

ARTE, CULTURA, CONOSCENZA E DEMOCRAZIA

Dibattito sul ruolo dell'Information Technology intorno al Tavolo Love Difference, 8 - 9 giugno 2005, Isola di San Servolo, Venezia

Modera:

Giuliana Carusi Setari, Presidente Dena Foundation for Contemporary Art e Presidente Cittadellarte-Fondazione Pistoletto

Interventi:

Ambasciatore Umberto Vattani, Segretario Generale del Ministero degli Affari Esteri

Achille Bonito Oliva, critico d'arte

Michelangelo Pistoletto, artista

Juan Carlos Gentile, membro di Hipatia

Gilberto Gil, Ministro della Cultura del Brasile e musicista

Paula Le Dieu, Direttrice di Creative Commons International

Juan Carlos De Martin, Public Lead Creative Commons Italia

Claudio Prado, coordinatore per le politiche digitali del Ministero della Cultura del Brasile

Senatore Fiorello Cortiana, delegato per il Senato della repubblica al World Summit on Information Society dell'ONU

Ambasciatore Umberto Vattani:

"E' molto bello ritrovarsi intorno a questo tavolo che presenta il Mar Mediterraneo come qualcosa di unico. Se si guarda il confine terrestre si vede chiaramente la posizione relativa di ciascuno e quindi anche la distanza. Unendolo, viene rappresentato - e dobbiamo questo a un'intuizione geniale di Michelangelo Pistoletto - il mare che unisce e non quello che separa. Credo che il dibattito di oggi sia importante perché l'uomo scopre nell'arte l'elemento riconciliatore nei rapporti con i suoi simili, nel rapporto uomo a uomo, nei rapporti interpersonali; nel rapporto con la natura, spesso oggetto di sfruttamento e degrado senza limiti; nel rapporto con la politica, perché anche nella politica deve esistere il rispetto dell'altro; nel

rapporto con il sistema economico, perché l'uomo non diventi soltanto il mezzo della produzione. Tutti questi concetti e idee sono il fondamento di una ricerca che Michelangelo Pistoletto e i suoi collaboratori hanno avviato a Cittadellarte e con cui vorremmo confrontarci."

Juan Carlos Gentile:

"Ci troviamo qui grazie a Michelangelo che - manipolatore di codici - ha capito che il codice è arte. Grazie al suo impulso artistico noi programmatori recuperiamo e comprendiamo la bellezza che c'è nella conoscenza, che c'è nel codice. Il codice è bello. Quello che sta avvenendo oggi è molto importante perché rappresenta il primo contatto reale: il codice informatico visto dal punto di vista artistico. Per arrivare al codice che abbiamo oggi ci siamo dovuti basare su altri codici. Chiudere il codice attuale, sarebbe come nascondere tutte le opere di arte visiva del mondo e mostrarne solo delle minuscole parti attraverso un piccolo foro."

Gilberto Gil:

"La mia agenda politica, il mio territorio, il mio movimento, tutto quello che io considero contemporaneo e che secondo me è davvero una sfida è contenuto nella prospettiva delle nuove opportunità date dalla cultura digitale, di creare delle strategie di trasformazione che si concentrino sul qui e ora.

La cultura digitale è un movimento che oggi combatte per divulgare l'etica degli hacker, di condivisione delle informazioni e delle conoscenze a favore di un processo fondato sulla collaborazione per la costruzione di un nuovo concetto di cittadinanza. Ed è così che è stato costituito internet ed è così che è stato costituito il software libero. Io sono un sostenitore entusiasta del software libero e dell'uso esteso di internet come di democratizzazione dell'accesso all'informazione attraverso un processo interattivo di scambio e condivisione, che ritengo sia il più intenso, il più radicale, il più innovativo nell'ambito della manifestazione della libertà del pensiero e dell'espressione della creazione. La cultura digitale è una importante battaglia politica da combattere nel campo della tecnologia, dell'economia, della vita sociale e culturale. Questa che si mette in relazione a un'altra battaglia fondamentale dei nostri tempi: quella della diversità culturale, che attraverso i nuovi mezzi digitali, attraverso internet trova un habitat che permette di tutelarsi e svilupparsi, invertendo la minaccia del consumo di cultura globalizzata e pastorizzata. Lo scenario odierno della cultura digitale può significare un

