesta di ascoltare una nota Midi e ripeterla a voce registrandola con un microfono. Dalle oltre duemila voci raccolte hanno ricavato una versione surreale di una canzone popolare americana nonché primo brano musicale cantato da un computer tramite un software di sintesi vocale. Era infatti il 1962 quando John Kelly, Max Mathews e Carol Lockbaum, all'epoca programmatori ai laboratori della Bell in New Jersey, fecero cantare Daisy Bell a un IBM 704. L'invenzione non sfuggì a Stanley Kubrick: nel 1968 Hal 9000, il computer di 2001 Odissea nello Spazio

canta Daisy Bell pochi secondi prima di essere sconnesso (nella versione italiana Hal canta "Giro Giro Tondo"). Koblin e

Massey hanno recuperato i file Midi della sintesi vocale del 1962, e pagando solo 6 centesimi di dollari a Hit, hanno chiesto ai turchi meccanici di 72 nazionalità di partecipare a un'opera corale che se non altro ha una valenza estetica anziché commerciale.

Ma il lavoro di Koblin non aggira il tema dello sfruttamento del lavoro a distanza, al contrario. Nel 2006, l'artista aveva chiesto a diecimila lavoratori del Turco Meccanico di disegnare una pecora con lo sguardo rivolto a sinistra. Ne era nato, un collage-animazione di diecimila pecore che è una chiara metafora della condizione del telelavoratore nell'era del Web 2.0. Come spiega l'artista in un'intervista a Wired, "ho scelto la pecora per diversi motivi. Innanzitutto perché viene allevata per la lana e altri prodotti, ma anche perché viene associata con la clonazione. Ho creato un software di animazione e ho chiesto (ai telelavoratori) di disegnare una pecora. Le persone non sapevano che il software registrava i loro movimenti sullo schermo e che, al di là del disegno finale, stavano in realtà producendo un'animazione".

Nel 2008 Koblin ha ripetuto l'esperimento con una metafora ancora più esplicita. Questa volta ha chiesto ai turchi meccanici di disegnare un dettaglio di una banconota da 100 dollari, compensandoli un solo centesimo a Hit. Il risultato finale è, un'opera che è stata "tradotta" in due media diversi: un'installazione video che mostra la banconota emergere dal disegno simultaneo di tutti i lavoratori; e una stampa di diecimila banconote da cento dollari (costo: 100 dollari l'una) il cui ricavato viene donato al progetto One Laptop per Child di Nicholas Negroponte.

Se il lavoro di Koblin è l'esempio più eclatante di crowdsourcing art perché si serve delle stesse piattaforme e metodi utilizzati dalle aziende per reclutare lavoratori a distanza, la crowdsourcing art può essere estesa a varie forme di collaborazione artistica tramite internet. Ad esempio, nel luglio 2009 il regista giapponese Masahi Kawamura per la band musicale Sour coordinando remotamente, tramite web cam, i movimenti dei fan della band seduti di fronte ai propri computer, rivista di Ann Arbor, Michigan, pubblica ogni giorno frammenti di cartoline, biglietti, e messaggi personali trovati per caso dai suoi lettori nelle strade, le case e i cestini della spazzatura. Lanciato dall'artista milanese Helga Franza nel 2004, raccoglie migliaia di disegni realizzati a più mani dai navigatori.

Forse la crowdsourcing art è la dimostrazione più evidente che il vecchio motto di Novalis e Joseph Beuys secondo cui "ogni persona un'artista" è ormai divenuto realtà. O forse, se si considera la questione da un punto di vista economico, è un sintomo del fatto che anche le opere d'arte possono ormai essere appaltate per pochi centesimi a pixel. (in la repubblica del 16 dicembre 2009)



the clouds



n° 46 - anno XI

rivista del rito teatrale, comunitario e interattivo

21 dicembre 2012

21.12.12 la fine dell'inizio del mondo

W WIKI!!!!

dilaga oltre i suoi naturali confini... così è già Wikiradio, Wikileaks, Wikinomics e per finire Wikicrazia (guardatela su youtube!!!!)

questo mondo è già finito
il 21 è la celebrazione di una fine per un inizio
(ed è ovvio che si tratta di una transizione di cui la data è solo un elemento simbolico)

il mondo che tramonta
(cioè che sta definitivamente tramontando)
è il mondo della piramide
ovvero della gerarchia di una società verticale,
non voglio dilungarmi credo che l'immagine
possa rendere bene in sintesi cosa sia stata l'umanità
fino ad oggi

il mondo che nasce
(cioè quello che sta prendendo piede)
è il mondo delle nuvole (clouds),
ovvero dell'orizzontalità di una società omnicomprensiva
e qui invece un po' mi allargo perché è il divenire
per cui occorrono degli indicatori

diciamo che l'emblema potrebbe essere il concetto wiki
che ha le radici però in due altre pratiche intellettuali
la teoria di gaia e l'open source
(l'ultima figlia della prima?)

