

Il retrofuturo dell'arte digitale

Pixelpoint - Gorizia, 14 dicembre 2005

di Valentina Tanni

Tattiche dell'uso improprio

Il rapporto tra la ricerca artistica contemporanea e le problematiche poste dal progresso tecnologico è complesso e in continua ridefinizione. Se la tendenza più visibile, ad un primo sguardo, è quella all'*inclusione progressiva* di ogni nuova tecnologia all'interno dei possibili mezzi dell'arte (una tendenza che va dalla fotografia al video, dai computer ai sistemi di realtà virtuale, dalle reti ai cellulari, dai lettori mp3 ai sistemi satellitari), l'interazione tra i due fattori in gioco non può essere considerata esclusivamente nei termini di un semplice *ampliamento di possibilità*. Non va dimenticato, infatti, che lo sguardo dell'artista sul dispositivo tecnologico e sul progresso tecno-scientifico in generale è sempre stato uno sguardo radicalmente *diverso*. Come sottolinea John Ippolito in un saggio intitolato *The Art of Misuse* (2001), il rapporto tra arte e tecnologia si basa principalmente sulla pratica dell'*uso improprio*. Sin dalle primissime esperienze (pensiamo alla fotografia e al cinema) gli artisti hanno sempre cercato di utilizzare i nuovi strumenti in modo alternativo. Basti pensare alle fotografie senza macchina fotografica di Man Ray, al cinema astratto di Hans Richter, alla manipolazione del tubo catodico di Nam June Paik, solo per citare i più noti.

Gli artisti spesso trascurano lo scopo per cui le macchine sono state create, ignorando o invertendo deliberatamente le "istruzioni per l'uso". Decostruiscono le logiche e gli strumenti, mostrano i meccanismi meno visibili, piegano le tecnologie a nuovi scopi: espressivi, poetici e persino politici. Rivestendo così il fondamentale ruolo di *coscienza critica* del progresso, una dotazione di anticorpi contro ogni facile trasporto, contro ogni retorica superficialmente ottimistica e *tecno-entusiasta*.

Ma i *media artist* non si confrontano solo che le nuovissime tecnologie. Sempre più spesso si guardano indietro, poco interessati alla predizione del futuro e concentrati invece sul presente e sul passato più o meno recente. Come vedremo negli esempi che seguono, negli ultimi anni stiamo assistendo ad un uso sempre più frequente di tecnologie antichate o in disuso, di materiali riciclati e riassemblati, insieme alla comparsa di uno stuolo di *macchine ibride*.

Non possiamo inoltre non considerare, in questo contesto, la cosiddetta *post-media condition*, che vede gli artisti remixare, riutilizzare e re-interpretare materiali, idee, tecniche, estetiche del passato.

Per dirla con Lev Manovich:

The new avant-garde is no longer concerned with seeing or representing the world in new ways but rather with accessing and using in new ways previously accumulated media. In this respect new media is post-media or meta-media, as it uses old media as its primary material.

Retrofuturo: il futuro visto dal passato

Il *retrofuturo* non è altro che il *futuro visto dal passato*. Il termine viene utilizzato per descrivere tutti quegli oggetti e quegli scenari che, nell'immaginazione di scrittori e registi (tutto il settore della cosiddetta *science-fiction*, ma anche riviste scientifiche di

taglio popolare, le immagini pubblicitarie e i fumetti) avrebbero dovuto cambiare radicalmente il paesaggio e le abitudini del genere umano. Ecco allora un immaginario futuribile fatto di automobili volanti, robot super-intelligenti, cyborg, macchine del tempo e congegni per il teletrasporto.

Ma l'estetica di quello che oggi chiamiamo *retrofuturo* non è stata plasmata solo dalla cultura popolare. Anche gli artisti, specie negli anni Ottanta e Novanta del secolo scorso, hanno spesso cercato di prefigurare *il mondo che verrà*, basti pensare a correnti come il *post-human* e a tutti gli esperimenti basati sulle tecniche di realtà virtuale, oltre all'inflazionatissimo genere dell'*installazione interattiva* che ha fin troppo spesso fatto leva su una facile fascinazione da *effetto speciale*.

