

COSA FA LA COMPUTER ART?

ESPLOSIONE DI MEMI

PROF. ANTONIO ROLLO

COMPUTER ART

Cosa succede se all'albero cibernetico si innesta una ninfea - l'arte - con le sue radici e i suoi rizomi? L'innesto in natura potrebbe seccare immediatamente, se qualcuno ci abbia mai provato, ma con l'aiuto di immaginazione, fantasia ed inventiva, possiamo strutturare un'attività che gli scienziati chiamano *esperimento mentale*.

I frutti che maturano dall'innesto dell'arte sul computer condividono le bontà della macchina, espresse nella sua natura *procedurale, partecipata, spaziale ed enciclopedica*¹, e le virtù dell'arte contemporanea *aperta e libera*. La computer art si comporta proprio come il rizoma vegetale che mancava all'albero cibernetico, diventando genitrice di una moltitudine di nuove creature programmate da un comune codice genetico. Queste nuove creature sono i cosiddetti *sotto generi* della computer art che già in origine avevano preso i nomi di *machine art, software art, generative art, process art, arte programmata, cybernetic art, system art*, e che dagli anni Sessanta in poi si moltiplicano vertiginosamente seguendo il ritmo del progresso nelle nuove tecnologie della comunicazione.

Parafrasando Arthur Danto (2010), la sola frontiera della computer art negli anni Quaranta e Cinquanta era costruirlo. Non appena, finita anche la seconda guerra mondiale, il computer ha cominciato a funzionare autonomamente si sono aperte molte altre frontiere, proprio come nella prima metà del Novecento, sono spuntati come funghi gli *ismi*, i movimenti artistici e i loro manifesti. Quando dagli anni Sessanta fino agli anni Novanta, il computer è diventato progressivamente un *oggetto intelligente* di massa, sono germogliate non una, ma miriadi di nuove arti elettroniche, dove la creatività è messa in relazione alle frontiere digitali della visione, dell'ascolto e dell'interazione.

La questione di cos'è l'arte, nell'età dell'informazione, accetta la soluzione degli anni Sessanta che ammette che tutto può essere arte, ma varcata la soglia della frontiera elettronica si dissolvono anche i confini tra artista e persona comune. Chiunque può essere un artista con il computer. Il problema si sposta su chi allora sarà disposto a mettersi in relazione con un'opera d'arte che utilizza come strumento creativo il computer.

La risposta è indicata nella natura del computer che, essendo macchina responsiva alle nostre richieste, ci conduce tutti ad essere artisti e spettatori di opere di computer art. Lo spettatore diventa *interattore*, o spettatore attivo, nel senso che spesso l'opera in esecuzione nel cervello elettronico si completa attraverso le azioni dello spettatore, portandolo in una dimensione di dialogo tra l'uomo e la macchina.

¹ «Quando smettiamo di pensare il computer come un telefono multimediale, possiamo identificare le sue quattro proprietà principali, che separatamente e collettivamente lo fanno diventare un potente veicolo di nuova creazione. Gli ambienti digitali sono procedurali, partecipatori, spaziali ed enciclopedici. Le prime due proprietà realizzano la maggior parte di quello che vagamente intendiamo con la parola *interattivo*; le altre due proprietà aiutano a costruire mondi digitali che sembrano esplorabili ed estensivi della nostra realtà, andando a definire quello che chiamiamo nel cyberspazio come *immersivo* ». Janet H. Murray, *Amlet in the Holodeck: The future of narrative in cyberspace*, MIT Press, 1998, p.71-94

L'esperienza di un'opera di computer art è più simile a cambiare canale sulla televisione, sintonizzarsi su una radio a onde lunghe, telefonare ad un amico, navigare sul web alla ricerca di una qualche informazione, scrivere una lettera, guardare un film, sedere in prima fila durante una performance di danza o sonora, ma differisce sostanzialmente da tutte queste azioni (quasi) quotidiane nella misura in cui tu sei il canale televisivo, tu sei la stazione radio trasmittente, tu sei il destinatario della lettera o della telefonata, tu sei l'attore o il regista di un film, tu sei il danzatore o il coreografo o lo scenografo di uno spettacolo di danza, tu sei il direttore o il primo violino di una grande orchestra. Se nel mondo dell'arte contemporanea ogni cosa può essere opera d'arte, nel mondo dell'arte con il computer ogni comportamento può essere un'opera d'arte.

Mi piacerebbe guardare agli attributi di un nuovo paradigma per l'arte, un campo di ricerca teorica che intende rimpiazzare l'estetica formalista e modernista. Prende in considerazione come nuovo centro non la forma ma il comportamento; non un modello d'informazione del trasmittente/ricevente di messaggi monodirezionali e lineari, ma l'interrogazione di probabilità dello spettatore; si guarda ad un sistema in cui l'opera d'arte è una matrice tra due insiemi di comportamenti (l'artista e l'osservatore), un campo di ricerca su questa relazione psichica che può generare diversi significati, in cui la responsabilità finale del significato si trova insieme allo spettatore.²

Dagli anni Novanta in poi non sarà più il solo computer a ricevere l'innesto dell'arte, ma sarà la sua evoluzione in rete telematica pubblica a dare all'arte nuovi rami, come la *net art*, *web art*, *telematic art*, *online art*, facendo rifiorire le originali radici elettroniche in nuove e sublimi arti con i nuovi media digitali. *New media art*, *digital art*, *electronic art*, *cyber art*, *digital hacktivism* sono solo alcuni dei nuovi sotto generi della computer art nell'epoca del mitico internet, in cui il solo computer è percepito dalla gente come uno strumento ormai *banale* che, come i suoi predecessori della storia dei media di comunicazione di massa: l'elettricità, la televisione, la radio, il telefono ed il telegrafo, proprio quando diventa banale, non più *sublime icona della mitologia* inizia ad esprimere tutto il suo potere.³

