

Arte e interattività

Claudio Cerritelli intervista Pier Luigi Capucci

claudio.cerritelli@fastwebnet.it

[Intervista originariamente pubblicata nel volume a cura di Claudio Cerritelli, *Critica in dialogo. Dal concetto di avanguardia all'arte multimediale*, Milano, Mazzotta, 2010]

Claudio Cerritelli: *Nel manifesto del “Rinascimento digitale” (Carta di Firenze, 1998) diversi intellettuali internazionali sottolineano l'importanza delle nuove potenzialità interattive delle arti come conseguenza della rivoluzione elettronica di cui siamo parte. Nel testo, tra le altre indicazioni, si sottolinea l'aspetto permutativo delle nuove tecnologie come campo di sperimentazione del rapporto tra arte e tecno-scienze, tra arte e digitale, tra creatività e intelligenza artificiale. Dopo più di 20 anni di riflessioni che caratterizzano il suo lavoro critico-teorico a quali convinzioni è giunto e verso quali prospettive si sta procedendo dal punto di vista della conoscenza di questo grande fenomeno innovativo della comunicazione tecnologica?*

Pier Luigi Capucci: Certamente, l'avvento delle tecnologie digitali e il digitale 'in primis' hanno coinvolto in maniera rilevante tutta l'informazione. Oggi ben poco dell'informazione è fuori dal digitale, il digitale ha colonizzato la telefonia cellulare e quella tradizionale, gran parte della stampa, la fotografia, il video, l'audio. Resiste in parte il cinema perché produce immagini di elevata qualità che non sono ancora gestibili in tempo reale dalle tecnologie digitali. Ma è solo questione di tempo, basta pensare a film come Avatar o al fatto che Spielberg giri film in digitale. Ci sono poi forme comunicative nate col digitale, come le applicazioni network-based, il Web 2.0, le applicazioni multimediali, i videogames, i metamondi... Ma in questi ultimi 15 anni sono divenute importanti discipline come l'Intelligenza Artificiale e la Vita Artificiale, basate sul digitale, o come la robotica, i cui esiti più interessanti sono in parte basati sul digitale e in parte sul biologico, e l'ambito disciplinare basato sulla biologia, al di fuori del digitale, in crescita tumultuosa. E gli artisti hanno raccolto tutte queste sfide.

Se è vero che il digitale ha colonizzato l'universo della comunicazione, secondo quali tempi e metodologie si è affermata in Italia questa ineludibile necessità di stare al passo con il suo dilatarsi nella realtà?

Intorno alla metà degli anni Novanta anche nel nostro paese si è cominciato a riflettere più a fondo su questi argomenti. Il nostro paese è entrato - come sempre - un po' in ritardo in un dibattito che è cominciato negli Stati Uniti e in Europa soprattutto in Gran Bretagna, Germania e Olanda. Nel campo dell'arte in Italia la prima mostra di arte interattiva risale al 1993, a Bologna a Palazzo Re Enzo, a cura del sottoscritto. Ma, in generale, gli anni '90 sono stati in Italia anni di intensa discussione e creatività.

Ci sono motivi specifici - magari di vecchia natura idealistica - che hanno determinato questo sensibile ritardo?

Il nostro paese è, anche oggi, in ritardo sulle tecnologie, è il paese della televisione e dei telefonini. La ragione è sistemica: chi dovrebbe guardare al futuro non ne ha semplicemente le capacità e la mentalità, e dunque non si approntano le strutture necessaria, per esempio nel campo della formazione. In Francia – per esempio – dalla seconda metà degli anni '80 le Accademie di Belle Arti hanno introdotto l'insegnamento delle tecnologie digitali, tanto che in uno dei più importanti festival del mondo sugli audiovisivi basati sul computer (Ars Electronica, Linz) la Francia ha sempre avuto un ruolo importante. Questi insegnamenti in Italia arrivano più tardi, anche per resistenze che – come dice lei – il nostro paese indubbiamente ha sempre avuto.