vero cambiamento per quanto riguarda le forme di produzione e distribuzione della soggettività umana che è in grado così di trasformare il concetto stesso di civiltà e di sviluppo utilizzato fino ad oggi. La domanda che ci poniamo qui è: può esserci un impatto più profondo e più libertario di questo? Ciò che è veramente affascinante del movimento della cultura digitale è che essa trae le sue origini dalla società stessa e non dal governo, dalle aziende, dai partiti politici, dalle associazioni o da altre forme di rappresentazione sociale tradizionale."

Giuliana Carusi Setari:

"Ma come questa libertà del sapere può essere riconosciuta in ambito istituzionale e costruita nell'ambito di una politica strutturata da un Ministero?"

Gilberto Gil:

"In Brasile abbiamo già accumulato una vasta esperienza nel tema del free software, dell'inclusione digitale e della creazione di territori autonomi per la riflessione, per la produzione e la creazione. Questa mobilitazione di intelligenze e sensibilità sta penetrando anche nello stesso governo. E' un'esperienza veramente affascinante: non solo il governo federale, ma alcuni governi locali stanno rendendo la cultura digitale una politica strategica. Mi riferisco la free software, ai collegamenti gratuiti e ai servizi informatici gratuiti. Il pieno uso della distribuzione digitale dei contenuti multimediali ha risvegliato in qualche modo una questione molto importante, quasi esplosiva: quella della proprietà intellettuale e dei diritti d'autore. La dichiarazione universale dei diritti umani adottata dalle Nazioni Unite stabilisce nell'art. 27 che "ognuno ha il diritto di accedere alla conoscenza universale attraverso la cultura, l'arte e la scienza. Ogni autore ha il diritto di trarre il beneficio morale e materiale dalla propria proprietà intellettuale, artistica e scientifica". Il contenuto di questi due paragrafi è contenuto a sua volta in quasi tutte le costituzioni degli stati occidentali. La contraddizione esistente in questi due paragrafi è stata resa più visibile dalla nuova distribuzione digitale della proprietà intellettuale. E' innegabile che la distribuzione digitale sia un mezzo eccezionale per democratizzare l'accesso. Uno degli aspetti della distribuzione digitale della creatività intellettuale è che essa è in grado di distribuire tutto quello che è o che può essere prodotto. La diversità culturale, una specie in via d'estinzione nel ventesimo secolo, potrà non solo sopravvivere ma verrà addirittura stimolata. Ogni produzione culturale locale sia in parole, immagini o suoni può essere resa disponibile nel cyberspazio in pochi click e per tutti i cybercittadini in qualunque luogo del mondo.

Ci domandiamo: non è questo quello per cui tutti i governi al mondo hanno lottato?

Tuttavia oggi la distribuzione digitale della proprietà intellettuale è praticamente impossibile perché in questo modo si violerebbe la legge. Le leggi di tutti quei paesi liberi che impediscono ciò che dovrebbero incoraggiare: l'accesso democratico alle conoscenze. Per quanto riguarda i diritti di proprietà intellettuale,

abbiamo dato il nostro appoggio attivo alla creazione dei creative commons nel Brasile. Il creative commons è un modello semplice per dare in licenza i diritti d'autore rendendo più flessibile il vecchio e inadeguato copyright. All'interno del Ministero della Cultura stiamo lavorando in primo luogo a portare le questioni della cultura digitale all'attenzione pubblica, con la società e il governo, sia a livello nazionale che internazionale. Questo perché il cyberspazio è una questione internazionale dove le frontiere nazionali non hanno più senso. Ritengo che portare queste questioni all'attenzione del pubblico sia una funzione determinante del nostro Ministero."

