

SECOND LIFE / REAL LIFE

a cura di **Domenico Quaranta**

I

Gazira Babeli è un'artista nata in Second Life il 31 marzo 2006. Alta e sinuosa nel lungo abito nero che scende leggero sulle sue anche poligonali, lo sguardo spento nascosto da un paio di occhiali scuri, Gazira trasuda uno strano fascino che la colloca a metà strada tra la strega woodoo e un'eroina alla X-men. Una descrizione che non le rende giustizia, perché il suo alto copricapo a tronco di cono fa pensare anche al Cappellaio Matto, o all'acconciatura elaborata di una dama del Settecento; e il suo magnetismo rievoca quello del Pifferaio Magico, tanto che non ci stupiremmo di veder comparire, dietro di lei, un corteo di roditori. Insomma, un bel guazzabuglio culturale, che si muove a suo agio sull'orizzonte postmoderno di Second Life.

Non avremmo dedicato tanto spazio all'aspetto di Gazira se non avessimo letto tante pagine sull'abito grigio di Joseph Beuys, il suo cappello di feltro e il suo fascino da sciamano. Come per Beuys, e per molti altri artisti prima e dopo di lui, la costruzione del proprio personaggio non è un elemento accessorio, ma un tassello indispensabile nello sviluppo dell'opera. Nessun dettaglio va trascurato. L'identificazione tra arte e vita è totale. Vita, non seconda vita: perché se gli altri residenti di Second Life sono semplici avatar, proiezioni virtuali di un io reale, Gazira Babeli è forse il primo vero indigeno del regno inventato dal Linden Lab. Ma andiamo con ordine...

Second Life è un mondo virtuale in 3D costruito e posseduto dai suoi residenti. Costoro trascorrono la maggior parte del loro tempo ad arredare la propria casa, vestire il proprio avatar, comprare gadget e oggetti di ogni tipo, fare vita sociale, lavorare. C'è chi si sposa e chi preferisce farsi un giro per le strade di Amsterdam in cerca di prostitute. C'è una economia interna, un'ora interna, regole, pesi e misure. Si può trascorrere la propria seconda vita senza quasi rendersi conto che ci si trova in una interfaccia fatta di dati, in un mondo tenuto in pieno da codici e script.

Gazira questo lo sa bene. E infatti le sue performance non consistono nell'agire – come un qualsiasi avatar - sulla piattaforma di Second Life, ma nel manipolare e nell'attivare del codice. Non è una performer, ma una "code performer". Non agisce fingendo, come tutti, di trovarsi in un mondo fatto di oggetti e di atomi, ma consapevole di trovarsi in un mondo fatto di codici, e di essere codice lei stessa. La performance è sempre un agire critico nei confronti delle norme su cui si fonda il mondo che ci circonda. Gazira agisce nella consapevolezza che le convenzioni sociali che regolano il mondo virtuale di Second Life agiscono solo sulla superficie, e che in realtà il suo mondo si regge su altre leggi: quelle scritte nel codice di programmazione. Sono queste le regole che sfida con le sue "code performance". Per questo appare, agli occhi di chi la vede in azione, come un bizzarro sciamano. Gazira lancia script come fossero formule magiche, scatena terremoti, calamità naturali, invasioni di icone pop fitte come cavallette. Lo scorso ottobre, ad esempio, ha destato una certa preoccupazione una piccola apocalisse, che ha visto una spiaggia di Second Life riempirsi di immagini di Super Mario saltellanti. In gergo tecnico si tratta di un "grey goo", espressione usata nell'ambito delle nanotecnologie e della fantascienza per descrivere un ipotetico scenario apocalittico in cui dei robot autoreplicanti consumano tutta la materia vivente sulla terra [1]. Anche se il cataclisma ha generato una certa preoccupazione, Gazira sembra più interessata a causare un corto circuito mentale che un vero collasso del sistema. Per questo popola l'universo tridimensionale e barocco di Second Life con l'icona per eccellenza dell'epoca 8bit. Questo processo è evidente nell'operazione *Kaspar Goo* (novembre 2006), in cui chiede a un attore di interpretare la parte del vagabondo di Caspar David Friedrich, estasiato di fronte agli spettacoli della natura. È l'alba, e il nostro viaggiatore, col suo copricapo a tesa larga, osserva il sole sorgere su uno scenario da favola. La mimesi sembra perfetta, ma a un certo punto i suoi interrogativi si concretizzano in una pioggia di punti di domanda che scendono a sporcare l'orizzonte. Un paio di giorni dopo, Gazira si presenta all'inaugurazione, in *Ars Virtua* (uno spazio espositivo fondato nel 2005 dagli studenti del Cadre)[2], della mostra di ritratti di avatar di Eva e Franco Mattes

