

Intervista a CLAUDIO PARRINI

1) Qual è stato il percorso personale che dalla pittura ti ha portato a creare opere in Rete all'interno del gruppo STRANO NETWORK?

Il primo distacco dalla pittura tradizionale per arrivare poi a realizzare dei progetti di natura comunitaria, è avvenuto nel 1991 con l'installazione PROIEZIONI, realizzata con lamiera in ferro dipinte, in cui prevedevo che un'altra persona (Alessia Lucchetta) proiettasse un video super8 su di una parte vuota della composizione di lamiera smaltate che fungevano da "cornice". L'obiettivo era quello di organizzare un'opera in cui offrissi uno spazio ad un altro soggetto. Sentivo l'esigenza non solo di realizzare opere private (quadri), ma di costituire un più ampio gruppo di lavoro. Prima di passare all'esperienza di STRANO NETWORK, ho iniziato a lavorare a dei progetti in Rete soprattutto nei BBS. Le mie prime esperienze di natura collettiva sono avvenute nei BBS: HACKER ART di Tommaso Tozzi, NET MAGAZINE di Pier Luigi Capucci e in VIRTUAL TOWN TV di STRANO NETWORK. Tali progetti "comunitari" prevedevano la partecipazione del pubblico: si trattava di esperienze di manipolazioni di immagini televisive, oppure di indagini, inchieste, sondaggi, ecc. Da qui sono approdato definitivamente nel 1994 al gruppo sulla comunicazione STRANO NETWORK. Con STRANO NETWORK è nata un'attività di performances, scritture di testi, partecipazioni a convegni, ecc. che porto avanti ancora oggi; insieme alla forte attrazione per la pittura.

2) Cito questa tua frase presa dal testo "Il pittore attizzatore" che hai scritto per presentare la mailing list Arti-Party: *Forse uno degli obiettivi che si potrebbe raggiungere attraverso lo strumento telematico è quello di costruire una specie di struttura tassonomica naturale dell'arte, che si autoregoli secondo le diverse situazioni. Cosa intendi con questo discorso?*

Io ho sempre considerato la Rete ed in particolare Internet, come una situazione di piena anarchia e cioè un luogo, o meglio un non-luogo, dove ognuno potesse riversare liberamente le proprie istanze creative. Il fatto di arrivare a costruire attraverso lo strumento telematico una "struttura tassonomica" e quindi una sorta di classificazione di tutte le variabili proprie delle pratiche artistiche, deriva dal fatto che lavorando con questo strumento in maniera orizzontale, si determinano delle situazioni in cui perde valenza il voler necessariamente etichettare cosa sia arte e cosa non lo è. Il fatto che tutti tramite la Rete possiamo decidere cosa sia arte mi sembra una situazione di piena libertà e spontaneità creativa, che difficilmente si può riscontrare nel sistema dell'arte tradizionale. Per esempio un certo tipo di arte figurativa, viene presentata attraverso certi luoghi classici di distribuzione e se non circolasse in questi ambienti, difficilmente avrebbe senso: invece su Internet, anche se con il rischio di approdare ad un caos (comunque positivo), viene offerta ai navigatori la possibilità di realizzare una sorta di auto-gestione dei circuiti artistici.

3) Oggi quindi secondo te che mutazioni ha subito il panorama artistico confrontandosi con la Rete? Quali trasformazioni hanno subito la figura dell'artista e del fruitore dell'opera d'arte?

In un primo momento si prevedevano delle grandi mutazioni. Per esempio nel periodo della nascita della Realtà Virtuale (primi anni '90) si pensava a degli effetti fantasmagorici che poi non si sono avverati. Sicuramente la figura dell'artista e dell'opera d'arte e le modalità di fruizione si sono modificate in modo abbastanza

radicale, poiché il fruitore si trova ad essere "autore" e gli vengono offerte svariate possibilità di interazione con l'opera d'arte. Secondo me già lo scegliere fra tante possibilità artistiche e fruire di queste è un modo di fare arte. Il fatto che nella Rete si possa scegliere determinati percorsi, si possa costruire il proprio Sito Web, si possa organizzare la propria Mailing List, si possa essere contemporaneamente in diverse situazioni, già secondo me è un modo di agire e creare artisticamente. Il concetto di Network per me rientra di per sé nel fare arte.

E' quindi evidente che il ruolo dell'artista e del fruitore sono andati trasformandosi conseguentemente a queste innovazioni tecnologiche.