Paula Le Dieu:

"Ci troviamo di fronte a un nuovo dominio creativo: il mare è l'origine del tutto, dove gli organismi si sono combinati per dare origine alla vita. Da questa riflessione virtuale sul tavolo a forma di Mare Mediterraneo, quello che dobbiamo fare è ricombinare, ricreare - così come è stato in origine - questi nuovi domini creativi. Creative Commons è un dominio digitale, è una cassetta degli attrezzi che ci permette di ricombinare le nuove tecnologie e ricreare partendo da nuove ispirazioni. Quello che si deve fare è unire tre linguaggi: il primo è quello della legge, il secondo è quello del creatore della Rete, il terzo è il linguaggio comprensibile da tutti. Cerchiamo di assicurare le persone che sono in grado di comprendere e cerchiamo di essere creativi per potere ricreare, così come ha fatto il mare."

Juan Carlos De Martin:

“Creative Commons nasce nel 2002, quindi nel pieno dell’esplosione della rete e delle tecnologie digitali, per offrire uno strumento giuridico che facilitasse la ricombinazione e il riutilizzo di materiale creativo. Cioè l’autore, su base volontaria, decide di rilasciare i suoi contenuti digitali o fisici e lasciarli con una licenza che consente l’utilizzo con dei limiti scelti dall’autore, ma sostanzialmente libero. Quindi l’opera anziché entrare nel dominio del diritto d’autore nelle modalità tradizionali, quindi con forti limiti alla sua diffusione e alla sua copia, entra in un commons, che in inglese significa bene pubblico. In ambito creativo rappresenta il patrimonio culturale a cui tutti possono attingere per creare nuova creatività. In questo momento storico, Creative Commons ha pensato che fosse particolarmente importante rafforzare il ruolo di questi commons creativi perché la rivoluzione digitale ha prodotto, quasi con un effetto secondario, il movimento che tende a restringere l’accesso al patrimonio culturale. Creative Commons cerca offrendo licenze, quindi attraverso uno strumento giuridico, di incoraggiare almeno una parte di creatori a rilasciare i propri contenuti in modo che altri possano, senza pensare di fare atto illecito, riutilizzare liberamente. Le opere Creative Commons, così, circolano sulla rete in maniera crescente, possono essere copiate legalmente, secondo quanto specificato dalla licenza.”

Giuliana Carusi Setari:

“Vorrei chiedere a Claudio Prado, che coordina le politiche digitali del Brasile, che cosa è stato fatto, si fa e si desidera fare per cercare di realizzare questo sogno di accesso democratico all’informazione?”

Claudio Prado:

“In Brasile stiamo lavorando a un progetto chiamato 'pontos de cultura' (punti di cultura), dei veri e propri laboratori il cui obiettivo è dare avvio a processi di accesso alla tecnologia da parte di persone che non ne hanno mai avuto modo. Il digital divide (il divario digitale) erige due grandi barriere che escludono dall’accesso alle tecnologie: la prima riguarda la mancanza di formazione sull’utilizzo delle macchine, la seconda il loro prezzo. Quando arriviamo presso comunità escluse dall’accesso tecnologico, insegniamo a smontare e assemblare i computer, trasformando i cosiddetti “rifiuti digitali”, cioè le macchine che non utilizziamo più, in strumenti altamente tecnologici. Il governo si impegna a fornire un kit multimediale, l’accesso alla banda larga ed un finanziamento annuale. L’obiettivo è di utilizzare la banda larga associata a internet per creare un processo interattivo con altri strumenti, quali testo immagini, suoni, audiovisivo e progetti software. Questo perché riteniamo che, affinché vi sia l’inclusione digitale, non si può considerare solo il computer, ma l’utilizzo di tutte le opportunità date dal digitale. All’interno del programma abbiamo anche avviato un progetto che permette la creazione autonoma e indipendente di piattaforme comuni, che collegano tutti i punti di cultura tra loro, permettendo l’interazione e lo scambio di informazioni. E’ già in corso una prima verifica sulla prima fase del progetto. Ma, in prospettiva, l’idea del Ministero è proporre questa sperimentazione anche nei paesi del Mediterraneo, in collaborazione con Love Difference, e di parlarne al prossimo World Summit on Information Society di Tunisi.”