

Titolo seminario: L'arte nel web

**Appunti lezione 02**

*Bologna 14 – 11 – 2001*

Le sperimentazioni di Vaccari (1996) e di Grey Pink (1995), alle quali ho partecipato, pur essendo diverse hanno una matrice comune: la corallità dell'operazione e la sperimentazione in gruppo (pur restando ciascuno aderente ai propri principi artistici).

Mettiamo prima di tutto in chiaro una cosa, un concetto. Qualche tempo fa mi fu chiesto cosa intendessi per video poesia. Se per video poesia vogliamo intendere una performance poetica detta da un teatro o da un luogo simile e poi registrata su video diciamo esattamente (e facciamo lo stesso errore) di quando pensiamo che l'arte in rete sia una serie di fotografie proiettata in rete. Non c'è nessuna differenza e, quindi, nel primo caso, dovrò parlare non di video poesia ma di poesia proiettata su video. È molto importante questa distinzione e non mi stancherò mai di ripeterla. Nel caso specifico, la video poesia è poesia trasmissibile solo con l'aiuto di un video, in quanto il video diviene il supporto naturale e l'habitat per leggere quella poesia.

Riprendiamo il nostro esempio sui due lavori ai quali ho partecipato e organizzati da Vaccari e da Grey Pink.

Il caso proposto da Franco Vaccari è questo: ciascun artista, tra quelli invitati, doveva fotografare il proprio studio d'artista (il luogo operativo) e inviarlo a Vaccari il quale, a titolo d'esempio e come cover del progetto, metteva in linea l'atelier di un pittore poeta inglese, credo dell'ottocento. Alla fine il risultato era una serie di fotografie dei vari ateliers dei vari artisti e in questo senso, per quanto diverso come partenza dalle classiche foto di quadri e sculture, il risultato non cambiava molto. Cambiava, però, il work in progress dell'operazione. Si trattava, cioè, come ho rilevato prima, di un lavoro corale, di un lavoro di gruppo che è stato uno dei primi a mettere in luce la diversità del fare arte sulla rete. Il lavoro fu poi riportato in CD rom. Premetto che il Cd rom, agli artisti della rete oggi non piace più tanto, perché si suppone che racchiuda un lavoro compiuto e dunque, semmai, il Cd rom dovrebbe essere usato come supporto al lavoro on line per non creare fratture all'opera. Ma, a parte ciò, il lavoro di Vaccari, che divenne in seguito anche una mostra, dava la possibilità, a quelli che non conoscevano la rete o vi si avvicinavano con circospezione, di visionare un lavoro che aveva comunque seguito un percorso opposto: dalla rete alla sala espositiva. Devo aggiungere che Vaccari ha sempre mostrato una grande predisposizione a considerare l'arte un evento di moltitudini. Dalle foto seriali dei camion riprese in tutta Italia, ai codici a barra, alle foto fatte con cabine reperibili in tutte le strade del mondo (le famose foto tessera al prezzo più basso), fino al salotto bar, dove si parla di pena di morte, di Silvia Baraldini e si beve un caffè Lavazza. Dunque la necessità di Vaccari, col quale mi sono divertita a lavorare, è sempre stata una necessità di rilevare "il mucchio", il canto della moltitudine. E, dunque, molto prossimo a vedere la

rete sotto questo aspetto. È importante che rilevi questi fattori perché chi ha fatto, e chi fa, arte in rete possiede una specie di vocazione alla moltitudine; e ciò anche se vive la sua vocazione da solo. Nel corso di queste lezioni mostrerò, tra l'altro, di come l'arte in rete vada oggi verso un approccio di tipo emozionale e ludico, e di come tali emozioni e giochi possano essere ogni volta vissuti da quelli che vi si dedicano.

Per tornare al progetto Vaccari, inserii in fotografia i miei computers e i miei schermi dopo averli ben puliti. Del resto il mio luogo operativo era, appunto, il mio habitat; diciamo l'ambiente che, per caso, conteneva anche una stanza.

Veniamo ora al lavoro ideato da Grey Pink. La ragione del lavoro era una committenza della Deutsche Telekom per l'ideazione di un calendario. Joop Grey Pink immaginò sei meridiani, i quali attraversano una moltitudine di paesi. Per ciascun meridiano sviluppò un'opera e, per ciascuna opera sviluppata, contattò cinque artisti per ogni meridiano. Gli artisti, partendo per ciascun meridiano dalle sei differenti proposte di Grey Pink, dovevano via via manipolare l'opera dell'artista precedente. Delle trenta opere fu fatto anche un catalogo, mentre sul calendario andarono in tutto 12 opere: la prima, di Grey Pink, e l'ultima manipolazione. Agli artisti era vietato cancellare il lavoro fatto da quelli precedenti; e anche (era vietato) inserire il proprio nome sul proprio intervento. La coraltà dell'opera (anche qui evidente) è molto diversa da quella proposta da Vaccari. Nel caso di Vaccari veniva inserita una fotografia; nel caso di Grey Pink il lavoro iniziale doveva essere modificato. È interessante anche notare la diversità dei colori preferiti, durante le manipolazioni, dai diversi artisti e il senso rappresentativo delle differenti figure. Inoltre, Grey Pink aveva immesso, accanto a ogni lavoro iniziale, una frase celebre che doveva stimolare gli artisti, secondo la loro cultura e o sensibilità.