E' anche una resistenza di tipo politico o – almeno - di orientamento politico-culturale?

Questa resistenza non ha un referente politico particolare, tutte le forze politiche (a sinistra, a destra o al centro) si sono dimostrate impreparate a comprendere ed affrontare il nuovo. Ancora oggi il termine 'virtuale' viene usato quasi sempre in senso negativo e dispregiativo, un atteggiamento che ha ben poco a che vedere con la realtà delle cose, che evidenzia l'arretratezza culturale e politica del nostro paese.

Un suo libro del 1993 si intitola Realtà del virtuale per indicare dichiaratamente “forme realistiche” di rappresentazione attraverso l'uso artistico delle tecnologie.

Anche, ma quel titolo aveva soprattutto il significato di considerare il virtuale come reale. Il “virtuale” influenza profondamente la nostra vita: i nostri pensieri, le nostre idee, i nostri progetti sono virtuali. Ma, più in generale, tutta la comunicazione simbolica è virtuale, un discorso orale, un romanzo, un film, uno spettacolo teatrale, una trasmissione televisiva, un'opera d'arte, la socialità 'on line', i mondi creati dalle tecnologie, i videogames... sono virtuali. Tutte queste realtà possono influenzare in maniera rilevante la nostra vita, dunque sono qualcosa di reale. Il virtuale è una parte del reale. Questi ed altri discorsi, più legati all'arte e all'impiego degli strumenti tecnologici da parte degli artisti, hanno poi trovato sistematicità in un volumetto, *Arte e tecnologie. Comunicazione estetica e tecnoscienze*, pubblicato nel 1996, la cui edizione originale è possibile scaricare gratuitamente in formato digitale dal Web (<http://snipurl.com/zrv9f>). Di questo libro, che ancora oggi viene citato e adottato come libro di testo nonostante non sia più in commercio da molto tempo, è in corso di realizzazione la seconda edizione.

La sensazione è che la resistenza al virtuale si identifichi con la possibile perdita di centralità del corpo come tramite diretto della totalità psico-fisica.

Può darsi che ci siano anche questi aspetti, in effetti il corpo ha una sensorialità complessa, che riguarda i cinque sensi, mentre nella comunicazione mediata o remota, quindi anche nel virtuale, passano soprattutto i sensi della vista e/o dell'udito (ma questo vale anche per altre forme: pensiamo a un dipinto, a una fotografia, a un audiovisivo, a un film...). Il virtuale è reale, e spesso è proprio nel virtuale che conduciamo una parte importante della nostra vita, che prendiamo decisioni fondamentali, che ci muoviamo all'interno delle nostre idee e delle parole, di quello che pensiamo. Il virtuale è reale, è un reale diverso.

In questa prospettiva, il concetto di virtuale può essere considerato all'interno della generale esigenza di comunicazione che l'uomo elabora da quando ha iniziato la sua avventura nel mondo delle forme.

Il virtuale è sempre esistito, da quando esiste la dimensione simbolica, da quando l'umanità ha cominciato a comunicare attraverso i simboli.

Allora possono esser considerati virtuali termini come immaginazione, fantasia, invenzione, aspirazioni che attraversano eternamente tutto il discorso delle arti.

Non cambia se un artista usa le tecnologie o gli strumenti della tradizione, alla base di tutto c'è un pensiero, un'idea, un progetto, e poi la creazione attraverso vari strumenti. Ogni strumento determina il risultato, quindi gli esiti sono diversi, ma alla base di tutto questo c'è quella dimensione straordinaria che possediamo che è la capacità simbolica. La capacità di interpretare, la capacità di dare una forma a quello che interpretiamo.

