

Dott. Manuela Corti –
manuela.corti@passiopea.net
<http://www.passiopea.net>

Titolo seminario: L'arte nel web

Appunti lezione 01

Bologna 07 – 11 – 2001

Un aspetto fondamentale dell'arte in rete riguarda la possibilità di utilizzare le capacità del computer (come insieme hardware e software). Capacità intese come opportunità ottimali in quanto le limitazioni del mezzo limitano le capacità di agire e dunque non pongono l'hardware e il software sullo stesso piano degli altri strumenti per fare arte.

Una volta stabilito questo si deve pensare alla rete come a una continua proposta; e siccome la rete accetta infinitamente qualunque lavoro, è chiaro che la rete stessa diviene un supporto interattivo e propositivo.

La rete, cioè, non è un supporto fisso.

Può cambiare e modificarsi in relazione alle priorità di chi gestisce i motori di ricerca, ad esempio (questo cambiamento è, in pratica, un cambiamento nell'ordine di apparizione e risente dei vari interventi volti a mettere in nuova luce il sito più nuovo o quello stesso sito che entra nei motori di ricerca con varie diciture di presentazione).

C'è, poi, un cambiamento dovuto alla gestione dei singoli browser (netscape, explorer, opera, ecc.) che, senza gli aggiustamenti del caso (ma anche e nonostante questi), forniscono posizioni di pagina e colori differenti. In questo senso anche il monitor del visitatore gioca un ruolo notevole.

Prima di tutto, però, c'è l'interazione tra l'uomo e l'hardware e il software coi quali si trova a lavorare.

Dire, per esempio, a un gruppo di persone di fare un disegno con una mina 4B su foglio Fabriano mat A3 è dare strumenti più certi che dire a quelle stesse persone di tracciare qualche linea su una lavagna digitale e inserire, poi, quelle poche linee in rete.

In questo senso sarà difficile trovare omogeneità di colori anche fornendo preventivamente le tonalità.

Questo perché la visione della rete dipende da un'infinità di fattori a parte quelli propriamente ottici.

Sarà bene stabilire ora cosa significhi arte in rete. Come premessa, dirò che l'arte video e quella più propriamente concettuale dovrebbero avere, in qualche maniera, spianato la strada a un differente concetto d'arte.

Per Kosuth, ad esempio, l'opera d'arte è una sorta di residuo, di avanzo del pensiero o del progetto artistico.

L'opera d'arte, secondo il concetto Kosuthiano, non è quindi il motore primo del pensare artistico ma l'effetto del metabolismo artistico e dunque, sarei tentata di dire, un avanzo non digerito, ovvero quello che non si assimila in quanto preordinato da una natura predisposta a tale funzione. Come si vede, l'opera d'arte diventa sempre meno materiale e sempre più affidata a una necessità non propriamente fisica.

L'arte video, d'altro canto, intende dare fin dai suoi esordi un disturbo a quelle che, secondo la nostra ottica, sono figure umane, eventi, commenti e quant'altro la televisione offre fin dagli albori. Disturbi e interferenze, volti a mettere in crisi una solo apparente omogeneità (come poi gli *studi di Mc Luhan e De Kerckhove* metteranno in evidenza). Non solo, l'arte video riproduce anche certi effetti ottici di cui non siamo consapevoli come, per esempio, la necessità infinita della messa a fuoco o il battito delle ciglia che in artisti come *Nam June Paik* si traducono in fotogrammi sincopati ad altissima frequenza e senza possibilità di ricordo oculare (di quest'ultimo esempio si possono vedere le installazioni al museo d'arte contemporanea di Colonia). Aggiungerò soltanto che il rifiuto del video in quanto fonte di massificazione ha avuto altri padri, come *Vostell* ma che l'evoluzione più attiva è stata direi da parte di quelli che hanno scisso, col tempo, la scatola TV dalle immagini. Un ulteriore esempio è il Buddha di *Nam June Paik* che osserva una TV con candela e in pratica osserva se stesso.