(0100101110101101.org)[3]. A un certo punto, l'ambiente si riempie di banane: non banane qualsiasi, ma una replica di quella realizzata da Andy Warhol per la copertina del primo disco dei Velvet Underground. Difficile capire se si tratti di un commento all'operazione sviluppata dai Mattes (*that's all pop!*) o piuttosto di una gara a chi è più pop. Ciò che è certo è che l'amore/odio per la pop art emerge in molte delle operazioni di Gazira Babeli. Come quando, sulla colonna sonora di *O' sole mio*, si è divertita a infestare - senza autorizzazione - la stessa Ars Virtua con pizze e spruzzi di salsa di pomodoro (*Singing Pizza*, aprile 2006). Gazira gioca con la sua (presunta? reale?) italianità trasformando questo attributo di simpatia in una coloratissima installazione ambientale. In *Second Soup* (maggio 2006), invece, Gazira è alle prese con una lattina gigante di zuppa Campbell, altra icona della pop art. La sta osservando su un manifesto quando la lattina abbandona la sua cornice di carta e la imprigiona. Da quel momento, non c'è più verso di liberarsene. Gazira salta, vola, corre, ma la lattina la raggiunge sempre. Il pop come divinità fastidiosa, eredità ingombrante che non riusciamo a mettere da parte? La penetrabilità dei corpi in *Second Life* rende alcune scene esilaranti, ma Gazira non sembra divertirsi molto. "Ami la pop art, ma la pop art ti odia", è l'ironico commento che fa da sottotitolo alla performance. Un gioco che invece sembra piacerle molto consiste nel lanciare oggetti e persone a centinaia di metri di altezza. In *Second Life* esistono dei limiti precisi alla libertà individuale, a quello che un residente può fare alla proprietà altrui o agli altri avatar. Gazira si disfa di questi limiti con la forza del codice, e scatena piccoli terremoti e tornado. Gioca con la gravità. Nell'operazione *COME.TO.HEAVEN* (luglio 2006), che ha come riferimento ideale il salto nel vuoto di Yves Klein, scaglia se stessa a milioni di metri di altezza, ad altissima velocità. Il risultato cambia a seconda delle caratteristiche della scheda grafica installata sul computer utilizzato. In certi casi, i poligoni si sfracellano, e il risultato non ha più nulla di umano; in altri, il corpo è come immerso in una turbina, gli arti si moltiplicano e si scompongono, il corpo diventa un confuso ammasso di carne e capelli. Gazira sembra passare in rassegna, sfruttando le caratteristiche fisiche del suo ambiente, diverse possibilità dell'arte del Novecento: non a caso, descrive la sua azione come un atto di pittura sulla scheda grafica del computer.

Potremmo chiederci, a questo punto, in cosa consista l'arte di Gazira. Dire che è performance risolve molte cose, ma non basta. Gazira scrive dei codici, li esegue in prima persona, documenta le proprie performance con scatti fotografici e video. Esattamente come Marina Abramovic o Vanessa Beecroft. Il che impone prima considerazione: Gazira non è il progetto di un artista che, attraverso un avatar, lavora su *Second Life*, ma È un artista, con un nome e un corpo, che vive e opera in *Second Life*. Non importa chi ci stia dietro, se sia un individuo o un collettivo, se sia un uomo o una donna. L'identità virtuale prende il sopravvento sull'identità reale.

In secondo luogo, le performance di Gazira sono codice informatico, che l'artista mette a disposizione sul suo sito sotto licenza Creative Commons affinché chiunque possa utilizzarlo. Opera in un ambiente di rete (net art?). Scrive codici (software art?). Si serve di miti e icone della cultura pop (pop art?). In realtà, il lavoro di Gazira si pone al di là di queste categorie, o meglio vive in un contesto che le dà per superate. Il confronto con la software art appare, in questo caso, decisivo. In un testo del 2004, la critica tedesca Inke Arns introduce, a proposito della software art, il concetto di "performatività del codice" mutuandolo dalla teoria dell'atto linguistico di John L. Austin. [4] Scrive Arns:

“... questa performatività non deve essere intesa come una performatività puramente tecnica [...] ma influenza i regni dell'estetico, del politico e del sociale. Il codice di programmazione è caratterizzato dal fatto che in esso dire e fare coincidono... Il codice diventa Legge.”