Prendiamo per esempio il caso di Piero Gilardi, tra i pochi artisti italiani che hanno riflettuto dagli anni Ottanta in poi sull'influenza delle tecnologie in ambito artistico. Egli si è interessato dell'approccio creativo alla cosiddetta intelligenza artificiale, nonché all'ibridazione tra arte e tecnoscienza. Dalle sue riflessioni emerge una distanza dal feticismo dei mezzi tecnologici, considerati comunque innovativi e necessari per aumentare le possibilità creative dell'arte, purché non disgiunte dalla relazione fondamentale tra corporemente e ricerche tecno-scientifiche. Infatti le tecnologie immateriali non valgono in sé ma indicano una compenetrazione totale con l'attuale dimensione dell'umano sentire.

Conosco Gilardi da molti anni, ammiro il suo lavoro e so che queste tematiche sono fondamentali. Anch'io sono convinto che la dimensione del virtuale debba diventare più complessa dal punto di vista dell'arte, debba allargare le possibilità espressive anche ad altre sensorialità. Come dicevo prima, la comunicazione mediata è una comunicazione che privilegia principalmente la vista e l'udito, gli altri sensi di cui è fatta la comunicazione umana non passano: la comunicazione olfattiva e quella tattile, per esempio. Restituire in maniera mediata o remota questi aspetti è un discorso fondamentale, anche dal punto di vista etico. Gilardi è stato tra coloro che hanno operato in questa direzione. Questo, tuttavia, non sminuisce la comunicazione tecnologica, che è parte fondamentale della nostra vita. Il successo dei social network, dei mondi virtuali/reali in cui le persone entrano, fanno vita sociale, mondi che simulano il mondo reale come Second Life oppure centrati sulle relazioni tra le persone come Facebook, indica una direzione evidente. Penso che trascorreremo una parte sempre più rilevante delle nostre vite dentro queste realtà, questi mondi, queste dimensioni virtuali, simboliche.

Purché sia preservata la qualità umana di tutte le relazioni possibili.

Sì, portando all'interno di questa realtà quello che è nostro, quello che ci appartiene come specie.

Il punto critico rimane sempre legato al timore di perdere gli aspetti specifici del carattere fondamentale dell'uomo, di non appiattirli in modelli di omologazione, che del resto non sono privi di ideologia.

Ho un punto di vista un po' diverso. E' vero che il digitale può essere usato come ideologia ma il virtuale di per sé dimostra che da quando l'umanità ha acquisito la capacità simbolica di comunicare con i segni ha cercato di comunicare sempre più velocemente, sempre più lontano, in maniera sempre più affidabile ed economica. L'evoluzione dell'umanità potrebbe essere vista come l'evoluzione della comunicazione simbolica e degli strumenti che la mettono in atto. Ciò che è interessante è che quando questi strumenti entrano a far parte del panorama mediale di rado sostituiscono quelli precedenti facendoli scomparire. Quasi sempre si affiancano ai vecchi media, ridefinendoli e rifocalizzandoli, in un processo che Bolter e Grusin hanno chiamato "rimediazione", dunque espandendo le possibilità comunicative, simboliche. La comunicazione simbolica è il nostro genio, il genio della nostra specie. Qualsiasi opportunità che consenta di espanderla, di accrescerne la portata, l'efficacia, è benvenuta.

Ho letto in un suo saggio che il virtuale è in atto la dove ogni organismo vivente pone in essere strategie di sopravvivenza e di ergonomia esistenziale. Dunque, nelle strategie di sopravvivenza vanno considerate anche le strategie creative?

Sì, nel momento in cui si cerca di migliorare la propria esistenza c'è sempre qualche meccanismo all'interno della propria mente/corpo che fa emergere una configurazione, delle idee, di cui si può essere più o meno consapevoli, che portano a compiere alcuni atti anziché altri, si tratta senza dubbio di un'attività creativa. Questa dimensione, che sembra così eterea, immateriale, "alta", è in realtà profondamente basata sul corpo, si è evoluta dalla corporeità. Per noi umani il virtuale è soprattutto simbolico: il pensiero, la riflessione, il progetto. Per gli altri organismi viventi non sappiamo bene, ma emerge in qualche modo una progettualità, anche se più genetica che culturale: per evitare gli ostacoli, procacciarsi il cibo, lottare contro un competitore, costruire strutture...

