

Da «Fleshout» n.6, gennaio-febbraio 2000

<net.art>

di E.K.

Art.Teleportacia fornisce un certificato che ti garantisce che l'opera che hai acquistato e' originale. Un esempio: l'indirizzo del sito nella location bar.

Olia Lialina, creatrice di Art.Teleportacia

In linea di principio l'arte e' sempre stata riproducibile. Una cosa fatta dagli uomini ha sempre potuto essere rifatta dagli uomini.

Walter Benjamin, L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilita' tecnica

La net.art e' considerata la prima forma d'arte nata e cresciuta (e morta?) in internet. Un'opera di net.art dipende ontologicamente dalla rete e non puo' essere creata e fruita per mezzo di alcun altro supporto. O perlomeno questo e' quanto e' stata la net.art fino ad ora, si stanno gia' sviluppando altre forme off-line ma siamo in una fase del tutto embrionale.

La net.art, nata solo qualche anno fa, e' evidentemente destinata a divenire «la» nuova forma d'arte e i net.artisti sembrano non aspettare altro. Ognuno con il proprio sito, ognuno con il proprio dominio, ognuno con la propria galleria si sta gettando a capofitto nelle pastoie dell'arte tradizionale, ignorando completamente cio' che la net.art potrebbe/dovrebbe essere, tradendo le autentiche potenzialita' della rete.

Nell'arco di due anni la net.art sara' in tutti i musei e in tutti i manuali di storia dell'arte, con tanto di nomi e cognomi dei «protagonisti del periodo eroico», date, correnti, influenze, generazioni e via dicendo, tutti i quintali di merda che ci hanno sempre propinato. Ma non era questo che speravamo. La rete e' l'indiscusso paradiso del no-copyright, del plagiarismo, della confusione e dello scambio, perche' ricreare una realta' identica a quella che ci circonda?

Cio' che distingue la net.art da qualunque altra forma d'arte sembra essere l'«interattivita'», o perlomeno questo e' quello che da sempre sentiamo ripetere. Bene: l'«interattivita'» come la si intende solitamente e' un'illusione, una panzana, fumo negli occhi. Quando l'utente visita un sito (che sia net.art o no non fa alcuna differenza) con il suo click non fa altro che scegliere un percorso. Le possibilita' che ha a disposizione sono gia' state previste dall'autore, l'utente decide semplicemente cosa vedere prima e cosa vedere dopo, sceglie solamente l'ordine: questa non e' interattivita'. Sarebbe come affermare che una mostra in un qualunque museo e' interattiva perche' il visitatore ha la possibilita' di scegliere da che stanza cominciare, quali opere vedere prima e quali dopo e girare attorno ad una scultura osservandola da diversi punti di vista. Se la net.art e' interattiva, allora lo e' anche Canova.

Nonostante questa sia la tendenza piu' diffusa, anche all'interno del mondo della net.art sta nascendo una corrente piu' critica e radicale, che cerca di iniettare in questa nuova forma d'arte, che fino ad ora e' stata prettamente «estetica» (Duchamp l'avrebbe definita «Arte retinica»), dei contenuti «etici». Ad avviare questa nuova tendenza e' stato 0100101110101101.ORG, anonimo/i «artista» di probabili origini italiane, ormai largamente noto per azioni come l'hack di HELL.com, il plagio di Art.Teleportacia.org e il clone di JODI.org.

HELL.com e' un sito privato la cui password d'accesso viene concessa solo ad una ristretta cerchia di eletti, una rampa di lancio per cyber-artisti. Il 28 febbraio di quest'anno HELL.com ha aperto per la prima volta le sue porte in occasione della mostra "Surface". Durante le 48 ore di apertura 0100101110101101.ORG ha clonato interamente il contenuto del sito rimettendolo subito in rete, liberamente accessibile e senza copyright. Definendoli "astuti", Aronson, il fondatore di Hell.com, ha fatto notare agli attivisti che il loro sito stava violando i diritti degli autori, imponendo che il materiale venisse rimosso. Ma il sito e' ancora la'. "Possono rigirla come vogliono, ma in ultima analisi questo e' semplicemente un furto, - dice Kenneth Aronson - una trovata pubblicitaria per far conoscere un gruppo di persone evidentemente senza talento".

