

Un futuro informe

Marco Mancuso

Grazie al rapido sviluppo tecnologico avvenuto nel corso degli ultimi anni e in seguito a un graduale ma costante processo di comprensione (sociale, estetico e culturale) dei nuovi media tecnologici, la cosiddetta Arte Digitale è soggetta oggi a un duplice processo. Se da un lato essa sta diventando il vero linguaggio artistico del nostro tempo, figlio di un'età in cui la critica e la distruzione dei codici sociali e politici sono mera utopia concettuale, dall'altro sta conoscendo una fase di fisiologico riflusso creativo, dopo gli anni della grande abbuffata digitale. Quanto più gli strumenti digitali entrano nelle nostre vite quotidiane, nelle nostre case, nei nostri flussi lavorativi ed espressivi, in forme oblique e condivise, quanto più software e hardware diventano di semplice comprensione e utilizzo. Quanto più le Reti accelerano scambi e conoscenza, mentre software e codici consentono potenzialità mai sperimentate, tanto più si riconosce oggi una sovra-produzione di lavori digitali che vengono spesso ingenuamente riconosciuti come "opere d'arte". Sebbene di essa, l'Arte si intende, non portino le stimmate ma, al limite, i pro-dogmi di un'estetica meticciosa a cavallo tra creatività e design.

E' altresì indubbio che, guardando a un numero ristretto di autori a livello internazionale, la pratica artistica contemporanea, la quale si definisce nell'intersezione tra tecnologie digitali, strumentazioni analogiche e ricerca scientifica, rappresenti un primo punto di arrivo di una serie di esperienze artistiche portate alla ribalta dei media e della storia delle Avanguardie del secolo scorso. E che questo punto di arrivo, come molti (ma non tutti) punti di arrivo delle correnti artistiche nella storia dell'arte, inizi oggi a strutturarsi come un vero e proprio mercato, un sistema dell'Arte (Digitale) per ora fisiologicamente parallelo a quello dell'Arte (Contemporanea). Superando quindi barriere culturali, abissi generazionali, incomprensioni linguistiche e blocchi psicologici, i due mondi in questione si osservano, si aspettano, si corteggiano e a volte si disprezzano. Ma sempre più spesso si avvicinano, sotto la spinta di una nuova generazione di curatori, critici e galleristi che si stanno strutturando in un nuovo modello organizzativo, professionale ed economico.

Che si tratti di scrivere un codice, hackerare un sistema, progettare una patch software, istruire una componente hardware, che si tratti di lavorare con gli strumenti tipici della rete, del suono, del codice, dell'immagine, del video, del design o dello spazio, l'Arte Digitale sta perdendo gradualmente questa definizione ghehizzante per diventare sempre più "arte del nostro tempo", figlia come è di quel ibrido storico che dalle radici del concettuale e dell'astratto si è oggi contaminato con arborescenze (iper) computazionali, (multi) medialità e (sovra) informatizzate. L'Arte Digitale pare quindi pronta a confrontarsi con il mercato e il mercato sembra pronto a confrontarsi con essa. Anche i problemi inerenti la sua presunta immaterialità, replicabilità, condivisione, esposizione, sembrano oggi essere parzialmente superati, grazie a una serie di soluzioni, come le stampe ad alta risoluzione, gli schermi piatti, il supporto video, l'installazione interattiva che rendono l'opera digitale fatalmente unica, feticcio, oggetto di vendita e simulacro da collezione.

Ad oggi, si stanno quindi ancora studiando scientemente modi e processi per creare icone e feticci provenienti dalla creatività e produzione digitale; "oggetti" che possano essere contenuti in uno spazio di dimensioni ridotte, per rientrare all'interno di determinate logiche espositive, nonché di mercato. Certo, il rischio di una perdita di connotazione, concettuale e progettuale, dell'opera esiste eccome: un lavoro nato per i mondi virtuali di Internet, per le logiche di un software, per un ambiente audiovisivo, per i tempi di una performance, ha ancora senso una volta trasposto nella "concretezza" del mondo reale? E questa materializzazione dell'opera digitale, quanto sposta l'asse produttivo dal mondo dell'arte verso l'universo del design? E quindi ancora, quali sono i criteri di distinzione tra l'opera d'arte digitale e il suo corrispettivo in termini di progettazione e comunicazione?

