



Paolo Berti

## Net Art: modelli per spazi espositivi



### Abstract

La Net art, nata poco prima della metà dei Novanta nei territori di confine dell'attivismo, tra BBS e mailing list, ha vissuto nel corso degli anni un progressivo avvicinamento alle istituzioni tradizionali, nell'esigenza di darsi una rubricazione più solida e presentarsi come parte di una comunità. Mentre la scoperta di Internet da parte degli artisti procede fin da subito attraverso festival e occasioni di socializzazione online ed offline, la dimensione museografica prende avvio successivamente, in uno stadio evolutivo in cui il movimento si sta confrontando con le modalità espositive e mercantili dell'arte contemporanea. Attorno a un dibattito aperto su come esporre efficacemente oggetti non pensati per avere un ruolo nella plasticità del reale, si ricostruiranno i passi dell'incontro tra la Net art e le realtà museali istituzionali, sullo sfondo di un rapporto mai completamente risolto col mondo dell'arte contemporanea.

Net Art, born just before the mid-Nineties in the outermost territories of activism, amidst BBS and mailing lists, has been experiencing over the years a progressive approach to traditional institutions, aimed to provide a more solid presence and introduce itself as part of a community. While the discovery of the Internet by artists appears soon within festivals and social opportunities (both online and offline), the display aspect starts later, facing the various exhibiting processes and commercial strategies of contemporary art. Throughout the open debate about how to effectively exhibit artworks that challenge the plasticity of reality, we will be able to identify the link between Net Art and museum institutions, in the context of a never completely resolved relationship with contemporary art.



Dalla metà degli anni Novanta, Internet e il World Wide Web hanno polarizzato la produzione e la distribuzione di media audio-visivi digitalizzati, ponendo le sorti artistiche del nuovo *mediascape* in una complicata relazione con musei e gallerie, che si sono trovati a competere con l'ubiquità e l'autodeterminazione dei sistemi. L'accessibilità privata della Net Art si è fin da subito posta in contraddizione rispetto ai luoghi deputati alla conservazione, sia da un punto di vista della fattualità espositiva, sia da quello per così dire "politico", legato a forme di attivismo anti-istituzionale.

Rispetto all'esposizione online, generalmente avviata inglobando il codice dell'opera nel dominio di chi la ospita, e che fin da subito sembra dimostrare una certa linearità e aderenza a questo mondo, ben più complessa è la presentazione di Net e

Browser Art nei locali del museo o della galleria, dove l'impellenza di una connessione tra gli ambienti virtuali e fisici pone numerosi interrogativi. Come ricorda Christiane Paul:

The presentation of Internet art in the museum or gallery space is one of the most problematic scenarios. Net Art has been created to be seen by anyone (who has access to the network), anywhere, anytime, and does not necessarily need a museum. Although net art exists in a (virtual) public space, it seems to be one that is difficult to "connect" to the public specie of a gallery. The multiple approaches to showing this art form all have advantages and disadvantages. Some works of net art lend themselves to presentation in an installation and/or physical interface because they address notion of space. Other works well as a projection-works, especially, that have not been created for a browser window and beg to get out of it. Still others need to maintain their inherent "netness" and require one-on-one interaction by way of a computer with monitor (Paul 2008, p. 57).

L'evento che segna un prima e un dopo rispetto alle pratiche di esposizione fisica della Net Art in ambienti istituzionali è la decima edizione di *documenta*, dove la pratica domestica del *net surfing* si impone al grande pubblico. Inaugurata nel giugno del 1997 a Kassel, *documenta X* prevede una sezione dedicata alla Net Art, curata da Simon Lamunière, che delinea un primo modello museografico: al di là di un ambiente asettico sui toni del bianco e del blu a riprodurre un'estetica "da ufficio" – dove saranno presentate le opere di autori come Heath Bunting, Jodi e Marko Peljhan –, è l'oggetto-computer e il "travaso" delle opere da online a offline a suscitare le critiche più importanti. Infatti, nonostante lo sbandieramento del termine Internet proposto a più riprese, i personal computer non saranno connessi alla Rete e le opere riversate sul disco fisso. Questa separazione tra due piani di fruizione, tra la natura online delle opere e quella offline della contemplazione museale, decreta sostanzialmente – assieme all'inadeguatezza dei locali scelti e alla non chiara selezione degli artisti – il fallimento della sezione Internet Art, affossata da numerose polemiche. Ad ogni modo, nonostante la bocciatura, si comincerà a porsi concretamente il problema dell'esposizione della Net Art, portando in superficie il dibattito che proprio in quegli anni stava nascendo: si veda principalmente la puntualità con cui, nella stessa stagione, Steve Dietz (1998, 2001) inizierà ad analizzare il rapporto tra le attività curatoriali e Internet, augurandosi un "modello-filtro" che funzioni non solo come *display* ma anche come piattaforma attiva di integrazione, sottolineando l'obbligatorietà di uno scivolamento dall'oggetto al processo. Di poco dopo è la fondazione del *Curatorial Resource for Upstart Media Bliss*, da un'idea di Beryl