Ma l'attitudine *scettica* e la tendenza alla decostruzione non sono mai scomparse, accompagnate da una continua e tenace riflessione sulle ricadute psico-sociali delle nuove tecnologie. L'avvento del World Wide Web, il violento *hype* che l'ha subito accompagnato, seguito dalla frana destabilizzante della crisi della *new economy* - esempio paradigmatico delle conseguenze nefaste dei facili entusiasmi - non ha fatto che rafforzare questa tendenza. Gli artisti sono sempre più cauti di fronte ad ogni retorica dell'innovazione e sempre più interessati alla storia della scienza e della tecnologia. La cosiddetta *media archeology* è da qualche anno un tema di enorme interesse, e non solo per gli storici.

Il *Dead Media Manifesto*, pubblicato da Bruce Sterling e Richard Kadrey nel 1996, è utile per mettere a fuoco questo punto di vista:

“Plenty of wild wired promises are already being made for all the infant media. What we need is a somber, thoughtful, thorough, hype-free, even lugubrious book that honors the dead and resuscitates the spiritual ancestors of today's mediated frenzy. A book to give its readership a deeper, paleontological perspective right in the dizzy midst of the digital revolution. We need a book about the failures of media, the collapses of media, the supercessions of media, the strangulations of media, a book detailing all the freakish and hideous media mistakes that we should know enough now not to repeat, a book about media that have died on the barbed wire of technological advance, media that didn't make it, martyred media, dead media. THE HANDBOOK OF DEAD MEDIA. A naturalist's field guide for the communications paleontologist.”

Comprendere gli errori, gli abbagli, i vicoli ciechi e gli aspetti controversi dei media passati è, in questa prospettiva, la chiave per tentare di comprendere più a fondo l'ambiente fortemente tecnologizzato in cui viviamo.

La pratica della *decontestualizzazione* è probabilmente la più utilizzata dagli artisti contemporanei. Eredi di una tradizione che risale al dadaismo e al surrealismo e arriva ai giorni nostri passando per la Pop Art e il Situazionismo. Gli artisti isolano gli oggetti e li trasportano in contesti inediti e inaspettati. Elementi come la forma, il materiale e lo scopo vengono continuamente ri-collocati da un contesto ad un altro.

Nei casi che vedremo, gli artisti mescolano tra loro strumenti tecnologici di natura ed epoche molto diverse tra loro. Li fanno, addirittura, viaggiare nel tempo. I risultati sono curiosi, a volte bizzarri, sempre stimolanti.

Da un punto di vista analitico, possiamo isolare tre livelli di lettura per i progetti che stiamo per descrivere. Un primo livello *estetico*, che si concretizza nell'assunzione, da parte di queste opere d'arte, di un look *“vintage”*, una configurazione formale molto popolare in questo periodo, anche nel più ampio contesto della moda e del design. Potremmo definirla un'estetica *retro-fashion*.

Il secondo livello, cui abbiamo fatto cenno più volte nel corso di questo scritto, è di tipo **storico-culturale**. Molti di questi lavori infatti sono occupati in un profondo ripensamento sull'apparato tecnologico e mediale di tutto il ventesimo secolo.

L'ultimo aspetto da prendere in considerazione è quello più dichiaratamente **politico**. Scegliere di utilizzare tecnologie "povere" può essere il sostrato di una scelta attivista, un modo per mettere in discussione lo strapotere delle tecnologie *corporate*.

Il passato come non è mai stato

VynilVideo (1998) - www.vinylvideo.com

Gebhard Sengmüller, con Martin Diamant, Günter Erhart e Best Before

VynilVideo è un dispositivo che permette di riprodurre segnali audio-video registrati su un vinile tradizionale. Gli autori del progetto parlano di "*fake archeology of media*", osservando come questo bizzarro dispositivo tecnologico nasca dalla consapevolezza del carattere discontinuo dello sviluppo storico delle tecnologie dell'immagine elettronica in movimento. In fatti, spiegano, nonostante la televisione esista dagli anni Venti, la registrazione delle immagini televisive è divenuta possibile soltanto con l'invenzione del videoregistratore nel 1958. Dispositivo che non sarebbe entrato nelle case prima dell'inizio degli Anni Ottanta.

