

The participatory nature of art in Second Life- L'arte partecipata di Second Life

Descrizione

1. Introduzione

Con l'avvento dei social network e dei mondi virtuali si sta facendo strada un nuovo approccio alla creatività e all'arte, che progressivamente sta mettendo in discussione alcune presunte certezze in campo estetico.

Si comincia a insinuare il dubbio che la cultura artistica non debba essere esclusivamente appannaggio di un'élite e si iniziano a legittimare le sperimentazioni di chi elabora nuovi modelli, generati dal basso. E' il momento della cultura convergente teorizzata da Henry Jenkins e della cosiddetta "grassroot culture", la cultura slegata dai canoni tradizionali che cerca autonomamente una propria strada, non di rado basandosi su prove da autodidatti, sfociando nei territori dell'outsider art. La cosa non stupisce più di tanto, soprattutto se si considera la cronologia artistica e culturale degli ultimi anni, che ha portato prima a una rivalutazione dei film di serie B, poi a un recupero del trash cinematografico, rivisitato anche da maestri come Quentin Tarantino, poi all'affermazione di culture artistiche marginali, come quella dei writers, i "graffitari", e infine al grande interesse per un fenomeno trasversale quale il Surrealismo Pop.

Semplificando, si può dire che in questi movimenti artistici e culturali ci sia una costante: questi fermenti partono dal basso, come fenomeni cult di nicchia, apprezzati da un pubblico ristretto di intenditori, e poi vengono assorbiti, metabolizzati e rivisitati da artisti affermati, che vi ispirano creando nuove opere, con un lessico originale, contribuendo contestualmente alla piena rivalutazione delle forme espressive generate dal basso, quelle che in sordina hanno dato l'avvio a tutta l'operazione.

Uno dei casi più recenti ha riguardato i videogames, oggetto di rivisitazioni artistiche da parte di numerosi esponenti delle avanguardie contemporanee. Molti sono gli esempi di "mod", di modifiche di videogames, trasformati in prodotti artistici e quindi ammessi nel novero della cultura di serie A (Bittanti, Quaranta, 2006). Nel caso dell'arte sviluppata a partire da un videogame, comunque, ci si allontana un po' dai territori della rivisitazione delle culture di nicchia: infatti il videogioco -da poco

sdoganato come forma espressiva con tutti i crismi- è già di per se un prodotto artistico, elaborato da uno staff di programmatori e di graphic designer che spesso conoscono perfettamente anche la grande arte e non di rado, proprio per dimostrarlo, disseminano alcuni indizi colti nei loro lavori.

Parlando della rivisitazione artistica dei videogames ci troviamo quindi di fronte a una rimediazione di alto livello di un prodotto che ha già alcuni (o molti, a seconda dei casi) punti in comune con l'opera che ne sarà derivata. Altri esempi, come i graffiti dei writers o i film di serie B degli anni '60, non necessariamente portano in se questi indizi, e se lo fanno, lo fanno inconsciamente. Si ritrovano dei punti di contatto che non sono derivati da un processo lineare, ma che tuttavia sussistono, innegabilmente, un po' come in certi film di Roger Corman ispirati a Poe, che avevano sottili affinità elettive con certe opere di Luchino Visconti.

Oggi, finalmente, ci troviamo di fronte a un altro di questi curiosi fenomeni che danno vita a originali forme di rimediazione artistica e culturale. Si tratta dell'arte sviluppata all'interno di Second Life, il mondo virtuale balzato agli onori delle cronache del 2007 e diventato un vero e proprio fenomeno mediatico e culturale.

2. La partecipazione artistica su Second Life

L'anno scorso si è parlato moltissimo di Second Life, soprattutto esasperandone gli aspetti più pittoreschi, come il sesso virtuale consumato nei club di lap dance, e registrando quotidianamente gli ingressi delle aziende che non rinunciavano ad avere una presenza anche nell'universo sintetico dei Linden Lab, la società di san Francisco che ha sviluppato questo universo sintetico.

