

## Sull'essere retro negli zeri

### Mark Amerika con Abe Golam

“E ancora, e ancora... negare il divenire del tempo, negare il sé, negare l'universo astronomico, sono disperazioni evidenti e consolazioni segrete. Il nostro destino non è orribile perché è irreale; è orribile perché è irreversibile e corazzato. Il tempo è la sostanza di cui sono fatto. Il tempo è un fiume che mi porta via, ma io sono il fiume; è una tigre che mi distrugge, ma io sono la tigre; è un fuoco che mi consuma, ma io sono il fuoco.”

Jorge Luis Borges, da “Un nuova confutazione del Tempo”

**Mark Amerika:** Ho appena letto che le riviste *Feed* e *Suck* hanno chiuso. È molto triste. Mi piacevano, specialmente dal 1996 al 99. Quale sarà la prossima? *Salon?*

**Abe Golam:** Saremmo davvero fortunati.

**MA:** Non *Rhizome?*

**AG:** Diavolo no! E neanche *Alt-X*, giusto?

**MA:** Giusto. Infatti ci sono un sacco di cose che stanno per accadere nel futuro immediato di *Alt-X*, appuntate alla nostra missione, alla nostra visione editoriale della net art che incontra la letteratura e l'arte concettuale. Stiamo pubblicando una varietà di free ebooks di “conceptual net art” e di net.fiction. Fa parte della nostra strategia aiutare a ripulire l'aria. La rete è stata molto inquinata ma adesso sembra che lo sia meno da quando le *dot.caps* sono svanite in una nebbia di “vorrei”, “potrei”, “dovrei”. Fondamentalmente noi abbiamo avuto un atteggiamento di attesa e osservazione.

**AG:** Com'è questo “atteggiamento di attesa e osservazione”?

**MA:** Buona domanda! Abbiamo aspettato che la *dot.bomb* si sgonfiasse fino a che tutta l'aria fosse uscita fuori dalla bolla, come avevamo previsto che sarebbe successo. Ora che vediamo avverarsi le nostre predizioni stiamo analizzando simultaneamente che cosa è andato storto, come tutto ciò si colleghi alla net art economy e perché adesso sembri un buon momento non solo per lanciare una serie di nuovi progetti su *Alt-X*, ma anche per rivalutare il valore dei maggiori lavori di Internet art.

**AG:** Dunque?

**MA:** Dunque, fondamentalmente abbiamo tranquillamente messo a punto i nostri prossimi progetti: la nuova serie di titoli per ebook/Palm, una serie di “print

on demand”, un’etichetta per mp3, un nuovo design e un’interfaccia basata su database, un sito web sulla “Storia dell’Internet Art” realizzato da studenti universitari a cui partecipano net artisti , che sarà una risorsa free per quelli che sono interessati a ciò che è stata net.art.

**AG:** “È stata”?

**MA:** Usiamo “è stata” \*per adesso\*. Forse possiamo tornare a “è” tra breve, dopo il crash di ieri (per citare i Dadaisti berlinesi).

**AG:** OK. Spero che dipenda da che cosa significa “è”. Ma lo chiederò di nuovo: che cosa è successo?

**MA:** Cosa?

**AG:** La net.art.

**MA:** Ah, sì! Quella! È ciò che siamo investigando. Concretamente ciò che stiamo scoprendo è che siamo arrivati a un punto nella storia della pratica dell’Internet art in cui la ricerca del suo passato immediato rivela meravigliose ironie.

**AG:** Per esempio?

**MA:** Sarebbero troppe da elencare ora, ma pensa a quanti tra gli artisti più noti sono stati bravi a usare la rete per attirare l’attenzione sui loro progetti, per mostrare e nello stesso tempo pubblicizzare se stessi. Sono stati così bravi in questo che oggi, a pochi anni di distanza dal lancio delle loro “iniziali offerte pubbliche”, vediamo i maggiori lavori di net art mostrati in alcuni delle più grosse mostre organizzate da istituzioni ufficiali come il Whitney, SFMOMA, la Tate, ecc. Fanno quasi sembrare la video arte anacronistica come la pittura.

Ma una delle ironie che sono scaturite è che, per la maggior parte, il valore di questi lavori è stato sottostimato dagli stessi artisti, e questo è un problema.

**AG:** Deve avere qualcosa a che fare con la scena delle gallerie, col non essere capaci di vendere i siti web alle gallerie e quindi, dopo mesi, vedere gli stessi siti web rivenduti a un valore molto più alto.

**MA:** Sì, in parte. La vendetta del mercato tradizionale dell’arte. Le gallerie non servono davvero a nulla per la net art. ANCORA. Ma alcuni di questi lavori sono già parte importante della storia dell’arte (non solo della storia della net art), e il fatto che ciò abbia bypassato la scena delle gallerie è un’indicazione di come la net art sia diversa dalle altre arti mediali.