In seguito a questi avvenimenti un giornalista del New York Times ha raccolto diverse opinioni, intervistando anche alcune delle «vittime».

Richard Rinehart pensa che potra' essere lui il prossimo ad essere colpito, e la cosa non lo preoccupa. Recentemente Rinehart ha venduto una copia della sua opera in rete "An Experience Base - A Boolean Typhoon" dal sito d'aste "eBay", diventando uno dei numerosi artisti digitali che stanno esplorando le potenzialita' commerciali delle loro attivita' in rete.

Dmytri Kleiner, un membro della Idiosyntactix, ha dichiarato che il suo gruppo appoggia gli attivisti e fornisce loro lo spazio sul server, ma non e' mai stato coinvolto nella duplicazione dei siti. I sostenitori di 0100101110101101.ORG affermano che la proprieta' intellettuale sia una facile scappatoia. Riferendosi ai creatori del progetto privato HELL.com, Kleiner dice: "Mi rifiuto di accettare che possiedano alcuna proprieta' intellettuale. Stanno semplicemente modificando la conoscenza intellettuale che tutti condividiamo. Di fatto, stanno minacciando di rubarla e impacchettarla come se fosse loro".

Secondo Rinehart, 0100101110101101.ORG, potrebbe cadere in preda ai suoi stessi argomenti. Dice di non essere d'accordo con "la sua riduttiva definizione di Internet come un caotico e idealistico accesso per tutti". "Beh, qualcosa lo e', ma altro sicuramente no. La Rete e la net.art sono sufficientemente grandi da contenere molte attitudini diverse. Sono d'accordo che la parte "libera" venga protetta fortemente, ma non che dobbiamo diventare tutti ugualmente elitari e disgustosamente dogmatici e dichiarare che solo un tipo di arte e' quello giusto".

Auriea Harvey, un'artista di New York che ha preso parte a "Surface", prende una posizione simile, ma afferma di non essersi preoccupata della duplicazione del sito in se'. "Ogni volta che qualcuno guarda qualcosa in Rete ne viene fatta automaticamente una copia nel cache. Ho visto delle magistrali ricombinazioni dei miei lavori on-line. Chi se ne frega del copyright? Se non vuoi che ti rubino qualcosa, allora non metterla in Rete". Harvey stessa ha appena comprato un lavoro di net.art, l'opera di Olia Lialina "If You Want To Clean Your Screen", da Art.Teleportacia, la prima galleria a vendere opere create per la rete. In giugno 0100101110101101.ORG ha copiato i files del sito, li ha in qualche modo alterati e rimessi on-line in versione "anti-copyright". Lialina, che cura il sito, ha affermato di aver apprezzato cosi' tanto la copia d'aver incluso un link ad essa nella sezione "Under Construction" della sua galleria.

Da parte sua, Rinehart sembra sfidare la sorte. Persino prima di sapere delle azioni di 0100101110101101.ORG, ha incluso nel suo sito una sezione "Copyright", nella quale invita i visitatori a "rubare questo sito" fornendo degli esempi sulla flessibile interazione tra copyright e creativita' nel mondo dell'arte.

Lo disturberebbe se l'opera diventasse parte della collezione di 0100101110101101.ORG? "Non mi importerebbe molto, anche se penso che il loro lavoro potrebbe giovarmi - ha affermato Rinehart - Penso che i loro esperimenti siano utili, se non altro perche' esplorano nuove possibilita'. Buon per loro! Ma mi interessano meno di altre attivita' artistiche che ho visto". Rinehart ha inoltre fatto notare che potrebbe persino beneficiarne se il suo lavoro riapparisse la'. "Forse essere hackerati sul loro sito potrebbe diventare una sorta di onore tra i net.artisti, magari alzare persino i prezzi dei lavori originali".

Quale e' lo specifico di questa forma d'arte? In altre parole cosa distingue un'opera di net.art da un dipinto? Cercando di interpretare 0100101110101101.ORG la risposta non puo' essere che «la riproducibilita' » e di conseguenza la questione dell'originalita'.