Oggi Second Life conta più di 14 milioni di residenti e sta vivendo un momento di passaggio. Da qualche tempo i veri protagonisti di questo mondo virtuale sono le persone che intendono Second Life come un ambito puramente professionale, non tanto come un gigantesco campo giochi ma come una palestra per l'immaginazione, dove mettere seriamente a frutto la propria creatività, utilizzando al meglio questo strumento.

Oggi chi punta su Second Life tende a seguire alcune direttrici ben precise: l'e-learning, ovvero la didattica online, il marketing virtuale, con eventi studiati ad hoc, discostandosi dai modelli utilizzati nella realtà, e l'arte. Quest'ultimo punto è particolarmente interessante e al tempo stesso controverso, dato che offre prospettive notevoli ma deve ancora essere definito in modo appropriato.

Innanzitutto, quale arte? In Second Life ci sono diversi modi di proporsi come artisti. C'è chi utilizza Second Life come una vetrina planetaria e presenta in una galleria del

mondo virtuale opere realizzate nella realtà: in tal caso il mondo virtuale diventa un'estensione del mondo reale, e si sceglie di esporre anche lì come se si decidesse di esporre in una galleria d'arte di un qualsiasi Paese lontano del mondo vero. Altri invece scelgono gli strumenti offerti da Second Life per riproporre con un altro linguaggio opere nate nella realtà: per esempio, gli 01.Org, che sono tra i principali esponenti della Net.Art, in Second Life hanno messo in scena delle performance di Vito Acconci e Marina Abramovic, facendole interpretare ai propri avatar. Non sono i soli a portare avanti una ricerca con riferimenti colti: è il caso di Gazira Babeli, un'artista nata in Second Life, la cui vera identità è un segreto, che ha intrapreso una ricerca personalissima e riscuote i consensi della critica con le sue inusuali performance che implicano un raffinato lavoro sui codici, coniugando arte e programmazione.

E poi ci sono gli artisti di nuova generazione, quelli che hanno scoperto di avere un certo talento proprio frequentando Second Life, persone che magari fino all'altro ieri non avevano neanche preso in mano una matita e poi, grazie a questo nuovo strumento, hanno iniziato a creare, realizzando soprattutto fotografie "in world", ovvero all'interno di questo mondo sintetico.

Queste, grosso modo, sono le principali tipologie di artisti che si possono incontrare in Second Life. In realtà, poi, il campo di indagine è più complesso e ci sono alcune varianti: per esempio Jeffrey Lipsky, artista americano che in Second Life si chiama Filthy Fluno, che dipinge nella vita vera traendo ispirazione dalle emozioni suscitate da eventi accaduti in SL, oppure Giuseppe Stampone, che riesce a far dialogare efficacemente mondo reale e mondo virtuale con installazioni pensate come ponti tra le due realtà.

3. I vari tipi di arte su Second Life

A questo punto possiamo definire anche i vari tipi di arte presenti in Second Life: come abbiamo accennato, le fotografie rappresentano la forma espressiva più in voga. Questo per vari motivi: innanzitutto gli artisti/fotografi che lavorano in Second Life fanno quotidianamente un grosso lavoro di documentazione di monitoraggio di un mondo in perenne mutazione; le fotografie realizzate in Second Life, oltre ad avere spesso un certo valore estetico, hanno anche un carattere di informazione. Al pari dei commenti sui blog e degli articoli sui vari aspetti di Second Life, le fotografie tracciano compiutamente la cronaca di quel mondo, conservandone la memoria. Nondimeno, queste fotografie, ma soprattutto i ritratti, rappresentano un'originale modo per socializzare e sono uno strumento in più per dar vita alla cultura partecipativa tipica del web 2.0. Infatti, la creazione di una fotografia scattata in world è solo la prima fase

in ordine di tempo della piena realizzazione dell'opera d'arte o, in ogni caso, della fruizione del prodotto della creatività di un residente di Second Life.

