

Testo e immagine. Un dialogo dall'antichità al contemporaneo
Текст и образ. От античности к современности
a cura di Maria Redaelli, Beatrice Spampinato e Alexandra Timonina

My Boyfriend Came Back From The War: una narrazione visiva di Olia Lialina

Maria Redaelli

Università Ca' Foscari Venezia, Italia

Abstract The contribution proposes the analysis of Net Art's world-famous masterpiece of one of its founders: *My Boyfriend Came Back from the War* (1996) by Olia Lialina. Combining black and white images and words, it evokes the encounter of two lovers who have been separated so long by the war. With her work, Lialina shows us the potential for interaction of the new screen – that of the computer. She experiments with a non-linear narration, where users edit the story frames thanks to hypermedia platform, resulting in a new relationship between author and public. Considering such operations, the paper aims to highlight the work's ludic connotation beside the impact of filmic narrative on the web.

Keywords Net.art. New Media Art. Olia Lialina. Ludic technologies. Web Cinema.

Sommario 1 Tra il serio e il faceto. – 2 L'esordio. – 2.1 L'arte di fare network. – 2.2 Da Cine Fantom alla net.art. – 3 MBCFTW. – 3.1 Testi e immagini. – 3.2 Tecnologie ludiche. – 4 Conclusioni.

1 Tra il serio e il faceto

Nella scena artistica contemporanea non è raro imbattersi in opere che sfruttano le potenzialità espressive dell'unione tra segni grafici appartenenti a codici diversi. L'accostamento tra testo e immagini accomuna in particolare modo quelli che vengono considerati gli antecedenti storici-artistici della New Media Art: dadaismo, Pop Art e arte concettuale (Tribe, Jana 2006, 7-9). Movimenti, questi, la cui ricerca artistica si muove tra il serio e il faceto o, come direbbe Benjamin (2014, 34), tra la distrazione e il raccoglimento, combinando propria scrittura e disegno.



Edizioni
Ca' Foscari

Quaderni di Venezia Arti 2

ISBN [ebook] 978-88-6969-362-5 | ISBN [print] 978-88-6969-363-2

Open access

Submitted 2019-10-01 | Published 2019-11-25

© 2019 | Creative Commons Attribution 4.0 International Public License

DOI 10.30687/978-88-6969-362-5/001

17

La net.art, per le qualità intrinseche al medium e con la sua primaria caratteristica di creazione partecipata, si inquadra in questa cornice ludica e «si afferma come una sorta di avanguardia di fine millennio, caustica e ironica» (Quaranta 2011, 90).

È interessante però notare come nella cultura russa, fortemente legata alla tradizione letteraria, il testo scritto abbia una portata significativa diversa da quella assunta in Occidente, conquistando qui un ruolo centrale. Come ricorda Epštejn (2015), la lingua russa, essendo stata creata sulla base delle sacre scritture, sarebbe portatrice del messaggio divino. Per tale ragione il suo scopo non consiste nella comunicatività e nella nominazione, bensì nel racchiudere l'essenza stessa della realtà.

La lingua è l'unica realtà densa e tangibile che in Russia è circondata da un mare di cose meno reali. Pertanto, la letteratura, o meglio la letterarietà, la cultura della parola¹ (non solo artistica) è la base di tutta la storia russa. (Epštejn 2015, 252; trad. dell'Autore)

Nella cultura russa quindi verbo e raffigurazione sono espressione della verità, dell'alto, di ciò che non è percettibile. Ecco perché in Russia, la parola nelle arti visive è già presente nelle icone, nei tradizionali *lubki*,² nei manifesti costruttivisti dell'Avanguardia, nella soc-art e nel concettualismo romantico moscovita.³

Narrazione e gioscosità sono gli elementi costitutivi di *My Boyfriend Came Back From The War* (1996),⁴ una delle opere pionieristiche di net.art [fig. 1]. Il testo si propone di esaminare il lavoro della net.artista Olia Lialina⁵ considerando il dialogo tra le componenti narrativa e visiva in funzione della loro connotazione ludica.

1 In russo *literatura*, *literaturnost'* e *slovesnost'*.

2 Stampe popolari in cui i disegni sono accompagnati da scritte didascaliche e talvolta satiriche.

3 Boris Groys conia il termine 'concettualismo romantico moscovita' nel suo celebre articolo dal titolo omonimo (1979), nel quale il critico russo individua la componente diversificante tra arte concettuale occidentale e arte concettuale russa: a un approccio razionale e scientifico della prima, corrisponde la liricità (il romanticismo, per l'appunto) della seconda in quanto manifestazione della *duchovnost'* (spiritualità) russa.

