

## FOR GOD'S SAKE! Domenico Quaranta

“God Always Uses the Latest Technology.”

Nella cittadina del nord Italia in cui vivo, economicamente industriosa, culturalmente addormentata, religiosamente bigotta e politicamente conservatrice, esiste un piccolo ma interessante “Museo di Arte e Spiritualità”. Il museo raccoglie parte della collezione di arte contemporanea di Giovanni Battista Montini, a.k.a Papa Paolo VI, un celebre cittadino di quelle parti, e forse l'ultimo Papa cattolico a credere che l'arte contemporanea potesse farsi veicolo del sacro. Dopo un breve sguardo alla sua collezione, è facile convenire che la fede nell'arte di Papa Montini era, come si conviene, cieca: se il nostro è riuscito a raccogliere, accanto a qualche crosta, alcuni indiscutibili capolavori – fra gli artisti della collezione spiccano i nomi di Sironi, Morandi, De Chirico, Chagall, Kokoschka, Dalì, Matisse, Manzù e Giacometti – è molto difficile rinvenire, nell'arte di questi ultimi, la capacità di istruire il popolo dell'arte medievale e rinascimentale, o quella di stupirlo e colpirne l'emotività del barocco. Nessuno di questi lavori ha il potere catalizzatore dell'icona. L'arte contemporanea mutua le retoriche dell'arte sacra, impara i suoi linguaggi, si confronta con essa da una prospettiva laica; a volte si fa veicolo di una spiritualità privata, non necessariamente legata a una religione. E spesso, quando si confronta con le religioni ufficiali, lo fa in forma provocatoria e iconoclasta: si pensi alla rana crocifissa di Martin Kippenberger, alla croce immersa nell'orina di Andres Serrano, alla *Nona ora* di Maurizio Cattelan, alla vergine nera di sterco d'elefante di Chris Ofili, alle recenti *Madonne* di Vanessa Beecroft – tutte immagini impregnate di una loro indubbia “sacralità”, ma che pure nessun prete appenderebbe in chiesa.

Anche l'arte postcoloniale, che confrontandosi con le tradizioni locali ha spesso a che fare con la forte impronta che la religione ha lasciato su di esse, sembra più intenta a denunciarne i condizionamenti che a esaltarne le profondità. Nel mondo dell'arte contemporanea solo il video sembra riuscire, a volte, a raccogliere il lascito della grande arte sacra: si pensi in particolare a Bill Viola, le cui opere, non a caso, sono entrate anche nelle cattedrali.

Ci potremmo interrogare su quanto questo sia legato alla fluida magia dell'immagine elettronica e, più in generale, alla capacità dimostrata dai mass media di farsi veicolo del messaggio religioso e di recuperare la funzione di “biblia pauperum” che era stata dei grandi cicli di affreschi. Se sette e religioni si sono, già da tempo, impossessate delle frequenze radiofoniche e televisive, il cinema, da *The Ten Commandments* (1956) alla *The Passion of The Christ* (2004), è riuscito a fare quello che l'arte non può più da circa due secoli. Ma è stato soprattutto con l'emergere di quello che è stato chiamato, con espressione un po' edulcorata, “the clash of civilizations” che abbiamo potuto renderci conto di un fenomeno che era, da tempo, sotto lo sguardo di tutti: la straordinaria abilità e prontezza dimostrata dai culti di ogni genere nell'uso dei media. La bolla papale che dichiara valida la benedizione ricevuta nel corso di una trasmissione radio in diretta (1967) ha più o meno la stessa età del primo, leggendario video di Nam June Paik (*Café Gogo, Blecker Street*, 1965, che ha come soggetto il Papa); lo stesso riconoscimento è arrivato per Internet nel 1995, quando buona parte della classe politica europea non si era nemmeno accorta della sua esistenza; su tutt'altro versante, i video dei kamikaze palestinesi hanno fatto per lo sviluppo dei “media tattici” molto più del movimento di Seattle. “God Always Uses the Latest Technology”, ho letto su un sito cristiano. Le guerre sante si combattono nei mondi virtuali almeno quanto in quelli reali, e attraverso videogiochi come *Under Ash* e *Kuma War* tanto quanto con autobombe e bombardamenti. Alla tecnologia chiediamo la conferma di miti e miracoli, dalla Sacra Sindone al sangue di San Gennaro alle lacrime della Vergine; il sostegno cattolico al kolossal di Mel Gibson è cosa nota, come è noto che l'Opus Dei sia stata in grado, con un'abile operazione mediatica, di volgere a proprio favore persino il maldestro e popolarissimo attacco perpetrato da *The Da Vinci Code*.