Graham e Sarah Cook, centro di ricerca per tutto ciò che riguarda la pratica curatoriale dei nuovi media, molto attivo attraverso discussioni online e nell'organizzazione di eventi e conferenze sul tema.

Il nuovo millennio ci propone una situazione già mutata, in cui le strategie dell'esporre si fanno più consapevoli. Dal 2001, anno in cui si moltiplicano le occasioni espositive, incontrando anche i favori di importanti sponsor, varrà la pena citare *Data Dynamics* curata da Christiane Paul per il Whitney Museum, che segue un percorso già iniziato con la Whitney Biennial del 2000. In *Data Dynamics* si indagano modelli visuali e testuali all'interno del flusso mutevole di dati e informazioni, esponendo le opere sia come installazioni museali sia come "mostra temporanea online" sul sito dell'istituzione. A dispetto dell'esiguo numero di lavori in mostra, alcuni commissionati, alcuni preesistenti, il progetto è ambizioso. Domenico Quaranta lo descrive come il tentativo di

restituire finalmente all'arte in Rete una presenza nello spazio fisico, anche banalmente in termini di "spazio occupato". Superando sia la strategia del grande schermo e della proiezione adottata nella precedente Biennale del Whitney, sia la scelta di riunire tutti i lavori in un'unica installazione progettata dal curatore, Christiane Paul negozia con gli artisti una presentazione installativa dei cinque lavori (Quaranta 2010, p. 111).

Effettivamente la mostra risponde bene a quell'esigenza di collegare, anche da un punto di vista mentale o addirittura psicologico, la continua mutevolezza dei dati come esperienza pubblica con l'interazione contemplativa in galleria, superando gli impacci di *documenta* e delle più elementari disposizioni composte da monitor e computer. L'allestimento punta a ricostruire quello spazio oscuro che è l'influenza reciproca tra la sofisticazione *hi-tech* degli oggetti e le possibilità cognitive della Rete. Si veda ad esempio l'opera *Netomat*<sup>TM</sup> di Maciej Wisniewski che attraverso la proiezione a parete del "meta-browser" ricostruisce una sorta di subconscio della Rete, in opposizione alla preconfigurata staticità delle pagine web. Appena lo spettatore inizia a digitare qualcosa su uno dei computer, il sistema, recuperando il testo, risponde attraverso un flusso di suoni e immagini che scorrono simultaneamente sullo schermo senza nessuna attenzione all'architettura dell'interfaccia, tentando in qualche modo una reinterpretazione algoritmica del dato inserito dall'utente come flusso di coscienza. *Camouflage Town* di Adrienne Wortzel unisce invece le due aree, virtuale e fisica, facendo leva sull'identità "onnipresente" di un robot, controllato sia localmente che attraverso Internet, con cui gli utenti connessi al sito, attraverso gli occhi

dell'automa, possono osservare i locali dell'esposizione.

L'esperienza simultanea dello spazio fisico della galleria e di quello virtuale della Rete caratterizza i lavori della mostra che così, intelligentemente, scavalca la frizione tra l'ambientazione personale e quella pubblica, rendendo cosciente che sia i visitatori sia gli utenti contemporaneamente e anonimamente connessi facciano parte di una sorta di unico grande *artwork*. In questo, particolarmente efficiente risulta il tema del *data flow*, che ben si presta, grazie alla sua natura avvolgente e onnicomprensiva, a unire opere poste a vari livelli di *networking*, dall'utilizzo di database (*DissemiNET* di Sawad Brooks e Beth Stryker, risalente al 1998) alla mappatura dello spazio museale (*Point to Point* di Mark Napier, commissionata dallo stesso Whitney Museum), oltre alle già citate.

