

Rinascimento virtuale?

Domenico Quaranta

Published in: M. Gerosa (ed), *Rinascimento virtuale*, exhibition catalogue, Firenze, Museo di Storia Naturale, November 2008.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

Nel 1927, un signore tedesco di nome Erwin [1] ha riconosciuto nella prospettiva, il frutto più succoso del nostro Rinascimento, una nuova visione del mondo, che viene ricostruito e organizzato attraverso lo sguardo dell'uomo, piazzatosi beatamente al centro. Qualche anno fa, un altro signore (questa volta, un russo di nome Lev [2]) ha sostenuto che la prospettiva è stata soppiantata da una nuova forma simbolica, quella del database. Se oggi il mondo ci appare come una collezione infinita e destrutturata di immagini, testi e altri dati, ha scritto Lev, l'unico modo per dargli ordine è organizzarli in un database, un archivio strutturato di dati. La logica del database, dice Lev, si oppone a quella della narrazione – una successione lineare di dati – e, dico io, a quella della prospettiva – un insieme di dati organizzati da un determinato punto di vista.

I mondi virtuali sembrano conciliare queste due prospettive, *pardon*, queste due forme simboliche. Si affidano a un database, un insieme strutturato – e infinitamente ampliabile – di dati, e organizzano questi dati secondo le regole della prospettiva, attorno a un punto di vista unico. L'uomo, presuntuosamente rinominato avatar [3], torna ad occupare il centro, e a riorganizzare con il suo sguardo il mondo che lo circonda. L'universo, nella sua versione “virtuale”, torna ad essere antropocentrico, *pardon* avatarcentrico. Questo mondo non è “rappresentato”, come nei quadri rinascimentali, ma “simulato”, come nel teatro. Il corridoio di Thalia del Palladio, già

riconosciuto da Salvador Dalí come luogo emblematico dell'inconscio, diventa simbolo della nuova vita sintetica, che con l'inconscio ci azzecca parecchio.

In questo senso, *Rinascimento virtuale* è un titolo perfetto per una mostra sull'arte dei mondi virtuali. Tuttavia quest'ultima, in un contesto interamente "artefatto", si colloca un po' a tutti i livelli, e un uso particolarmente esteso del termine non aiuta quindi a fare chiarezza. In Second Life, tutti sono artisti di qualcosa. Diciamo subito, quindi, che quando io parlo di arte non parlo dell'arte dell'architetto, dell'arte del progettista, dell'arte del designer, dell'arte dell'illustratore etc. Tutte "arti" assolutamente legittime, e che hanno un ruolo importante nella costruzione dei mondi virtuali. Non faccio riferimento a una concezione relativa di arte, né a un concetto esteso di arte come "techne". Quella di cui parlo è l'arte senza aggettivi, l'arte di Roberto Longhi o, se vogliamo, di Francesco Bonami. L'arte che studiamo a scuola quando studiamo "storia dell'arte". È questa arte che voglio riconoscere. Mi rendo conto che questo riduce di molto il campo d'indagine, e che forse in questo modo non rispetto il concetto di arte adottato in questa mostra. Ma credo che sia una distinzione che va fatta, se vogliamo capire qualcosa dell'arte legata ai mondi virtuali. E, come vedremo, anche se l'obiettivo si restringe, rimane ancora molto da dire. Ad esempio, che non basta fare un ritratto di avatar, o un'installazione, per fare arte. O che esiste un'arte *nei* mondi virtuali e un'arte *sui* mondi virtuali. Certo, spesso un progetto può essere l'una e l'altra cosa. Ma questa distinzione merita di essere fatta comunque, perché se è facile riconoscere come arte il progetto di Cao Fei per la Biennale di Venezia, il riconoscimento è più difficile all'interno dei mondi virtuali, in un contesto in cui la definizione di arte si fa più sfumata. Ma andiamo con ordine.