4 URL <http://www.teleportacia.org/war/> (2019-09-20).

5 Olia Lialina (Mosca, 1971), laureata in giornalismo e critica cinematografica all'Università Statale di Mosca (1993), è professore alla Merz Akademie di Stoccarda (Germania). La sua attività pionieristica nella scena della net.art degli anni '90 è stata determinante per il riconoscimento di Internet come mezzo di espressione artistica. L'artista è altresì celebre per aver fondato *Art Teleportacia*, una delle prime gallerie in rete. Nella sua carriera ventennale si ricordano opere di net.art di rilievo quali *My Boyfriend Came Back From The War* (1996), *Agatha Appears* (1997), *First Real Net Art Gallery* (1998), *Last Real Net Art Museum* (2000), *Online Newspapers* (2004-18), *Summer* (2013), *Self-Portrait* (2018). Le sue creazioni sono state esibite sia online che in diverse sedi ufficiali tra cui il New Museum (New York), Transmediale (Berlino), ABC Galle-

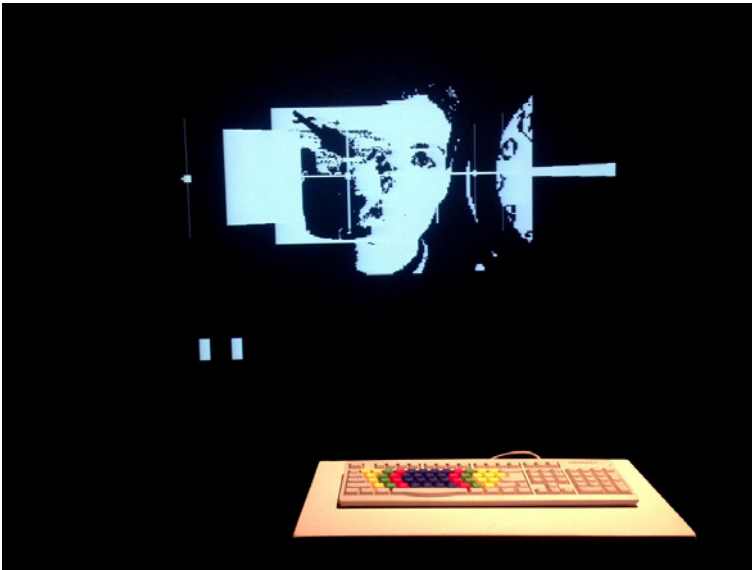


Figura 1 Olia Lialina, *20 Years of My Boyfriend Came Back From the War*. 2016. Installazione per la mostra (19 febbraio 2016-20 marzo 2016). Eindhoven, MU artspace. © RosaMenkman

2 L'esordio

2.1 L'arte di fare network

Prima di addentrarci nell'analisi, è bene delineare il contesto entro il quale si inserisce l'attività e l'opera di Olia Lialina. Il termine net.art viene coniato dallo sloveno Vuk Ćosić⁶ nel 1995 e approvato dai relatori di *Net Art Per Se* (il primo evento internazionale consacrato all'arte della rete) a Trieste nel 1996. L'anteposizione di 'net' nella formazione della parola

ry (Mosca), ZKM (Karlsruhe), Barbican (Londra), LEAP (Berlino), HEK (Basilea), Whitechapel Gallery (Londra).

6 Sembrerebbe che la parola sia stata trovata in una mail piena di errori di trasmissione. «I feel it's time now to give a light on the origin of the term - 'net.art'. Actually, it's a readymade.

In December 1995 Vuk Cosic got a message, sent via anonymous mailer. Because of incompatibility of software, the opened text appeared to be practically unreadable as cii abracadabra. The only fragment of it that made any sense looked something like: [...]j8~g#\;Net. Art{-^s1 [...]

