Gazira

Valentina Tanni

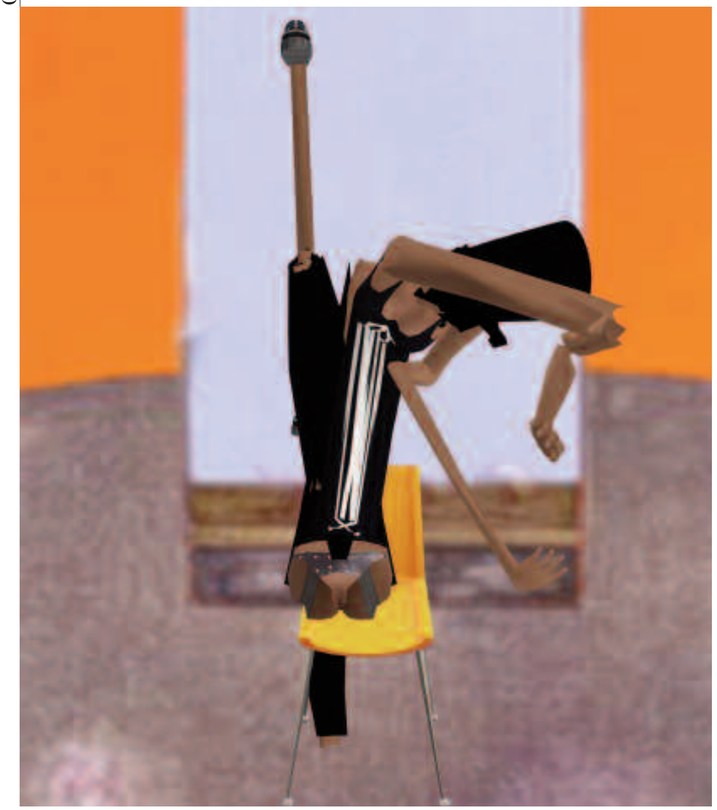
Gazira Babeli e la magia del codice

I tramonti nel mondo virtuale di Second Life[1] sono sempre infuocati. E anche quando la notte avanza, se ci si trova a volare sul confine di qualche isola, si può sempre scorgere un bagliore lontano all'orizzonte, una linea rossastra, un'aurora permanente. Sì, perché in Second Life si può volare, esiste il teletrasporto e si possono costruire da zero intere parti di mondo. Non a caso, lo slogan scelto dalla Linden Lab, l'azienda californiana che ha lanciato questa piattaforma tridimensionale online nel 2003, recita: "Your World. Your Imagination".