Anche questa è una dimensione virtuale?

Sicuramente, anche se non è basata sul simbolico, dà luogo ad attitudini, a comportamenti, a strategie, forse la differenza è che noi siamo consapevoli di questo processo mentre altre specie non lo sono o lo sono in misura minore. Con il virtuale, che nella nostra specie coincide spesso col simbolico, abbiamo un'idea della nostra vita declinata nel tempo, possediamo un'idea del futuro, per finalizzare gli atti che compiamo verso un qualche obiettivo che è situato nel futuro, nel tempo a venire. Se ci riflettiamo su, una parte rilevante della nostra vita si svolge già nel futuro, e questo è in qualche modo ciò che ci separa dagli altri esseri viventi: possedere un'idea di futuro, progettare qualcosa al di là del tempo. Anche l'arte lo ha sempre fatto.

Tuttavia, nel comportamento artistico non sempre il progetto è una metodologia assoluta, ci sono aspetti che fanno pensare ad un progetto involontario di cui si è consapevoli alla fine di un percorso, non prima che esso avvenga. Questo modo di immaginare sfugge al determinismo del progetto e indica una dimensione sospesa, non definibile.

E' vero, ma nel momento in cui l'artista va a riguardare quel progetto, raccogliendo le idee o le tracce di quello che ha fatto, e pensa a come utilizzare il materiale, sta declinando quel progetto, e la sua vita, al futuro.

Proviamo ora a considerare un termine dominante nel dibattito sull'uso artistico delle nuove tecnologie, mi riferisco alla nozione di "interattività". In fondo è un concetto che accompagna da sempre il rapporto tra produzione artistica e lettore, dall'originaria identità comunicativa del segno primitivo fino alle forme tecnologiche recenti. Questo termine-interattività- ha funzionato in modo ambivalente in molteplici contesti e naturalmente si caratterizza per intenzionalità differenti. Come è dunque possibile affrontare l'idea di interattività in modo non generico, soprattutto oggi che se ne fa un abuso o perlomeno una utilizzazione troppo estensiva?

I mass-media tendono spesso a banalizzare i concetti, il termine interattività viene spesso associato a qualcosa che riguarda le tecnologie, il computer, dunque viene considerato come qualcosa di nuovo, di recente. Ma l'interattività è una caratteristica generale che viene ben prima delle tecnologie. Non è un'eccezione, piuttosto è la regola. Da un punto di vista umano, tutta la nostra vita è interattiva, nella vita di tutti i giorni l'elemento fondante è l'interattività. Nel campo della comunicazione umana l'eccezione non è l'interattività ma la non interattività: la comunicazione interattiva esiste fin da quando esiste la nostra specie, quella non interattiva è molto più recente, risale alla realizzazione delle prime immagini, forse 40 mila anni fa, quando abbiamo iniziato a porre al di fuori del corpo una parte della conoscenza. La comunicazione interattiva è di gran lunga più fondamentale e naturale di quella non interattiva. Non solo l'interattività esiste fin dagli albori dell'umanità, ma va addirittura al di là dell'umano, dato che qualsiasi organismo vivente interagisce con l'ambiente in cui si trova e con i suoi simili. Quando i mass-media parlano di interattività intendono in realtà l'interattività tecnologica. La novità sta nel fatto che, grazie alle tecnologie, siamo riusciti a riportare nell'alveo della comunicazione interattiva forme e media che prima non lo erano (per esempio le immagini, la scrittura, la comunicazione mediata, quella remota...).