Generalmente infatti le foto realizzate in Second Life vengono caricate nelle pagine personali di Flickr (un sito che consente di condividere fotografie personali, creando gruppi e communities), dove verranno commentate dagli altri residenti, che lasceranno dei post. L'obiettivo di ogni autore è ricevere il maggior numero possibile di commenti sulle proprie opere: in tal modo potrà aumentare i propri contatti, avere più amici e guadagnarsi una certa notorietà anche grazie alla propria arte, che spesso passa in secondo piano rispetto alla voglia di estendere il proprio network sociale.

A tal fine, per suscitare reazioni e ottenere commenti, gli artisti cercano già nella fase della creazione dell'opera, quando scattano una fotografia, di arricchirla con dettagli che incuriosiscano, con elementi che facciano parlare, che provochino una discussione. Così si elabora tutta una tecnica complessa basata sullo studio del particolare, finalizzata alla produzione di post, che diventano essi stessi parte integrante dell'opera. Questa è una delle forme più interessanti di arte partecipativa sviluppata all'interno di Second Life. Ma esistono anche altre forme d'arte, che meritano sicuramente attenzione.

Viaggiando nelle diverse sim di Second Life talvolta ci si imbatte in curiose installazioni artistiche, che rappresentano un importante esempio di immersività. Si tratta perlopiù di ambienti di matrice surreale da visitare grazie alla propria controparte virtuale, partecipando per interposta persona ad esperienze fortemente coinvolgenti, volando al di sopra di carte geografiche fuori misura, interagendo con architetture che cambiano la loro apparenza al contatto dell'avatar, o visitando bizzarri paesaggi psichedelici.

Recentemente sono diventate assai più interessanti anche le architetture di Second Life: fino all'anno scorso prevalevano le repliche delle architetture del mondo vero e anche gli interni tendevano a rielaborare un linguaggio desueto, con arredi pleonastici in un modo diverso da quello reale. Basti pensare che proliferavano le scale, elementi architettonici decisamente fuori luogo, eminentemente decorativi, in un mondo dove si può volare. Oggi invece l'architettura di Second Life è sempre più protesa verso l'avanguardia e la sperimentazione e non si contano gli edifici dalla personalità ardita e visionaria.

Un'ulteriore forma espressiva maturata all'interno degli universi sintetici è l'"avatar art", che considera gli alter ego di pixel come una vera e propria forma d'arte, fin dal momento della loro creazione. In effetti, i residenti più assidui di Second Life curano molto l'aspetto del proprio avatar, cambiandogli la skin, migliorando i tratti somatici,

arricchendo l'abbigliamento, cercando soprattutto di renderlo unico, in modo da farlo diventare una celebrità, cercando di emulare personaggi del calibro di Anshe Chung, la milionaria cinese che si è conquistata la copertina del Business Week.

Non bisogna dimenticare poi i film girati in Second Life, creati in un mondo che può essere considerato come un enorme set cinematografico. Su Youtube si possono vedere cortometraggi e documentari e alcuni registi già affermati nella vita vera si stanno cimentando con questo nuovo medium, come Berardo Carboni, che sta girando in Second Life un film che poi sarà realizzato anche nella realtà.

A tutti questi fermenti ha fatto seguito anche un certo interesse da parte degli operatori del mondo vero. In Second Life ci sono più di 500 gallerie d'arte e molti dei lavori presentati nel mondo virtuale hanno incuriosito i mercanti che stanno dall'altra parte del monitor, tantoché si cominciano a vedere mostre dedicate a artisti che lavorano anche negli universi sintetici.

Nella primavera 2007 gli 01.Org hanno esposto nella galleria di Fabio Paris, a Brescia, una serie di ritratti di avatar realizzati in Second Life, stampati in grande formato e venduti anche a 7000 euro. Successivamente Paris ha dedicato una mostra a Gazira Babeli, un'altra artista che vanta quotazioni importanti.

Fa parte della schiera dei pionieri di questa nuova forma di Net.Art anche Marco Cadioli, alias Marco Manray, di professione net reporter, che documenta le trasformazioni dei mondi virtuali e che ha esposto recentemente le sue opere, quotate sui 2000 euro, alla galleria Overfoto di Napoli.

