DOPPIOZERO

Raid virtuali

Alberto Volpi

10 Febbraio 2012

Accanto alla linea più muscolare che dai futuristi, passando per gli *happenings*, arriva al Graffitismo, in cui gli autori comunque scompaiono affidandosi al segno che li veicola, se ne presenta un'altra che abbiamo visto cominciare con le esplorazioni nell'inconscio del Surrealismo. Tuttavia non si tratta tanto di continuare l'introiezione profonda quanto di fare incursioni nell'esterno che è però divenuto nel frattempo immateriale. Per paradosso Guy Debord, che ha anticipato tante delle parole d'ordine del maggio '68, ovvero dello *happening* di massa più significativo del secolo appena trascorso, ha pure anticipato nella sua opera più famosa del 1967 le trasformazioni della società oltre quel movimento che ancora doveva svilupparsi. Al primo punto della *Società dello spettacolo* egli infatti scrive che "Tutta la vita delle società nelle quali predominano le condizioni moderne di produzione si presenta come un'immensa accumulazione di spettacoli. Tutto ciò che era direttamente vissuto si è allontanato in una rappresentazione." Questa vita, secondo l'autore, è una non-vita centrata sulla produzione irreale e immateriale che ha ormai dilagato inglobando la società reale. "Lo spettacolo", infatti, "non è un insieme di immagini, ma un rapporto sociale tra individui, mediato dalle immagini." Queste provenendo dal mondo si sono specializzate e autonomizzate rispetto ad esso, l'hanno inglobato in una reciproca alienazione.

Di fronte alla società odierna che impone come importante o anche solo esistente ciò che transita *sub specie imaginis* anche l'arte che si concentrava sul corpo e sul confronto diretto col pubblico è messa in dubbio. "Mentre nell'arte pre-industriale, l'artificio artistico di imitazione della natura prendeva spunto e trovava la sua ragione di manifestazione nelle cose esistenti (la gente insomma sapeva esattamente che da un lato c'erano le forme del reale e dall'altro quelle della rappresentazione e perciò dell'astrazione) la virtualità artistica (e non solo) contemporanea non presuppone una o più realtà esistenti, bensì queste vengono costruite ex-novo dalla macchina mediante manipolazioni numeriche attuate

dall’informatica” (M. Loranti). Ecco allora gli esempi del *Fictious portraits*, 1992, di Keith Cottingham, un ritratto più reale del reale, o delle eroine virtuali che popolano ormai il cinema o il web dal prototipo di Jessica Rabbit, a Lara Croft, a Ananova, l’affascinante speaker dell’agenzia Press Association. La spettacolarità fisica legata al raid è costretta allora, almeno in parte, ad una retrocessione o a porsi nuovi problemi se è vero che “la performance ambisce ad essere un evento unico, irrimediabile, irrevocabile, irripetibile, e proprio perciò sollecita la propria registrazione, riproduzione fotografica, ripresa cinematografica o video, insomma la propria trasformazione in immagini” (M. Perniola).

A questo punto l’evento artistico può spostarsi totalmente nel campo del virtuale. Si parla allora di Net Art o di Software Art riferendosi o a un atto creativo tradizionalmente inteso o alla progettazione, già di per sé artistica, di strumenti che ne forniscono le condizioni quali “la manipolazione di programmi informatici già esistenti” (V. Tanni) e la loro nuova realizzazione. Si aprono qui vasti campi di sperimentazione, di critica e decostruzione d’un *medium* recente e ricco di potenzialità comunicative in continuo divenire. L’opera d’arte delocalizzata, rizomatica e interattiva si pone pure quale nuova frontiera di un’utopia democratica che enfatizza i concetti di apertura, di autonomia e autogestione come anche di collaborazione *in progress*. Nel 1989 Tommaso Tozzi ha coniato il termine Hacker Art per “la nascita di nuove forme della conoscenza e la condivisione decentrata del sapere, così come lo sviluppo di forme, luoghi e nuove tecnologie alternative finalizzate al miglioramento e all’evoluzione dell’umanità.”