Vuk was very much amazed and excited: the net itself gave him a name for activity he was involved in! He immediately started to use this term» (Shulgin 1997).

esaltava il carattere interattivo, processuale e collaborativo di questa pratica. Una pratica che mirava a sostituire le opere con le operazioni e le rappresentazioni con la produzione di nuovi circuiti comunicativi e di senso. La net.art come 'arte di fare network', dunque, e non solo come arte veicolata e diffusa attraverso Internet. 'Art on the net' avrebbe definito invece la Rete come strumento accessorio, come mezzo di illustrazione e distribuzione di opere preesistenti e prodotte altrove. (Deseriis, Marano 2007, 17)

Tra il 1996 e il 1997 anche i grandi musei e i festival di arte contemporanea aprono le porte all'arte della rete, distinguendola dalla generica arte in rete: Ars Electronica, ISEA e Documenta X includono la net.art nella loro programmazione. È importante rimarcare il fatto che il termine venne coniato nell'Est Europa poiché gli artisti delle ex Repubbliche socialiste vantavano un punto di vista singolare sui mutamenti della rete: il passaggio a società capitalistiche era «un fenomeno che in vari modi rispecchiava la privatizzazione di Internet» (Tribe, Jana 2006, 11). Tuttavia, nella scena della net.art e della media art occidentale all'epoca poco si sapeva del contesto russo - fatta esclusione per Alexey Shulgin e Olia Lialina -, probabilmente a causa della barriera linguistica. In un'intervista (Schneider, Allan 2000) Lialina conferma la centralità del linguaggio e della letterarietà nella cultura online russa, determinata dall'impatto dei suoi primi utilizzatori: scrittori, filologi e semiotici. Secondo la stessa artista questo sarebbe dovuto non solo al fatto che la cultura russa è storicamente 'letteraturocentrica', ma anche alle possibilità limitate del medium (agli albori il web non attirava gli artisti visivi ma era perfetto per i testi). Il primo progetto di net.art in Russia è di Roman Leibov⁷ con ROMAN (romanzo) il suo, appunto, romanzo ipertestuale collaborativo. La prima frase - in russo, con caratteri latini - alla quale ogni utente poteva collegarsi per sviluppare la storia, venne caricata in rete nell'ottobre del 1995.⁸ Secondo Katherine Liberovskaya (2001) ROMAN rappresenterebbe la più ampia tendenza d'utilizzo della rete in Russia per gruppi dedicati alla letteratura (generalmente in russo) che riuniscono persone da ogni parte del globo «formant ce qui est réfééré comme l'Internet Russe mondial» (RUNET).

⁷ Fondatore, inoltre, con Evgenij Gornij Gorny e Dmitrij Ickovič (tutti e tre allievi del semiologo di Tartu Jurij Lotman) di *Žurnal.ru*, la prima rivista culturale russa online.

⁸ Un lavoro simile in Occidente è di Douglas Davis, *The World's First Collaborative Sentence*, 1994. URL <https://whitney.org/artport/douglas-davis> (2019-09-02).

2.2 Da Cine Fantom alla net.art

Olia Lialina era una delle organizzatrici di *Cine Fantom*,⁹ un club di cinema sperimentale che era stato fondato per incoraggiare la ricerca di nuove forme e linguaggi visivi nel cinema contemporaneo attraverso la proiezione di corti, l'allestimento di video performance, di seminari, di retrospettive di registi russi e internazionali, affermati ed esordienti. Lialina si avvicina alla rete proprio grazie a *Cine Fantom* quando, nel 1995, il club riceve un computer dalla Fondazione Soros.¹⁰ L'artista inizia quindi a creare manifesti per la programmazione del club e dà vita a un archivio in rete di cinema sperimentale. L'anno seguente, nel 1996, è online il suo primo lavoro artistico: *My Boyfriend Came Back From The War*.

In February 1996 we found a provider and were wondering how to start. At this time I was giving lectures on experimental film at the Joint Artist's Workshop in Moscow. Alexei Shulgin was also there, talking about the Internet. He gave me a place on the server for the first Cine Fantom pages. The more I was working on The Cine Fantom site the more involved I got. At a certain moment I realised that it wasn't enough for me only to transfer information about films to html. I wanted to combine both experiences: being online and being with film. So that is how I started with net films and net stories. (Schneider, Allan 2000)