**AG:** Ma ci sono artisti che stanno iniziando a piegarsi a quelle che sentono come “pressioni del mercato” e che usano la loro net art come una sorta di strumento di marketing, un modo per accrescere la loro visibilità così che poi possono provare a rivendere oggetti reali che sono in qualche modo connessi alla loro pratica net artistica! È un camminare all’indietro, o cosa?

**MA:** Ah, sì, la stampa digitale di un certificato o di un’azione di una finta net.art company, un piccolo schizzo che mostra il “processo mentale” dell’artista mentre

progetta cognitivamente il sito, una miniscultura del codice html incastonato nel cemento per 500 dollari. Dannazione, presto avremo dipinti espressionistici astratti di video arte che cercano di “rappresentare” fedelmente la realtà della rete! Come i VERI artisti! Tutto sarà di nuovo VERO!

**AG:** E commodificabile. È una parola “commodificabile”?

**MA:** Probabilmente. Voglio dire che se la dici allora è una parola. Non fidarti del tuo correttore ortografico Microsoft.

**AG:** Così questi oggetti reali restituiranno l'*aura* ai prodotti artistici, no? È un modo di ricollocare la sempre elusiva “aura perduta” di cui Benjamin scriveva, giusto? Il mondo sarà di nuovo sicuro per l'arte!

**MA:** Ascolta, il mondo è sempre sicuro per l'arte. Quello è ciò che avviene col passare del tempo. La net art è ora parte della storia dell'arte. Ciò è successo senza che i suoi primi praticanti abbiano dovuto neanche combattere. E ancora è qualcosa con cui dobbiamo confrontarci. Io mi ci sto confrontando.

**AG:** Davvero? E come?

**MA:** Prima di tutto faccio quello che ho sempre fatto con la mia pratica di vita: sto narrativizzandola. Ricorderai che con *Grammatron* ho narrativizzato un futuro prossimo, la net art culture che sfidava i paradigmi espositivi e divulgativi istituzionali com'erano nel 1993.

**AG:** E non dimenticare la love story - c'era anche una love story - piena di sesso bollente!

**MA:** Sì, sono sicuro che A TE è piaciuta molto quella parte. Ma poi tu eri il protagonista che ha beneficiato di tutto questo. C'era però di più di quello che di questo. E non dimenticare che in *Holo-X* abbiamo esplorato l'immersione 3-D, il voyeurismo con le webcam e gli *eros.bots* interattivi, narrativizzando la mentalità del *come-on* che aveva colpito la cybercultura consumer con una vendetta.

**AG:** Vuoi dire con la dot.bomb economy.

**MA:** Sì, i dot.caps come preferisco chiamarli io. Ma è tutto finito adesso. E in *Phon:E:Me*, in particolare nelle *hyper:liner:notes*, i net artisti immaginati investigano seriamente la fretta imprenditoriale che hanno così avidamente acquistato e la esaminano in profondità.

**AG:** E che cosa trovano?

**MA:** Che il loro lavoro come pionieri nel mondo della net art è effettivamente interamente valutabile. Che possono regalare questo lavoro e accrescerne il valore. Di fatto, più il loro nome e il loro lavoro artistico sono visibili, più sono le mostre internazionali a cui partecipano, più media generano, più sembrano *antichi* i loro siti, più *aura* iniziano ad acquisire. E tu sai che cosa significa?

**AG:** Che cosa?

**MA:** Aura = collezionabile. E per progetti di net art a larga scala di grande peso intellettuale e popolarità mondiale questo significa grandi numeri.

**AG:** OK! Li comprerò (figurativamente cioè - sono sicuro che non posso permettermeli). Come narrativizzerai questa nuova fase di sviluppo della storia della net art, questo scrupoloso guardare indietro e rivalutarsi?

**MA:** Beh, che c'è di meglio che narrativizzare gli albori della net art con una grande retrospettiva? E quale miglior posto di Tokyo dove i tecnosogni abbondano ancora, anche se la loro economia continua a sputacchiare e non è stata mai veramente coinvolta nella pirotecnica della dot.bomb economy.

**AG:** Una retrospettiva sull'Internet art?

**MA:** Sì. È il momento giusto.

[La retrospettiva sull'Internet art di Mark Amerika, "Avant-Pop. The Stories of Mark Amerika", ha aperto all'Agency for Cultural Affairs' Media Arts Plaza a Tokyo il 1 Luglio 2001. La mostra prosegue fino al 30 Settembre 2001.

Abe Golam è il leggendario info-sciamano protagonista della net love story *Grammatron*.]

<http://plaza.bunka.go.jp/amerika.html>

<http://www.altx.com/ebooks>

<http://www.grammatron.com>

<http://phoneme.walkerart.org>