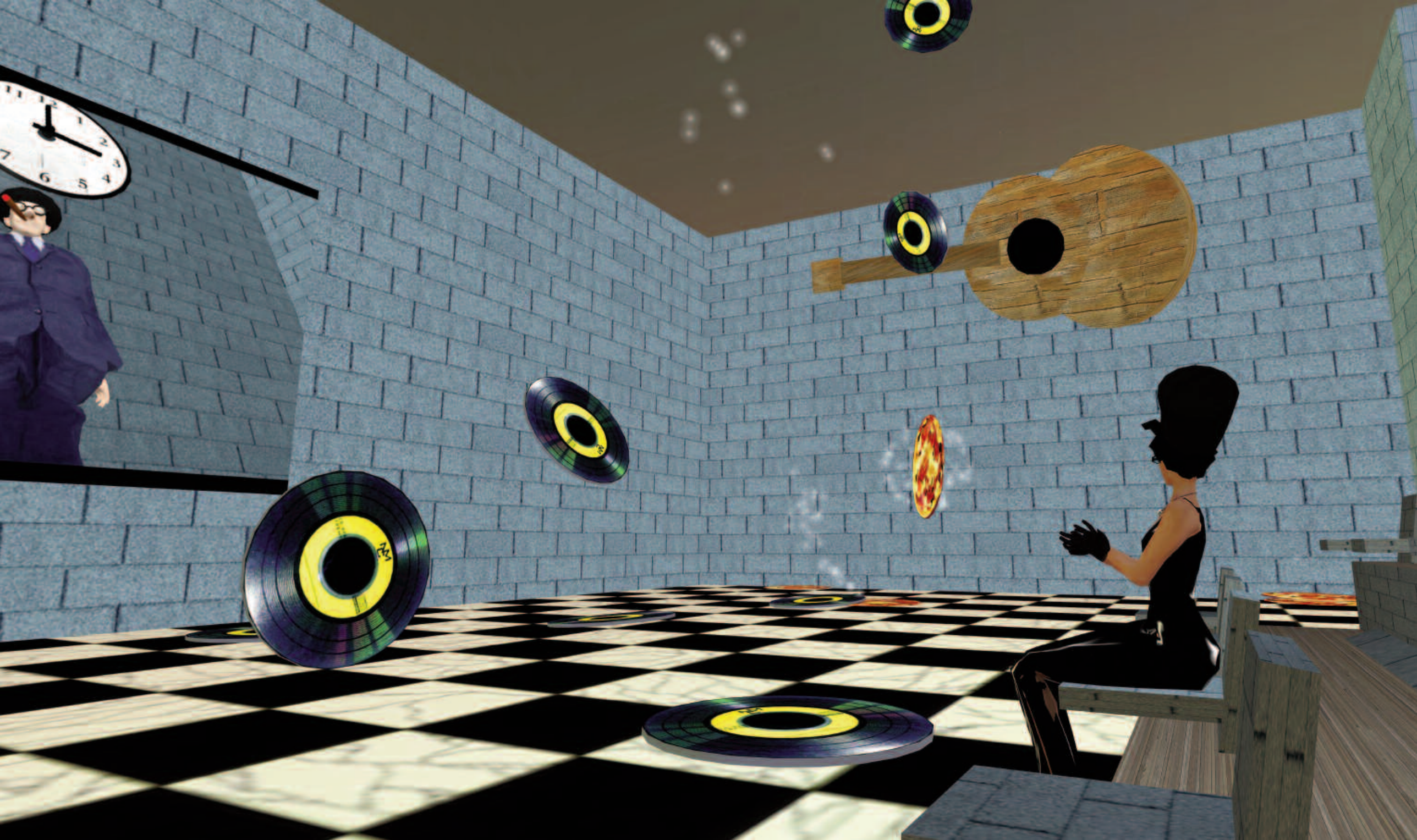
Non c'è da stupirsi se in un ambiente informatico il cielo rosseggi, o si trapunti di stelle. C'è infatti qualcosa di profondamente romantico nella costruzione di un nuovo universo, nella volontà di abbattere le barriere della fisica e le costrizioni della geografia, di manipolare l'identità dei luoghi e delle persone, di immaginare spazi, oggetti e azioni senza preoccuparsi degli steccati della fattibilità. Ma quello che rende Second Life molto più di un luogo immaginato – e sempre meno, nonostante l'espressione comune, un luogo "virtuale" – è la natura della sua materia prima. Tutto ciò che è visibile si concretizza tramite l'uso del linguaggio. Un linguaggio particolare, che come tutti i linguaggi ha una sintassi e può essere scritto, letto, recitato, ma che a differenza degli altri può anche essere eseguito. E la sua esecuzione genera realtà, fa succedere le cose, dona corpo all'immaginazione.

Di questo è consapevole **Gazira Babeli**[2], un'artista che vive esclusivamente in Second Life, dove è nata il 31 marzo del 2006. Tecnicamente è un avatar, termine di origine induista – in sanscrito indicava l'assunzione di un corpo fisico da parte di una divinità – usato per definire l'alter ego digitale che ci rappresenta aldilà dello schermo. L'avatar di Gazira è il primo tassello della sua poetica, che si costruisce attraverso una serie fluida di opere, performance e film.