Contro il postkitsch

Con quale diritto, e con che presunzione, posso arrogarmi il diritto di dire cosa è arte e cosa non lo è? Che, ad esempio, i *Portraits* (2007) dei Mattes sono arte e un

qualsiasi ritratto di avatar reperibile su Flickr non lo è? Che le foto di Marco Cadioli sono arte e le innumerevoli cartoline di Second Life caricate su Deviantart no? Il discorso è complesso, in primo luogo perché spesso ciò che fa l'arte è poca cosa, e in secondo luogo perché non è mai la stessa. In questi due casi specifici, lo statuto artistico sembrerebbe derivare dalla combinazione di tre fattori: estetica, progetto e contesto. Quasi mai uno dei tre basta da solo. I ritratti dei Mattes rivelano un'estetica matura, che sa prendere le distanze dal soggetto e riflettere in questo modo il suo significato più profondo. Fanno parte di un progetto più ampio che riflette su un nuovo concetto di identità, un nuovo ideale di bellezza, e che replica l'atto warholiano di creazione dell'icona a partire dal blob confuso della cultura popolare. Infine, circolano e vengono apprezzati in un contesto che è, appunto, quello dell'arte. Tutti questi fattori si ritrovano anche nei progetti fotografici di Marco Cadioli: spostando l'accento dal soggetto all'atto stesso di fotografare un mondo virtuale, ponendolo sullo stesso piano del mondo reale, quest'ultimo compie un'operazione genuinamente artistica, che "riscatta" scatti altrimenti poco significativi. E tuttavia tutto ciò si potrebbe riconoscere anche, che so, nel ritratto di Raegan caricato da Raphael Masala su Flickr. Che cosa li differenzia allora?

Si racconta che Andy Warhol, quando, nel 1964, iniziò la serie dei *Flowers*, ebbe dei problemi con Patricia Caufield, autrice della fotografia da lui utilizzata. È interessante, innanzitutto, notare che non ebbe gli stessi problemi con il grafico che disegnò le scatole Brillo, o il fotografo che immortalò Jackie Kennedy durante il funerale del marito. Questi due oggetti, per riconoscimento unanime, non sono "arte". La foto di Caufield vorrebbe esserlo, ma non lo è, perché fa parte dello stesso armamentario pop da cui provengono gli altri due artefatti. La Pop Art non rende arte il pop (o, se preferiamo, il kitsch), ma costruisce su di esso un discorso di secondo livello. È questo discorso che distingue l'avanguardia dal kitsch. Mutuo questi due termini, ovviamente, da Clement Greenberg [4], che pur non riconoscerà mai lo statuto artistico della Pop Art. Eppure il suo discorso supporta a meraviglia il nostro. Secondo Greenberg, il kitsch è la risposta del mercato alle nuove esigenze estetiche

aperte dall'estrema rarefazione dell'avanguardia: "Per far fronte alla domanda del nuovo mercato, venne inventato un nuovo prodotto, la cultura *ersatz*, il kitsch, destinato a coloro che, insensibili ai valori della vera cultura, sono tuttavia avidi di quelle distrazioni che soltanto la cultura, di qualsiasi genere essa sia, è in grado di fornire." [5] Una delle prerogative più interessanti del kitsch, individuata genialmente da Greenberg, è la sua capacità di assorbire l'avanguardia: "da essa il kitsch ricava dispositivi, artifici, stratagemmi, pratiche, temi, li converte in sistema e scarta il resto... quando è trascorso abbastanza tempo, il nuovo viene saccheggiato per delle nuove bevande miste, dei 'cocktails' che vengono poi annacquati e serviti come kitsch." [6]

Questo meccanismo è valido ancora oggi. Quello che è venuto meno, complicando di gran lunga le cose, è il fattore tempo. Oggi l'avanguardia viene assorbita immediatamente dal kitsch. Accade sempre più spesso che la pubblicità assomigli all'arte dell'anno prima. Ma il fatto che la cosiddetta arte dei social network abbia assorbito la Pop Art e persino il Postmoderno non basta a farne "arte". Il fatto che i ritratti di avatar abbiano preso a somigliare un po' tutti ai ritratti dei Mattes non li pone sul loro stesso livello. Questo non accade perché è questa stessa produzione a posizionarsi su un altro livello: quello del kitsch, appunto. Lo nota lo stesso Mario Gerosa, quando parla di "arte souvenir", di "arte fatta per stimolare un commento", e della funzione sociale e aggregativa della produzione dei social network. [7] L'arte non ha funzione. Il kitsch sì, il postkitsch anche.

