

## L'INEVITABILE CONTAGIO

di Patrizia Ferri

Il famoso motto di Mc Luhan “il mezzo è il messaggio”, ovvero che il media elettronico-digitale abbia a tutti gli effetti un linguaggio, una struttura, un senso proprio che deve essere capito e assecondato, una natura intrinseca resa consapevole dal suo uso creativo, è ancora oggi più che mai plausibile. La conferma viene da colui il quale è considerato suo erede a tutti gli effetti, Derrick De Kerckowe conclamato guru del digitale nella sua ampia gamma di ibridazioni e modalità operative. In una recente intervista ha nuovamente ribadito che la ricerca artistica è frontiera, è ciò che umanizza la tecnologia scientifica attribuendo, sull'onda di Beuys, agli artisti la funzione di antenne della comunità, purtuttavia constatando che “gli spazi aperti della rete per quello che riguarda l'arte sono ancora da esplorare, un'arte (vera) di comunicazione, di connessione deve ancora nascere”. Si riferisce indubbiamente a quelle forme creative sperimentali, multimediali e interattive in costante crescita ma ancora non al massimo delle potenzialità tecnologiche che a loro volta sono in continua, accelerata evoluzione. L'arte non deve correre dietro all'evoluzione scientifica perché prima

di applicarla ai propri scopi deve conoscerla, metabolizzarla e integrarla a un processo estetico e alle proprie finalità intrinseche. Se l'arte elettronica e digitale ha bisogno della ricerca scientifica e tecnologica, anche quest'ultima nello sviluppo dei nuovi linguaggi ha bisogno dell'intuizione dell'arte per una riflessione collaterale consapevole, un'elaborazione in termini di differenza e di scarto espressa in maniera silenziosa ma costantemente presente rispetto all'omologazione

e all'integrazione con il sistema, qualunque esso sia. Per conoscerne il lato nascosto dell'evoluzione, l'impatto sulle coscienze, il risvolto sociale, la possibilità di trasformazione futura dell'uomo e dell'ambiente, il rapporto con i bisogni inconsci, la riflessione sull'identità, la strada verso l'autodeterminazione e la libertà. Creatività e tecnologia, artista e scienziato sono un binomio vincente per le rispettive possibilità espressive e creative, soprattutto per ripensare a un futuro in una prospettiva complessa, di interconnessione tra tutti gli elementi che costituiscono il mondo, l'universo tutto: se la scienza analizza il rapporto col mondo rimandandone varie rappresentazioni l'arte, certa arte, ipotizzando altri mondi configurabili tra presente e futuro, va verso la vera opera d'arte totale intuita e teorizzata dall'avanguardia storica, come metafora di un'integrazione completa col contesto. C'è una continuità di fatto tra i pionieri della sperimentazione del '900, le Neoavanguardie degli anni '60 e '70 e la ricerca digitale interattiva, basata innanzitutto

sullo scardinamento degli steccati linguistici, sulla decostruzione dell'idea tradizionale di un'Arte con la A maiuscola, dell'artista come creatore isolato, dello spettatore passivo che diventa autore

attivo partecipando a un processo espressivo come prodotto impermanente, flusso comunicativo di senso in potenziale trasformazione, nell'intreccio tra cultura alta e di massa. Questo implica un ampliamento dei limiti semantici in un rapporto nuovo, autogestito con i nuovi media che favorisce l'immediatezza di una forma espressiva come luogo di esperienza e comunicazione, in equilibrio tra reale e artificiale. La crisi della concezione antropocentrica rende la distinzione tra naturale e artificiale, organico e inorganico sempre più labile, concetti non più opposti ma in qualche modo complementari secondo quell'intuizione espressa da Barthes e in qualche modo ripresa da Perniola di "naturalizzazione del culturale". In questa prospettiva "la creatività" come indica Pier Luigi Capucci "non è più qualcosa di tipicamente umano ma possiede una fondazione più generale, biologica, è un meccanismo per superare gli ostacoli che si oppongono alla realizzazione dell'essere". L'opera che in questo contesto ampio di trasformazione e di sperimentazione di sistemi di comunicazione, reti telematiche e interfacce include anche pratiche performative in simulazione, realtà virtuale o ambienti generati in digitale, telepresenza, avvalendosi di tecniche di reti neurali e sistemi generativi di artificial life, e dell'apporto delle ricerche di biotecnologia, apparati sonori e letterari, contaminazioni a trecentosessantagradi non solo fra generi e campi diversi ma fra corpo e tecnologia che sfociano in cyber performance, è una sorta di rizoma, termine particolarmente usato nelle web community americane. Questa tipologia visionaria teorizzata da Deleuze e Guattari si adatta particolarmente a una creazione di net art collettiva, decentrata, non gerarchica, collaborativa ed effimera, nata da un'alleanza concettuale, emotiva e visiva, pensata in termini positivistic o apocalittici, particolarmente usata nelle comunità di web artisti americani e in una linea radicale italiana. Un'arte pensata in questi termini non può che essere un processo illuminato, di relazione, appassionante, lungimirante, più che vitale, vivo perché muta interagendo con i vari contesti, dove l'arte e vita dell'avanguardia sbocca in un'arte vivente dove la materia limite per il pensiero e la visione, diventa immaterialità, riflessione sul futuro dell'arte e della vita come progetto globale per una diversa estetica e una nuova etica dell'esistenza quotidiana. Il fenomeno che vede il coinvolgimento di arte e nuove tecnologie ha dato luogo ad una geografia ampia ed estremamente diversificata di esperienze e modalità operative che è giusto tenere tutte nella giusta considerazione nella loro qualità di poetiche ed espressioni di ambito telematico, più o meno intensamente, ma comunque tutte in interazione dinamica con i nostri apparati sensoriali e percettivi. Dal plotter painting dove il mouse è usato come un pennello forse l'unica declinazione che tradisce il motto di McLuhan, alla computer art, videoarte, videoinstallazioni, tecnoscultura dove le immagini sono materia, nella creazione di uno spazio che si sovrappone e si confonde a quello reale per un massimo di coinvolgimento e partecipazione psico-sensoriale, fino ai videoclip e videogames e tutte quelle forme di comunicazione breve che nascono nel contesto mediatico generalista, alla web e net art con la sua espressione più estrema nella hacker art. Una pratica operativa antagonista dove trova