Sullo sfondo di un'importante trasformazione tecnologica, comunicazione e informazione non vengono più citate come repertorio di un cambiamento sociale che avviene al di fuori del museo, ma anche al suo interno, dove le necessità di estroversione incrociano problematiche che riguardano la rappresentazione mutevole degli interi sistemi comunicativi. L'importanza del momento espositivo non sta solo nella rappresentazione del passato ma anche e soprattutto come esito futuribile di una trasfigurazione sociale: si passa dunque dalla galleria come "intralcio" rispetto alla Net Art della prima ora a una galleria come entità ibrida, realtà in grado di includere opere altrettanto ibride che connettono la plasticità di una parte fisica, dunque il segno di una storia, alla descrizione puntuale dell'immaterialità telematica. Sarah Cook e Beryl Graham, nel loro *Rethinking Curating: Art After New Media* (Graham & Cook 2010) confrontano infatti il successo dell'esposizione con la capacità del curatore di saper sfocare i bordi dell'istituzione, rendendoli permeabili all'integrazione interdisciplinare col "contesto ecologico" che i New Media necessitano.

In questo senso, in una fase in cui certi aspetti pionieristici iniziano a incontrare i favori delle istituzioni, significativa sarà la mostra *Art Now: Art and Money Online*, inaugurata presso la Tate Britain di Londra nel marzo del 2001 e focalizzata sull'impatto del commercio via Internet e sui flussi finanziari, sia business che privati, che da qualche anno sembrano riscrivere l'approccio, ormai immateriale e diversamente strutturato, delle economie neoliberiste. Nel contesto della mostra viene presentata una delle opere più ambiziose della stagione, il *Black Shoals Stock Market Planetarium* di Joshua Portway e Lisa Autogena, che contribuisce a emancipare la Net Art dal legame esclusivo con il browser, rinforzando l'idea, così come accade contestualmente in *Data Dynamics*, che Internet sia effettivamente un sistema pervasivo e intangibile in grado di doppiare i percorsi della realtà quotidiana, liberandolo dall'idea costrittiva dello "schermo del computer". Il progetto si compone di

una cupola su cui, come in un planetario, viene proiettato un artificiale cielo notturno riempito di stelle che brillano a seconda dell'attività commerciale di alcuni titoli azionari. L'opera, assieme a *Free Agent* del collettivo Redundant Technology Initiative, gruppo che ricicla scarti di computer riassemblendoli in apparecchi funzionanti, ci informa su una modalità espositiva diversa, in cui la "netness" non è data tanto dalla possibilità di interazione attraverso un personal computer quanto da una condizione museologicamente mutante e adattiva rispetto all'invasione dello spazio fisico. Scrive Julian Stallabrass presentando l'esposizione:

Unlike works that exist only online, each work here needs the gallery space to best show its physical or projected form [...]. *Art and Money Online* is a way of exploring the interaction between online art and the museum. Each have things to offer one another: the museum brings online artists audiences they would otherwise find hard to reach, for it is easy to languish in obscurity when the Web is full of brash and wealthy commercial sites; online artists give the museum a crucial link into a rapidly changing and alien culture (Stallabrass 2001).

Da un punto di vista della pura strategia espositiva e della gestione dei locali, ispirandosi al saggio di Christiane Paul *The Myth of Immateriality: Presenting and Preserving New Media* (Paul 2007), Karen Verschooren, cercando di contestualizzare il problema già adulto della presentazione di Net Art, in *Situating Internet Art in the Traditional Institution for Contemporary Art* (Verschooren 2007) suddivide le possibilità metodologiche in tre gruppi rispetto allo spazio fisico del museo: separazione, ossia la presentazione di lavori su piattaforme esclusivamente online; integrazione, cioè la compresenza di Net Art e altre forme d'arte nello stesso spazio; infine "sepagrazione", neologismo proposto dalla studiosa che indica la presentazione delle opere nel museo ma in una *media room* separata.

Se la condizione online è supportata da chi sostiene che la Net Art vada presentata esclusivamente in Rete, distaccandosi il più possibile dalle ritualità della galleria, la "sepagrazione" tende invece a ricreare una *media lounge* dedicata alle opere di Internet Art, come in parte succedeva nella fallimentare decima edizione di *documenta* del 1997. Per la Verschooren questa modalità espositiva, innanzitutto,

allows first and foremost a broader audience for Internet art related projects. A broader audience, that – in coming to the museum – has prepared itself for aesthetic contemplation and intake. In other words, it is an audience that has time and is willing to "look at things." In addition, the institution and/or museum has more control over the conditions and circumstances in which the art work is seen, both

on the level of hardware and software requirements for each Internet artwork, as well as the environmental components of the aesthetic experience (Verschooren 2007, p. 159).