È per questo che non credo, a differenza di Gerosa, che il postkitsch possa essere promosso ad arte di primo livello. Perché ciò accada, questi "artisti" devono cambiare gioco: come Warhol, che ha smesso di fare il pubblicitario e ha cominciato a fare l'artista. Per lo stesso motivo, non credo che l'arte possa insegnare qualcosa al postkitsch: quello che può accadere, al massimo, è che il postkitsch metabolizzi l'arte e la trasformi in kitsch. Infine, è per questo stesso motivo che ritengo l'operazione *Rinascimento virtuale* insieme pericolosa e interessante: pericolosa, perché pone tutto sullo stesso livello; interessante, perché non tutto è sullo stesso livello, e credo che la

mostra lo dimostrerà, in un modo o nell'altro.

Contro l'iperformalismo

Un discorso simile, ovviamente, può essere fatto per i numerosi video e machinima girati all'interno dei mondi virtuali. Molti di essi, peraltro, non ambiscono nemmeno a porsi come arte, essendo decisamente più conveniente, e più remunerativo, posizionarsi al livello della cultura di massa: serial televisivi, videoclip, video pubblicitari, etc.

Più complesso, come notavamo, è entrare nel merito dell'arte prodotta all'interno dei mondi virtuali: un fenomeno che, a parte il caso isolato della performance, che ha spesso luogo anche in altri ambienti sintetici, da The Sims a World of Warcraft, interessa soprattutto Second Life, che più di altri mondi risulta impostato sulla creatività degli utenti. Qui, l'unica possibilità di fornire un'analisi convincente si radica nella capacità di rispondere a una semplice domanda: in quali termini è possibile l'arte in un mondo virtuale – premesso, ancora una volta, che arte e creatività sono due cose diverse, e che escludiamo da questa analisi architettura, design e tutte le altre “arti”?

Nel primo paragrafo abbiamo introdotto brevemente il concetto di “teatro”. Un mondo sintetico come Second Life è tante cose insieme: come Photoshop, è un tool dotato di un ricchissimo menù di opzioni; come Habbo Hotel, è una piattaforma di comunicazione. Ma se lo guardiamo dal punto di vista dell'avatar, che come abbiamo detto ne costituisce il centro ideale, un mondo virtuale è, essenzialmente, teatro. Dico “teatro”, e non palcoscenico, perché il mondo riunisce palcoscenico, attori, sceneggiatura, pubblico e gli strumenti per sviluppare tutte queste cose.

Teatro, dunque. Si comincia disegnando la propria maschera, e attribuendo una personalità, e una vita, al proprio personaggio. Poi si passa allo scenario. Molto spesso, si entra in una sceneggiatura già scritta: è quanto accade in tutti i giochi di

ruolo online. In Second Life, questo non succede, se non parzialmente. Alcune scelte iniziali sono decisive: se si decide di essere per sempre. Per il resto, si tratta semplicemente di entrare a far parte di un sistema sociale complesso, con alcune regole di base e ampio spazio d'invenzione. È questo, per inciso, che rende Second Life tanto noioso, e a tratti angosciante: la maggior parte dei suoi abitanti sono personaggi in cerca di autore, maschere senza sceneggiatura. Storie scritte male.

La forza della sceneggiatura diventa la forza del personaggio. Aimee Weber è stata abilissima a costruirsi il personaggio della designer di successo, Lanai Jarrico è perfetta nel ruolo di giornalista, Anshe Chung un'ottima milionaria. Aprire una galleria è, prima che un'avventura economica, teatro. Fare l'artista è, prima che una carriera, teatro. Le opere d'arte realizzate dagli avatar ed esposte nelle gallerie di Second Life non sono arte in quanto tali. La loro funzione è, unicamente, quella di conferire solidità al personaggio. È solamente a livello del personaggio, della sceneggiatura a cui riesce a dare vita, delle storie che riesce ad attivare, che l'arte è possibile. In questo senso, parlare di arte in Second Life è un equivoco: in Second Life non c'è arte, ci sono artisti. Artisti che sono a loro volta progetti artistici, opere d'arte. Quella che chiamano arte è, in realtà, scenografia, o, al massimo, elemento drammaturgico. Credere – come fanno molti – nella possibilità di un'arte in Second Life vuol dire soccombere alla finzione, ritenersi persone invece di attori.