4) Parlando di un'arte che sia vita, che si realizzi attraverso comportamenti e situazioni collettive autoregolantesi, secondo te l'agire creativo attraverso le nuove tecnologie digitali può portare a delle reali trasformazioni sociali e culturali? E secondo quali modalità pratiche questo può avvenire?

Secondo me in questo caso si può anche andare oltre il discorso specifico sulla Rete o sul digitale per approdare ad un ambito più generale. Parlando delle situazioni che vedono coinvolti gruppi "anarchici" (penso a coloro che frequentano Centri Sociali), persone "viandanti", "sperimentatori", "alchimisti", che non desiderano solamente dipendere dal sistema del mercato artistico, è evidente che l'agire creativo può portare a delle pratiche di radicale trasformazione e innovazione delle modalità di espressione artistica ordinaria e può mutare il concetto tradizionale di arte. In altri termini da non confondere con colui che tiene la propria mostricina nella propria galleria con il proprio critico e sempre gli stessi visitatori che dicono: "Bravo!". L'esperienza più recente a cui ho partecipato e che secondo me si è rivelata un grande successo da questo punto di vista, sia pratico che teorico, è stato l' HACK-IT'98, che si è tenuto nel Giugno 1998 al CPA, un Centro Sociale di Firenze. L'HACK-IT è nato come un incontro tra tutti coloro che lavorano nell'universo della Rete e che si occupano di arte, di diritto d'autore, di privacy, di autodifesa digitale, di hack, di h @ c k t ! v i ~ m, di cyber-rights ed il fatto che questo convegno si sia organizzato in maniera spontanea, senza la necessità di costruire un'organizzazione piramidale, senza sponsor, senza l'obiettivo di avere necessariamente a che fare con la stampa, mi sembra che cambi radicalmente il concetto di pratica artistica. E' anche stato un esempio di come l'arte si possa avvicinare alla vita, poiché ha coinvolto parecchie persone che spontaneamente si sono date appuntamento in un dato luogo con un obiettivo comune di crescita.

5) Perché secondo te nel panorama artistico che si avvale delle nuove tecnologie c'è questa tendenza già iniziata con le avanguardie storiche a valorizzare un linguaggio psicomotorio che si avvale della messa in scena diretta del corpo del fruitore a discapito di una modalità di fruizione prettamente cognitiva come avveniva per l'arte tradizionale del passato? (Mi riferisco per esempio alla performance in Rete VIRTUAL BODY realizzata da Strano Network)

Il fatto di avere a disposizione le nuove tecnologie della comunicazione come la Rete, offre la possibilità a il "creatore" di un'opera d'arte di usufruire di diverse modalità espressive: posso unire immagini visive a suoni, animazioni a testi. Parlando della performance VIRTUAL BODY è possibile operare una messa in scena del corpo all'interno della Rete, corpo che viene realizzato da tutti quelli che in quel momento si collegano al dato indirizzo Internet. E' quindi una performance collettiva. Ci diamo tutti appuntamento davanti ad un reflector, cioè ad un computer che offre la possibilità di gestire contemporaneamente delle videoconferenze. Ognuno collegato in quel momento

ad Internet può mandare e ricevere le proprie immagini, frames e video attraverso delle telecamere digitali. E' un esempio di videoconferenza a basso costo e già questo costituisce un messaggio di STRANO NETWORK. Si vuole infatti far capire alle persone che si possono usare strumenti a basso costo per realizzare videoconferenze e non è necessario arrivare a spendere molto per garantire una certa professionalità. Una volta che ognuno si collega al reflector, trasmette un input inviando una parte del corpo. C'è anche chiaramente un aspetto ludico nella realizzazione dell'happening. La messa in scena performativa del corpo, viene poi accompagnata da suoni che sono ugualmente inviati dai partecipanti. In contemporanea poi, è possibile chattare attraverso il canale IRC indicato. Il tutto viene proiettato in un maxischermo che il pubblico presente nel luogo della performance può vedere. Il pubblico stesso anche può partecipare all'evento agendo di fronte alla telecamera. Chiaramente le finalità non sono solo ludiche. Per esempio sussistono finalità di natura epistemologica. Il corpo in quel momento si trova ad essere "visitato" da uno strumento tecnologico, come la telecamera digitale.

Tale performance vuole dare vita alla creazione di uno spazio in Rete dove ognuno può relazionarsi con il proprio corpo e con quello altrui. Il fatto che per esempio posso unire il mio corpo al braccio di un'altra persona, dal punto di vista estetico, ma anche etico, può contribuire a rendere la mia identità più flessibile.