L'amicizia con Alexey Shulgin è fondamentale nella carriera artistica di Olia Lialina. Shulgin è probabilmente il primo a essere riconosciuto come net.artista in Russia poiché i suoi progetti erano pensati specificamente per la rete, non cercavano di trasporre altri linguaggi espressivi (diversamente dall'approccio della collega e amica). La sua attività all'insegna della sperimentazione inizia nel 1994 e sarà centrale per la rinnovata scena artistica. Riconoscendo sin da subito le potenzialità della rete, nell'intervista «Nets for artists» per *Comersant-Daily* del 27 settembre 1996, l'artista dichiara di essere alla ricerca di una nuova forma espressiva «che si basi sulla comunicazione piuttosto che sulla rappresentazione» (Mogilevskaja 2000, 212; trad. dell'Autore). In quegli anni le possibilità dell'ipertesto erano esigue data la lentezza della connessione, ma Shulgin sfrutta i nuo-

⁹ Nel 1984 i fratelli Aleinikov fondano a Mosca il movimento *Parallelnoe kino* (Cinema parallelo): un'alternativa indipendente al cinema sovietico ufficiale. Nel 1994 Igor', uno dei due fratelli, muore in un incidente aereo. Gleb Aleinikov fonda quindi *Cine Fantom* nel novembre 1995, sia in ricordo del fratello, sia per proseguire e ampliare quanto già iniziato.

¹⁰ «Actually I'm a child of the Soros foundation's policy to provide computers instead of money. In 1995 our film club, Cine Fantom, asked for money to invite people from abroad, but we got a computer and a modem instead» (Schneider, Allan 2000).

vi mezzi con spontaneità e in un'intervista afferma: «The internet itself is a hobby, a game, everyone can play with the Internet. It's like chess» (Adrian 1997).

Nascono così una serie di 'giochini' ultra-minimali, la cui semplicità - e limitatezza - richiamava alla memoria Pong, il primo videogame elettronico. In quel caso, era la novità e l'estasi di poter interagire con un 'oggetto' sullo schermo a costituirne la vera esperienza. Parimenti, i giochi di Shulgin, pur non andando oltre l'esercitazione formale in HTML, facevano dell'interazione il loro oggetto di ricerca (Deseriis, Marano 2007, 27).

Se Shulgin utilizza la rete come uno svago, Lialina sfrutta il web per raccontare. Come accennato precedentemente, i suoi primi lavori nascono dalla ricerca di un linguaggio che possa essere comune al cinema e alla rete: *My Boyfriend Came Back From The War* (1996), *Anna Karenina goes to paradise* (1996) e *Agatha Appears* (1997), sono vere e proprie sceneggiature in HTML (HyperText Markup Language) basate su testi, immagini in bianco e nero e Gif animate.

Narrative in my works is everywhere. It can be with words, with pictures, but it's always dialogue or monologue. I think because the Russian tradition is quite literal in art and mostly in Moscow, I can't stand outside of it. It is somewhere in me, this desire to work with words, with sentences, with paragraphs and so on. But at the same time, which might be interesting for you: I can't do anything in Russian. (Bosma 1997)

L'utilizzo del linguaggio cinematografico trasposto in rete e l'uso dell'inglese in sostituzione alla lingua russa diventano centrali nell'opera di Lialina. Sebbene con gli anni l'artista propenderà per un linguaggio strettamente per e della rete,¹¹ la lingua russa verrà esclusa anche dai progetti a venire. Le parole inglesi per Olia Lialina sono solamente dei segni grafici che le permettono di focalizzarsi esclusivamente sulla struttura e sulle dinamiche della rete senza temere errori di codificazione dovuti all'uso dell'alfabeto cirillico (Schneider, Allan 2000). In quanto lingua ufficiale di internet, l'inglese viene impiegato come strumento specifico del medium, una scelta questa che accomuna ancora una volta Shulgin e Lialina e che risulta essere fondamentale per la loro notorietà anche al di fuori dei confini del paese.

11 «I started to make net.films. At first I thought how I could represent film on the net. After some time I understood that it's not necessary to represent film itself, but if you can put your filmic way of thinking in the net, in this environment, it is more useful, more interesting. You can do more with both. So I tried to experiment with language, to combine film and net.language, but now I am more concerned with developing net.language itself. I want things to speak their own language» (Bosma 1997).