se non la conoscete la teoria di gaia
in estrema sintesi ci dice che il pianeta terra
è da considerarsi alla stregua di un qualsiasi altro
organismo vivente
e che come ogni organismo è fatto di organi
così agli esseri umani è stato dato il compito di essere

Wiki wiki deriva da un termine in lingua hawaiana che significa "rapido" oppure "molto veloce". Cunningham (il padre del primo wiki) si ispirò al nome wiki wiki usato per i bus navetta dell'aeroporto di Honolulu. "Wiki fu la prima parola che egli apprese durante la sua prima visita alle isole Hawaii, quando un addetto lo invitò a prendere un "wiki wiki bus" operante tra i vari terminal aeroportuali. Cunningham stesso dice: "Ho scelto wiki-wiki come sostituto allitterativo di quick ("veloce"), evitando quindi di chiamare questa cosa quick-web

il sistema nervoso e/o cerebrale
in altre parole ogni singolo individuo è una cellula di una via via crescente massa di intelligenza
e in quanto cellula nervosa è sia canale che potenziale sinapsi*

c'è un sito web che dimostra in maniera impressionante
questa visione e che consiglio a chi sta leggendo di visionare prima di continuare:

WikipediaVision (beta)

è fantastico seguire le tracce in tutto il globo di quello che significa un'intelligenza collettiva in azione

quello che accadrà non è dato di sapere certo è che la nuova era è iniziata

per le decine di declinazioni che il concetto wiki ha già e quelle a venire anche se non saranno chiamate wiki a lei molto dovranno

oggi dunque potremmo dire che siamo tutti un po' nuvole
di una società liquida in cui chi tenta di trattenere (leggi possedere) finirà travolto dalla furia dei venti perché l'acqua può e deve passare dal solido al liquido al gassoso
in un piano di dissolvenze incrociate
dove, visto che siamo per il novanta per cento h2o, il noi e l'io sono una unica grande danza creatrice.

giorgio degaspero

La Redazione: hanno partecipato alla realizzazione di questo numero: giorgio degaspero per informazioni: info@zeroteatro.it

DIALOGANDO: la rivista trimestrale sarà pronta per ogni equinozio e solstizio. si accettano volentieri i contributi di tutti e in qualsiasi forma: articolo, lettera, saggio, foto, recensione, testimonianza...

Solo quelli che sono così folli da pensare di cambiare il mondo, lo cambiano davvero. (a. einstein)

Tutto è partito da una graphic novel del 1992, quella del fumettista francese Enki Bilal intitolata *Froid Équateur* che vedeva uno dei protagonisti impegnato in un particolarissimo sport, il chess-boxing (chess=scacchi, boxing=pugilato). Nove anni dopo la pubblicazione di quella storia, l'artista olandese Iepe Rubingh (lo stesso del guerrilla painting di Rosenthaler Platz di cui vi parlai qui) decise di codificarne regole e modalità da torneo, arrivando ad una versione definitiva dello sport. Nel 2003 riuscì ad organizzare un primo "campionato del mondo" ad Amsterdam (che vinse lui stesso) e sulle ali del successo e dell'entusiasmo vennero fondate varie sezioni in giro per il mondo ed una vera e propria World Chess Boxing Organisation. Da allora ad oggi si sono organizzati campionati mondiali e per continenti,

divisi addirittura, come è giusto che sia, per il peso dei concorrenti (medi, medio-massimi e massimi). Tra i vari vincitori ci fu pure un italiano, Gianluca Sirci, soprannominato "Il dottore", che nel 2009 a Londra conquistò il titolo europeo contro Andy "The Rock" Costello. Le regole del Chess Boxing. Partiamo dalla durata. Si inizia con una manche di tre ancora boxe e così via fino plessivi. La durata massima minuti massimo complessi-dopo una scazzottata non è per ko o per scacco matto, tano un pugile professionista del mondo, beh, ha più poscerti cazzotti a mala pena re, con buona pace di quantedesco Renaud Kahn: "non con le mani". Se mastipena vedere questo bel ser-Boxing con tanto di mini-

La frase del post: "L'arma avere la prossima mossa."



scacchi da quattro minuti, poi c'è minuti, poi ancora scacchi, poi ad un totale di undici round comdella partita di scacchi è di venti vi. Bisogna muovere in fretta, e mai semplice. Si può vincere o ed è innegabile che se si presensta ed uno scacchista campione sibilità di vincere il pugile. Dopo riconosciamo una pedina da un affietto disse una volta lo scacchista scacchi si giocano con la mente, cate un po' di inglese vale la vizio del The Telegraph sul Chess intervista a Iepe Runing.

più potente a scacchi è quella di David Bronstein

UN TREND DIFFUSO ANCHE IN AUSTRALIA E IN EUROPA Usa, spopolano i party delle coccole

Perfetti sconosciuti si incontrano per abbracciarsi e accarezzarsi senza mire di tipo sessuale

NEW YORK - È l'antidoto contro l'alienazione, lo stress e la solitudine della nostra era: i party dove perfetti sconosciuti si incontrano per abbracciarsi, accarezzarsi e farsi le coccole. Ma senza alcuna mira di tipo sessuale.

