

# Le estetiche del ciberspazio

Antonio Tursi

antonio.tursi@unimc.it

[Tratto da Antonio Tursi, *Internet e il Barocco. L'opera d'arte nell'epoca della sua digitalizzazione*, Roma, Cooper, 2004]

Pensare l'arte, pensare il senso. Il senso dei linguaggi espressivi innervati, direttamente o indirettamente, dai nuovi mezzi di comunicazione, dalle nuove tecnologie che si fanno arte o ne modificano il paesaggio di esistenza. Pensare l'abitare nel ciberspazio o l'esserne abitati, pensare lo spazio abitativo fondato-rifondato dalle opere d'arte. Dalle costruzioni frattaliche grazie ad algoritmi artificialmente vivi alle videoinstallazioni, dai corpi deformati alle *performances* dei corpi, dalle esperienze virtuali alle telepresenze, ma anche dalla poesia ai romanzi, dalla pittura al cinema, dalla musica al teatro: alla ricerca di un senso. Desiderio.

Cerchiamo di trarre un senso dalla molteplicità di segni, seguendo questa strategia espositiva: caduti dal surf, si scende negli abissi, rischiando di annegare, solo poi si può ritornare a galla, scalfendo la superficie dell'acqua. Riflettiamo sul rischio di annegare che l'arte corre, ma anche sulla possibilità, sull'opportunità che tale rischio rappresenta. In seguito, potremo osservare l'arte ritornare a galla, scalfendo le superfici abitative. Viaggio di andata e ritorno, movimento tra mondi diversi.

L'arte rischia di annegare o, di fatto, è già annegata negli abissi di un mare la cui acqua chiamiamo *informazione*. Quest'acqua determina, contemporaneamente per contrasto e per richiamo, una necessità d'immersione in profondità, chiamiamo questa profondità *realtà*. L'arte rischia di annegare o, di fatto, è già annegata nell'*informazione*, (dis)perdendosi nella *realtà*.

Diversi autori descrivono quest'esito, massmediologi ed estetologi osservano, con preoccupazione, «il carattere di passato dell'arte». Questo è l'esito a cui porta la modernità, questa morte è, per versi importanti, l'ennesima dai tempi di Georg W. Friedrich Hegel. La preoccupazione è infondata perché l'arte si ritrae, si sottrae, si residualizza, diviene ombra, *differenza* da sentire. Su questo elemento poggia la necessità di una visione-immersione, di una teoria che la riconosca, ne riconosca le funzionalità, le aperture che richiede e che consente. Ne riconosca la *consapevolezza* che offre e l'*integrazione* che permette. Su questo elemento poggia la necessità di partecipare alla sua festa.

*Informazione, realtà, differenza, consapevolezza, integrazione: arte.*

Il processo di commistione tra arte e informazione è descritto, tra gli altri, da Baudrillard e Virilio, per i quali però rappresenta il termine *ad quem*. Diversamente, Franco Berardi descrive questo stesso processo offrendoci, però, la possibilità di continuare nel verso da noi indicato. Perciò, seguiamo il suo argomentare, pur facendo anche dei riferimenti ai due pensatori francesi.

Berardi individua un processo di lungo periodo che giunge al termine: è il progetto moderno, massimamente espresso dal pensiero di Hegel. Il Sapere Assoluto, che avrebbe dovuto farsi nel divenire della Storia, trova oggi la sua incarnazione nella strutturazione attuale dell'infosfera. «La società informatizzata può essere intesa [...] come il Panlogismo realizzato. Il Sapere Assoluto si incarna nell'universo delle macchine intelligenti. La totalità non è la Storia, ma l'insieme virtuale delle interconnessioni previste e predeterminate dall'universo delle macchine intelligenti» (Berardi, 1994: 46). Panlogismo digitale, dunque.

Se l'insieme di questo progetto si inverte, una sua funzionalità, l'arte, lo fa a maggior ragione. Questo realizzarsi dell'arte nel suo superamento, è detto «estetizzazione del mondo», dove la funzione estetica penetra il mondo solo in quanto è stata penetrata dall'informazione, lo è diventata. «Il mondo in verità non è stato conquistato dall'arte, ma piuttosto dall'informazione che ha sussunto l'arte» (Berardi, 1994: 135). E l'informazione non è altro che «il sistema controllato di parole d'ordine, delle parole d'ordine in corso in una società» (Deleuze, 2002: 46).