3 MBCBFTW

3.1 Testi e immagini

Sullo schermo nero, in alto a destra, una scritta bianca: «My boyfriend came back from the war. After dinner they left us alone». La narrazione inizia *in medias res*: a chi si riferisce «us»? Cliccando sul testo la schermata cambia. Due immagini *raster* in bianco e nero: in alto a destra una finestra che affaccia probabilmente su un giardino; in basso a sinistra una coppia seduta che guarda in direzioni opposte. L'unica scelta possibile è cliccare sull'immagine della coppia. La finestra del browser allora si divide in cornici: a sinistra, rimpicciolita ma con le stesse proporzioni, la schermata precedente; a destra il primo piano di una donna: è l'artista Olia Lialina, raffigurata come quello che oggi potremmo chiamare *selfie*. Da qui prosegue la storia, più evocata che narrata. Non è dato sapere con certezza cosa sia accaduto alla coppia. Dall'atmosfera malinconica si evince che il rientro del fidanzato invocato nel titolo non sia un momento gioioso ma, al contrario, abbia portato scombussolamento nell'assetto relazionale. La coppia non si guarda in faccia e quando compaiono i primi frammenti di dialogo si coglie la difficoltà dei due a iniziare un discorso: «Where are you?» | «I can't see you». Si allude quindi al fatto che la ragazza abbia avuto una storia con il vicino di casa mentre il fidanzato era in guerra; stralci della conversazione si succedono mantenendosi fissa invece l'immagine di una scena di guerra, con tutta probabilità il ricordo di quel che ha vissuto il fidanzato. Man mano che la storia prosegue le cornici si dividono ulteriormente. La parte centrale, che costituisce il climax della narrazione, lascia spazio alla parte destra in cui ci si avvia verso la risoluzione dei problemi tra i due. Ricominceranno daccapo e vivranno serenamente ma di una felicità patinata, con una conclusione da cinema hollywoodiano. Appare la riproduzione del logo della 20th Century Fox: «Together forever» | «Will you marry me?» | «Kiss me» | «Tomorrow».

Le immagini dunque svolgono diverse funzioni: la cornice con l'elicottero militare e due soldati su sfondo nero è il ricordo ingombrante di lui; la foto del fidanzato che si volta a guardare lei a forza di click è il dialogo che procede verso il rappacificamento nella coppia; l'immagine delle lancette di orologio in movimento è lo scorrere del tempo, il proseguire della narrazione, anche in mancanza del testo. Tali 'inquadrature' riportano alla mente i vecchi film muti, dove le immagini in bianco e nero avanzano lentamente e i dialoghi si susseguono parcellizzati in testi monocromatici. In *MBCBFTW* il testo infatti appare sempre dello stesso colore (anche quando cliccato) a differenza di quanto ci si aspetterebbe navigando in rete, dove solitamente una volta che il testo di un link viene selezionato questo cambia colore. Pur tuttavia, la differenza in questo tipo di narrazione iperte-

stuale rispetto a una classica narrativa cinematografica è il mutato rapporto tra autore e spettatore, o meglio osservatore, perché Lialina introduce un altro elemento tipico del cinema: il ruolo del voyeur. L'associazione dell'immagine della finestra a quella della coppia inserisce colui che fissa lo schermo all'interno della storia, come fosse un vicino di casa curioso che assiste a una scena intima familiare altrui separato solo da un vetro (impressione rafforzata dalla frammentarietà del dialogo, come frasi di una conversazione colte in maniera discontinua). L'interattività del medium però fa sì che chi si trova alla tastiera del pc sia anche utente nel senso in cui Manovich (2002, 116-135) intende il termine: avendo la possibilità di spostarsi nelle varie cornici e di muovere le stesse,¹² diminuisce la distanza tra creatore e pubblico, che funge in un certo qual modo da coautore. Il montaggio dei diversi *frame*, delle diverse inquadrature, agisce sia nello spazio che nel tempo: l'immagine iniziale rimane dov'era man mano che altre cornici appaiono lateralmente ed è possibile ridurre o ingrandire i *frame*; è l'utente a decidere quando è il momento di tagliare la scena (Connor 2016). Il pubblico cessa così di essere passivo e assume una funzione attiva immedesimandosi con la macchina, un'operazione che rievoca il *Kinoglaz* (*Cineocchio*) vertoviano. Eppure, in *MBCBFTW* è possibile assegnare all'utente un ulteriore compito, quello dell'attore: un attore che recita seguendo un copione che si svela man mano che la storia avanza, come in una sorta di improvvisazione guidata. Nonostante le varie possibilità combinatorie del percorso narrativo, il 'regista'-Lialina ha infatti già impostato uno schema predefinito, sebbene questa componente non sia riconoscibile e rimanga silente durante tutta la storia.¹³ La casualità infatti attraverso la quale l'osservatore-utente-attore prosegue nella narrazione è caratteristica dell'opera aperta. Il 'regista', disponendo una struttura prestabilita e delle linee guida, dona all'utente-spettatore molteplici e svariate possibilità di interpretazione, opponendosi alla concezione secondo la quale ci debba essere un unico significato.