E tuttavia non va da sé che si debba agire soltanto all’interno del web o alienare le *performances* esclusivamente in immagine; scrive a questo proposito Pierre Levy che “non c’è alcuna ragione di opporre l’on line all’off line come talvolta si fa. Complementari, essi si alimentano e si ispirano a vicenda.” Il raid anzi, per la sua specificità di movimento tra campi diversi, ha tutto da guadagnare nella verifica degli inediti rapporti tra materiale e immateriale. Alcuni esperimenti artistici si propongono all’interno degli spazi canonici – la galleria, il teatro, il concerto – per mettere però in cortocircuito corpi reali e videocorpi. Le videoinstallazioni sono le opere più esemplificative del complesso rapporto ambientale tra macchine digitali (programmi e interfacce) e presenza fisica degli spettatori. Vengono creati spazi interattivi stimolanti le varie percezioni sensoriali simultanee attraverso la partecipazione creativa, o quanto meno ricettiva e

combinatoria, dei momentanei abitatori dell'opera. Tali spazi di immersione o attraversamento sono vari e possono avere a che fare con il corpo dell'artista riproposto da schermi (*Ripercorrersi*, 1978, di Michele Sambin) o realtà esterne con cui interagire al tatto (i sei tavoli su cui si trovano oggetti, mani apparecchianti, figure umane e relativi suoni conchiusi nei sei videoproiettori collegati a pc in *Tavoli, perché queste mani mi toccano?* di Studio Azzurro, 1995). Più efficace risulta tuttavia il raid tra materiale e immateriale se prodotto in una realtà davvero esterna ai luoghi dell'elaborazione artistica, che è poi quella maggiormente penetrata senza filtri dal virtuale. Qui il raid può avvantaggiarsi inoltre con grande impatto della sorpresa e della decontestualizzazione. Anche in questo caso comunque l'elenco può essere lungo e toccare vari campi d'esibizione.

I *Flash Mob* sono spettacoli di gruppo, se non di massa, che uniscono critica politica e aspetto artistico di strada reale e digitale (*hacktivism*) nella collaudata modalità dello *happening*. Vengono coordinati via internet e non hanno un significato predeterminato dall'alto, ma creano solo le condizioni dell'evento sulla scia del movimento *no global* nato nel 1999 a Seattle. Agli inizi degli anni Novanta invece l'inglese Heath Bunting crea *King Cross Phone In*. Dopo aver distribuito in rete i numeri telefonici delle cabine presenti nella stazione ferroviaria di King Cross dà appuntamento a tutti gli utenti per una chiamata alla medesima ora; l'ambiente spersonalizzato del transito si anima allora di un discorde insieme di squilli e soprattutto di conversazioni tra utilizzatori della linea ferroviaria e di quella telematica in un innovativo spazio comunicazionale.

Una serie di lettere di protesta ai giornali locali di Bologna nella primavera del 1994 avverte che si sono ritrovate interiora di animali in vari spazi pubblici, alcuni testimoni riferiscono poi di un giovane attore che in pieno centro simula un *seppuku* lasciando scivolare dalla camicia tagliata interiora di vitello. Nasce un fenomeno battezzato dai giornalisti *Orrorismo* che alza un polverone mediatico con numerosi interventi di esperti di vari campi, finché l'intera architettura delle false segnalazioni viene svelata dal gruppo degli autori, la sezione italiana di Luther Blissett. Gli stessi U2, prima di trasformarsi per l'album seguente in mutanti tecnologici, nel marzo 1987 hanno attirato a Los Angeles oltre mille persone con la loro esibizione non autorizzata. Scesi da un elicottero, con movenze a metà tra il raid militare e l'apparizione degli dei dello spettacolo, hanno cominciato a suonare il nuovo brano *Where the streets have no name* e a

registrare il relativo videoclip mentre anche la gente, nel frattempo assiepata nelle strade attorno, assisteva, riprendeva, bloccava il traffico. Dopo mezz’ora è intervenuta la polizia a staccare la spina.

Quindi la realtà non è affatto scomparsa e se si interfaccia sempre più con la virtualità, a partire dal corpo umano (“membra prostetiche, circuiti impiantati, chirurgia cosmetica, alterazioni genetiche” B. Sterling) per arrivare agli spettacoli mediatici di guerra, offre semmai nuove combinazioni che il raid artistico può ancora provare, portare alla luce, mettere in crisi.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO

