

Soft Tech, High Tech, Post Tech:

Influendo radicalmente sulla concezione spazio-temporale collettiva ed ampliando i nostri orizzonti fino all'introduzione di una dimensione esistenziale del tutto artificiale come il Web, l'utilizzo quotidiano di dispositivi digitali ad alta tecnologia e l'assimilazione delle dinamiche e delle estetiche ad essi correlate ha modificato profondamente anche il vocabolario espressivo delle arti visive contemporanee.

In molti hanno intravisto nell'inesorabile avvento di questa nuova sensibilità estetica globale un meccanismo di condizionamento intellettuale, se non addirittura una manovra interna allo stesso mondo dell'arte, finalizzata ad una reazionaria autoconservazione dello status e dei privilegi storicamente acquisiti da alcuni dei suoi protagonisti.

Questa riorganizzazione orizzontale in chiave digitale (quasi una democratizzazione coatta) delle forme espressive e delle modalità di approccio al gesto creativo, infatti, viene additata da molte ed autorevoli voci come uno strumento a favore di critici, galleristi e curatori per esercitare il loro potere personale sulla scena artistica, relegando gli artisti ad un ruolo poco più che comprimario proprio in funzione dell'impovertimento della loro capacità complessiva di scelta ed autodeterminazione I.

Condizionamento o no, ciò che è sicuro è che il panorama mondiale delle arti abbia oggettivamente vissuto un periodo di globalizzazione degli stili, dei linguaggi e delle tecniche: un meltin' pot difficile da immaginare senza l'apporto logistico fondamentale del web, dell'e-mail, dei telefoni cellulari. Eppure, questo stato di cose sembra già arrivato a piena maturazione.

Il mondo dell'arte riscopre progressivamente i modi e soprattutto i tempi e le dinamiche dell'era pre-digitale, ma è una riscoperta senza nostalgie, che si manifesta in modi e luoghi radicalmente diversi da quanto ci si potrebbe aspettare. Questa tendenza, infatti, non muove i suoi passi da una reazione allo strapotere delle arti fredde 2 o nei confronti della loro naturale invadenza (come fu, ad esempio, nell'esperienza di transavanguardisti e Nuovi Selvaggi, in reazione allo strapotere del concettualismo), ma da una scelta operativa leggera e solo parzialmente consapevole.

La semi-consapevolezza di cui parlo è spesso una conquista delle nuovissime generazioni. Generazioni nate e cresciute con i nuovi media a loro completa e (aspetto fondamentale) economica disposizione, ed in grado di utilizzare le nuove possibilità offerte loro dall'industria dell'high-tech in modo autonomo ed indipendente.

Questo stato di cose ha un suo precedente storico nell'esplosione, negli anni Cinquanta e Sessanta, del fenomeno del soft-tech: la tecnologia a basso costo di elettrodomestici che (grazie anche alla facilità d'uso e ai tondeggianti involucri in plastica colorata che ne familiarizzavano l'aspetto) invase in quegli anni ogni aspetto della vita quotidiana eliminando vecchie schiavitù domestiche e creandone sempre di nuove in un'escalation mai terminata e, fatalmente, sempre più necessaria alla sopravvivenza del nostro sistema sociale.

La casa popolata di elettrodomestici "amici" rivelò ben presto la sua vera natura di casa-prigione ad alte prestazioni imposte, teatro di nevrosi famigliari e personali e specchio fedele di un processo ciclico di

esaltazione>delusione>critica verso il progresso tecnologico: processo innescato ai primi del secolo dalla grande truffa della automatizzazione del lavoro, inizialmente ed efficacemente spacciata per un'utopica possibilità di benessere collettivo.

Le nuove generazioni di artisti, o i più smaliziati delle vecchie, si trovano in questo momento in una fase di "colta disillusione" nei confronti del digitale e delle sue logiche e possibilità. Il processo di esaltazione>delusione>critica di cui sopra, infatti, termina sempre (inevitabilmente) con questa quarta fase, momento di massima maturità nei confronti delle innovazioni tecnologiche assimilate e quindi non più "nuove".