Materialità e informazione

Non vi è alcun dubbio che i processi di digitalizzazione del fare creativo, interagiscano con l'arte e il design in maniera sempre più puntuale e matura. Non sono però facilmente classificabili i rapporti che si vengono a stabilire tra le due discipline, nonché le trasformazioni e compenetrazioni vicendevoli a cui stiamo assistendo in questo preciso periodo storico. Quando si parla di opera digitale, non si intende più solamente la forma o il sistema di forme generate da un software o da un codice, anche se questo rimane un aspetto importante dell'espressione contemporanea, ma un sistema di informazioni che costituiscono l'architettura stessa del sistema e la graduale sedimentazione di un mondo che ri-determina la propria identità in termini di fisicità e di non fisicità.

Non esiste oggi una corrispondenza biunivoca tra la progettazione e il processo creativo da un lato e lo sviluppo dei media contemporanei e degli strumenti digitali dall'altro. Una possibile modalità di interazione tra espressione e strumento di indagine, che si è sviluppata nel corso degli ultimi anni e che rappresenta una direzione seguita da un numero crescente di artisti e designer nel mondo, consiste nella trasformazione della produzione artistica e progettuale in "forma di comunicazione". È la comunicazione, che sarebbe forse più corretto chiamare "flusso di informazione", il principale motore del mutamento contemporaneo.

L'arte e il design contemporaneo, utilizzano questo flusso di informazione, trasformandosi: così i manufatti artistici, gli oggetti, la materialità, quando mantengono la loro fisicità, cambiano forma e aspetto, diventando essi stessi centri di informazione, visiva e non, veri e propri corpi informatici e multimediali. In alcuni casi l'informazione è data dall'oggetto stesso, che, pur rimanendo un'entità corporea, diventa interattivo e mostra un complesso sistema di comunicazioni, o comunica direttamente esso stesso; la sua fruizione va quindi al di là della sua pur presente fisicità.

La logica della creatività e della comunicazione moderna è quindi diversa rispetto al passato, ma non per questo meno ferrea e strutturata: l'approccio intellettuale necessita semplicemente di un piccolo cambio di prospettiva. Se artista si nasce, comunicatore si diventa; è forse questa l'ottica più giusta nella quale posizionare le nuove figure ibride di artisti-designer che dettano i codici dell'espressione contemporanea. Comunicatori, osservatori intelligenti e attenti delle sottili interazioni umane nell'epoca del Grande Computer. Loro è il compito di traghettare una generazione che ancora non ha completa dimestichezza con il digitale e i suoi impatti positivi e negativi, là in quello spazio-tempo che ancora non esiste ma che sta già prendendo forma.

L'arte e il design di oggi traducono quindi le nuove tecnologie in un linguaggio comprensibile, emotivo, cercando di creare armonia tra le parti e non rottura, aiutando la società a interpretare l'impatto dello sviluppo tecnologico e scientifico su se stessa. Le composizioni visive ad esempio, sono plasmate o semplicemente controllate da software specifici, generativi e non, da formulazioni matematiche o da processi random. Lo spazio al contempo, si presenta in forma bidimensionale e animata attraverso opere video o grafiche oppure in forma tridimensionale, attraverso installazioni o opere di design e architettura. O ancora in forma "sensoriale" attraverso la musica e il suono. Oggi tutti questi elementi si muovono in modo sottile, omeopatico quasi, creando reazioni, emozioni o provocazioni, avvicinando le persone all'universo ancora in gran parte ignoto del digitale.

A parità di armi tecnologiche in circolazione ritorna però inevitabilmente fuori il valore delle idee, il messaggio che sta dietro un'opera, la sua capacità di trasmettere emozioni e di creare un ponte tra l'uomo e la macchina...tra fisico e immateriale...nonché tra persone mediante le macchine, per un futuro che ancora non ha forma, ma che promette di essere estremamente affascinante.