Rimane il fatto che l'interattività tecnologica sembra oggi occupare tutto il campo delle interazioni possibili, quasi interiorizzando le forme sperimentali dell'arte contemporanea che sono in qualche modo diventate la tradizione del nuovo. Penso alle interazioni futuriste, ai procedimenti dell'arte cinetica e programmata, alla teorizzazione dell'opera aperta proposta nei primi anni Sessanta da Umberto Eco. Penso a tutti i tentativi di presupporre l'azione dello spettatore come produttore di senso dell'opera.

Il concetto di interazione è sempre esistito nel campo delle arti, ma ciò a cui mi riferisco è diverso rispetto a quanto è stato fatto nel corso del '900. Perché è possibile costruire un'opera d'arte che in qualche modo sia aperta...

E' aperta nel senso che l'artista costruisce un percorso visivo che lo spettatore può modificare all'interno del sistema di regole proposte, di possibilità di modificare l'assetto stesso dell'opera...

E' proprio questo il discorso. La domanda discriminante è: può il fruitore modificare il costruito artistico dal punto di vista morfo-strutturale? Perché è chiaro che un'opera d'arte può modificare la mia visione del mondo e di conseguenza produrre un'azione nei miei confronti. Ed è anche chiaro che la cultura può modificare il concetto che ha di quell'opera d'arte, di quello stile artistico. Per esempio il Barocco è stato in auge per circa 150 anni (dal 1600 alla metà del '700), poi è caduto in disgrazia per quasi due secoli e mezzo, quindi è stato recuperato perché ritenuto culturalmente interessante a interpretare la contemporaneità. La

cultura trasforma il significato delle forme artistiche e cambia l'azione che esse hanno sulla cultura. Ma di fatto un'opera barocca resta morfo-strutturalmente sempre identica a se stessa. Non c'è alcuna interattività reale in questo processo.

Cambia l'interpretazione, dunque.

Esattamente. Cambia il significato dell'opera, ma il significante resta il medesimo. Nell'arte interattiva, invece, il secondo può essere modificato dal fruitore.

Se verifichiamo la questione nel campo delle arti si nota che in alcune tendenze l'opera è concepita come un sistema aperto di possibilità di intervento dove il fruitore può modificare la struttura di base ma non in tempo reale, sempre in un tempo successivo al programma previsto dall'artista. E' dunque qualcosa di diverso dalla interattività delle odierne tecnologie?

Direi che è qualcosa che prelude alle odierne forme di arte interattiva. Per esempio, negli anni Sessanta alcuni artisti in tutto il mondo (in Italia penso al Gruppo T, Anceschi, Boriani, De Vecchi, Colombo e Varisco) cominciano a mettere in discussione il ruolo passivo del fruitore, che inizia ad avere la possibilità di cambiare morfo-strutturalmente l'opera, di manipolarla e di modificarla. Forme come l'Arte Programmata, l'Arte Cinetica, l'Optical Art costituiscono un preludio all'arte interattiva, e da qualche anno questo viene finalmente riconosciuto: per esempio l'importante mostra "Gli Ambienti del Gruppo T" (dicembre 2005 – maggio 2006) alla Galleria Nazionale d'Arte Moderna di Roma aveva come sottotitolo "Le origini dell'arte interattiva".

Forse le vere origini si possono già riscontrare nelle valenze sinestetiche e nei processi di coinvolgimento del pubblico che i Futuristi avevano teorizzato nei manifesti teorici e avevano tentato di realizzare nelle loro opere-azioni, soprattutto sul piano del rinnovamento dell'azione teatrale.

Indubbiamente ci sono dei precedenti, non solo nell'arte ma anche nel teatro, nelle arti performative, c'è un filo rosso che collega determinate avanguardie e ricerche a queste problematiche. Nel caso dell'interattività tecnologica vi sono questioni che riguardano la fruizione. In primo luogo la presunta difficoltà di comprensione da parte del pubblico, in secondo luogo la risposta da parte delle istituzioni deputate dell'arte, compreso il ruolo del museo.