spazio il valore culturale dei virus informatici se è vero come è vero che il linguaggio è un virus come diceva Burroughs, che ha intuito tra i primi con il concetto di *Interzona* una primitiva visione di Internet, punto di riferimento per tutta l'avanguardia underground, radicale e di trincea del web. Un qualcosa dunque profondamente differente da quell'arte falsamente vestita d'avanguardia, provocatoria, di un ludico fine a sè stesso, spesso pretenziosa, formalizzante e funzionale al sistema che affolla gli spazi deputati che può anche essere costruita con strumenti tecnologici ma il succo è quello, quando questi ultimi vengono impiegati in maniera stereotipata, formalizzante, senza capire e tenere in considerazione il potenziale linguaggio tecnologico. Mentre i linguaggi cosiddetti tradizionali che posto occupano, che funzione e che senso oggi rivestono? Pittura, scultura, installazione, insomma quelle forme autentiche, quelle presenze affascinanti ed emblematiche, quando anch'esse non rappresentano solo meri esercizi di stile, dando forma a verità, concetti e processi, continueranno a dirci dei sogni e dell'esigenza di poesia dell'esistenza, delle funzioni storicamente tramandate nella memoria umana. Testimoni di un mondo e di un'arte che stanno indubbiamente attraversando uno dei più intensi momenti di cambiamento epocale. Un'arte, come esigenza umana insopprimibile e pratica contemporanea che non può non essere in sintonia e sinergia con la prospettiva aperta dalle nuove tecnologie digitali: un processo creativo vivente e virale da cui non si può fare a meno di farsi contagiare. La videoarte in particolare, dagli anni '60 ad oggi, è la ricerca contaminata per eccellenza, dove la relazione con la televisione costituisce una vicenda interessante e densa di snodi e atteggiamenti dalla contrapposizione con l'immagine banale televisiva alla destrutturazione linguistica, allo scambio tra alto e basso, inaugurando la possibilità di un contagio con l'ambito marginale della comunicazione come gli spot, le sigle, i clip: modalità che raramente si enucleano nella stessa poetica rappresentando più che altro tre diverse fasi, che oggi in un raggiunto superamento della dicotomia e del manicheismo oppositivo della neoavanguardia, coniuga esercizio sperimentale e scambio fluido, sempre però sottolineando un'ipotesi di differenza critica rispetto all'icona mediatica spesso analizzata per indagarne i meccanismi pervasivi o orientata in termini non spettacolari né finalizzati al consumo, per creare uno sguardo etico sul mondo in senso ampio. Già Lucio Fontana che negli anni '50 affermava che con l'avvento della televisione l'arte doveva dichiararsi disposta al confronto nel segno della smaterializzazione dell'oggetto artistico tradizionale, alla luce dell'istanza temporale. Un'affermazione che anticipa in tutto e per tutto una videoarte oggi che potrebbe identificare un'accezione sperimentale auspicabile della televisione del futuro e una riflessione originale sulla contaminazione linguistica ispirata all'intreccio tra musica, teatro, cinema, performance, fotografia, fumetto ma anche con i linguaggi pittorici e scultorei nonché con lo spazio architettonico e ambientale che ne determina un'acquisita complessità intrinseca raggiunta e un'identità molteplice

e viralmente diffusa come nell'auspicio della avanguardia storica.