Il lavoro ebbe una durata di tre mesi e, a quanto ricordo, non fu facile per Grey Pink trovare in così breve tempo tanti artisti della rete e definire poi il tutto.

Grosso modo, si può dire che, in quegli anni, il lavoro di rete era arrivato a una sorta di manipolazione a più mani.

Credo che il lavoro di gruppo fosse, già a quel tempo, insito nel DNA della rete, così come lo è per il teatro o per il cinema. La differenza stava nel fatto che, a parte casi isolati, gli artisti lavoravano in solitudine. Credo anche che lo studio di nuove possibilità tecniche rendesse ogni lavoro concomitante a uno stato di sospensione o ansia, in attesa di quanto le singole capacità avrebbero potuto migliorare se solo avessero avuto a disposizione mezzi più consoni.

A riprova di quanto sto dicendo farò due altri esempi per me significativi. Esempi che, anni dopo, ho ritrovato in rete con diverse possibilità di approccio.

Il primo esempio riguarda un'importante manifestazione di arte multimediale che si tenne ad Amburgo nel 1993 e che aveva il titolo di "Mediale". Lo spirito di quella manifestazione, per certi versi, ricordava le sperimentazioni di Fluxus. La differenza era che la multimedialità veniva ricercata attraverso strumenti di nuova tecnologia. La cosa che mi parve incredibile e affascinante, fu, anzitutto, l'impegno finanziario messo a disposizione dei vari laboratori, dove si tenevano gli eventi a ritmi continui. In quell'occasione ebbi a che fare con microchips che localizzavano la presenza di una persona al buio e ne fornivano la possibile direzione. A ogni movimento

corrispondevano note musicali che avevano tanta più armonia quanto più armoniosa era la camminata del soggetto. Per riallacciarmi a questo esempio mi viene in mente che all'IRCAM di Parigi è stato studiato un programma, parlo di tre o quattro anni or sono, che riproduce, in forma pentagrammale e uditiva, anzi polifonica, qualunque rumore si voglia inserire. Come se il cortocircuito di "Mediale" avesse immediatamente proposto o posto domande alle quali era imprescindibile dare una risposta. In occasione di "Mediale" venni anche a contatto con programmatori che cercavano, già a quel tempo, di distorcere i pochi programmi esistenti in altre forme o soluzioni, una sorta di hackers ante litteram.

Per il secondo esempio mi voglio avvalere di un'esperienza che ho tratto durante una personale fatta a Parigi nel 1995 alla galleria Donguy e a Bologna nel 1998 presso lo spazio Interno e dum dum. La mostra si chiamava "Les lamentations du mur". All'interno di una stanza chiusa e buia avevo piazzato un video che puntava verso il soffitto. Nel video si vedevano dei sassi riempirsi d'acqua, come in seguito a un temporale. Si udiva, poi, un rumore che indicava che l'acqua stava rapidamente defluendo e le pietre e i sassi restavano per qualche istante all'asciutto.

Contemporaneamente, da una serpentina che avevo collocato attorno allo spazio dove proiettavo il video, cominciava a scendere acqua in tutta la stanza. Gli spettatori, per entrare nella stanza, dovevano prendere degli ombrelli parzialmente trasparenti che avevo fatto costruire appositamente per l'evento. L'unica possibilità che avevano di guardare il video, e di non bagnarsi, era attraverso gli spicchi trasparenti degli ombrelli. La situazione che si veniva a creare era di tipo allucinatorio. Gli spettatori sapevano benissimo di guardare un video, sapevano anche che l'acqua veniva da una serpentina, ma lo spettacolo contemporaneo dei due eventi, misto al rumore della finta pioggia che batteva gli ombrelli, misto al rumore di pioggia, vera ma registrata, rendeva l'ambiente non surreale ma dotato di una finta realtà con effetti veritieri.

Quando nel 1998 riproposi l'evento alla galleria Interno e dum dum volli inserire parallelamente in rete una specie di viaggio attraverso la città. Si trattava di un viaggio per riscoprire luoghi noti e ricercare la Rain house (questo era il nome che avevo dato al lavoro in rete). Il parallelismo tra il lavoro in rete che mostrai in galleria e l'ambiente umido che si era venuto a creare durante la finta e abbondante pioggia fece sì che molti visitatori aprissero gli ombrelli anche fuori dallo spazio espositivo, come convinti oramai di trovarsi in mezzo a un temporale continuo.

Nei sei anni che hanno seguito la mia prima mostra parigina ho notato con soddisfazione che l'esperienza della pioggia e degli ombrelli è stata recepita sia in mostre istituzionali come la Biennale di Venezia sia (da ultimo a quanto ne so) da artisti di rete che producono progetti d'arte interattiva a grandi premi internazionali come Linz. Nell'ultimo caso, attraverso diversi sensori, e mi torna in mente "Mediale", la pioggia che cade sugli ombrelli viene sintetizzata e riproposta sotto forma di differenti armonie. Capita anche, così, che qualcuno senta finta pioggia cadere sull'ombrello.