3.2 Tecnologie ludiche

Il gioco s'isola dalla vita ordinaria in luogo e durata. Ha un terzo contrassegno nella sua indole conchiusa, nella sua limitazione. Si svolge entro certi limiti di tempo e di spazio. Ha uno svolgimento proprio e un senso in sé. [...] Il gioco comincia e a un certo mo-

¹² Si ringrazia per l'osservazione il professore Pietro Conte, moderatore della sezione.

¹³ Fatta eccezione per due momenti di connessione con l'autore: quando compare in primo piano il volto dell'artista e alla fine, quando compare in basso a destra il contatto e-mail di Lialina.

mento è finito. Mentre ha luogo c'è un movimento, un andare su e giù, un'alternativa, c'è il turno, l'intrigo e il distrigo. Ora, alla sua limitazione nel tempo si collega immediatamente un'altra qualità curiosa. Il gioco si fissa subito come forma di cultura. Giocato una volta, permane nel ricordo come una creazione o tesoro dello spirito, è tramandato, e può essere ripetuto in qualunque momento, sia subito [...] sia anche dopo un lungo intervallo. Questa possibilità di ripresa è una delle qualità essenziali del gioco. (Hui-zinga 2002, 13)

Questa caratterizzazione del gioco da parte del sociologo che più ampiamente ha trattato l'argomento, espone in modo efficace fattori essenziali per cui le tecnologie digitali possono essere caratterizzate come tecnologie ludiche «not only as apt tools for play, but also as being the result of playful practices» (Frissen 2015, 149). La nozione di gioco è l'elemento cardine che permette di comprendere l'interazione tra gli utenti e i nuovi media (HCI - Human Computer Interface): il piacere che si prova nell'avere il controllo del medium, nell'esserne immersi e nell'esserne protagonisti (Frissen et al. 2015, 25).

Pura sperimentazione e intrattenimento con il medium sono definizioni che ben descrivono le prime opere di Lialina che, nonostante l'aura solenne evocata dai titoli letterari e l'impronta narrativa (cf. § 2.2), presentano anche notevoli elementi satirici. In questo senso un lavoro in particolare risulta essere connesso all'amicizia con Shulgín. *If You Want Me To Clean Your Screen* (1996)¹⁴ si presenta come una pagina web al cui centro su sfondo nero vi è il palmo di una mano con un francobollo (cliccandovi sopra si viene rimandati all'indirizzo mail di Olia Lialina) e nella finestra superiore (*tab*) compare la frase: «If you want me to clean your screen, scroll up and down» invitando così l'utente a muovere verticalmente la barra di scorrimento. Un giochino interattivo fine a se stesso, senza alcun reale scopo, senza fine, un puro esperimento, un esercizio formale. Allo stesso modo opera il lavoro di Shulgín *Turn Off Your TV Set* (1996)¹⁵ dove la schermata nera del browser ha una televisione nel mezzo. L'unica azione possibile è accendere e spegnere il 'dispositivo' cliccando sul pulsante ora rosso, ora verde. Quando acceso, si susseguono dodici *frame*, corrispondenti ad altrettanti 'canali'. Lo scopo di tali creazioni risiede quindi nell'entusiasmo di poter interagire con il nuovo medium.

Le specificità di interattività, connettività e modularità fanno rientrare *MBCBFTW* nella connotazione ludica delle tecnologie digitali.

¹⁴ URL <http://www.entropy8zuper.org/possession/olialia/olialia.htm> (2019-08-30).

¹⁵ URL <http://www.netarts.org/mcmogatk/1996/rsk3vhu/index1.htm> (2019-08-30).