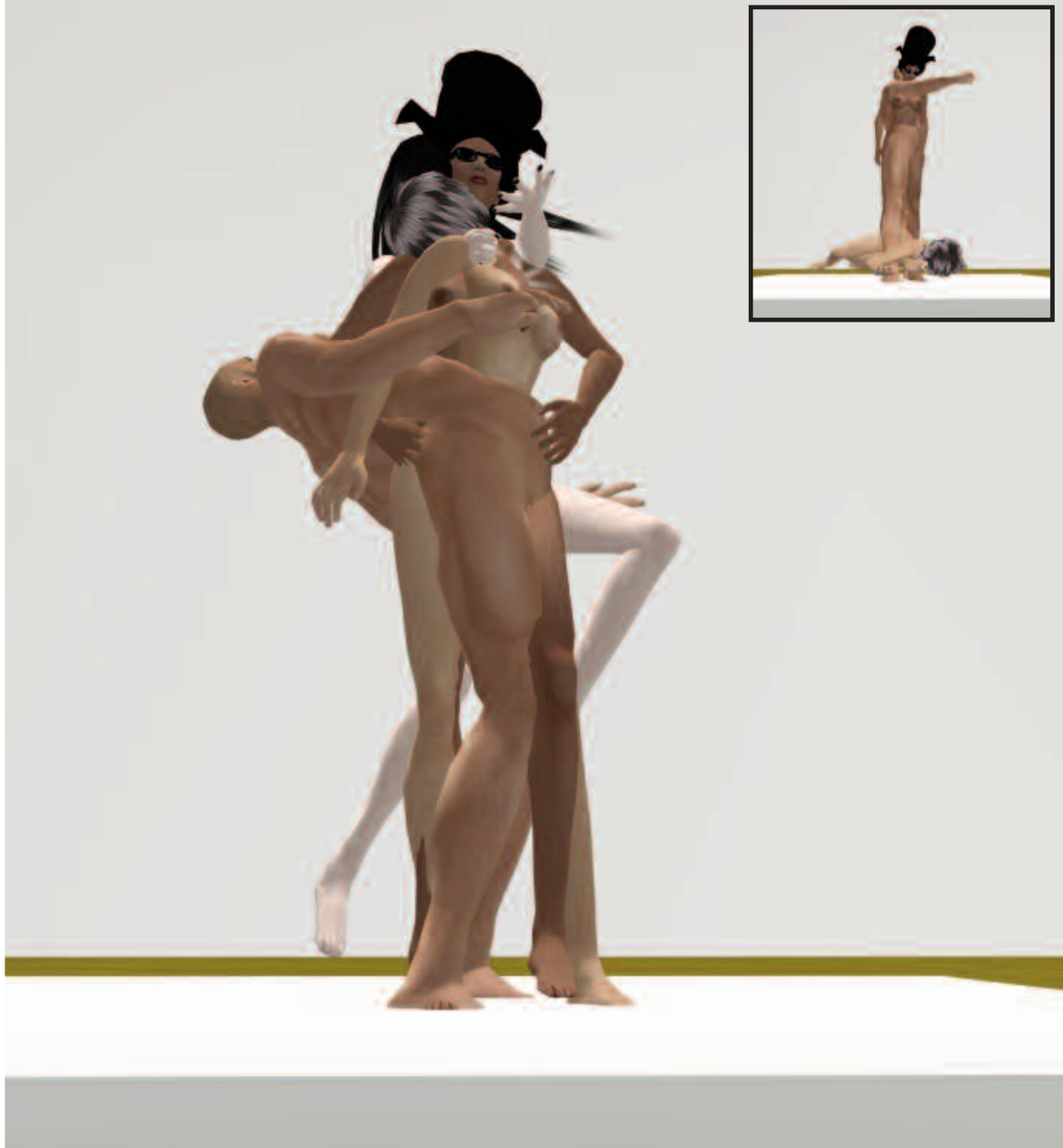
Alta, elegante, meticcia, avvolta quasi sempre in un'austera tonaca nera, nasconde lo sguardo dietro un paio di occhiali scuri e conserva i segreti dei suoi sortilegi sotto un grande cappello a tronco di cono. Metà strega e metà oracolo, mama Gazira è già una sagoma inconfondibile, nei territori di Second Life e non solo. Erede di una vasta schiera di artisti che hanno fatto della propria identità e del proprio look un marchio di fabbrica (basti pensare ai baffi di Salvador Dalì, alla capigliatura di Andy Warhol o al cappello di feltro di Joseph Beuys), Gazira Babeli costruisce gran parte della propria mitologia intorno a un corpo, seppur fatto di poligoni e texture e non di vera carne.