Vediamo questi aspetti in sequenza. Nel gennaio 2009 sono andato alla terza edizione della Biennale Internazionale d'Arte Contemporanea di Siviglia (con una parte dell'esposizione a Granada) (BIACS 3), una manifestazione importante che in questa occasione era curata da Peter Weibel, direttore dello ZKM (il Centro per l'Arte e i Media) di Karlsruhe in Germania, già direttore di Ars Electronica a Linz e per diversi anni anche curatore del Padiglione austriaco della Biennale di Venezia. Weibel ha impennato questa Biennale su due aspetti: l'interattività e l'idea che con le attuali tecnologie e i social network siamo noi, il pubblico, a essere al centro del mondo. Dunque il fruitore veniva reificato, e infatti il titolo della Biennale era "YOUiverse". Ma perché una Biennale "tradizionale" come quella di Siviglia aveva chiamato alla direzione un "tecnologo" come Peter Weibel? E quali erano stati i risultati? L'arte tecnologica e interattiva è davvero così "difficile" per il pubblico? Lo ha tenuto lontano? Siccome ero andato qualche giorno prima della chiusura, l'ho chiesto a Luis Olivar O'Neill, General Manager della Biennale, che mi ha detto, quasi entusiasticamente, che il

numero di visitatori era stato di gran lunga più alto di quello delle due precedenti edizioni messe insieme. Dunque non è affatto vero che queste forme d'arte sono troppo complesse per il pubblico e lo tengono lontano: al contrario, lo incuriosiscono e lo attraggono, anche perché spesso impiegano tecnologie che il pubblico conosce e usa, o estensioni di esse. Questa accusa, sollevata da certa critica, non è affatto vera. Anche perché davanti a un'opera d'arte interattiva è possibile avere diversi livelli di interazione.

E all'interno di questi diversi stati di attesa e di predisposizione del pubblico quali ritiene siano gli aspetti più emblematici da sottolineare?

C'è un livello di base, dove si usa semplicemente il corpo e si interagisce con l'opera modificandola morfostrutturalmente: tutti posseggono questa capacità, dai bambini agli adulti, non viene richiesta alcuna competenza culturale per farlo. E' un primo livello, legato a una dimensione ludica, quella del bambino che interagisce col mondo. Poi c'è un livello superiore, che richiede dei codici culturali specialistici con cui è possibile interpretare l'opera, analoghi a quelli richiesti dalle opere d'arte di pittura e scultura. In queste ultime, se non si posseggono quei codici culturali che consentono di "entrare" nelle opere, se ne resta "fuori", se ne è esclusi. Invece in un'opera d'arte interattiva è comunque sempre possibile "entrare", dato che si ha almeno la possibilità di usare il corpo per interagire.

Il primo livello è in fondo simile a quello che avviene quando un pubblico non addetto mostra attrazione o repulsione verso un'opera d'arte, quando lo porta a dire mi piace o non mi piace.

E' molto più coinvolgente il fatto di interagire con qualcosa e vedere che cambia con l'interazione. Nell'arte interattiva non c'è lo iato che separa il fruitore dall'opera d'arte tradizionale. Magari alcuni dei visitatori della Biennale di Siviglia hanno semplicemente interagito con le opere divertendosi, altri si sono posti delle domande, hanno scoperto delle cose nuove, condiviso delle idee. Ma tutti hanno potuto partecipare, perché tutti avevano le competenze necessarie per godere delle opere, nessuno di loro è stato escluso.

Spesso la critica ha definito questo tipo di esposizione come dei lunapark, luoghi di gioco e di eccitazione sensoriale. Ma l'arte contemporanea proposta per esempio alla Biennale di Venezia non dovrebbe essere soprattutto conosciuta nelle sue motivazioni intenzionali, poi ci si può anche divertire, ma solo dopo averne assimilato le componenti conoscitive.