I «party a base di coccole» sono nati nel febbraio 2004 dalla mente di Reid Mihalko e Marcia Baczynski, due coach esperti di relazioni interpersonali che vivono tra New York e Los Angeles. «Le nostre feste sono workshop strutturati e sicuri dove si possono abbattere la timidezza e le paure sociali, attraverso la comunicazione, l'intimità e la tenerezza», spiegano i due amici sul sito cuddleparty.com, dove definiscono la loro creazione «un modo per incontrare persone affascinanti in un ambiente rilassante, assolutamente privo di droghe ed alcol».

Nell'America alle prese con la crisi economica che ha minato i rapporti interfamiliari e interpersonali, la nuova moda ha subito preso piede. Ma dagli Stati Uniti - dove i cuddle party hanno luogo ormai da una costa all'altra del paese - il fenomeno adesso è dilagato anche in Australia (Brisbane, Melbourne e Sydney), Canada (Toronto) ed Europa (Londra).

Per far fronte alla richiesta crescente, dal 2005 Mihalko e Baczynski hanno avviato un programma di training e certificazione dei cosiddetti «facilitatori»: veri e propri istruttori esperti nelle arti delle coccole, pagati per portare gli eventi in tutto il mondo. Il costo per partecipare ad uno di questi insoliti party - dove gli ospiti sono invitati ad arrivare in pigiama, per essere comodi e disinvolti, portandosi dietro cuscini e animali di pezza, ma non possono consumare droghe e alcolici - è di 30 dollari. A giudicare dalle testimonianze riportate sul sito, ne vale la pena.

«Dopo aver partecipato al party la scorsa domenica», spiega Jim da New York, «sono uscito per strada con una sensazione di benessere, di leggerezza, di pace e di contentezza. È stato fantastico stabilire un contatto e coccolarsi con tutti». Da Amsterdam Donna rivela entusiasta: «Finalmente ho capito che cosa mi sono persa finora. Sto recuperando anni di privazioni da coccole». Anche la famosa serie CSI: New York non ha saputo resistere al fascino dei «party a base di coccole», intorno ai quali ha costruito la puntata dal titolo «Delitto alla Stazione», mandata in onda in Italia nel 2007.

Alessandra Farkas da il corriere della sera del 9 sett 2009

La fotocamera open-source che si aggiorna a costo zero di SARA FICOCELLI

OPEN-SOURCE significa "codice aperto". Caratterizza quel software i cui autori consentono ad altri sviluppatori indipendenti di modificarlo e di migliorarlo, grazie a specifiche licenze d'uso. E' del tutto trasparente e anche gratis. Stavolta questa definizione riguarda il software che gestisce una macchina fotografica. La prima macchina digitale open-source verrà prodotta e messa in commercio nel giro di un anno. Il costo sarà decisamente elevato, più di 1000 euro. Ma va detto che questo dispositivo potrà essere aggiornato di continuo con nuovi programmi e reso quindi più moderno senza spendere altri quattrini, oltre alla possibilità per gli appassionati di informatica e fotografia di progettare personalmente le innovazioni da inserire. L'idea è stata lanciata dal professore di scienze Marc Levoy della Stanford University in California, che con l'aiuto dell'assistente Andrew Adam ha creato la "Frankencamera", così battezzata perché realizzata utilizzando componenti di apparecchiature diverse come il chip di un Nokia N95, le lenti di una fotocamera Canon e una scheda madre Texas Instruments.

Con questo nuovo strumento sarà possibile creare applicazioni per controllare l'autofocus, il flash, sfruttare la velocità dell'otturatore per effetti particolari o fornire software per l'editing. Un negozio online sarà poi messo a disposizione degli utenti grazie a un sistema operativo basato su Linux, il sistema operativo open source per eccellenza. Il progetto è stato appoggiato da Nokia, Adobe Systems, Kodak e Hewlett-Packard, consapevoli delle potenzialità che si spalancano quando la tecnologia sposa l'open-source (basti pensare all'Android market, dove sviluppatori di ogni parte del mondo mettono a disposizione i loro contenuti in modo trasparente, e spesso gratuitamente). "Le fotocamere di oggi - spiega Levoy a Sciencedaily- sono impostate in base a sistemi molto rigidi. Il nostro obiettivo è quello di ottenere la massima precisione a costi bassissimi".