ond Life[1] sono sempre infuocati. E anche quando la notte avanza, se ci si trova a volare sul confine di qualche isola, si può sempre scorgere un bagliore lontano all'orizzonte, una linea rossastra, un'aurora permanente. Sì, perché in Second Life si può volare, esiste il teletrasporto e si possono costruire da zero intere parti di mondo. Non a caso, lo slogan scelto dalla Linden Lab, l'azienda californiana che ha lanciato questa piattaforma tridimensionale online nel 2003, recita: "Your World. Your Imagination".
Non c'è da stupirsi se in un ambiente informatico il cielo rosseggi, o si trapunti di stelle. C'è infatti qualcosa di profondamente romantico nella costruzione di un nuovo universo, nella volontà di abbattere le barriere della fisica e le costrizioni della geografia, di manipolare l'identità dei luoghi e delle persone, di immaginare spazi, oggetti e azioni senza preoccuparsi degli steccati della fattibilità. Ma quello che rende Second Life molto più di un luogo immaginato – e sempre meno, nonostante l'espressione comune, unond Life[1] sono sempre



Per definire la propria arte ha coniato l'espressione code performing, fondendo in un'unica realtà due pratiche solo apparentemente lontane tra loro: la programmazione e la performance.
Nelle sue azioni infatti le due componenti sono inscindibili, una genera l'altra, e insieme danno vita a una prassi inedita, seppur erede di una lunga tradizione che passa dalla performance art storica ma anche dal concettualismo, dall'arte programmata, dalla computer art e dalla più recente software art.
Come ha scritto Domenico Quaranta nel saggio critico che accompagnava la prima retrospettiva dell'artista[3], "le sue performance non consistono nell'agire - come un qualsiasi avatar - sulla piattaforma di Second Life, ma nel manipolare e nell'attivare del codice. Non è una performer, ma una "code performer". Non agisce fingendo, come tutti, di trovarsi in un mondo fatto di oggetti e di atomi, ma consapevole di trovarsi in un mondo fatto di codici, e di essere codice lei stessa."
Gli incantesimi informatici di Gazira Babeli sono spettacolari e spiazzanti, somigliano a piccoli cataclismi, sconvolgono l'ambiente con la forza di un tornado e la leggerezza ironica del trucco da prestigiatore. In una delle sue prime – e più famose – azioni, Singing Pizza (aprile 2006), l'artista riempì, senza preavviso e nello sconcerto generale, gli spazi di Ars Virtua, noto centro dedicato alla new media art in Second Life, di un plotone impazzito di pizze volanti, che si muovevano freneticamente al ritmo di 'O sole mio. Qualche mese dopo replicò l'esperimento nello stesso luogo durante il vernissage della mostra di un altro gruppo di artisti di Second Life, **Eva e Franco Mattes** - noti anche con lo pseudonimo 0100101110101101.ORG -, sostituendo la pizza con l'immagine di una banana (Banana Goo, novembre 2006). Non una qualunque, ma quella firmata da Andy Warhol, famosa per essere finita sulla copertina di un celeberrimo disco dei Velvet Underground nel 1967 e da allora indiscusso emblema pop (come vedremo, i riferimenti alla pop art e alla popular culture in generale sono numerosi nell'opera della Babeli).