A questo punto Berardi, richiamandosi direttamente a Baudrillard, parla di disparizione dell'arte, concludendo che: «L'arte, in effetti, è sempre più un modello per la realtà, un paradigma generativo formale: l'artificio domina la scena del Moderno in maniera prepotente. Il Moderno, in effetti, potrebbe essere definito come il processo di sostituzione del mondo reale da parte dell'artificio. [...] In questo senso parliamo di estetizzazione del mondo, e in questo senso si chiarisce il significato della estinzione dell'arte» (Berardi, 1994: 137). Estinzione che è una delle manifestazioni dell'integrazione tra l'estetico e l'economico.

Ma Baudrillard ferma qui la sua riflessione. «[L'opera d'arte] passa alla condizione di un segno che deve essere capace di circolare come ogni altro. [...] Il cambiamento potrebbe forse consistere nel fatto che mentre l'opera d'arte [tradizionalmente intesa] crea il suo proprio spazio, inventa se stessa, prende la sua ispirazione da se stessa, ha una realtà abbastanza unica, essa, oggi, diviene in sé un oggetto sullo schermo, trasmesso grazie allo schermo. [...] Ma lo schermo ha una dimensione abbastanza diversa: esso è superficiale, comunica solo immagini, non un particolare tempo-spazio» (Baudrillard, 1988: 9). Baudrillard continua definendo l'opera d'arte un ologramma e, infine, un bene di consumo. Le preoccupazioni che l'autore francese esprime, e che Berardi riprende, sono utili per il nostro discorso solo in quanto punto di partenza, il che significa che possono essere sorpassate, se non ribaltate. Mentre, in quanto punto di arrivo, manifestano solo una nostalgia per l'«aura» dell'opera. La bellezza del discorso di Baudrillard risiede nel fatto che egli stesso ammette tale nostalgia. [...]

Virilio, sempre a proposito dell'arte, esprime una coppia di definizioni assai rivelatrice. Egli distingue tra «arte attuale» e «arte virtuale», la prima che tenta di opporsi all'avvento della seconda. La seconda è quella che abbiamo sinora descritto, cioè l'arte pervasa dall'informazione, generata dai sistemi algoritmici dell'*Universal Telecommunicating System*, il cui avvento è ineluttabile, anzi con ogni probabilità già compiuto. Con «arte attuale», Virilio descrive quell'arte che noi abbiamo detto sprofondare negli abissi della realtà. Egli, in complesso, parla di arte terminale: arte che muore e arte che si innerva di morte.

Prima di descrivere questa *arte della realtà*, esplicitiamo il rapporto che essa intrattiene con l'informazione, un rapporto più complesso di come spesso lo si descrive. L'arte della realtà è opposizione, critica dell'informazione. Lacerazione dell'ordine. Ma non solo. Infatti, il disordine è definito in relazione all'ordine, la realtà è realtà

dell'informazione, è l'informazione fatta realtà. Perciò essa è anche la controfigura del dominio dell'*informazione*. La prova più evidente di ciò è fornita dal rincorrersi dei due elementi: l'informazione che acquista forza pervasiva se è informazione sulla realtà, se la mostra; l'arte della *realtà* che ha bisogno di essere reale, ciò di essere informazione, di comparire su uno schermo.

Ma l'arte si ritrae, come vedremo, e se non saremo capaci di tale visione, l'unica vittima del matrimonio informazione-realtà sarà la teoria, cioè la nostra capacità di fruire l'arte, di partecipare alla festa.

Abbiamo posto il rapporto informazione-realtà senza definire precisamente cosa intendiamo per *realtà*, e quindi per *arte della realtà*. Provvediamo a questa mancanza, cominciando con il dire che la prima non esiste senza la seconda.

Virilio afferma: «Alla fine di questo XX secolo, l'arte non parla più del passato, né raffigura il futuro, ma diventa lo strumento privilegiato del presente e della simultaneità. "Arte della presenza", di fronte all'industria della telepresenza, davanti all'avvento del LIVE, l'arte contemporanea ha cessato di rappresentare la figura del mondo per presentare la sua "realtà"» (Virilio, 1998: 117). L'autore francese individua due ambiti di massima evidenza di questa realtà e della sua rappresentazione, il cadavere e l'incidente, che tra l'altro possono essere messi in rapporto di effetto-causa.

«Arti dell'estremo così come ci sono sport dell'estremo, in cui è opportuno soprattutto soffrire -- *arte terminale* poiché ha bisogno, per realizzarsi, soltanto del faccia a faccia tra un corpo torturato e una cinepresa automatica. Le arti visive che secondo Schopenhauer consistevano nella sospensione del dolore di vivere diventano, nel XX secolo, una corsa verso il dolore e la morte, per individui che hanno preso l'abitudine sconsiderata di lasciare in eredità il loro cadavere al voyeurismo scientifico» (Virilio, 1998: 49).

Riguardo al secondo ambito, l'incidente richiama il molare, l'incidente atomico, e il molecolare, un incidente stradale per esempio: in ogni caso incidenza sulle molecole dei nostri corpi. «Raro per natura, l'incidente farebbe ormai parte del quotidiano. Inoltre [...] esso potrebbe trasformarsi in un oggetto di diletto visivo che si servirebbe a volontà e di cui il grande pubblico si mostrerebbe presto insaziabile. La distruzione totale del mondo non sarebbe più uno svago d'élite riservato agli ozi di alcuni tiranni simili a Nerone. Con il cinema, essa diventerebbe uno spettacolo di massa e, si potrebbe dire, *la vera arte popolare del XX secolo*. Un secolo in cui, come affermavano i surrealisti, "tutto ciò che si chiamava precedentemente ARTE sembra diventato paralitico"... E in effetti, *senza il movimento cosa sarebbe l'incidente?*» (Virilio, 1998: 86). Domanda da porre ai protagonisti di *Crash*. [...]

Rispetto a questo binomio informazione-realtà, l'arte si differenzia, mostra la sua differenza. Proviamo a descrivere questa *differenza* declinando la definizione di arte come forma dell'abitare, e in particolare dell'abitare in movimento. Abitare, ma dove? Nel nostro mondo, in un altro mondo, in un mondo "altro". Queste tre posizioni restituiscono le tre direzioni verso cui si dirige la comprensione dell'opera d'arte. La comprensione dell'arte come modalità dell'abitare nel nostro mondo, è la posizione che corrisponde al «realismo psicotico»: posizione che, in virtù di alcuni esiti dell'arte attualmente osservabili, potrebbe avere una certa legittimità. Ma della nostra definizione di arte viene, qui, a mancare la possibilità di movimento: se in ogni momento siamo immersi nella quotidianità di questo mondo, da dove e/o verso dove andare? Non c'è nessun andare, nessun movimento, nessun essere gettati per progettare.

Abitare in un altro mondo aperto dall'arte, posizione delle estetiche della trascendenza. Un mondo di luce abbagliante, di altri luoghi, di altri tempi. Auree di fronte alle quali inginocchiarsi, ringraziando per la grazia ricevuta. Possibilità di creazione minima, possibilità di movimento massima. Ma una sola direzione percorribile, andata senza ritorno. Questo luogo è così lontano che, difficile da

raggiungere, rende impossibile il ritorno. Forse questa comprensione dell'arte non è del tutto auspicabile, Benjamin lo ha dimostrato.

Terzo luogo in cui abitare: il mondo "altro". "Altro" significa partire dal quotidiano per ritornarvi. Movimento che ci è permesso e richiesto da un'opera d'arte innestata sulle estensioni dei nostri corpi, sulla società e capace di innervare tali corpi, tale società. Opera d'arte fondata su e che rifonda la quotidianità, ricchezza aggiunta perché creata. C'è uno scarto tra questo altrove e il nostro mondo, lo abbiamo determinato noi per poterlo percorrere. L'arte è questo "tra", questo intermezzo, questo residuo, questa *differenza* (è l'heideggeriana «risistemazione generale del mondo», come discussa in Vattimo, 1967: 157-159). Solo in questo frammezzo è possibile mostrare un cadavere, una liminarità che non disgusta ma arricchisce. Niente abiezioni gratuite e niente auree strapagate. Rispetto a questo mondo l'informazione è essenziale, perché non potendo pervaderlo, ne viene pervasa. L'arte si ritrae all'invasione degli algoritmi autogenerativi, ma può invaderli, creandoli come propria funzionalità, fornendo un senso. «Vi è un'affinità fondamentale tra l'opera d'arte e l'atto di resistenza» (Deleuze, 2002: 46) all'informazione in quanto sistema controllato di parole d'ordine.

