

Intervista a Domenico Quaranta

Domenico Quaranta

Publicata in: Serena Simoni, Maria Rita Bentini (a cura di), *no border # 5 > 2005/06*, MAR (Museo d'arte della città di Ravenna) 2006.

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.

SS. Parlare di arte in rete sembra per certi aspetti lo stesso che avventurarsi in una giungla o in un deserto, ovvero in un territorio di cui abbiamo una conoscenza teorica magari molto precisa, un immaginario dettagliato ma un'esperienza di fatto del tutto limitata o – nel migliore dei casi – solo parziale.

Data la conoscenza di questo settore, quali sono, secondo te, le tendenze artistiche più interessanti che al momento attuale si possono trovare in rete, sempre che di “tendenze” si possa parlare? Puoi individuare già dei mutamenti rispetto al passato? una sorta di evoluzione delle modalità o del tipo di creatività?

DQ. Se escludiamo la preistoria della Net Art, ossia quel complesso nodo di esperienze che hanno sfruttato i protocolli di Internet, a fianco di altri media, per sviluppare progetti incentrati sulla comunicazione, la creazione collaborativa etc., l'arte in Rete ha poco più di dieci anni, il che rende un po' arbitrario parlare di presente e passato. Tuttavia, è vero anche che la storia di Internet, e con lei quella della Net Art, ha avuto uno sviluppo molto rapido, e che i suoi primi giorni sembrano lontani anni luce. In questo lasso di tempo, la Net Art ha vissuto un itinerario completo, fatto di maturazione, di crisi e di rinascite; ha suscitato, con una rapidità che stupisce se pensiamo ai tempi lunghi di accettazione di un medium tanto meno

radicale come il video, l'interesse di musei e gallerie: ma anche questo ha avuto un crollo improvviso, e se oggi continua, lo fa in una forma decisamente ridimensionata rispetto alle aspettative che aveva creato attorno al 2000.

Il risultato è che sono molti, oggi, a gridare alla morte della Net Art. Come spesso succede, si tratta in realtà di mettersi d'accordo sull'oggetto della conversazione. La Net Art nasce come nuova possibilità di azione creativa offerta da un mezzo nuovo. Fra i primi sperimentatori, un gruppo compatto e transnazionale – quello, in sostanza, che si riconosce nel termine net.art, e che trova in Nettime, in 7/11 e parzialmente in Rhizome la propria piattaforma di scambio – inizia a riconoscersi come avanguardia, e ad agire come tale. Un'avanguardia molto variegata, ma accomunata da alcune costanti: il rifiuto del sistema dell'arte, l'autoironia, il formalismo, l'autoreferenzialità, lo sviluppo di sistemi propri di sostentamento, la costruzione di una sovrastruttura leggendaria e di una narrazione in cui riconoscersi. La net.art porta avanti la propria ricerca, e in parallelo racconta la sua storia, e scrive il proprio certificato di morte. È stata una vicenda straordinaria, e se è vero che si è conclusa, è vero anche che i suoi principali rappresentanti sono ancora quasi tutti attivi, e che alcune delle tendenze più vitali della situazione presente – dalla Software Art al lavoro sulle interfacce alternative – nascono lì.

Ma la Net Art non è stata solo questo. I musei americani, insieme a qualche galleria e iniziativa privata, hanno tentato di sanare la frattura tra Rete e sistema dell'arte, avvicinando alla Rete artisti “tradizionali” e portando la Net Art fuori dalla Rete: penso a vicende come quella di ada'web, di Stadium, del Dia Center di New York... Entrambe queste situazioni, quella attivista e quella imprenditoriale, quella eurocentrica e quella americana, quella antiartistica e quella museale, sono entrate in crisi nello stesso momento, e più o meno in sincronia con il crollo della New Economy. Ma tutto ciò non ha lasciato il vuoto. Ha lasciato una situazione di fermento sotterraneo, di ampliamento progressivo delle possibilità creative. Le carte sono state rimescolate, e si è resa necessaria una pausa di riflessione. Ne sono nati lavori meno strabilianti, ma di grande interesse e solidità. Si stava – probabilmente, si

sta ancora – tastando il terreno, e si procede con i piedi per terra. Il mondo dell'arte, che per un certo momento aveva potuto sembrare l'approdo naturale dell'arte in Rete, a un certo punto le ha voltato le spalle, e molti artisti sono tornati a cercare il proprio pubblico in altri contesti: l'attivismo, le comunità dei videogiocatori e, più di recente, dei blogger. Oggi, Net Art è un termine poco amato, abbandonato da chi, in altri tempi, l'aveva abbracciato e sostenuto e poco sentito da chi comincia a lavorare in Rete. Alcuni si stanno facendo strada nel mondo dell'arte, spesso con ottimi risultati: pensiamo, giusto per fare due esempi italiani, peraltro agli antipodi l'uno dagli altri, a Carlo Zanni, che ha in corso una mostra all'ICA di Londra, e agli 0100101110101101.ORG, che stanno lavorando a una importante personale da Postmasters; ma anche a Ubermorgen, JoDi, Cory Arcangel... artisti il cui lavoro è sempre meno “net-specific”, ma che con la Rete, la sua etica, i suoi sistemi di produzione e la sua storia recente hanno ancora un legame molto forte.