Un'architettura visionaria, un'installazione audiovisiva, un'immagine, un avatar bizzarro non hanno, come nella realtà, valore in sé. Se la narrazione non funziona, l'arte perde qualsiasi tipo di interesse. L'artista deve essere consapevole di essere il fulcro di una storia, e deve essere in grado di scriversi un buon soggetto. Un artista senza un buon soggetto non è un artista. Non lì. In un mondo virtuale, senza narrazione non c'è arte.

Per lo stesso motivo, una qualsiasi delle identità appena citate, se rivendicate come arte, potrebbero esserlo a tutti gli effetti. È uno dei paradossi di questo mondo: in un contesto in cui tutto vuole essere arte, spesso operazioni squisitamente imprenditoriali, o gesti privi d'ogni logica (come attraversare a piedi l'intera

Tornando a quest'ultima, ritengo fortemente emblematico il caso dell'iperformalismo, il presunto "movimento artistico" lanciato da Dancoyote Antonelli. Non mi interessa entrare nel merito dell'estetica del movimento, che ricicla, con l'estetica imposta dal motore grafico di Second Life, le premesse poste dall'op art e dalla "cyberart" dei primi anni Novanta, essa stessa ben poco degna di interesse. Non mi interessa perché, come ho detto, le opere di Dancoyote Antonelli sono interessanti come arte solo nei termini in cui contribuiscono alla storia di Dancoyote Antonelli, lui stesso opera dell'artista americano DC Spensley, e a quella della comunità intera dei residenti. La storia di Dancoyote è quella di un artista giovane e intraprendente, con una pettinatura punk e il sesto dito della creatività, che in pochi mesi di vita si è costruito un museo che svetta nei cieli della sua sim e ha dato vita a un movimento a cui ha aderito un ampio numero di artisti. Il canovaccio, non c'è che dire, non è male. Rimpolpato con qualche dettaglio, potrebbe somigliare alla biografia di Marinetti o di Tzara. Il problema è che la storia finisce qui. Le sue opere non aggiungono nulla al personaggio, sono pure esplorazioni formali di un mezzo. Né, d'altra parte, danno vita a delle storie: superato il primo momento di stupore "estetico", chi visita il suo museo cade invariabilmente preda della noia.

Purtroppo, gli altri artisti che hanno aderito al movimento non si distaccano da questo modello. L'iperformalismo è, dal mio punto di vista, scenografia senza narrazione. Una raccolta di racconti mediocri. O, se vogliamo cavarcela con un gioco di parole, senza sceneggiatura. Si può salvare, ma solo a patto di scendere dal piedistallo dell'arte per competere onestamente con quell'oceano di creativi che operano in Second Life.

Ma, vi chiederete: ci sarà pur qualcosa che ti piace, no? Sì. C'è Gazira Babeli. Anche Gazira Babeli fa installazioni e performance, ma è molto lontana sia dall'optical che dalla cyberart. La sua estetica è pop e aggressiva, e somiglia poco a Second Life. Ma non è questo che ne fa un'artista. È, in primo luogo, il suo essere una storia avvincente, di quelle che non ci si annoia mai di sentire. È, in secondo luogo, la sua capacità di dare vita ad "opere" che aggiungono dettagli al suo ritratto, e

che contribuiscono alla storia di chiunque abbia l'occasione di imbattersi in esse.