Dichiarati i nostri termini, è più facile riconoscere gli altrui: evento, differenza, enigma, singolarità, ombra, *ágalma*, cripta, residuo, resto, sorpresa.

Berardi riconosce l'opportunità che l'informatizzazione rappresenta per l'arte: «L'integrazione dell'estetica e dell'informazione, cioè l'automazione della produzione di segni da parte di matrici informatiche automatizzate, determina una crisi della percezione del senso, ma al tempo stesso crea le condizioni per una produzione di senso ad un altro livello, in una dimensione più complessa e più alta» (Berardi, 1994: 31). Precisiamo: riteniamo l'arte capace di questa produzione in ogni epoca, ma riteniamo, altresì, che ciò sia esperibile con maggiore immediatezza grazie alla cibernetica.

Produzione di senso, apertura di un mondo. Così i termini di Berardi, soprattutto quando cita Lévy, ci paiono assai vicini ai nostri:

«La potenza di aprire un mondo è la proprietà della bellezza. [...] L'opera d'arte è genesi in potenza, in attesa di un ascolto o di uno sguardo, la genesi di un mondo che essa rivela in un colpo di fulmine o che sovrasta di echi ripetuti» (Berardi, 1994: 61).

Un mondo non in contrasto, bensì in sintonia con la realtà del quotidiano proliferare di segni.

Dobbiamo pensare la bellezza come sintonia tra mondo interiore e mondo proiettivo, e dunque come premessa ad una restituzione della sensibilità erotica nell'universo della simulazione estetico-informatica. [...] La bellezza è la chiave dell'enigma. Non perché la bellezza possa spiegare l'enigma (l'enigma è per definizione inspiegabile). Ma perché offre la possibilità di sentirci a casa nostra nell'inspiegabile (Berardi, 1994: 61-62).

Da parte sua, Perniola propone alcune definizioni precipue del concetto di arte intesa come *differenza*: esse sono, comunque, riconducibili l'una all'altra in quanto tutte attinenti l'irriducibilità dell'arte. Egli parla, tra l'altro, di splendore, di magnificenza, di *ágalma*, di resto, di cripta, di ombra. Non potendo esaminarle tutte, essendo antieconomico per il nostro lavoro, ci soffermiamo solo su una di esse, *resto*, perché mette bene in evidenza come la nostra posizione non possa essere ricondotta al rapporto arte-realtà, ma neanche accusata di nostalgia dell'aura.

Il *resto* può essere inteso in un senso [...] che è connesso alla parola latina *restus* (da *sto*) e che rimanda all'idea di stabilità, di fermezza, di resistenza. Sotto questo aspetto il resto dell'arte sarebbe ciò che nell'esperienza artistica si oppone e resiste all'omogeneizzazione, al conformismo, ai processi di produzione di consenso massificato,

in atto nella società contemporanea, e più in generale alle tendenze a ridurre la grandezza e la dignità dell'arte. Tale orientamento tuttavia non si muove affatto verso la riabilitazione dell'opera intesa come *monumento*. È implicita nella nozione di *resto* una presa di posizione antimonumentale e anticlassicistica. Se l'arte è resto, vuol dire che l'idea dell'opera come alcunché di armonico e conciliato deve essere lasciata da parte perché l'arte è attraversata da tensioni interne, da conflitti, da fratture. Se l'arte è resto, vuol dire che l'intero non tiene, non regge, si rompe in elementi dissimmetrici e profondamente discordanti tra loro. La polemica contro il riduzionismo comunicativo non implica perciò nessun ritorno indietro verso l'arte delle opere d'arte, né verso una concezione metafisica dell'arte e della filosofia (Perniola, 2000: 95-96).