In un'altra occasione la tempesta di oggetti era costituita da grandi punti interrogativi, che affollavano l'orizzonte durante uno dei romantici tramonti di cui si accennava in apertura, di fronte allo sguardo di un moderno viandante che vediamo solo di spalle, come in quadro di Friedrich (Kaspar Goo, 2006). L'invasione di oggetti autoreplicanti all'interno di un ambiente digitale costituisce tra l'altro la concretizzazione di uno scenario temuto; non a caso il fenomeno è stato ribattezzato Grey Goo, prendendo a prestito un termine, caro al mondo della fantascienza, usato per descrivere uno scenario catastrofico in cui macchinari nanotecnologici si autoriproducono fino a prendere il controllo dell'universo, fagocitando tutta la materia esistente.
Nonostante la preoccupazione generata dagli interventi invasivi di Gazira, la loro natura è tutto tranne che dannosa. Come accadeva in molte opere di Net Art degli Anni Novanta – basti pensare ai browser impazziti di Jodi[4] o alle manipolazioni dei motori di ricerca firmate dal collettivo Etoy[5] –queste azioni non mirano al danneggiamento del software o dell'hardware, ma traggono linfa dalla parte più vitale e feconda della filosofia hacker. Mirano a forzare i limiti che le tecnologie – spesso solo apparentemente – dimostrano di avere; immaginano e metteno in pratica utilizzi non previsti; non si accontentano di seguire le istruzioni del manuale, ma si sforzano di esplorare a fondo tutte le potenzialità degli strumenti tecnologici, iniettando così passione, inventiva e pensiero critico all'interno di processi che altrimenti scivolerebbero con facilità nel protocollo e nella routine. Come ha dichiarato Gazira in una recente intervista rilasciata al critico tedesco Tilman Baumgärtel: "La maggior parte dei 'residenti' di Second Life pensa di poter costruire soltanto 'oggetti" visibili, ma la gamma di comportamenti e i margini di libertà sono molto più ampi di quanto le persone non credano"[6].



ond Life[1] sono sempre infuocati. E anche quando la notte avanza, se ci si trova a volare sul confine di qualche isola, si può sempre scorgere un bagliore lontano all'orizzonte, una linea rossastra, un'aurora permanente. Sì, perché in Second Life si può volare, esiste il teletrasporto e si possono costruire da zero intere parti di mondo. Non a caso, lo slogan scelto dalla Linden Lab, l'azienda californiana che ha lanciato questa piattaforma tridimensionale online nel 2003, recita: "Your World. Your Imagination".

Non c'è da stupirsi se in un ambiente informatico il cielo rosseggi, o si trapunti di stelle. C'è infatti qualcosa di profondamente romantico nella costruzione di un nuovo universo, nella volontà di abbattere le barriere della fisica e le costrizioni della geografia, di manipolare l'identità dei luoghi e delle persone, di immaginare spazi, oggetti e azioni senza preoccuparsi degli steccati della fattibilità. Ma quello che rende Second Life molto più di un luogo immaginato – e sempre meno, nonostante l'espressione comune, unond Life[1] sono sempre