VynilVideo vuole quindi ricostruire un'ipotetica *homemovie technology* degli anni Cinquanta, cercando di colmare questo vuoto tecnologico evidente. Le immagini in movimento vengono registrate su un normale vinile analogico in grado di contenere circa 8 minuti di video per lato. I video-vinili vengono "suonati" poi da un giradischi, i segnali inviati al *VynilVideo Home Kit* e poi visualizzati su una tv in bianco e nero.

Molti artisti hanno prodotto opere specificamente per la piattaforma *VynilVideo*: Julia Scher, Perry Hoberman, Elke Krystufek, Jodi.org, Olia Lialina, Vuk Cosic e Alexej Shulgin.

Mr. Punch (2005) - www.fursr.com

Fur

Mr. Punch è un "*mechatronic boxing automata*", frutto dell'incrocio tra un gioco anni Trenta (gli automata erano sculture capaci di muoversi meccanicamente) e un videogame contemporaneo. Un'interpretazione completamente analogica -meccanica, appunto- dei moderni giochi elettronici *beat'em up*. Invece di joystick e joypad, i due giocatori manovrano i personaggi con leve e forcelle di legno e metallo, con l'obiettivo finale di far saltare la testa dell'avversario.

Vecchi fuori, nuovi dentro

Portable Telephone (2004) - www.tristanperich.com

Tristan Perich

Un cellulare in incognito. Sotto le vesti anticate di un normale telefono da tavolo. La suoneria originale viene mantenuta e la conversazione si svolge attraverso la cornetta. Per costruire questo oggetto, un vero e proprio paradosso temporale e tecnologico, l'autore ha utilizzato le componenti di tre cellulari e le ha collegate alle funzioni del vecchio apparecchio.

Internet Radio (2001 - 2002) - www.coin-operated.com/projects

Jonah Brucker-Cohen

Una stazione web che trasmette in streaming mp3 è stata montata all'interno della "scatola" amplificata di una radio *vintage*. L'intento, oltre alla costruzione di un oggetto tecnologico ibrido, è quello di riflettere sull'eccessiva complessità delle interfacce web dei canali che trasmettono musica online. Internet Radio semplifica l'approccio permettendo di selezionare 10 differenti generi musicali, di gestire il volume e l'equalizzazione. Il tutto utilizzando le familiari manopole di una vecchia radio.

From the Great Beyond (2004-5) - <http://a.parsons.edu/~linf/portfolio>

Fang Yu Lin

La possibilità di interrogare la Rete su qualsiasi argomento, attraverso il potentissimo strumento dei motori di ricerca, spinge a pensarla come un vero e proprio *oracolo* dell'età contemporanea. Prendendo ispirazione da questa cornice concettuale, l'artista taiwanese **Fang-Yu Lin**, ha progettato l'installazione *From the Great Beyond* (Dall'aldilà). Si tratta di un macchinario dall'aspetto antiquato che ha come unica interfaccia la tastiera di una macchina da scrivere. Gli spettatori possono letteralmente "conversare" con la Rete digitando su una vecchia tastiera, interrogando l'apparecchio su qualsiasi argomento. Nessuno schermo e niente immagini, sia le domande che le risposte vengono stampate su un rotolo di carta giallina per telescriventi, unico dispositivo di output del congegno. I responsi, pescati in tempo reale da Internet, sono a volte pertinenti, a volte sconclusionati, a volte persino irrilevanti, dando vita ad un dialogo dai toni surreali.

Macchine ibride

TurntablistPC (2004) - www.artnode.org/art/jacobsen

Mogen Jacobsen

TurntablistPC è un "ibrido telematico" composto da un giradischi e un personal computer. La macchina è inoltre collegata in rete ed è possibile accedervi semplicemente piazzando un codice sulle pagine del proprio sito web. Questo codice invia informazioni al *TurntablistPC* sui visitatori del sito stesso. Ogni volta che qualcuno naviga su uno dei siti collegati alla macchina, il giradischi-pc suona il disco sul piatto. La collocazione geografica del sito remoto determina la direzione del movimento (oraria se la località si trova ad est della macchina, antioraria se è ad ovest), mentre il numero dei giri è direttamente proporzionale alla distanza del visitatore. Se è vicino al

TurntablistPC, si riuscirà solo a scratchare il vinile, se invece si trova molto lontano sarà possibile suonare un'intera sezione del disco.