In un altro evento collettivo di STRANO NETWORK, veniva realizzata la performance VIRTUAL BODY in due piazze fiorentine diverse, che venivano collegate attraverso una linea ISDN (la scelta della linea dedicata derivava da imprescindibili motivi tecnici. Venivano connesse due situazioni diverse e veniva offerta la possibilità a tutti di partecipare liberamente. Questo già di per sé mi sembra un forte messaggio.

6) Quali immaginari collettivi secondo te vuole anticipare l'arte attuale che fa uso delle tecnologie digitali interattive?

Mi sento un po' deluso dagli immaginari collettivi che si prevedevano nei primi anni '90: per esempio si ipotizzava di indossare una tuta e navigare in un cyberspazio immersivo, oppure si immaginava che Internet abbattesse tutte le regole della vita quotidiana (si prevedeva che non esistesse più il business spietato e che fosse garantito indiscriminatamente l'accesso libero ed universale alla Rete), ecc. Agli inizi di questa era digitale secondo me esisteva un maggior spirito di "associazionismo", di fratellanza (anche ingenua). Se penso alle prime esperienze con i BBS che offrivano a ognuno di noi l'utilizzazione del computer anche come banca dati, accessibile facilmente e liberamente a tutti, secondo un desiderio di democrazia generalizzata, mi sembra che ora si stia andando verso una situazione in cui tutti cercano di ritagliare in Rete il proprio spazio sociale, economico, politico, provocando un indebolimento di tutte quelle organizzazioni e situazioni comunitarie che un tempo apparivano centrali.

Io spero che queste istanze si risvegliano e che si continui a lavorare per una maggiore democratizzazione della Rete e per permettere a tutti di accedervi liberamente.

Spero poi nel fatto che si accrescano le esperienze artistiche che usufruiscono della Rete, adoperandosi per non collocare gli artisti nei desolati colombari dell'attuale sistema dell'arte, strada che personalmente non invito a percorrere.

7) Sempre nel testo sopra citato sostieni che *la responsabilità di un pittore/artista è quella di badare ad un sistema artistico nello stesso tempo privato e pubblico Privato quando "faccio pittura" (sottinteso anche non facendo pittura in senso stretto), pubblico quando "faccio fare pittura". In che modalità questo avviene nella Rete?*

Vorrei soffermarmi sulla differenza fra il concetto di "opera privata" ed "opera comunitaria". Un' "opera privata" per me è un quadro, cioè un prodotto artistico che nasce dalla nostra individualità e dalle nostre istanze interiori. Per "opera comunitaria" intendo invece il costruire network, e cioè realizzare nuove interfacce della comunicazione attraverso la Rete, "aprire" mailing lists, organizzare convegni, effettuare happening collettivi, dare vita a contesti in cui tutti possono esprimersi senza necessariamente far parte del circuito artistico, in generale far nascere *situazioni aperte*. Per esempio, parlando dei BBS e dell'esperienza di VIRTUAL TOWN, in un primo momento si tendeva a creare spazi nella Rete, come musei virtuali, in cui tutti potevano collocare delle opere, però poi in realtà pochissima gente partecipava, poiché predominava l'aspetto tautologico nei confronti del computer rispetto a un carattere prettamente comunicativo o creativo.

Vi era parecchia diffidenza nel digitalizzare un quadro o nel partecipare ad un progetto collettivo, vi era un voyeurismo generalizzato. Ora queste pratiche si sono diffuse e c'è maggiore disponibilità da parte degli artisti a digitalizzare un quadro e a prendere parte a determinati eventi in Rete.

Posso dare un esempio pratico del fatto di far fare pittura anche non facendo pittura, quando io in Rete realizzo una mailing list in cui si parla di pittura (per esempio posso pensare alla mailing list Arti-party). In questo caso io do la possibilità di agire sulla pittura anche senza fare pittura in senso stretto.

Per me quindi il parlare di pittura equivale a fare pittura.

8) Perché sostieni nel testo di presentazione alla mailing list Arti-party che l'opera d'arte è paragonabile ad un canale in cui passa l'acqua, a volte si ferma, altre volte trabocca, altre volte non c'è ed è sempre in ogni caso paragonabile ad un'apertura?