Contemporaneamente, Internet è ancora la fonte, il nucleo operativo e il luogo di incontro, di tante articolazioni possibili della New Media Art: dalla Software Art all'arte generativa, dai videogame alla musica elettronica al vjing – si pensi a community nate attorno a un software come Micromusic e 8bitpeople, FLxER e Flickr. Quanto a tendenze vere e proprie, senza alcuna volontà di essere esaustivo potrei segnalare i “media contagiosi” teorizzati dall'americano Jonah Peretti, che sfruttano la Rete come mezzo di accesso a network sociali complessi; la tendenza “retro”, che si manifesta in forme diverse e a vari livelli, dalla nostalgia per la net.art al recupero dello stile delle homepage dei primi anni perseguito da Olia Lialina, da una generica infatuazione per il low-tech al recupero di vecchie estetiche e piattaforme.

SS. Uno degli aspetti che colpisce è l'auto-organizzazione delle persone, spesso di gruppi, che rendono visibile a un grande numero di persone il proprio lavoro individuale oppure si mettono in rete con altri per lavorare

temporaneamente su progetti.

Cosa ne pensi di queste caratteristiche di flessibilità di relazioni, che talvolta sono stabili giusto per il tempo del progetto? In che modo queste influiscono sulla “produzione dell’opera d’arte”?

DQ. Anche qua, si tratta di intendersi sull’uso delle parole. La flessibilità delle relazioni e dell’identità non caratterizza solo l’arte in Rete, ma un ampio numero di pratiche creative di gruppo, dalla musica al vjing. Un musicista può fare gruppo a sé e nello stesso tempo suonare con diverse band, adottandone di volta in volta l’identità. Come molti media, anche Internet rende necessario un lavoro di squadra, in cui si fondano diverse competenze e diverse responsabilità: un elemento che caratterizza la Rete come spazio di lavoro, prima ancora che come spazio artistico.

In più Internet favorisce, per le sue stesse caratteristiche, una creatività collaborativa e dispersa, che si avvalga degli apporti di persone fisicamente distanti, e che coinvolga creativamente il fruitore nella creazione dell’opera. Questo, in sé, non è né un bene né un male, può produrre tanto dei pregi quanto dei difetti: mancanza di unità, confusione, ma anche opera aperta, svincolata dalla “chiusura” dei mezzi tradizionali, personalizzabile e in grado di stimolare la personalizzazione e la creatività altrui.

Le faccio un esempio che ritengo abbastanza emblematico. *They Rule* (2001) è un progetto in Rete realizzato dall’artista neozelandese Josh On con il collettivo di media design Futurefarmers. Si tratta di un database in cui sono immagazzinate informazioni relative ai componenti dei consigli direttivi delle grandi multinazionali. La modalità di accesso a questo database è una interfaccia in Flash efficace e accattivante, che consente di costruire l’organigramma di una multinazionale, incrociarlo con quello di un’altra a scelta, o di una istituzione come il governo degli Stati Uniti, visualizzare l’intreccio dei poteri e degli interessi, vedere a quanti tavoli siede una stessa persona. Il software prevede la possibilità di salvare una mappa, firmandola e dandogli un titolo: molti utenti vi si sono cimentati, con il risultato di

arricchire They Rule di tutta una serie di lavori completamente indipendenti che Josh On, da solo, non avrebbe nemmeno potuto immaginare. Inoltre, nel 2004 l'artista ha reso disponibili i file del database, permettendo a chiunque di scaricarli e di creare nuove interfacce per questa montagna di dati. Quindi abbiamo un team di lavoro iniziale, un'opera aperta al contributo creativo degli utenti, la possibilità di costruire opere collaterali.

Un altro esempio. Qualche anno fa, l'artista americano Alexander Galloway ha fondato il collettivo RSG (Radical Software Group). RSG è un'entità fittizia, completamente virtuale: di fatto, è Alex affiancato, di volta in volta, da chi collabora con lui. RSG è autore, tra altre cose, del progetto *Carnivore* (2001), che si è appropriato di un software di monitoraggio del flusso email messo a punto dall'FBI, e l'ha messo a disposizione di chiunque volesse usarlo per dei progetti artistici. Ad oggi, diversi artisti o collettivi di sono cimentati con Carnivore, producendo una ventina di "client" che visualizzano i dati "sniffati" dal software in forme diversissime.

A monte di tutto ciò ci sta un modello forte e assolutamente extra-artistico, quello del Free Software. Ma questa è un'altra storia...

SS. Sempre più numerose appaiono le esperienze che si mescolano non solo nella vita professionale di chi opera ma anche nelle produzioni: sto pensando a quanti lavorano nell'illustrazione, nella grafica o nel fumetto, ma poi sono anche web-designer, appassionati di arte digitale, che non disdegnano di attraversare campi diversi, anche temporaneamente. È una sensazione fondata oppure in realtà i campi professionali rimangono sempre comunque distinti?