Questa tipologia di spazi presenta generalmente una serie di postazioni per la fruizione da cui è possibile visionare le opere, accedere alla documentazione accessoria e a video esplicativi, formando a tutti gli effetti un *media art center* all'interno della struttura, come accade ad esempio nella Z-Media Lounge del New Museum di New York – costruita nel 2000 dallo studio LOT-EK – con le sue postazioni multimediali, schermi al plasma e spazi per proiezioni. Dei *media art center* permangono però anche gli aspetti critici: innanzitutto, come rileva Christiane Paul (2007), si sottolinea la separazione tra il mondo dell'arte contemporanea e quella *Turing Land* in cui si avvera la New Media Art, oltre a una certa confusione nell'affastellare sulle stesse postazioni sia la documentazione che le opere.

La strategia più interessante è sicuramente quella integrativa, in cui le pratiche espositive riescono a collegare, attraverso intenti tematici, le opere di Net Art senza il bisogno di isolare – spesso ghezzare – per sottolinearne l'appartenenza al mondo della Rete. Non senza contraddizioni *Net\_ condition*, l'iconica mostra del 1999 presso lo ZKM di Karlsruhe, curata da Peter Weibel, oltre a essere una delle prime a domandarsi se e come la Net Art possa essere esibita, è anche la prima a condensare tutte e tre le strategie espositive: uno spazio online, la galleria e una *lounge room*, allestita da Walter van der Cruysen, dove spulciare la documentazione, chattare e seguire i *live broadcasts* degli artisti.

Se la Net Art patisce obbligatoriamente una decontestualizzazione traducendo la dimensione sia individuale (il *surfing* dai propri dispositivi) che pubblica (Internet come "piazza") nella "immobilità sacrale" dello spazio museale, la più pertinente possibilità di traduzione sembra quella dell'informazione. Una forma esplicativa in cui l'opera è limitata nella sua evoluzione sociale ma comunque attestata dalle possibilità replicative dei computer, cercando di seguire il più possibile le mutazioni e gli aggiornamenti tecnologici, in modo che siano sottolineate le affinità e non le divergenze tra il mondo dell'arte contemporanea (*Duchamp Land*, secondo la definizione di Manovich) e quello nei nuovi media (*Turing Land*). Per esaltare l'aspetto informativo delle opere si rende dunque necessaria un'interpretazione diversa del curatore, che passa dall'essere custode dell'oggetto a mediatore di un flusso che investe, oltre a quello dell'artista come agente produttivo, anche un ulteriore campo d'interesse come quello delle scienze dure, formato da programmatori, ricercatori e tecnici, che necessitano di essere direzionati all'interno di un contesto ordinato. Una contestualizzazione che non

riguarda solamente chi produce l'opera ma anche un pubblico spesso spaesato che ha bisogno di essere educato alla prassi della Net Art. Su questo ultimo punto, di come il pubblico possa e debba essere allargato, si esprime ancora Christiane Paul, riferendosi principalmente a quell'*audience* avvezzata alla frequentazione del museo che nella maggior parte dei casi non è informata sui processi che stanno alla base di questo tipo di produzione artistica (Paul 2008). Il curatore, in questo frangente, deve anticipare le domande degli avventori e organizzare una risposta che sia sufficientemente chiarificatrice; la Paul individua così alcune criticità legate allo spazio e all'intrattenimento del pubblico. Un primo problema riguarda la natura tecnologica delle interfacce che spesso e volentieri catalizzano l'attenzione: se per gli addetti ai lavori la tecnologia è in qualche modo "trasparente" e funge da supporto all'idea creativa, per un pubblico non specializzato il "come funziona", o la particolarità tecnica, diventa a tutti gli effetti l'attrazione dominante, scivolando poi verso una seconda problematica e cioè la confusione tra esposizione d'arte ed esposizione scientifica, annullando la forza che invece la Net Art e in generale tutta la New Media Art trae dalla propria interdisciplinarietà. Altri potenziali scogli spettatore-esposizione sono proposti mediante possibili reazioni dialogiche quali «lavoro al computer tutto il giorno, non voglio utilizzarlo anche nel tempo libero», che richiama le criticità di una vita saturata dai media e di un progressivo dissolvimento tra tempo libero e tempo lavorativo, oppure «voglio contemplare l'arte, non interagirci», che fa riferimento a un pubblico abituato a rispecchiarsi nelle modalità meditative suggerite dalla "cultura dell'oggetto nel cubo bianco".