Movie Mincer (2004) - www.teterin.ru/mincer
Sergey Teterin

Un vecchio tritacarne sovietico collegato ad un computer e utilizzato per generare e controllare flussi video. Le immagini in movimento sullo schermo, fatte letteralmente girare “a manovella”, sono in realtà fotografie che si susseguono in rapida sequenza, in omaggio al funzionamento tecnico del cinema tradizionale. Il bizzarro macchinario, rigorosamente muto, è stato anche usato per generare *visuals* durante performance musicali.

Attivismo

Tool for armchair activists (2005) - www.troika.uk.com
Troika

Tool for armchair activists è una macchina per protestare “da remoto”. Composta da un dispositivo mobile per la ricezione dei messaggi e da un grande megafono, può essere installata di fronte ai palazzi del potere, magari su un lampione. Per manifestare comodamente, anche dalla poltrona di casa. Semplicemente mandando un sms.

Little Brother (1998 -1999) - www.appliedautonomy.com
Institute for Applied Autonomy

Pamphleteer, battezzato anche *Little Brother*, è un robot che distribuisce in strada volantini contenenti materiale sovversivo. Il robottino è progettato per bypassare il controllo cui sarebbero soggetti gli attivisti durante una pratica del genere, incuriosendo i passanti con la sua estetica simpatica e attraente. Il look del personaggio meccanico prende come riferimento estetico le fattezze degli automi descritti nella letteratura e nella filmografia *science fiction*.

Scienza del passato e del futuro

Firebirds (2004) - www.well.com/~demarini
Paul De Marinis

Quattro gabbie per uccelli allineate contro il muro. Davanti, una linea gialla tiene i visitatori a debita distanza. Il rischio è quello di prendersi una potente scossa. Dentro ogni uccelliera arde infatti una fiamma bluastro, tenuta in vita da un gas. Una membrana, tesa sopra alla fiamma, insieme a dei campi elettrici opportunamente modulati, permette il piccolo miracolo. Il fuoco si trasforma in un amplificatore di suoni, e diffonde nel museo discorsi politici di Mussolini, Roosevelt, Hitler e Stalin, mescolati con soavi cinguettii. L'installazione è un esempio dell'interesse crescente, nel campo della tecnoarte, per gli esperimenti scientifici meno noti, per le tecnologie desuete o

mai decollate, per i materiali organici e insoliti, per un approccio ingegneristico *low tech*. “E’ un trucco che qualunque insegnante di scienze conosce” ha commentato DeMarinis a proposito del funzionamento del suo lavoro, ispirato agli esperimenti ottocenteschi di Chichester Bell, “*ma non è sfruttabile a livello commerciale, così è rimasta una ‘tecnologia orfana’*”.

Strandbeest (1996-2006) - www.strandbeest.com

Theo Jansen

Da oltre dieci anni, Jansen costruisce “bestie da spiaggia”, grandi animali scheletrici creati assemblando tubi di plastica e altri materiali. Ciò che sorprende di queste creature, che vengono battezzate con una tipica nomenclatura zoologica (nomi come *Animaris Rhinoceros* e *Animaris Percipiere*), è la loro capacità di muoversi. Esse camminano, corrono e “vivono”, alimentate dalla sola forza motrice del vento, utilizzata in maniera diretta, oppure immagazzinata e rilasciata successivamente in modo graduale grazie ad un sistema di “serbatoi-polmoni” e pistoni. *Strandbeest*, pur nel suo look artigianale e arcaico, sottende molta tecnologia. Tutte le creature vengono disegnate da Jansen al computer e poi selezionate tra tutte le possibili varianti secondo un criterio che potremmo definire “evoluzionistico”.

*documento proveniente da www.valentinatanni.com