Arns conclude notando che la “software art ci mostra che il nostro ambiente (mediatico) si affida sempre di più a strutture programmate.” Gazira Babeli non si limita a operare all'interno del nostro ambiente mediatico. Ci vive. Vive in un mondo fatto di strutture programmate. Il codice che scrive

trasforma il suo ambiente, perché il suo ambiente è fatto di codice. In altre parole, dal codice performativo qui passiamo alla performance. Un software artist, scrivendo codice, manipola l'ambiente dei media. Gazira Babeli, scrivendo codice, manipola il mondo in cui vive, e in questo modo mina l'illusione su cui il suo mondo si basa, quell'illusione che tutti i residenti (artisti compresi) si sforzano di mantenere in vita. Svela il segreto delle bambole Perky Pat [5], e ci induce a riflettere sul perché questa casa di bambole ci sembri così attraente.

II

Se Gazira Babeli rivela, operando dal suo interno, il particolare statuto di realtà del mondo in cui vive, l'italiano **Damiano Colacito** lavora sullo stesso tema in modo radicalmente diverso, trasportando nel mondo reale oggetti pescati nei mondi virtuali che frequenta. Secondo Colacito, la Seconda guerra mondiale non è mai finita. Lo dimostra il fatto che lui, nato ad Atri nel 1973, l'abbia vissuta. Certo, l'ha fatto giocando a *Return to Castle Wolfenstein* (2001), ma che differenza fa? I reduci di guerra che vedono gli oggetti da lui esportati dagli ambienti di gioco, e riprodotti nei minimi particolari, li riconoscono e ne hanno paura. Colacito condivide con loro le stesse ansie, la stessa paura di non farcela, le stesse scariche di adrenalina.

Al telefono, Colacito mi racconta emozionato il ritrovamento, durante un'immersione nel lago di Garda, di un pezzo d'artiglieria della seconda guerra mondiale: “Il mio primo pensiero è stato lo stesso che faccio quando sono soddisfatto del mio lavoro: allora è successo davvero – ne ho la prova.” Mi torna in mente una storiella di Coleridge letta tanto tempo fa. Diceva più o meno: “Se un uomo in sogno attraversasse il paradiso e gli dessero un fiore come prova di esserci stato, e al ritorno si trovasse con quel fiore in mano... e allora?” Allora non importa che una storia sia reale, simulata o sognata: quella storia è successa, quando c'è un oggetto a dimostrarcelo.

Ma le sculture di Colacito non hanno solo la funzione di testimoniare la realtà di una esperienza vissuta dentro le pareti virtuali di un videogame. Servono anche per generare uno scarto semiotico che spiazzava tanto il videogiocatore quanto chi di videogiochi non ha una esperienza diretta. Il primo, che nei videogiochi trascorre buona parte della sua vita, ha un soprassalto quando si trova di fronte a una riproduzione assolutamente fedele di un'arma, un power up o un med kit. Spiega Colacito in una recente intervista:

“Hanno reazioni estetiche improvvise e infatuazioni impulsive quando riconoscono quello che espongono, perché l'opera fa parte del loro - privato - palco degli oggetti mentali. È come se avvenisse in loro un corto circuito percettivo... Alcune volte sono irruenti, come quando ricollocai nel reale per la prima volta un power-up all'interno di una esposizione collettiva: un'artista che non conoscevo in quel periodo stava giocando allo stesso game dal quale il medicamento era stato desunto. Io non ero presente ma, dopo avermi trovato, egli mi raccontò entusiasticamente che quando lo vide vi si avvicinò con veemenza per afferrarlo come se fosse nel gioco, e che ci si fermò davanti alcuni secondi - quelli che gli servirono per capire dove si trovasse - e che infine si sentì quasi preso in giro: come ti dicevo prima, una parte del suo intimo mondo era esposta in pubblico senza che lui ne sapesse nulla...” [6]

Potrebbe sembrare una variazione sul tema della celebre storiella del cavallo dipinto da Apelle, che ricevette l'omaggio di un nitrito da un vero cavallo. Tuttavia, Colacito non la usa per esaltare la propria capacità mimetica, ma per sottolineare la virulenza dell'esperienza di gioco, che lascia tracce profonde nella nostra vita quotidiana. “Di alcuni game – spiega ancora l'artista – ricordo anche l'odore.” [7]