DQ. Dipende sempre da come si lavora. Non è facile lavorare a compartimenti stagni, e credo che chi fa insieme il fotografo, il grafico, il fumettista e il web designer tenda anche involontariamente a avvicinare le estetiche di questi mezzi

diversi, a mettere a punto un proprio stile che poi applica ai diversi linguaggi. Ma è auspicabile, e qualche volta avviene, che questa sovrapposizione vada un po' più in là di una semplice uniformità stilistica: che, per intenderci, quando il fumetto passa in Rete non la usi come semplice vetrina, ma ne adotti alcune conquiste e alcuni linguaggi specifici; o che la grafica, quando diventa web design, lo faccia in maniera intelligente e innovativa.

Anche qui, un esempio può essere molto più efficace di tante teorie. Paperrad è un collettivo nato a Boston nel 2000 per iniziativa di Jacob Ciocci, Jessica Ciocci e Benjamin Jones. Il loro lavoro copre settori diversi, anche se il gruppo è noto in particolare per i suoi fumetti e la sua grafica, caratterizzati da uno stile pop, coloratissimo, un po' punk, un po' psichedelico e un po' naif, e da una grafica. Ma Paperrad ha saputo rinnovare anche il web design, proponendo online una grafica ingenua, sporca e pixellata, dichiaratamente low-tech nel suo uso delle gif animate al posto di Flash, e nell'accozzaglia di spazzatura che riesce a montare insieme: un perfetto corrispettivo digitale della loro ricerca offline, che non ripropone in Rete i loro fumetti, ma ne ricostruisce l'atmosfera facendo riferimento a un'estetica da archeologia del Web, basata su gif animate, montaggi ingenui di immagine e testo, e link rigorosamente in Times New Roman blu sottolineato.

SS. I progetti in rete si moltiplicano, talvolta aperti democraticamente a tutti o quasi, secondo una tendenza “dal basso”, assai democratica, che – come un po' in tutta la rete – mescola livelli diversi di qualità, operando anzi con un certo disinteresse per la qualità. Che ne dici?

DQ. Non sono d'accordo. È vero che in Rete ci sono diversi livelli qualitativi, ma è naturale trattandosi di uno spazio pubblico aperto a tutti. Internet è come il vecchio Salone degli Indipendenti: tutti possono parteciparvi, non c'è giuria e l'unica tassa da pagare è quella al proprio provider. Almeno finché qualcuno non decide di estromettere la Fontana di R. Mutt... Ma in questo caso è censura, non un presunto

criterio qualitativo. La spazzatura è sempre ammessa.

Detto questo, non credo si possa notare un vero disinteresse per la qualità, anzi. A differenza del mondo dell'arte, nella Net Art non ci sono altri interessi in gioco, per cui l'attenzione alla qualità è sempre alta: è più facile trovare della spazzatura sostenuta dal mercato in una mostra in uno spazio istituzionale che vedere lavori di bassa qualità in una mostra online. Al di fuori di questi meccanismi di selezione verticale, ovviamente, è possibile trovare molto diletterismo, ma questo è naturale e si trova ovunque, e non è disinteresse per la qualità, ma incapacità di raggiungerla. Va detto, inoltre, che la Rete è a tutt'oggi un ambiente molto geek e molto meritocratico: se il tuo lavoro è una schifezza, troverai sicuramente qualcuno che te lo dice.

Una cosa molto diffusa è invece il “rifiuto” della qualità e del buon gusto come criterio imposto dall'alto, la scelta consapevole di elementi e linguaggi “bassi”. Ma questo è un altro discorso. Tornando all'esempio di prima, nessuno se la prende con Duchamp perché, presentando un orinatoio, ha fatto una scultura di bassa qualità.

SS. Da ultimo, cosa ne pensi della “visibilità” di questa dimensione rispetto a quella concreta data dall'evento, dalla mostra, dallo spazio espositivo?

DQ. Sono, ovviamente, due cose molto diverse. Del resto, oggi non ha più molto senso parlare di “visibilità” offerta dalla Rete: puoi essere in Rete ed essere assolutamente invisibile, agli utenti come ai motori di ricerca. O puoi raggiungere un pubblico che nemmeno il Guggenheim ti potrebbe garantire: dipende da che uso ne fai.

In generale, credo che il paragone valga soprattutto per chi opera in entrambi i settori. In questo caso, si tratta di raggiungere pubblici diversi, ma che si possono talvolta incrociare. Ci sono lavori che sono degli autentici cult nelle comunità degli hacker, degli attivisti o dei giocatori, ma che possono avere un senso anche per il pubblico tradizionale dell'arte. Questo offre alla Net Art una libertà che altre forme

artistiche, che trovano una immediata collocazione in contesti più istituzionali, non si sognano nemmeno. Questo, certo, va a scapito di altre cose... il mercato, per esempio. Ma sarebbe anche ora che il mercato finisca di essere il principale gradiente del successo di un'opera d'arte.