Per acqua in questo caso intendo tutto ciò che scorre all'interno di questo canale definito "arte". Questa acqua può essere un'opera d'arte, ma può essere anche un qualcosa che non è opera d'arte, ma che è vita. Mi interessa poco distinguere fra opera d'arte o no, io considero importante realizzare delle situazioni in cui le persone si possano esprimere liberamente, e cosa più importante, decidano loro stesse che cosa sia un'opera d'arte o no. Io mi definisco un networker ed un pittore. Il fatto di lavorare in network, in cui il mio quadro può veicolare allo stesso modo di un quadro di Picasso, può far sì che tutti possano decidere se quella è opera d'arte o no e il compito non è demandato unicamente al circuito del mercato dell'arte, come avviene all'interno del sistema tradizionale dell'arte. Questo sistema presenta riviste specializzate, critici che conferiscono autorevolezza alle opere, oppure presuppone una rete di gallerie che fa sì che la validità dell'artista non sia conseguenza dei suoi lavori, bensì sia determinata dall'aver esposto in alcuni luoghi e non in altri. Diventa a volte più importante dove un artista ha esposto, piuttosto che cosa ha esposto. Quando si parla con dei critici d'arte, la prima cosa che vogliono visionare sono i curriculum, i cataloghi personali, e questo può essere utile, ma si colloca all'interno di una dimensione economica dell'arte che ha poco a che fare con il rapporto arte-vita.

9) Attualmente a cosa stai lavorando?

Attualmente mi sto occupando della realizzazione di opere che sono costituite in parte da quadri tradizionali (tempere su tavola), che prevedono la rappresentazione di paesaggi ed in parte da un pannello che rappresenta un frammento di network (per esempio l'esperienza della MINIMAL TV, l'esperienza dell'HACK-IT, le performances

di natura collettiva e comunitaria). La poetica degli attuali lavori è incentrata sul tentativo di far convivere un fare artistico individuale e privato con un fare artistico collettivo e pubblico.

L'obiettivo di questo è sondare la nostra identità e stravolgere il concetto di "io" e di autore. Il fatto di lavorare sul collettivo fa sì che il mio io si vada disintegrando; il fatto di lavorare su un quadro fa sì che il mio io si vada amplificando a tal punto da non essere più percepito. Se per esempio realizzo una scultura e la porto talmente vicino agli occhi in maniera tale da non vederla più, è un divenire talmente grande che diventa poi infinitamente piccolo. Questa per me è l'opera privata. L'opera comunitaria invece è un dissolversi nel lavoro collettivo. Il tutto ha come obiettivo l'operare una mutazione nel concetto di io unico e di identità personale.

Naturalmente fra i progetti che sto portando avanti attualmente, rientra la partecipazione all'attività del gruppo sulla comunicazione STRANO NETWORK.

10) Pensi che il termine *arte digitale interattiva* corrisponda a quello di cui ti occupi o proporresti un'altra terminologia per definirlo?

Parlando relativamente alla mia esperienza di *arte digitale* con il gruppo STRANO NETWORK, vedo l'obiettivo principale di questo tipo di arte nel garantire una democratizzazione generale all'interno del circuito artistico, per promuovere un'espressività libera ed orizzontale. Quindi secondo me il concetto di *arte digitale* dovrebbe essere esteso e non coinvolgere solo il mondo della Rete o di Internet, ma anche il panorama dell'editoria, l'occupazione di spazi, l'organizzazione di convegni.

Per quanto riguarda il discorso sull'interattività io penso che rappresenti bene il lavoro con le nuove tecnologie, che hanno sicuramente permesso di aprire nuovi spazi fisici e mentali per coloro che si vogliono occupare di arte. Chiaramente il concetto di interattività è molto complesso: se per interattivo si intende solo il fatto che io posso collocare la mia opera in Rete, mi sembra molto riduttivo; se invece si intende il fatto che io possa decidere consapevolmente cosa sia arte o no, allora in questo caso sono d'accordo.

Se proprio devo trovare una definizione per il mio operato, lo definirei *arte digitale comunitaria*, poiché il termine interattivo dà luogo a troppe interpretazioni costrittive. Mi sembra che tutte le volte che si parla di interattività si faccia riferimento al fatto che una persona *debba* partecipare ad una situazione, *debba* inserire il proprio corpo all'interno di una performance, *debba* manovrare qualcosa, *debba* navigare e gestire dati, insomma *debba* necessariamente *fare*. Invece il termine *arte comunitaria* mi dà la sensazione che ognuno possa fare liberamente ciò che vuole, portando avanti le proprie istanze all'interno di un gruppo: se vuole agire può farlo e lo stesso se non vuole fare nulla.

Claudio Parrini Dicembre 1998