Quanto ai non videogiocatori, l'esperienza delle opere di Colacito risulta per loro ugualmente straniante. L'impressione è quella di trovarsi di fronte a oggetti provenienti da un altro mondo, agli

artefatti prodotti da una civiltà scomparsa ma con molte tangenze con la nostra. Prendiamo ad esempio *Health Bag* (2005), l'opera che ha indotto il nostro amico artista a comportarsi in un modo che poco si addice al contesto di una mostra. Si tratta di una scultura in polistirolo rivestita di una pellicola di Scotchprint su cui è stata fedelmente riprodotta la texture dell'oggetto virtuale originario. Per il giocatore, le caratteristiche stilistiche di questo oggetto non sono elementi su cui soffermarsi, servono solo a collocarlo in un contesto (una determinata situazione di *Return to Castle Wolfenstein*) e ad attribuirgli una funzione (se lo afferro, acquisto dei punti vita). Chi non condivide quest'esperienza si trova invece di fronte a un bizzarro oggetto poligonale, con una superficie stranamente sfocata, stirata e vagamente pixellosa. Questi elementi di estraneità avviluppano però un oggetto che ha già trovato uno spazio negli archivi della nostra memoria, o per esperienza diretta (i reduci di guerra) o per esperienza mediata (cinema e documentari): la seconda guerra mondiale, cui rimandano il verde mimetico, la croce rossa e la scritta in tedesco. È come se un frammento della nostra storia tragica ritornasse a noi attraverso la mediazione di un filtro culturale e linguistico che non comprendiamo. In modo diverso, anche noi ci sentiamo presi in giro...

III

Nel corso dell'ultimo decennio, i mondi virtuali in 3D hanno aperto nuovi, avvincenti spazi di vita e di azione. Ci hanno offerto la possibilità di teletrasportarci in un altro luogo e in un altro tempo, sia esso passato o futuro; e di costruirci una seconda vita, più o meno simile alla nostra vita reale. Chi sostiene che questa esperienza di traslazione sia solo parziale perché passa ancora attraverso lo schermo di un computer, perché il realismo è solo parziale e i poligoni sono ancora evidenti, non ha capito molto del mondo in cui viviamo. Non ha capito, per esempio, che la bottiglia di Coca Cola o di birra appoggiata vicino al portatile, per un videogioctore, non è per nulla diversa dal power-up che consuma velocemente tra un livello e l'altro: serve per farlo arrivare fino alla fine, per mantenerlo in vita. Poco importa che la prima sia fatta di atomi e il secondo di bit. I lavori di Gazira Babeli e di Damiano Colacito dimostrano, adottando strategie artistiche agli antipodi, lo statuto di realtà di questa esperienza. Ci mostrano come, oggi, concetti come quelli di vita e di morte, di reale e virtuale, di passato e futuro debbano essere totalmente ripensati. A noi il compito di prenderne atto, prima che sia troppo tardi.

ARTISTI

GAZIRA BABELI

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

DAMIANO COLACITO

<http://www.videoludica.com/news.php?news=434>

NOTE

[1] Cfr. la definizione di "Grey Goo" in Wikipedia: http://en.wikipedia.org/wiki/Grey_goo

[2] <http://arsvirtua.com/>

[3] *13 Most Beautiful Avatars*, a cura di Marisa Olson. Cfr. <http://www.0100101110101101.org/>

[4] Inke Arns, "Read_me, run_me, execute_me: Software and its discontents, or: It's the performativity of code, stupid!" In: Olga Goriunova / Alexei Shulgin (eds.), *Read_me. Software Art and Cultures Conference*, Aarhus: University of Århus (DK) 2004, pp. 176-193. Reperibile online

all'indirizzo <http://www.projects.v2.nl/~arns/Texts/Media/Arns-Article-Arhus2004.pdf>

[5] Cfr. Philip K. Dick, *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, 1964. Ed. It. *Le tre stimmate di Palmer Eldritch*, Fanucci 2006. Nel romanzo, le bambole Perky Pat sono dei simulacri che – se associati all'assunzione di una droga allucinogena, il Can-D – offrono ai terrestri deportati su Marte una esperienza temporanea di traslazione in un mondo immaginario in cui vivere una vita molto simile a quella che conducevano sulla terra.

[6] Matteo Bittanti, “Intervista: Damiano Colacito”, in *Videoludica.gameculture*, 16 novembre 2006, reperibile online all'indirizzo <http://www.videoludica.com/news.php?news=448>



Questo testo è pubblicato sotto licenza Creative Commons - Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 2.0