1. **Viviamo in un mondo dove i media condizionano la sfera quotidiana di ognuno. Le persone si sentono parte di una collettività "reale" nel momento in cui hanno l'impressione di esistere e far parte di un piccolo posto nella rete, l'esempio dei social network e tra tutti facebook, che ha scatenato questo fenomeno sociale e culturale in tutto il mondo tecnolocizzato. Da cosa è nata l'idea del suicidio virtuale?**

   Uno dei punti di forza dei social network in realtà è quello di incrementare la percezione di questo piccolo posto che ognuno di noi occupa facendolo sembrare incredibilmente più importante e incisivo, tanto che l'impressione che spesso abbiamo è quello di sentirci al centro del mondo. Sono bastati alcuni anni di web 2.0 per accantonare secoli di rivoluzione copernicana, potremmo dire esagerando ma forse nemmeno troppo. Facebook in questo percorso rappresenta l'ultimo stadio evolutivo dell'esperienza User Centric: mentre in passato in Second Life o altri social network l'attenzione era rivolta alla creazione di un avatar che rappresentasse un po' la proiezione di noi stessi o un'altra delle infinite identità possibili che potevamo assumere, in Facebook il nostro avatar finisce per coincidere con la nostra reale persona e la vita online diventa una naturale estensione della nostra esistenza, intrecciata a stretto contatto con la nostra vita reale.
   Proprio riflettendo sulle implicazioni della cosiddetta vita virtuale ci siamo voluti soffermare su un semplice aspetto, ovvero sul fatto che una vita che non si può autoderminare, ma è costretta in strette regole e limitazioni decise altrove, non è una vita libera, e quindi non è una vita degna di essere vissuta.
   Perfino lo stesso suicidio non risultava possibile: Facebook ci informa nel momento della nostra dipartita con una mail che ci basterà effettuare nuovamente login per ritrovare tutti i nostri dati, che saranno mantenuti nei loro data center in eterno.

2. **Nel momento in cui un utente sceglie il suicidio virtuale entra a far parte di una cerchia di utenti che come lui si è "suicidato". Secondo voi Seppukoo può essere considerato un alter-ego di facebook?**

   La scelta del "seppuku", il suicidio rituale giapponese, da questo punto di vista è determinante: la scelta di porre fine a questa non-esistenza è una scelta di orgoglio, proprio lo stesso orgoglio che spingeva i samurai a compiere il gesto nel momento in cui la loro vita non era più degna di essere vissuta. Al tempo stesso quindi è sia una negazione dell'esperienza social appena conclusa sia la creazione di una nuova esperienza: si rende pubblico ai propri contatti, che ricevono le nostre ultime parole su Facebook che si cessa questo tipo di esistenza per aprirci ad altri tipi di esperienze possibili. Prima di Facebook ognuno poteva essere chiunque in rete, mentre adesso siamo condannati ad essere la stessa persona che siamo nella vita di tutti i giorni, si tratta proprio una delle regole di utilizzo e la creazione di alter-ego su Facebook è espressamente vietato, pena la cancellazione dell'account.
   Uscire da Facebook non vuole per noi essere una condizione limitativa della nostra a-socialità o eremitica, semplicemente un ritorno alla nostra originaria condizione di

anonimato e un’apertura a nuove possibilità al di fuori della prigione identitaria costruita da quel simpaticone di Mark Zuckerberg.

3. **La scelta del suicidio: consensi e di che tipo (Quantitativi e qualitativi)?**

   L’idea del suicidio non è originale, è un elemento molto ricorrente anche per quanto riguarda le esperienze artistiche presenti e passate, un riferimento su tutti - che poi rappresenta una citazione obbligatoria per Seppukoo.com - è il seppuku del Luther Blisset Project all’alba del terzo millennio.
   Quello che riteniamo essere stato il nostro personale approccio alla questione è stato quello di rendere l’esperienza del suicidio sia un atto social, come sottolineato prima, sia un elemento molto pop, sfrondato di ogni tipo di accezione negativa che spesso la parola si porta appresso. Questo non ci ha impedito di ricevere deliranti proteste da associazioni americane di parenti vittime di suicidi, ma fa parte comunque del gioco dopotutto.
   Su quest’aspetto ci sentiamo di raccomandare un pezzo di Loretta Borrelli che analizza oltre al nostro altri approcci alla questione del suicidio:
   http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=1719

4. **Secondo voi quali sono le responsabilità e le abilità cui un artista deve far fronte nell’era digitale?**

   Oltre a valere tutte le responsabilità e abilità necessarie nelle ere precedenti, oggi forse è più che mai importante tenere conto del ruolo e della figura dell’interlocutore delle opere. Internet è uno strumento ubiquo che non è stato pensato per contenere opere d’arte, ma che grazie alla sua ubiquità permette di raggiungere contesti trasversali un tempo impensabili.
   L’utilizzo di nuovi strumenti poi richiede un’attenzione molto particolare, in quanto non ci dobbiamo dimenticare mai che siamo noi a dover utilizzare loro, piuttosto che il contrario. Se leggiamo le varie esaltazioni delle tecnologie che cambiano il mondo in giro è facile prendersi dall’euforia di considerare gli strumenti più importanti delle persone che li utilizzano.

5. **Breve descrizione dell’esperienza al Transmediale11. Considerazioni.**

   Transmediale è una piazza importantissima sia per lo spessore degli interventi e delle attività in programma sia per il potere catalizzatore che ha di attirare a sé da tutta Europa artisti e ricercatori che rappresentano la frontiera della sperimentazione artistica contemporanea.
   Per noi poter tenere due eventi all’interno della scorsa edizione è stata un’esperienza molto interessante per il livello del pubblico coinvolto e per i dibattiti e gli spunti che ne sono scaturiti, più della menzione d’onore, che corona un percorso - quello di Seppukoo - che già comunque ci aveva dato molteplici altre soddisfazioni.