Proprio in questi giorni, l'uso sapiente dei media da parte di sette e religioni è il tema di una mostra, intitolata “Media Religion” presso il Center for Art and Media di Karlsruhe (a cura di Boris Groys e Peter Weibel). Citiamo dal comunicato: “Video has become the chosen media for religious propaganda as it can be produced and distributed particularly fast thanks to today's technology. [...] The exhibition “Medium Religion” aims at demonstrating the medial aspect of religion based on current examples of religious propaganda and individual works by contemporary artists. Shown,

among others, will be confession videos by religiously inspired terrorists, religious propaganda television series, and documentaries about current sects and religious groups. The artistic works juxtaposing the documentary material arise for the most part from the same context as the religious movements that they refer to. The relationship of most of the artists to religious rituals, images, and texts from their own culture is neither affirmative nor critical but instead, blasphemous. In this way, a critical analysis of the respective religious iconography is possible as well as its crossover into modern culture.”

Se l'uso religioso – quando non culturale – dei media ha contribuito a riportare la religione al centro dell'attenzione degli artisti, le ramificazioni del sacro all'interno della società dell'informazione sono, se possibile, ancora più complesse e interessanti. Che ci piaccia o no, la spiritualità ha plasmato l'evoluzione dei media – e ne è stata, a sua volta, ampiamente influenzata. Due dei brand tecnologici più efficaci, il simbolo del Grande Fratello e il logo di Second Life, si ispirano platealmente all'occhio divino – ma più in generale, l'iconografia sacra sembra essere un riferimento quasi obbligato per molte aziende che si occupano di comunicazione e di media, soprattutto statunitensi. I gadget tecnologici aspirano sempre più, e con indiscutibile successo, al rango di feticci. Al rosario e al santino abbiamo sostituito, senza grossi problemi, l'iPod e l'iPhone; al libro di preghiere (fosse pure il libretto rosso di Mao Tse Tung) il Notebook. L'immersione videoludica è, persino dal punto di vista della postura, una nuova forma di preghiera o di estasi. Ai motori di ricerca attribuiamo ormai un ruolo oracolare. “E' vero, l'ho letto su Google” è un luogo comune che equivale a un atto di fede. Se la religione è (stata) l'oppio dei popoli, negli anni Novanta era banale dire lo stesso della televisione – più o meno come lo è oggi dirlo di Youtube. I “God games” figurano tra i generi di videogioco di maggior successo, e assieme alla visione satellitare, resa popolare dai sistemi GPS e da Google Earth, dimostrano quanto ci piaccia assumere, nei confronti del mondo, una posizione e un punto di vista che ci assimilino a Dio. I greci lo ritenevano un peccato, e lo chiamavano *ubris*. Oggi è un fatto comune, quasi banale, come è diventato banale trasferire all'uomo un'altra prerogativa del divino, quella di assumere forme diverse e servirsene per aggirarsi in mondi differenti da quelli che frequenta di solito. Come allora, questa proiezione dell'io divino si chiama avatar ma, a differenza di allora, oggi è possibile per qualsiasi adolescente brufoloso. Per lui, la “vita virtuale” è una realtà concreta, ma è spesso, come nel film *eXsistenZ* (1999) di David Cronenberg (anch'esso al Pixxelpoint) un culto collettivo, una religione; il fatto che, diversamente che nel film, non vi si possa ancora rischiare la vita “vera” è solo un dettaglio, in fondo trascurabile. Ancora, le tecnologie violano la nostra privacy come solo Dio, un tempo, poteva fare: così, se proviamo sempre più insofferenza nei confronti del sacramento della confessione, abbiamo sempre meno problemi a esporci completamente sui network sociali. E se i computer non sono ancora così potenti da compiere il destino di HAL 9000, il cervellone esaltato di *2001 A Space Odyssey*, l'impressione è che ci manchi poco. In ogni caso, siamo già abbastanza avanti da aver riversato le nostre ansie millenaristiche, qualche anno fa, su un improbabile “millennium bug” e, più di recente, su un evolutissimo acceleratore di particelle che si è inceppato al primo sparo.

Scrivo queste righe sul mio Macbook, a bordo di un treno lento e traballante il cui ultimo make-up risale, probabilmente, ai primi anni Novanta. Freccia della Versilia, si chiama. Di fronte a me, una ragazza con scarpe a punta e jeans strappati si colora le unghie, rispondendo di tanto in tanto ai messaggi che riceve sul suo Blackberry. Interrotto il suo rito laico, estrae dalla borsa un fascicoletto minuscolo, 5 centimetri di altezza e poche pagine. Sulla copertina c'è stampata una Madonna col bambino, ma da alcuni dettagli capisco che il libretto di preghiere non appartiene esattamente all'ortodossia cattolica. Sul sedile a fianco, altre due ragazze. Una ha aperto *The Transfiguration of the Commonplace*, di Arthur C. Danto; l'altra, Timberland ai piedi e kefiyah al collo, tiene in mano alcuni appunti. Ma invece di leggere, le due ragazze parlano tra loro di nirvana, della *Profezia di Celestino* e di finalismo, mescolando filosofia, misticismo e new age. Poi si interrompono, quella che legge Danto tira fuori un iPod.

GIURO. Che dio mi fulmini se non è vero. Se mi fossi guardato attorno un po' prima, forse non avrei scritto quello che ho scritto. Ma il fatto che nella borsa di una ventenne il Blackberry conviva con un libro di preghiere, la *Profezia di Celestino* con l'iPod non è una contraddizione, in fondo. Il futuro è già qui, e almeno in questa parte del mondo è distribuito anche abbastanza bene, ma convive senza troppi problemi con un passato che non vuole morire. Gli strani tempi in cui viviamo

sono figli, in egual misura, di sincretismi e sincronie.

La ricerca artistica contemporanea ha più volte sollevato queste questioni: il feticismo tecnologico, la natura oracolare di Internet, l'atteggiamento fideistico con cui usiamo i media e l'approccio "evangelizzatore" di chi li produce. L'ha fatto adottando spesso un atteggiamento critico, ma anche cercando nei media un veicolo autentico di spiritualità. Quando ho cominciato a lavorare a *For God's Sake!*, la mostra era soprattutto una tag cloud, un aggregato di parole chiave: feticismo hi-tech, mistica della tecnologia, Millennium Bug, HAL 9000, *Brainstorm*, Big Brother, *Truman Show*, sorveglianza, dataveillance, privacy, oracolo, ritualità, avatar, comunità, social networks etc. Avevo in mente alcune frasi e alcune opere, ma non sapevo esattamente cosa avrei fatto. Sapevo invece esattamente cosa non volevo fare: non volevo fare una mostra che attribuisse al termine "religione" un unico significato; non volevo fare una mostra di arte sacra, né una mostra blasfema, quanto piuttosto mescolare santi ed eretici, fedeli e bestemmiatori; volevo lasciarmi alle spalle la mistica cyberpunk, i techno-hippy, i data glove e i santoni delle realtà virtuali, ma anche i fasti della ricerca audio-visuale e la facile suggestione dell'elettromagnetismo e degli altri trucchetti tanto amati dai tesliani. Ecco: quello che mi interessava, in modo particolare, era sondare il rapporto che si viene a creare tra la nostra vita spirituale, individuale e collettiva, e gli aggeggi che ci troviamo a utilizzare tutti i giorni; capire come questi si intrufolano nel nostro immaginario, come ne sfruttano e ne arricchiscono i simboli e le metafore; capire, anche, dove si rifugi la fede in un mondo che non sembra concedere spazio al privato, che ha saputo trasferire lo "stile" del sacro agli oggetti di consumo, che affonda il silenzio sotto un overload informativo senza precedenti.