Vincent Mosco traccia una storia di media di comunicazione di massa in relazione al loro potere di diventare icone mitologiche che aggregano comunità di devoti per il loro stesso progresso, in cui è coinvolta l'economia e la politica, ma che una volta diffusi nella società perdono la loro aurea sublime, diventando strumenti d'uso quotidiano. Le promesse di cambiamento del proprio stato di vita che dalla scoperta dell'elettricità, nei pesci e nei fulmini qualche millennio fa, ci portano al filamento che si illumina al passaggio della corrente elettrica, sono promesse intrise di mitologia e nascoste nei simboli magici della scienza.

La scienza è il nascondiglio segreto dei miti. Un mito è una storia raccontata per trascendere il momento della comprensione della nostra fragilità umana. L'energia delle parole espresse nelle storie mitologiche riverbera nell'esistenza dell'essere umano come agente sociale. La responsabilità dei miti risiede sia in chi racconta, sia in chi

² Roy Ascott, *Telematic Embrace. Visionary theories of art, technology, and consciousness*, University of California Press, 2003, p. 178

³ "Il vero potere delle nuove tecnologie non appare durante il loro periodo mitico, quando sono acclamate per la loro abilità di portare la pace nel mondo, rinnovare le comunità, eliminare la povertà, la storia, la geografia o la politica; piuttosto, il loro impatto sociale è maggiore quando le tecnologie diventano banali - quando letteralmente (come nel caso dell'elettricità) o in maniera figurata si ritira nel lavoro del legno (withdraw into the woodwork)." Vincent Mosco, *The Digital Sublime, Myth, Power and Cyberspace*, MIT Press, 2004, p.19

ascolta. Chi racconta vuole che le parole sia ricordate, per essere raccontate ancora. Chi ascolta mette a disposizione delle nuove parole la propria memoria. L'origine di un mito è silenziosa almeno quanto la sua radice greca *muthos*, che vuol dire mormorare. I miti nascono dopo il lavoro silenzioso della nostra percezione del mondo esterno. I miti alimentano curiosità per parole nuove. Ed appena tutte le parole sono state create, i miti ne accendono di nuove nel buio profondo di una caverna.

Bisogna cercare di capire perché i miti esistono, perché sono così importanti per la gente, cosa significano, e cosa ci dicono rispetto alle speranze ed i sogni degli esseri umani.⁴

Dopo il 9/11 - il crollo delle torri gemelle a New York - molti miti originati dall'avvento del computer e di internet sono stati dimenticati. A contribuire a questo processo di smagnetizzazione è, come sempre è stato, l'ingresso dell'industria nel processo di diffusione dei nuovi media di comunicazione. La televisione, come afferma Vincent Bosco, agli inizi degli anni Cinquanta entrava nelle case della gente promettendo la fine delle ingiustizie sociali, la pace globale, la libera democrazia con le inevitabili belle conseguenze di un mondo migliore per tutti. Poi l'industria ha visto nella rete televisiva i suoi pesci da far abboccare all'amo della propaganda e della pubblicità di nuovi e sbrilluccicanti prodotti di serie da indossare, mangiare, guidare, prendere e soprattutto consumare senza sosta. La costruzione del cervello elettronico ha le sue radici mitiche ed implementative nei modelli di controllo dell'elettricità attraverso la costruzione di macchine fisiche e mentali. Quando Alan Turing scava le fondamenta logiche del moderno computer si ritrova a descrivere il funzionamento di una *macchine universale*, una macchina mitica già nel nome stesso.

Nel terzo millennio la macchina mitica ha ceduto il passo al proliferare di molte altre mitiche macchine elettroniche, non solo *hardware*, come può essere l'ultimo telefono cellulare con schermo sensibile al tatto, ma anche pacchetti software che possono liberare la creatività della gente. L'evoluzione del computer è nella fase in cui sta scavando le fondamenta per la ricerca non più del controllo di macchine universali ma di organismi viventi. La nuova onda mitologica è la genetica, un fronte che si scrivendo in questo momento. Le promesse, i sogni e le speranze questa volta trovano difficoltà a trovare delle icone sublimi perché nel gioco, della scienza, dell'industria, dell'economia e della politica, con la Vita stanno entrando diverse comunità planetarie attente a responsabilizzare le ricerche in una frontiera molto pericolosa per la sopravvivenza della specie umana stessa. Guardando alle nuove ramificazioni dell'arte nel rapporto con l'adiacente possibile della *genetica*, troviamo già alcune esperienze di gemmazione, simili a quelle dell'innesto immaginato dell'arte sull'albero del computer, in cui questa volta l'arte va ad innestarsi sull'albero della vita.⁵

4 Vincent Bosco, *The digital sublime*, MIT Press, 2004, p. 29

5 "L'arte che si basa su una reale manipolazione biotecnologica viene chiamata alternativamente *Bio(tech) Art*, *Moist Media Art*, *Life Science Art* oppure *Vivo Art*; viene attribuita all'ambito della *Live Art* oppure mescolata come fertilizzante a un concetto abusato, tanto vago quanto ampio, come quello di *Bio Art*", Jens Hauser, *Art Biotech*, CLUEB, 2007