La disillusione nei confronti delle possibilità offerte dal digitale e dalle estetiche post-web in generale si manifesta non già attraverso il rifiuto categorico dei nuovi media ma, più spesso, attraverso un utilizzo "spensierato" e lieve degli stessi oppure (cosa ancor più intrigante) per via di un riscaldamento di media e modalità espressive fredde per definizione. Questo processo di riscaldamento, d'altronde, non può che manifestarsi ad un livello prettamente concettuale, poiché le arti digitali trovano realizzazione in un ambiente binario impossibile da alterare fisicamente e regolato da leggi ferree quanto affascinanti.

L'impossibilità di scardinare alcune dimensioni essenziali è un problema comune a tutti i media: ogni disciplina artistica ha una sua fisica ed un suo campo d'azione precisi e delimitati, recinti scavalcabili ma comunque presenti. Nel caso delle arti digitali, il problema maggiore è dato, probabilmente, dalle limitate possibilità di variazione materica che il supporto scelto offre, limitazioni affrontate con coraggio da pochi ardimentosi e, ahimè, date noiosamente per scontate dai più.

L'incontro/scontro con un mezzo espressivo apparentemente così ostico ha generato diversi approcci al digitale, ed il mondo dell'arte è stato segnato da una vera e propria spaccatura fra scuole di pensiero.

Al lavoro di alcuni, immersi nel codice binario quanto basta da poter sollevare un braccio, sventolare con onore il vessillo dell'estetica e ricongiungersi spesso a ricerche artistiche attuali ma operate per intero nel campo dei media "tradizionali", si contrappone quello di altri, impegnati a vivere appieno l'ambiente digitale come luogo d'ideazione creazione e sviluppo delle opere.

Entrambe le scelte hanno una loro dignità, ed entrambe meritano, se vogliamo, l'appellativo di arte "digitale" (o meglio "elettronica"): ma a condizione che vivano realmente la loro digitalità e non mirino alla semplice restituzione statica di un processo impostato come dinamico³.

La continua messa in dubbio di questa condizione rende praticamente impossibile definire come "digitali" o "analogici" alcuni progetti. Questa confusione è il frutto più diretto della condizione di "colta disillusione" degli artisti d'oggi.

Etichettarsi non è più una necessità: il digitale ha smesso di essere un marchio di appartenenza, una bandiera, un elemento di identificazione artistica e personale; le estetiche da esso derivate sono ormai parte integrante del nostro background culturale e si avviano a divenire null'altro che "materia di base", fondamento inconscio di qualsiasi fare arte.

Il nerd sommerso di fili e periferiche nello stanzino di casa (non fraintendiamo: questo è ancora il benevolo ritratto di molti dei migliori interpreti della scena elettronica/digitale) condivide la scena con artisti e creativi che possono trasportare uno studio di produzione e post-produzione video semi-professionale in

una 24ore. L'alleggerimento di costi e doveri e l'aumento esponenziale delle possibilità tecniche mette definitivamente in secondo piano gli elementi di sacrificio e di elitarietà delle conoscenze che avevano reso così mistico e desiderabile l'utilizzo delle nuove tecnologie fino a pochi anni fa.

NOTE:

1. Cfr. J.Baudrillard: Il Complotto dell'Arte e Interviste sul Complotto dell'Arte, Tesserete (CH) ed.Pagine d'Arte, 1999; Enrico Baj, Paul Virilio: Discorso sull'orrore dell'Arte, Milano, ed.Eleuthera, 2002.
2. La distinzione MacLuhiana fra processi "caldi" e "freddi" si presta ancora egregiamente a semplificare e (per quanto possibile, in un panorama artistico come quello contemporaneo, che fa del meticcio tecnico e culturale uno dei suoi punti di forza) a schematizzare le differenze di approccio fisico e mentale al fare arte.
3. Cfr. Luigi Pagliarini, Alive Art, <http://www.artificialia.com/AliveArt/>.