Per la prima volta con la net.art si e' realizzata la profezia (perche' non di altro si trattava) di Walter Benjamin «l'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilita' tecnica»: il «copy-paste» puo' divenire atto creativo, il download e l'upload possono divenire atti creativi. Sarebbe sbagliato ignorare queste potenzialita' di rinnovamento dell'arte.

Entrando in un nuovo sistema e' necessario adattare nuove regole ed altri parametri e lasciarsi alle spalle tutto un bagaglio di consuetudini. Nuove pratiche stanno nascendo, embrioni di nuove forme di vita: Antiorp, I/O/D/, 0100101110101101.ORG, si sono creati dei loro propri parametri.

In un mondo accessibile attraverso un mouse non si puo' piu' parlare di «tocco dell'artista», in un mondo fatto di numeri non si puo' piu' parlare di «ispirazione», in un mondo fatto di impulsi e commutazioni non si puo' piu' parlare di «autore», in un mondo fatto di pixel non si puo' piu' parlare di «soluzioni cromatiche», semmai di risoluzioni! Il tappetino non e' una tavolozza.

E' naturale che la prima reazione nei confronti di qualcosa di nuovo sia l'identificazione con un'esperienza gia' nota. Qualcosa che non rientra in una categoria predefinita viene immediatamente identificato, semplificato, levigato e infilato nel loculo del passato, in pratica viene interpretato. Ma l'interpretazione implica necessariamente una semplificazione. A nostro avviso 0100101110101101.ORG non aveva in mente un «attacco alla commercializzazione dell'arte in rete», perche' 0100101110101101.ORG «agisce», non «reagisce» (cio' che distingue l'artista dal critico). Attacca per primo e senza avviso, e non si esprime, non codifica ne tanto meno giustifica il proprio inusuale atteggiamento. Forse sa che altri lo faranno, o che e' inutile. Esemplicare e' utile, e' redditizio, ma reattivo, non produttivo. 0100101110101101.ORG ri-utilizza le opere d'altri per evitare la trappola dello stile, per allontanarsi dalla forma ed esprimere senso. Un senso volutamente ambiguo.

0100101110101101.ORG ha reso superbamente l'eterno ed infinito «scambio» di informazioni ed esperienze - bytes e files se preferite - che caratterizza la rete, a partire dal proprio nome che non e' altro che codice binario. La convinzione che l'informazione debba essere libera e' il conseguente tributo al modo in cui un ottimo computer o un valido programma lavorano: i bit binari si muovono lungo il percorso piu' logico, diretto e necessario a svolgere il loro complesso compito. Che cos'e' un computer se non qualcosa che beneficia di un libero flusso d'informazione?

Nessuno crea nulla, tanto meno il genio isolato, ispirato dalla musa: non esiste e non e' mai esistito, come non esiste e non e' mai esistito l'«essere», ma solo l'«essere nel mondo». Se questa visione e' sostenibile in tutto e per tutto per la produzione/fruizione della cultura tradizionale (leggi: «non in rete»), cio' che nel mondo puo' sembrare una semplice contraddizione in internet diviene addirittura paradossale.

Sembra che solamente l'originale o gli originali di un'opera d'arte possiedano una certa autenticita' che permette loro di diventare oggetti da collezione e quindi inserirsi nel mercato. E' esclusivamente per questo che si pone la questione del loro valore in quanto tali.

Ma un originale e' forse piu' efficace di un qualsiasi altro oggetto dotato della stessa identita' e delle stesse caratteristiche? Evidentemente no. Se questo principio e' universalmente valido e accettato, perche' non dovrebbe valere anche per l'arte? Chi pagherebbe piu' centinaia di milioni per una scultura di Henry Moore se ne avesse una a buon mercato che assolvesse pacificamente alle stesse funzioni? Un oggetto che deliziasse ugualmente la vista? Soltanto la confusione, retta da interessi di mercato, tra oggetto da collezione e oggetto d'arte spiega la specie di mito che si e' creato intorno all'originale.

Abbiamo veramente bisogno di originali?

Se non esiste l'originale non esiste nemmeno l'imitazione. Se non esiste piu' l'autore non esiste nemmeno l'allievo. Sogniamo centinaia di 0100101110101101.ORG che replicano siti all'infinito, vorremmo vedere centinaia di JODI e di HELL, tutti diversi, tutti originali.