Gazira Babeli è l'opera di qualcuno, ma siccome non sappiamo chi sia questo qualcuno, diventa personaggio a tutto tondo, l'unico volto di se stessa. È alta, veste di nero, indossa occhiali scuri e un buffo cappello. È bella, ma legnosa nei movimenti e acida nel comportamento. All'inizio della sua storia, suonava la chitarra, nuda, agli angoli delle strade. Poi ha cominciato a costruire strane armi (lattine di Zuppa Campbell's che imprigionano i passanti, terremoti, tornado, grey-goo) e a piazzare pizze in luoghi pubblici. Il collettivo di performer Second Front l'ha riconosciuta come artista, e è diventata una di loro. Fra i primi frutti di questa collaborazione si ricorda la performance *Spawn of the Surreal*, in cui ignari avatar vengono deformati da uno script nascosto negli scranni di un teatro. Il suo mediometraggio *Gaz of the Desert* ha offerto una versione agiografica della sua storia. È stata la prima artista ad avere una retrospettiva in Second Life, e la prima avatar artist ad avere una personale fuori da Second Life. In omaggio a Raymond Roussel, ha chiamato la sua isola Locusolus, e l'ha popolata di strane creature: pizze che cantano O sole mio, environment surreali in cui una chitarra gioca a tennis con una paletta da pizzaiolo, un enorme rubinetto che raschia il fondo del suo inventario, due torri di marmo che crollano e si rialzano come un gioco a molla e, più di recente, un tempio greco che gioca a Pong col passante di turno. Diamine, questa sì che è una storia!

Conclusione

Pontificare sull'arte può essere una pratica snervante. Nel crogiolo di creatività esplosa attorno ai mondi virtuali, abbiamo cercato di separare, come si dice, la pula dal grano, e abbiamo trovato molta pula e poco grano. Nella pula, come abbiamo cercato di chiarire, c'è molto che potrebbe diventare grano, in altri contesti e con altre chiavi di lettura: ma non si parli di arte, per favore!

Detto questo, ad alcuni potrebbe sembrare che la morale di questa storia sia la seguente: attorno ai mondi virtuali c'è molto hype, tanta confusione e poca arte. Al

contrario, di arte ce n'è molta, e molta di buona qualità. L'elenco che segue non vuole essere esaustivo, ma solo suggerire la complessità del fenomeno.

Abbiamo già citato i ritratti dei Mattes, i progetti fotografici di Marco Cadioli e Gazira Babeli. Aggiungiamo le performance di Second Front, che ha risuscitato Fluxus e il punk in quel mortorio che è Second Life; le performance dei Mattes, che rimettono in scena attraverso i loro avatar alcune celebri performance degli anni Settanta, esplorando il senso di concetti come corpo, spazio, violenza e sessualità in un mondo virtuale; quelle di Joseph Delappe, che si muove da The Sims a Second Life, da America's Army a Battlefield Vietnam nel tentativo di imporre il dibattito politico in questi contesti sociali; i lavori recenti di Eddo Stern, che recuperano i miti, l'iconografia e la produzione vernacolare dei fan di World of Warcraft nei suoi video e nelle sue installazioni cinetiche, e che con il suo monumentale *Portal* ha dimostrato lo statuto di realtà di questo mondo parallelo in modo spettacolare; i video e le installazioni di Cao Fei, che rivelano la personalissima visione dei mondi virtuali che può avere chi, come lei, vive la sua prima vita in una realtà altrettanto confusa e contraddittoria qual'è quella cinese; le sculture e i modelli di Goldin+Senneby e di Scott Kildall e Victoria Scott, che esplorano la cultura del gadget e il legame affettivo che può legarci a questi oggetti virtuali.

Insomma, c'è arte su Marte: basta saperla riconoscere.

Note:

[1] Erwin Panofsky, *Die Perspektive als «symbolische Form»*, 1927. Trad. it. *La prospettiva come forma simbolica*, Milano 1961.

[2] Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, MIT Press, 2001. Trad. It, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares 2002.

[3] “Presso la religione Induista, un Avatar è l'assunzione di un corpo fisico da parte di Dio, o di uno dei Suoi aspetti.” Da Wikipedia, <http://it.wikipedia.org>

[4] Clement Greenberg, “Avantgarde and Kitsch”, in *Art and Culture, Critical*

Essays, 1961. Trad. it. “Avanguardia e kitsch”, in *Astratto, figurativo e così via*, Torino, Allemandi 1961.

[5] Greenberg, cit., p. 22.

[6] Greenberg, cit., p. 23.

[7] Cfr. Mario Gerosa, *Rinascimento virtuale*, Milano, Meltemi 2008.

[8] Il discorso sarebbe diverso se lo valutassimo come architettura sperimentale, design ambientale o sfruttamento creativo delle potenzialità grafiche del motore di Second Life. Ma è lo stesso artista a voler portare il discorso sull'arte, e noi siamo costretti a seguirlo su quel terreno.