Sono d'accordo, il rischio c'è. Tuttavia potrei porre la questione in questo modo: quanti dei circa 400.000 visitatori dell'ultima Biennale di Venezia erano competenti, addetti ai lavori, e quanti invece costituivano un pubblico generico, per esempio di amatori, di persone interessate all'arte come accessorio, di gruppi organizzati in viaggi turistici che comprendevano una visita alla Biennale, di coppie interessate a trascorrere un weekend a Venezia...? Il rischio delle mostre come lunapark o come eventi di interesse soprattutto turistico riguarda anche occasioni espositive tradizionali.

Torniamo alla questione dei livelli di lettura richiesti da un'opera interattiva tecnologica.

C'è un livello di lettura basico che mette in moto il corpo, poi ci sono livelli più complessi in cui il fruitore prova interesse per l'interazione e per i significati, e decide quanto tempo

dedicare all'opera, dato che non c'è una durata precisa di fruizione. A differenza degli audiovisivi, nei quali la durata della fruizione è decisa dal regista, nell'arte interattiva il tempo è deciso dal fruitore. L'opera d'arte interattiva risiede precisamente nel processo di interazione. La figura dell'artista interattivo è dunque quella di un attivatore di processi; egli costruisce le condizioni di partenza dell'interazione, ma non può mai predire completamente l'esito di questa interazione, perché ognuno di noi è diverso, interagisce in maniera diversa, dunque dà luogo ad un esito diverso.

In queste ricerche interattive esistono dunque diversi campi teorici che permettono di comprendere, conoscere, verificare e confrontare le intenzioni degli artisti, quelle che nell'arte tradizionale si chiamano "poetiche".

Certamente, tutte le forme artistiche hanno delle poetiche che le muovono, anche le forme artistiche tecnologiche. Possono essere legate al sociale, alla politica, all'ambiente, a una critica delle scienze e delle tecnologie, a una riflessione sulla comunicazione... Gli strumenti servono le poetiche, le rafforzano, ne ampliano la portata, la diffusione, l'incisività, l'impatto. Molti artisti dell'Op Art e dell'Arte Cinetica sono passati al computer perché consentiva loro una maggiore articolazione di quei discorsi che affrontavano con altri mezzi tecnici.

Rispetto ai luoghi deputati dell'arte quale difficoltà incontrano le ricerche interattive tecnologiche, perché per esempio i musei non sembrano disposti ad andare al di là della video-multimedialità quasi ignorando le possibilità rivoluzionarie della realtà virtuale?

Un'opera d'arte che trova il suo significato nell'interazione, cioè nel fatto di poter essere modificata morfostrutturalmente, ha il suo luogo deputato là dove c'è una maggiore probabilità di interazione, cioè nei luoghi del sociale. Non penso che le gallerie e i musei siano i luoghi più adatti per questo tipo di ricerche, sono invece più adatte le piazze, i parchi, gli spazi sociali, quelli di confronto, di transito, di svago, di apprendimento.... Se ci riflettiamo bene, non si tratta affatto di spazi nuovi per l'arte.

E' di conseguenza richiesto anche un investimento di tipo economico affinché questi interventi interattivi nel sociale possano produrre esiti tangibili.

Bisogna interrogarsi su quale economia sia funzionale a queste dimensioni. Gli interventi artistici e le installazioni possono riguardare spazi legati alla cultura, al confronto, al sociale, alla riflessione, all'ambiente, alla didattica, ma anche alla dimensione ludica, alla spettacolarizzazione. Vi sono numerosi artisti, alcuni dei quali molto famosi come Lozano-Hemmer, Plessi, Studio Azzurro, che operano anche in questi spazi al di fuori di quelli considerati tradizionali per l'arte.

E quale può essere la documentabilità di questi forme d'arte? Forse bisogna ricorrere – come per le performance o per le azioni degli artisti del comportamento – alla video registrazione.