L'arte concettuale e l'arte video, direi comprese le installazioni video, hanno dato una spinta verso la "rappresentazione" non fisica dell'opera d'arte. E', chiaro, per altro, che le scuole di pensiero sono differenti: chi vede l'arte nell'opera in sé, chi nel contenuto, chi, come Kosuth, nel residuo, dunque nell'incapacità a una reale consegna del pensiero artistico. Quel che è certo è che l'opera d'arte si è smaterializzata ed è divenuta "presentazione", vale a dire messaggio di se stessa e senza inclusioni di materia a supporto. E' evidente altresì, che il rifiuto del sistema dell'arte ha portato a ripensamenti e compromessi. L'arte ha fatto balzi indietro (parlo della video arte) per riprendersi certi pezzi che aveva perso nel cammino. Ha nuovamente riproposto gli abbellimenti di cui si era svincolata per una questione di mercato. Ma questo è durato per brevi periodi (e talvolta dura ancora). A titolo di curiosità resta l'equazione che il video nel mercato dell'arte ha un valore nettamente inferiore a una qualsiasi opera d'arte e dico ciò indipendentemente dai singoli valori che le opere possono avere. Una delle scuse più in voga è che il video è riproducibile e quindi non è "unico", oppure che il video si deteriora molto più facilmente di una statua in bronzo. O anche che il video appartiene alla famiglia del cinema, è un parente povero della settima arte e non ha il carisma della tradizione artistica. Tutto ciò, naturalmente, non fa parte di tutto il mondo dell'arte ma fa parte di un mondo che nell'arte ha un peso determinante. A scopo precauzionale dirò comunque che grandi progetti in rete e in CD sono oggi acquistati da musei all'avanguardia nelle scelte di collezione. Il prezzo pagato resta basso, ma è un modo per entrare nella schiera degli eletti.

Dirò ora cos'è a mio parere, l'arte in rete.

L'arte in rete è prima di tutto una duplice interazione. E' interazione osservatore macchina e interazione tra tutto ciò che esiste nella rete. L'arte in rete è un autopoiesi, come ho già detto. E', cioè un'autorigenerazione che non può mai tenere conto di una possibile fine dell'opera. Per meglio

spiegare il mio pensiero, cercherò di vedere quello che la rete offre in campo artistico, o detto tale, e commentarlo di volta in volta.

I primi artisti che hanno utilizzato la rete hanno fatto una sorta di catalogazione museale. Altri hanno deciso di utilizzare la rete come un luogo di dibattito, attendendo, è probabile, una rivelazione, un'epifania che da quei dibattiti avrebbe dovuto sorgere. Possiamo vedere chiaramente come molti artisti che hanno usato la rete come museo continuo anche ora, fornendo, cioè, immagini delle loro opere, l'indirizzo per contattare l'artista (e per comprare le opere). C'è stata, devo dire, una certa confusione sulla rete (parlo dell'inizio della sua utilizzazione). C'è stato un travisamento che ha fatto pensare (e non sempre a torto) che la rete fosse un sostituto di altri media in qualità di vice e pertanto utilizzabile al posto dei media più importanti come bacheca elettronica. In effetti, al suo esordio, la rete funzionava come un mega giornale in attesa di future scoperte software e hardware. Tutti non facevano che declamare i prodigi (e anche le nefandezze) che avrebbe comportato; e nell'attesa si aggiustava il tiro, a seconda, anche, delle possibilità di ciascuno, di accedere a certi programmi o a certe macchine. Ma quello che mi preme dire è che le lunghe liste di opere in rete, le interminabili fotografie con annesso prezzo e tecnica, non sono arte in rete. Potranno essere ottime fotografie di ottima arte ma con la rete c'entrano solo nel rapporto commerciale o di contenitore–contenuto.

In seguito, le tematiche, sia per un fatto di sperimentazione sia perché la rete cominciava a offrire differenti e più interessanti opportunità, si sono fatte meno ovvie e, volendo, hanno assunto una certa corallità. In questo senso e partendo dalle prime sperimentazioni, l'arte in rete ha cominciato ad avere una sua ragione d'essere che la separa o, diciamo, la connota come ambiente artistico.

(siti d'artisti che espongono opere, net-espositore)