Avendo la possibilità di compiere delle scelte seguendo delle istruzioni (la struttura prestabilita di Lialina), sentendosi connesso (l'immagine dell'artista che fissa chi si trova oltre lo schermo) e partecipe di una storia, l'utente ha la percezione di trovarsi immerso in un gioco. Il tempo e lo spazio sono definiti ed esclusi dalla quotidianità: si tratta di un momento di puro svago in cui chi muove il cursore è consapevole del fatto che le sue decisioni non avranno ripercussioni nel mondo reale. Come in un videogioco di guerra appare l'immagine di un elicottero militare: «Don't kill» | «Forgive» | «Me» | «Him» | «Them».

Occorre aggiungere inoltre che la peculiare narrativa filmica utilizzata in rete da Lialina rientra nel fenomeno di mutamento culturale descritto da Manovich (2002, 83):

The area of computer culture where the cinematic interface is being transformed into a cultural interface most aggressively is computer games. By the 1990s, game designers had moved from two to three dimensions and had begun to incorporate cinematic language in an increasingly systematic fashion. Games began to feature lavish opening cinematic sequences (called 'cinematics' in the game business) that set the mood, established the setting and introduced the narrative. Frequently, the whole game would be structured as an oscillation between interactive fragments requiring the user's input and noninteractive cinematic sequences, that is, 'cinematics'.

MBCBFTW testimonia il principio di tale trasformazione per cui il linguaggio cinematografico sostituisce l'utilizzo del testo scritto per adattarsi alla mutata modalità percettiva delle nuove generazioni. Per chi è cresciuto a contatto con le nuove tecnologie, la conoscenza e il rapporto con il mondo circostante avvengono attraverso le immagini in movimento, subentrando al ruolo della stampa. Ciò è reso evidente specialmente nei videogiochi, dove il contesto viene creato da vere e proprie sequenze cinematografiche che introducono i personaggi e l'azione. Oltre ad avanzare nello spazio virtuale per mezzo di link testuali quindi, l'utente è immerso in un universo che gli è familiare perché dominato da figure animate [fig. 2].



Figura 2 Olia Lialina, *My Boyfriend Came Back From The War*. Online since 1996. 2016. Installazione per la mostra (20 gennaio 2016-20 marzo 2016). Basel, HeK - Haus der elektronischen Künste. © Binary Koala

4 Conclusioni

When I made «My boyfriend came back from the war», it was a pure experiment with frames and html language. (Bosma 1997)

Con questa dichiarazione, la stessa Lialina conferma l'ambito entro il quale viene creato *MBCBFTW*, nonostante l'*allure* malinconica dell'opera. Gli esordi del web sono segnati da un'euforia data dalle possibilità del nuovo medium che si manifesta nell'ideatore tanto quanto nel fruitore. La sperimentazione con i nuovi linguaggi di programmazione, finanche il mettersi alla prova con una lingua non propria, inserisce l'artista in un contesto di leggerezza e giocosità. Pertanto, sebbene la bibliografia sull'argomento si sia concentrata sull'analisi della narrativa cinematografica trasposta in rete, ritengo sia necessario - per tutte le ragioni affrontate sopra - tenere in considerazione anche di quello che Ortega y Gasset denota come «riflesso ironico» (2016, 61).

Un'ulteriore conferma di ciò è data dalla creazione di una galleria in rete denominata *Last Real Net Art Museum*¹⁶ che raccoglie una se-

16 URL <http://myboyfriendcamebackfromth.ewar.ru/> (2019-09-20).

rie di lavori di altri artisti ispirati a *MBCBFTW* e realizzati con tecniche diverse. La manipolazione di creazioni altrui e la condivisione delle proprie opere è un altro elemento tipico della net.art, due aspetti che rientrano nella nozione di gioco di Huizinga (2002). In questo modo l'utente può partecipare non solo come personaggio interno alla storia, ma anche come nuovo regista, amplificando la sensazione di coinvolgimento ludico.

Bibliografia

- Adrian, Robert (1997). «Net Art on Nettime». *Zkp*, 4. URL <http://www.ljudmila.org/nettime/zkp4/37.htm> (2019-11-06).
- Balzola, Andrea; Monteverdi, Anna Maria (a cura di) (2004). *Le Arti Multimediali Digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*. Milano: Garzanti
- Benjamin, Walter [1936] (2014). *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Torino: Einaudi.
- Bolter, Jay David; Gromala, Diane (2003). *Windows and mirrors: Interaction design, digital art, and the myth of transparency*. Cambridge (MA): The MIT Press. DOI <https://doi.org/10.7551/mitpress/7248.003.0003>.
- Bosma, Josephine (1997). «Olia Lialina Interview Ljubljana». *Nettime*, 8 maggio 1997. URL <https://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9708/msg00009.html> (2019-09-01).
- Caronia, Antonio (2004). «New Media e narrativa». Balzola, Monteverdi (2004), 240-7.
- Connor, Michael (2016). «Speaking in Net Language: My Boyfriend Came Back from the War». *Rhizome*. URL <https://rhizome.org/editorial/2016/nov/10/my-boyfriend-came-back-from-the-war/> (2019-09-04).
- Deseriis, Marco; Marano, Giuseppe (2007). *Net.art. L'arte della connessione*. Milano: Shake.
- Epštejn, Michail [2005] (2015). «Slovo i molčanie v ruskoj kul'ture». *Ironija i ideala. Paradoksy ruskoj literatury*. Moskva: Novoe literaturnoe obozrenie, 247-81.
- Frissen, Valerie et al. (2015). «Homo ludens 2.0: Play, Media, and Identity». Frissen, Valerie et al. (eds), *Playful= Identities. Deludification of Digital Media Cultures*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 9-50. DOI 10.1515/9789048523030.
- Frissen, Valerie (2015). «Playing with Bits and Bytes: the Savage Mind in the Digital Age». Frissen, Valerie et al. (eds), *Playful Identities. Deludification of Digital Media Cultures*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 149-63. DOI 10.1515/9789048523030-008.
- Greene, Rachel (2004). *Internet Art*. London: Thames and Hudson.
- Groys, Boris (1979). «Moskovskij Romanticeskij Konceptualizm. Moscow Romantic Conceptualism». *A-JA - Žurnal neoficial'nogo russkogo iskusstva. Unofficial Russian Art Revue*, 1.
- Huizinga, Johan [1938] (2002). *Homo Ludens*. Torino: Einaudi.
- Lehmann, Ann-Sophie (2009). «Hidden Practice: Artists' Working Spaces, Tools, and Materials in the Digital Domain». Van den Boomen, Marianne et al. (eds),

- Digital Material. Tracing New Media in Everyday Life and Technology*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 267-81.
- Liberovskaya, Katherine (2001). «Derrière le rideau cyrillique : notes sur l'art et la culture Internet en Russie». *Magazine électronique du CIAC* (On-line magazine of the Montreal International Center for Contemporary Art), 12. URL http://ciac.ca/documents/magazine/no_12/cadre.html (2019-11-06).
- Manovich, Lev (2013). *Software Takes Command*. New York: Bloomsbury Academic. DOI <https://doi.org/10.5040/9781472544988>.
- Manovich, Lev [2001] (2002). *The Language of New Media*. Cambridge (MA): The MIT Press.
- Mogilevskaja, Tat'jana (2000). «Iskusstvo v Internete. Dinamika v Rossii (L'arte in rete. Le dinamiche in Russia)». Isaev, Aleksej (ed.), *Vzglyad s Vostoka* (Lo sguardo dall'Est). Moskva: Media Art Lab.
- Ortega y Gasset, José [1925] (2016). *La disumanizzazione dell'arte*. Milano: SE.
- Quaranta, Domenico [2010] (2018). *Media, New Media, Postmedia*. Milano: Postmedia books.
- Robbins, Christopher (2007). «Crossing Conventions in Web-Based Art: Deconstruction as a Narrative Device». *Leonardo*, 40(2), 161-6. DOI <https://doi.org/10.1162/leon.2007.40.2.161>.
- Schneider, Florian; Allan, James (2001). «RUNET: NetCulture in Russia. Interview with Olia Lialina». *Telepolis. Onlinemagazin für Politik & Medien im digitalen Zeitalter*, 21 febbraio 2000. URL <https://www.heise.de/tp/features/RUNET-NetCulture-in-Russia-3445421.html> (2019-08-30).
- Shulgin, Alexei (1997). «Net.Art – the Origin». *Nettime*, 18 marzo 1997. URL <https://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html> (2019-08-30).
- Tanni, Valentina (2004). «Net art: genesi e generi». Balzola, Monteverdi (2004), 277-87.
- Tozzi, Tommaso (2004). «Dal Multimedia alla Rete: ipertesto, interattività e arte». Balzola, Monteverdi 2004, 216-39.
- Tribe, Mark; Jana, Reena (2006). *New Media Art*. Köln: Taschen.