E' evidente che la documentazione dell'opera interattiva attraverso il video esclude la possibilità di interagire direttamente, è un racconto che permette solo di vedere come il pubblico interagisce con le opere. L'interattività è consentire al fruitore di modificare morfostrutturalmente l'opera, anche in modo radicale, l'opera d'arte interattiva consiste in una

processualità, è un evento... In questo ha degli aspetti in comune con la performance o l'happening, la cui esistenza è legata a qualche fotografia o a qualche video che li documentano. Tutto ciò è molto limitante, si perde la dimensione del tempo reale. In secondo luogo, per quanto riguarda la documentazione, nel corso degli anni cambiano le tecnologie, gli strumenti divengono obsoleti, i supporti che contengono i dati decadono, così è necessario un continuo lavoro di riattualizzazione delle opere e dei materiali.

Infine, un'ultima curiosità. Come si è modificato il lavoro critico, quali sono i comportamenti richiesti da questo tipo di ricerche e quali i reali spazi di intervento per sostenere e divulgare le idee legate a questa nuova dimensione spazio-temporale?

Non sono un critico d'arte, mi occupo di queste ricerche all'interno di un ambito più generale, teorico, di cui l'arte è un sottoinsieme. Mi interessano le relazioni tra forme artistiche, scienze e tecnologie, e come queste ultime influenzino la società, la comunicazione, la cultura, l'espressione. Queste forme artistiche, che sono ormai molto varie e diversificate e vanno ben al di là della dimensione digitale e interattiva, sono oggetto di numerose manifestazioni internazionali, di convegni, conferenze, mostre ed eventi, workshop e corsi accademici che si sono moltiplicati soprattutto a partire dalla seconda metà degli anni Novanta. C'è un'ampia produzione di articoli su riviste specializzate, anche sul Web, di libri e cataloghi, con saggi e testi che tuttavia rappresentano queste dimensioni artistiche in maniera non molto diversa rispetto a quanto avviene nel tradizionale sistema critico-comunicativo dell'arte.

E' possibile pensare ad una critica che ha assunto una struttura di ricerca interattiva analoga a quella delle forme artistiche tecnologiche di cui va occupandosi? Esiste una pratica critica che ha messo a punto strumentazioni tecnologiche parallele, per esempio una saggistica interattiva tra studiosi che per affinità e convergenza di interessi lavorano insieme per produrre materiali di riflessione trasmessi con le medesime tecnologie digitali, virtuali, interattive? In sostanza, ci sono forme innovative di fare critica?

Sì, ci sono. Spesso la critica d'arte che si occupa di queste forme artistiche si comporta un po' come il regista cinematografico, che impone il suo punto di vista nel film e allo spettatore, o come l'artista che non vuole che l'opera che ha realizzato venga modificata. Ma esistono anche momenti collettivi e condivisi sul Web, di riflessione, scrittura e discussione, che ricordano esperimenti degli anni Ottanta, come quelli di Roy Ascott per esempio, che impiegano strumenti come i forum, i blog, i wiki, i metaversi, i social network o altre applicazioni del Web 2.0.

In questi casi, si tratta di usare efficaci strumenti di divulgazione di idee che sono comunque pensate individualmente. Non c'è una reale diversità rispetto al lavoro critico consueto, del resto può darsi che non ci sia neppure bisogno di una critica diversa.

Sì, forse la critica non ha effettivamente bisogno di nuovi strumenti, forse bastano gli strumenti tradizionali. Anche se la ricerca può avvalersi di una dotazione tecnologica avanzata, la forma finale del testo scritto, del saggio, dell'articolo, del paper, del resoconto, sembra ancora storicamente quella più adatta. Probabilmente più o meno solo un trentennio di tecnologie informatiche, e appena un quindicennio di un loro utilizzo diffuso, possono non essere stati sufficienti ad attivare nuove modalità divulgative. Dunque è interessante chiedersi

se e come in un futuro prossimo i nuovi strumenti possano influenzare anche gli esiti divulgativi, pubblici, della critica e della teoria.

Milano, luglio 2010