Chi userà questa fotocamera non sarà costretto a stare dietro al mercato inseguendo il nuovo modello né a utilizzare i programmi messi in commercio e progettati per essere applicati solo a questo o quel modello. Potrà divertirsi e sperimentare di tutto, creando una macchina fotografica personale e al tempo stesso quanto mai "collettiva", perché frutto dei contributi di tanti appassionati. Ecco perché il professor Levoy tiene a precisare che "questa scoperta servirà a infondere negli amanti della fotografia un nuovo entusiasmo nei confronti delle tecnologie". E dalla passione, come è noto, possono nascere solo delle belle fotografie. **(da la repubblica del 4 settembre 2009).**

Rivoluzione Youtube: 20 ore di video al minuto dall'inviato ANGELO AQUARO

NEW YORK - Chi l'avrebbe mai detto che un ragazzino che sproloquia allo zoo davanti a un elefante sarebbe passato alla storia? Sono passati soltanto quattro anni, quattro anni e mezzo per la precisione, da quando un giovane impiegato di PayPal, la compagnia per i pagamenti elettronici su Internet, si fece riprendere da una tale Yakov Lapitsky davanti allo zoo della sua San Diego: 18 secondi che hanno cambiato la storia. L'inserimento sul web è datato 23 aprile 2005, ore 8:27, e quel ragazzino davanti allo zoo, Jawed Karim, diventerà (con i soci Chad Hurley e Steve Chen) uno degli uomini più famosi del mondo virtuale. Il fondatore di YouTube.

Certo a guardarlo oggi sembra preistoria. Quella piccola start-up californiana, una impresa cominciata a un dinner party e finita nell'ufficio sopra una pizzeria di San Diego, California, adesso è un colosso della rete finito fra l'altro nelle mani di un altro gigante come Google. Ma quei quattro anni e mezzo passati moltiplicati per i video inseriti danno una cifra da fare venire i brividi. Quanti video scorrono su YouTube? Praticamente un'infinità. Ogni minuto in tutto il mondo vengono messe in linea qualcosa come 20 ore di nuovi video. Per dare un'idea, se i tre grandi network tv Usa, cioè Abc, Cbs e Nbc, trasmetteressero ininterrottamente nuovo materiale 24 ore su 24 per sette giorni alla settimana e, mettiamo, per 60 anni, non riuscirebbero a collezionare il totale di immagini che YouTube raccoglie in 60 giorni, spiega al New York Times Magazine l'esperto Chris Dale. Una caterva di immagini di ogni tipo: da quelle rubate alla televisione e al cinema a quelle prodotte in casa. "Finire su YouTube" è un'espressione che i più giovani conoscono bene. Non c'è ormai passo della vita quotidiana che non rischi di finire in rete: dalle webcam sui computer alle macchine fotografiche dei telefonini i mezzi per raccogliere la realtà e confezionarla in rete non mancano.

Naturalmente la cronaca offre ogni giorno spunti per gridare allo scandalo (lo sport preferito dai media e dal suo pubblico). E quindi ecco che tra i più postati ci sono i vari video più o meno choc. In Italia ha fatto storia la vergogna del video in cui un gruppo di studenti si prendeva gioco di un ragazzo down. Oppure quello di una professoressa salentina accusata di atteggiamenti osé.

Tutto il mondo è paese e il video più visto in America fino a ieri era quello di una professoressa brasiliana filmata durante una : con tanto di servizio tv con intervista al preside sotto choc. Poi c'è naturalmente la questione dei diritti d'autore: è dell'altro giorno l'ipotesi di accordo tra le major di Hollywood e il portale per potere vedere in streaming, e a pagamento, una montagna di film. L'ultima prospettiva è quella però avanzata dal Magazine del New York Times: ossia YouTube come fucina dell'avanguardia. Non sarà che "Me at the Zoo" un giorno verrà ricordato nei libri di storia come il treno dei fratelli Lumière che alla fine dell'800 piombò dallo schermo sul pubblico impaurito e segnò l'inizio del cinematografo? Non è che tra la montagna di immagini nascosta in rete si celi il nuovo Godard? La meraviglia su cui Virginia Heffernan consiglia di buttare un occhio si chiama e va detto che davvero sembra un piccolo capolavoro del cinema d'avanguardia.

In fondo più che per i film di Hollywood per questo era nata YouTube: concedere a tutti un spicchio di celebrità - anche se molto meno dei fatidici 15 minuti di Andy Warhol, visto che la media per catturare l'attenzione dei 20 milioni di spettatori al mese, spiega uno dei fondatori Chad Hurley, è appena 2 minuti e mezzo: giusto il tempo di un video clip. **(da la repubblica del 5 settembre 2009)**