[...] Quale è la funzione disinteressata di questo resto? Il resto ha una sua funzione, ma in quanto resto non può essere finalizzato, dall'origine, ad una determinata funzione. Assolve una funzione necessariamente, in quanto è prodotto sociale, ma nei modi e nei tempi che esso determina. La funzione -- lo abbiamo già detto -- è quella di aprire spazi abitativi che permettono/richiedono movimento. Ma questa funzione, rapportata all'assetto tecnologico di una società, può essere declinata. Bisogna declinarla per rispondere alla domanda circa il rapporto arte-tecnologia. Questa declinazione non è una profezia: da una parte, si basa sull'osservazione dell'attuale rapporto esistente e del rapporto venutosi a stabilire in passato tra arte e tecnologie; dall'altra parte, gli elementi di previsione, necessari a cartografare le contrade a venire, sono elementi di pro-getto. Intendiamo, cioè, ipotizzare uno scenario possibile e, in quanto questa ipotesi è frutto di una scelta eticamente fondata, crediamo si debba operare per la sua realizzazione.

La declinazione della funzione dell'arte segue, all'incirca, la duplice funzione di anticipazione e mediazione delineata da McLuhan. L'arte come *consapevolezza* del tempo nel quale viviamo e come *integrazione* con questo tempo. E il nostro è il tempo pervaso dalla tecnologia informatica.

Per descrivere come l'arte ci renda consapevoli del nostro ambiente, ricorriamo ad una metafora elaborata a questo proposito da de Kerckhove: l'arte vulcanica. «In tempi di disordine e di sommovimento sociale, l'arte ha come oggetto i valori. [Essa è] un accesso, una spia del ribollire della coscienza collettiva, del magma della realtà in formazione» (de Kerckhove, 1995: 181).

La coscienza collettiva ribolle, la realtà è magmatica perché lo scenario mediale è in mutazione, in accelerata mutazione. «La realtà è una forma di consenso che non è solo sostenuta dalla buona volontà e dal linguaggio delle comunità che la condividono, ma è anche inquadrata e mantenuta in vita dal principale medium di comunicazione usato da quella cultura. L'arte erompe quando una nuova tecnologia sfida lo status quo» (de Kerckhove, 1995: 182), quando la crosta della realtà è divenuta troppo fragile.

La metafora può essere enunciata in due versioni, una versione romantica e idealizzata, e una versione confacente ovvero opposta al baccano dei mass media e della cultura popolare. La prima versione prevede «scintille e lapilli», per la seconda «non vi è alcuna rovinosa eruzione: nel sistema nervoso mondiale l'arte lavora a produrre i migliori effetti in piccole dosi» (de Kerckhove, 1996: [w]), in maniera omeopatica.

In ogni caso, oggi l'arte nasce dalla tecnologia: è la contro-forza che riequilibra gli effetti destabilizzanti delle nuove tecnologie nella cultura. L'arte è il lato metaforico della tecnologia, che così viene usata, ma anche criticata (*Ibidem*).

La consapevolezza del mondo come proprio corpo può, oggi più che mai, essere fornita dall'arte, perché «l'arte tecnologica, sta entrando nella seconda fase del processo vulcanico; dopo essere fuoriuscita dalla bocca sta raffreddandosi abbastanza velocemente da poter essere avvicinata dalla gente» (*Ibidem*). In definitiva, la funzione dell'arte, di cui stiamo parlando, consiste nel fatto che «l'artista costruisce modelli

psichici» (de Kerckhove, 1990: 49), unici in grado di permettere di integrare in noi le nostre invenzioni. [...]

La consapevolezza è quella del mondo “altro”, della «impensabile complessità» del ciberspazio, la quale, pur impensabile, è incommensurabile rispetto al mare di informazione -- di conoscenza incarnata e perciò effettiva, cioè relativa -- di cui è portatore il nostro corpo, di cui anzi quella complessità non è che una esteriorizzazione. Solo questa consapevolezza permette l'integrazione tra quel mondo “altro” e il nostro mondo. Integrazione che significa possibilità di abitare nel/essere abitati dal ciberspazio, di muoversi verso il/dal/nel ciberspazio, di renderlo socialmente rilevante perché socialmente fondato. L'arte e il mondo “altro”, dunque. «Sentirci a casa nostra nell'inspiegabile».