Non solo. Dopo questa prima ondata di artisti forti di solidi progetti concettuali, si stanno facendo avanti anche autori cresciuti in Second Life, personaggi che spesso sono autodidatti e che hanno cominciato per divertimento, prima di scoprire che questa potrebbe diventare anche una professione.

4. L'avanzata della nuova cultura del web 2.0

Da qualche tempo infatti in Second Life è scattata una vera e propria febbre dell'arte: sull'onda dell'entusiasmo per questo nuovo fenomeno, molti si cimentano con questa forma espressiva, anche se poi solo i più dotati e i più motivati riusciranno ad arrivare al traguardo. Mai come adesso si sente un grande interesse per l'arte sviluppata in Second Life e per questo motivo appare utile cercare di monitorare tale movimento. A questo proposito ho pensato a una mostra sull'arte sviluppata in Second Life .

Lo scopo della mostra è portare nel "mondo reale" molte opere che per il momento si possono fruire soltanto nel mondo virtuale, presentando alcuni degli esempi più significativi dell'arte in Second Life. La mostra non ha la pretesa di esaurire tutto il

discorso sull'arte in Second Life, che è un argomento estremamente complesso: vuole essere piuttosto una panoramica che faccia affiorare almeno la punta dell'iceberg di questo fenomeno nuovo e articolato. Un fenomeno che attende una serie di risposte e di chiavi di lettura, indispensabili per analizzarlo correttamente, studiando innanzitutto i nuovi stili che stanno affiorando e che sono ancora in attesa di essere legittimati dalla critica e dal mercato dell'arte. Stili come l'Impressionismo digitale, il Postkitsch, il New Pop, l'Avatar Art, l'Iperformalismo, l'Ultranaif, non hanno ancora dei riferimenti sicuri.

Protagonisti della mostra di Firenze saranno un centinaio di artisti attivi in Second Life, le cui opere saranno presentate in una serie di video a tema presentati su grandi schermi. A queste opere si affiancheranno poi film girati in Second Life, modelli di abiti per avatar, esempi di architetture virtuali e di installazioni artistiche, e completeranno l'esposizione lavori presenti fisicamente negli spazi del museo, opere nate in Second Life e poi trasigrate nel mondo reale, a dimostrare quanto sia labile il confine tra reale e virtuale.

Un'impressione confermata dall'allestimento della mostra, curato dall'architetto Fabio Fornasari, che creerà un dialogo tra gli ambienti del museo, ricchi di reperti antropologici conservati nelle teche ottocentesche, e le memorie del nuovo mondo presentate per l'occasione.

Opere che testimoniano l'avanzata della nuova cultura del web 2.0, una cultura ricchissima di stimoli e di fermenti, che ha molto da dire, una cultura generata dal basso che però ha già trovato la strada per gli avamposti della cultura alta.

Bibliografia

Anderson, K., (a cura di), Pop Surrealism. The Rise of Underground Art, San Francisco, Ignition Publishing, 2004

Bittanti, M., Quaranta D., (a cura di) Gamescenes. Art in the age of Videogames, Johan & Levi Editore, Milano, 2006

Calabrese, O., Caos e bellezza. Immagini del neobarocco, Domus Academy Edizioni, Milano, 1991

Gans, H. J., Popular Culture & High Culture. An Analysis and Evaluation of Taste, Basic Books, New York, 1999

Gerosa, M., Mondi virtuali, Castelveccchi, Roma, 2006

Gerosa, M., Second Life, Meltemi, Roma, 2007

Gerosa, M., Rinascimento virtuale, Meltemi, Roma, 2008

Grant, J., Vysniauskas, A., Renderosity. Digital art for the 21st century, AAPPL, Londra, 2004

Jenkins H., Cultura convergente, Apogeo, Milano, 2007

Ndalianis, A., Neo.baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment, The MIT Press, Cambridge-Londra, 2005

Turkle S., La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet, Apogeo, Milano, 2005

Sitografia

<http://secondlife.com/>

<http://www.flickr.com/>

<http://www.deviantart.com/>

<http://www.koinup.com/>

Campi meta