Per quanto l'anticipazione dei bisogni del visitatore possa sembrare una pratica largamente acquisita da parte della professionalità curatoriale, è importante porre l'attenzione sulla permeabilità di queste aspettative, che non si limitano a una circoscritta "esperienza da galleria" ma richiedono una valutazione che tenga conto della liquidità dei sistemi proposti e dell'integrazione del mondo quotidiano con quello "spazio elettromagnetico" che ha occupato la quasi totalità delle nostre vite, dando alla percezione dei network un peso specifico molto più distribuito nell'esistente rispetto allo stupore, o alla riflessione didattica, che tradizionalmente il museo porta con sé. *Curating Immateriality: The Work of the Curator in the Age of Network Systems* (ed. Krysa 2006) espande il campo della presentazione dei nuovi media e della Net Art in un più ampio contesto socio-politico, nella precisa intersezione tra due importanti concetti-chiave, intimamente connessi: l'immaterialità e i sistemi di rete. Due punti che ci portano oltre il perimetro della nostra trattazione ma che sono indicativi di un allargamento del ruolo del curatore all'interno di un più vasto concetto di soggettività postmoderna. L'immaterialità non deve essere più solamente compresa come la

sparizione dell'oggetto ma anche come risposta alla dematerializzazione del lavoro nella società delle reti: un'idea che si rifà alla tradizione autonoma, e a concetti marxiani come *general intellect*, complicandosi con gli aspetti auto-organizzativi del modello online. Immateriali sono le forme di relazione sociale e dell'infosfera: l'espero non può prescindere da questa intensificazione, procedendo verso un contesto di lavoro condiviso sui sistemi di rete, per quanto poi, come abbiamo visto, spesso plastificato per necessità culturali. Sono proprio le prime sperimentazioni museografiche, a cavallo del millennio, a renderci l'immagine più autentica, seppure spesso goffa, di un periodo di ricerca estremamente attivo, legato a idee di partecipazione, distribuzione e *openness*, in cui è vivo il tentativo di organizzare sistemi auto-replicativi come parte integrante del processo curatoriale, cercando contestualmente nuovi pubblici e nuovi vocabolari. Un periodo di ricerca in cui la parziale automazione delle strutture mantiene qualcosa di intimamente ingegneristico, un confronto di forze quasi meccanico con la Rete, lontano da quelli che saranno poi gli sviluppi di un Internet sempre più mimetico, figlio dell'astrazione finanziaria e dell'abitudine alla sorveglianza, del decennio successivo.

#### L'autore

Dottorando in Storia dell'arte presso La Sapienza di Roma, e già diplomato alla Scuola di Specializzazione in Beni storico-artistici dell'Università di Siena. Ha pubblicato contributi sull'eredità delle pratiche situazioniste e sugli sviluppi estetici del *land walking*, anche rispetto alle nuove tecnologie. Attualmente si occupa di Locative Media e di rapporti tra creatività e dispositivi di geolocalizzazione.

#### Riferimenti bibliografici

Dietz, S 1998, 'Curating (on) the Web', *Museums and the Web*, Archives & Informatics, Pittsburgh. Available from: <[http://www.archimuse.com/mw98/papers/dietz/dietz\\_curatingtheweb.html](http://www.archimuse.com/mw98/papers/dietz/dietz_curatingtheweb.html)> [11/01/2018]

Dietz, S 2003, 'Interfacing the Digital', *Museums and the Web*, Archives & Informatics, Pittsburgh. Available from: <<http://www.archimuse.com/mw2003/papers/dietz/dietz.html>> [11/01/2018]

Graham, B & Cook, S 2010, *Rethinking Curating: Art After New Media*, The MIT Press, Cambridge.

Krysa, J (ed.) 2006, *Curating Immateriality: The Work of the Curator in the Age of Network Systems*, Autonomedia, New York.

Manovich, L 1996, 'The Death of Computer Art', *Rhizome*, 22 October 1996. Available from: <<http://rhizome.org/community/41703/>> [11/01/2018].

Paul, C. 2007, 'The Myth of Immateriality: Presenting and Preserving New Media', in *MediaArHistories*, ed O Grau, The MIT Press, Cambridge, pp. 251-174.

Paul, C 2008, 'Challenges for a Ubiquitous Museum. From the White Cube to the Black Box and Beyond', in C Paul (ed.) *New Media in the White Cube and Beyond. Curatorial Models for Digital Art*,

University of California Press, Berkeley, pp. 53-75.

Quaranta, D 2010, *Media, New Media, Postmedia*, Postmedia Books, Milano.

Stallabrass, J 2001, *Art Now: Art and Money Online. 6 March – 3 June 2001*, Tate. Available from: <http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/exhibition/art-now-art-and-money-online> [11/01/2018].

Verschooren, KA 2007, *Situating Internet art in the Traditional Institution for Contemporary Art*, Master of Science in Comparative Media Studies, Massachusetts Institute of Technology. Available from: <http://cmsw.mit.edu/situating-internet-art/> [11/01/2018].