L'integrazione, a sua volta, comporta ovvero deve essere espressa attraverso un rinnovamento della pratica artistica. L'opera d'arte segna il vertice dell'integrazione del fruitore nelle modalità di produzione del senso. Proprio l'arte, l'ambito da sempre più esclusivo perché la creatività non è una dote di tutti ovvero non è stata definita una dote di tutti dalle istituzioni a ciò preposte dalla modernità. Ora «grazie alla cibernetica siamo nella condizione di sperimentare non più come spettatori ma come attori anche la sfera una volta assegnata alle arti e ai suoi processi di socializzazione e divulgazione» (Abruzzese, 1996: [w]).

L'opera d'arte diviene «dispositivo». Prima di proporre la definizione di Lévy, è bene precisare che sarebbe preferibile usare l'espressione “dispositivo di integrazione”, che mette in rilievo la funzione sociale ed esclude la possibilità di equivocarsi nel senso della riduzione dell'arte a dispositivo inteso come insieme di algoritmi autogenerativi. Equivoco del resto respinto dallo stesso Lévy nel passo sopra riportato.

Al posto di diffondere un messaggio verso ricettori esterni al processo di creazione, invitati a dare senso all'opera solo in un secondo momento, l'artista tenta qui di costruire un ambiente, un dispositivo di comunicazione e produzione, un evento collettivo che *coinvolga* i destinatari, che trasformi gli ermenauti in attori, che metta l'interpretazione in circuito con l'azione collettiva. [...] Ora, l'arte dell'implicazione non costituisce più nessuna opera, nemmeno aperta o indefinita: fa emergere processi, vuole aprire uno sbocco a vite autonome, immette nella crescita e nell'abitazione di un mondo. Ci inserisce in un ciclo creativo, in un ambiente vivente di cui siamo sempre già coautori. *Work in progress*? Sposta l'accento dal *work* al *progress*. Si ricondurranno le sue manifestazioni a momenti, luoghi, dinamiche collettive, non più a persone. È un'arte senza firma (Lévy, 1996: 130).

Quel *progress* potrebbe ingenerare un'obiezione: se il dispositivo cambia sempre, si metamorfizza in continuazione, come riconoscerlo in quanto arte? Indirettamente, abbiamo già risposto a questa obiezione. Qui, a concludere, bastino poche altre parole. Il resto è Apertura e, nel momento in cui viene aperto un mondo da qualcosa di non meglio definito, noi possiamo di questo qualcosa dichiarare: “è arte”. Ora se la nostra dichiarazione è possibile solo in presenza dell'Apertura, non possiamo poi imporla come chiusura. Ciò che apre deve essere e rimanere aperto. Ciò vale con evidenza per i dispositivi resi possibili dalla telematica, ma è sempre valso per qualsiasi opera d'arte.

## Riferimenti bibliografici

Abruzzese, Alberto, “È un'occasione per tutti diventare attori, e artisti”, *Telèma*, 6, autunno 1996, [w].

Baudrillard, Jean, “The Work of Art in the Electronic Age”, *Block*, 14, autunno 1988.

Berardi, Franco, *Mutazione e cyberpunk*, Genova, Costa&Nolan, 1994.

de Kerckhove, Derrick, “L'estetica dei media e la sensibilità spaziale”, *Mass Media*, 4, settembre-ottobre 1990.

de Kerckhove, Derrick, *La pelle della cultura*, Genova, Costa&Nolan, 1995.

de Kerckhove, Derrick, “Il virtuale ha un'estetica che lo rende ancora più umano”, *Telèma*, 6, autunno 1996, [w].

Deleuze, Gilles, “Che cos'è l'atto di creazione?”, *aut aut*, 309, maggio-giugno 2002.

Lévy, Pierre, *L'intelligenza collettiva*, Milano, Feltrinelli, 1996.

Perniola, Mario, *L'arte e la sua ombra*, Torino, Einaudi, 2000.

Vattimo, Gianni, *Poesia e ontologia*, Milano, Mursia, 1967.

Virilio, Paul, *La bomba informatica*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 1998.