E, ancora, a chi le chiede un commento sul mondo che abita, l'artista risponde: "Da un punto di vista antropologico, Second Life somiglia al mondo di Perky Pat descritto da Philip K. Dick ne 'Le tre stimmate di Palmer Eldrich'. Un mondo a corto di spazio, fisico e metafisico, costretto a creare una propria realtà 'necessaria' attraverso uno stato di trance collettivo, con l'ausilio di una droga e di piccole bambole superaccessoriate. Purtroppo Second Life non prevede droghe."[7]
Le "maledizioni" benevole di Gazira non colpiscono solo i luoghi; talvolta se la prendono anche con le persone. È quello che succede nelle performance della serie COME.TO.HEAVEN (2006), in cui gli avatar vengono scagliati in aria a milioni di metri di altezza e a folle velocità, sfidando la forza di gravità (ma anche il sistema di simulazione di Second Life e la scheda grafica del computer). Il risultato è sorprendente e non sempre prevedibile: i corpi si deformano, si moltiplicano, si scompongono, creando forme sempre diverse. Impossibile non scorgervi – e l'artista lo denuncia esplicitamente, inserendo una foto nelle pagine web che documentano il progetto – una citazione del famigerato "salto nel vuoto" di Yves Klein (Saut dans le vide, 1960).

Un altro aspetto della ricerca di Gazira Babeli su cui vale la pena di soffermarsi riguarda proprio i continui riferimenti a personalità, opere ed estetiche della storia dell'arte, non solo contemporanea. Oltre al già menzionato Friedrich, a cui l'artista dedica alcune delle sue performance, appropriandosi di un immaginario che si fonde in maniera sorprendentemente efficace con le estetiche spesso patinate e neo-romantiche degli universi virtuali, Gazira si confronta ripetutamente con l'universo Pop. In un lavoro molto noto, intitolato Second Soup (2006) vediamo l'artista imprigionata in una lattina gigante di zuppa Campbell, venuta fuori da un manifesto per perseguitarla. Il commento di Gazira, come sempre ironico e demistificante, e che alcuni hanno letto come una denuncia nei confronti di un'eredità pesante e impossibile da scrollarsi di dosso, è: "You love Pop Art - Pop Art hates you" (Tu ami la Pop Art. La Pop Art ti odia).
In Avatar on Canvas (2007) invece non è il quadro ad andare verso lo spettatore, ma viceversa. Quest'ultimo, naturalmente sotto forma di avatar, viene invitato a entrare in una tela di Francis Bacon, all'interno della quale il suo corpo subirà una serie di inquietanti deformazioni, rendendolo un protagonista vivente del quadro, in perfetto stile Bacon.
L'opera più ambiziosa di Gazira Babeli però non è una performance, ma un film. Gaz' of the Desert è un cortometraggio girato in un deserto digitale costruito all'interno di Second Life e sospeso al di sopra di una regione chiamata Odyssey. La trama e l'ambientazione prendono spunto, come ha dichiarato la stessa artista, da Simón del desierto, pellicola di culto del regista spagnolo Luis Buñuel nel 1965, oltre che dai primi film di Buster Keaton. In quest'opera vediamo Gazira sostituirsi alla figura di San Simeone lo Stilita, ferma per giorni e notti in cima ad un'altissima colonna, sotto una pioggia ininterrotta – da cui però si ripara con un ombrello molto english - intenta a resistere a diaboliche tentazioni. Sul finale, un cambio di ambientazione ci svela la "vera" realtà della protagonista, chiusa negli spazi angusti e grigi di un call center, intenta a scrivere codice. Ma Gazira stessa, l'abbiamo detto, è fatta di codice. Il gioco delle scatole cinesi, come in uno specchio che riflette se stesso, potrebbe continuare all'infinito…

1 www.secondlife.com
2 www.gazirababeli.com
3 Domenico Quaranta, Gaz', Queen of the Desert, testo critico per la mostra Collateral Damage, Odyssey, Second Life, aprile 2007, disponibile su www.domenicoquaranta.net

4 wwwwwwwww.jodi.org
5 www.etoy.com
6 Tilman Baumgärtel, *"My body can walk barefoot, but my avatar needs Prada shoes". Interview with Gazira Babeli*, Nettime, marzo 2007
7 Alessandra C., *Gazira Babeli. Performer in Second Life*, La Stampa Web, 24 gennaio 2007