A poco a poco, le opere hanno aggiunto carne e sangue a questi pochi spunti. Li hanno arricchiti, e mi hanno sorpreso. Mi ha sorpreso la forza di alcune immagini: la suggestiva Via Crucis di ombre immaginata da Markus Kison, la danza dei satelliti orchestrata da Janez Janša, o il viaggiatore di Briant Dameron, che cerca in uno schermo abbandonato la conferma della propria esistenza. Mi ha sorpreso l'emergere di alcune questioni che non avevo considerato, come l'indagine della natura normativa e autoritaria di certi linguaggi e di certi stili: dai tutorial raccolti ed esplorati da Petros Moris allo stile Powerpoint parodiato da Clemens Kogler. E ancora di più mi ha sorpreso scoprire, attraverso alcuni lavori, come esigenze, rituali, persino sacramenti di fede possano trovare negli aspetti comunitari delle tecnologie digitali un sostegno e una mediazione che non contraddice affatto la loro originaria purezza. Il fatto che alcuni di questi lavori adottino un approccio ironico non rende questa nuova dimensione della ritualità meno interessante. Serissimo nei suoi presupposti teorici è, ad esempio, *Mission Eternity*, l'ambizioso progetto in progress del collettivo svizzero etoy. *Mission Eternity* si qualifica come "a digital cult of the dead", un culto che passa attraverso tecniche di archiviazione digitale e di conservazione dei dati, così come attraverso la dimensione sociale dei network peer to peer; coniuga tecnologie e riti antichissimi, come quello cinese del "joss paper", riattualizzato per trasferire ai nostri defunti, anziché denaro, azioni della etoy.corporation. *Meditation for Avatars*, degli artisti tedeschi Ute Hoerner and Mathias Antlfinger, coinvolge una serie di client - computer connessi in rete su cui sia stato installato il lavoro - in una meditazione collettiva, che consiste nell'eseguire un mantra e nell'inviarlo, via internet, agli altri utenti connessi. Si viene così a creare una comunità di computer in meditazione, che generano un campo di energia positiva che si trasmette, secondo gli autori, agli utenti. Viceversa, l'*Empathy Box* del collettivo italiano Io/cose da vita a una comunità di persone unite dall'empatia, e dalla comune percezione del dolore, causato dalla scossa elettrica generata dal dispositivo e trasmessa attraverso una catena umana. Infine *Confession 2.0*, di Cristiano Poian e Paolo Tonon, indaga i legami tra la crisi del sacramento della confessione e l'esibizionismo digitale tipico dei social network attraverso un confessionale hi-tech che rende pubblica la nostra confessione, trasformandoci in "peccatori di successo".

Lavori, tutti, che dispiegano riti, sacramenti, idoli e feticci di una spiritualità che si va rinnovando in accordo con la mutazione antropologica che stiamo attraversando. Come è sempre accaduto, a maggior gloria di Dio.

--

Domenico Quaranta is an art critic and curator based in Brescia, Italy. With a specific passion and

interest in net art and new media, Domenico regularly writes for *Flash Art* magazine. His first book titled, *NET ART 1994-1998: La vicenda di Āda'web* was published in 2004; he also co-curated *Conessioni Leggendarie. Net.art 1995-2005* (Milan, October 2005) and *Holy Fire. Art of the Digital Age* (Bruxelles, April 2008) and co-edited, together with Matteo Bittanti, the book *GameScenes. Art in the Age of Videogames* (Milan, October 2006). In February 2009, he will curate the Expanded Box for Arco Art Fair in Madrid, Spain. [www.domenicoquaranta.net](http://www.domenicoquaranta.net)