



RESEARCHING THE FUTURE:  
ASPECTS OF ART AND TECHNOETICS  
2007 / RICERCA E FUTURO: ARTE,  
TECNOLOGIA E COSCIENZA. SCENARI  
DELL'ARTE TECHNOETICA 2007  
dal 7/12/2007 al 9/12/2007

CENTRO PER L'ARTE CONTEMPORANEA LUIGI PECCI PRATO - ITALY

## "Researching the Future: aspects of Art and Technoetics 2007 Prato, Centro per l'Arte Contemporanea Luigi Pecci December 7-8-9, 2007

### Topics-Themes:

**Media Art, Syncreticism, Technoetic, Moist Media, Phenomenology, Media Studies, Psycotechnologies, Transmodalities, Interactive Media Design, Virtual Reality, Enhanced Reality, Freud and Dream Science, Radical Thought, Semilife, Cultural Studies, Cognitive Architectures and Consciousness, Enteogenesis ...**

### The Artist as Artwork in Virtual Worlds

Domenico Quaranta

Negli ultimi anni, si è assistito a un crescente sviluppo dell'attività artistica interna ai mondi virtuali. Nati prevalentemente come arene di gioco (MMORPG)<sup>1</sup> o come luoghi di scambio comunicativo (chat, MOO<sup>2</sup>, etc.), i mondi virtuali hanno, nel corso della loro storia, ospitato l'arte come vicenda liminare, periferica, spesso mal tollerata quando non apertamente osteggiata dagli altri utenti. Questa liminarità dipendeva non solo dal fatto che la missione di questi mondi era un'altra, ma anche e soprattutto dal fatto che mancavano, al loro interno, tanto gli strumenti necessari allo sviluppo di una pratica artistica autoctona, quanto una comunità di riferimento. Non a caso, la pratica artistica interna ai mondi virtuali ha adottato, come linguaggio privilegiato, quello della performance: eventi estemporanei, spesso destinati a non lasciare traccia alcuna in questi mondi (pur definiti "persistenti"), e in grado di appropriarsi dei pochi meccanismi di interazione a disposizione del giocatore allo scopo di produrre significato.

L'unico caso a me noto di intervento "costruttivo" di un artista sull'architettura di un mondo virtuale risale al 1997, e si deve a un noto artista concettuale: **Lawrence Weiner**. Contattato da ada'web<sup>3</sup> per lo sviluppo di un progetto in Rete, Weiner decide di concentrarsi sull'idea di Internet come spazio pubblico, luogo di scambio e di interazione, da riprogettare e invadere con i propri celeberrimi "statements", replicando nello spazio virtuale il suo modo peculiare di utilizzare lo spazio fisico della galleria e del museo. Lo staff di ada'web, una *new media venture* lanciata tre anni prima dal curatore Benjamin Weil, decide di lavorare con Palace<sup>4</sup>, un ambiente di chat tridimensionale che sembra, nei secondi anni Novanta, destinato a un sicuro successo. Palace offre ai suoi utenti la possibilità di dare vita a "palazzi" a tema, che possono essere disegnati e arredati di conseguenza. In collaborazione con ada'web, e in contemporanea alla sua personale da Leo Castelli (*then, now & then*, 15 febbraio – 15 marzo 1997), Weiner lancia *Homeport*<sup>5</sup>, un "palazzo" che replica nello spazio virtuale di Palace il cubo bianco della galleria, rivestito di simboli e scritte. Gli utenti del programma possono servirsi di questo ambiente come di un qualsiasi spazio pubblico in cui riunirsi e chiacchierare.

### Virtual Performances

- 1 Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Game. Il termine "identifica un gioco di ruolo per computer che viene svolto tramite internet contemporaneamente da più persone. Migliaia di giocatori possono interagire interpretando personaggi che si evolvono insieme al mondo persistente che li circonda ed in cui vivono." Da *Wikipedia*, <http://it.wikipedia.org/wiki/MMORPG>
- 2 "MOO (MUD Object Oriented) è un sofisticato programma informatico che permette a più utenti di collegarsi via Internet ad un ambiente condiviso (che contiene stanze ed altri oggetti) e di interagire fra loro e con l'ambiente in sincrono." Da *Wikipedia*, [http://it.wikipedia.org/wiki/MUD\\_Object\\_Oriented](http://it.wikipedia.org/wiki/MUD_Object_Oriented)
- 3 <http://adaweb.walkerart.org/>
- 4 <http://www.thepalace.com/>
- 5 <http://adaweb.walkerart.org/project/homeport/>



Palace esiste ancora, ma *Homeport* non è più accessibile. Ma è soprattutto l'idea di coinvolgere gli artisti nella progettazione di un mondo virtuale a non aver avuto, per diversi anni, alcun seguito. Dopo *Homeport*, che ha voluto lasciare il proprio segno sulle pareti sintetiche di un mondo virtuale, ha dovuto farlo illegalmente. Nel 2002, l'artista e curatrice americana **Anne-Marie Schleiner** coordina un manipolo di artisti (**Brody Condon** e **Joan Leandre**) nello sviluppo del progetto *Velvet-Strike*<sup>6</sup>, un hacking del popolare sparattutto online *Counter Strike*<sup>7</sup> (1999). I tre sviluppano degli *spray* pacifisti che qualunque giocatore può installare nella propria versione del gioco e poi disseminare sui muri, tra una sparatoria e l'altra. Chiunque può contribuire al progetto, proponendo nuovi graffiti, utilizzando quelli esistenti e documentando le proprie incursioni all'interno di *Counter-Strike*. Appassionati videogiochiatori, i tre autori riflettono, nei giorni in cui George W. Bush sta lanciando la sua guerra contro il terrorismo, sul limite tra violenza simulata e violenza reale e sull'utilizzo propagandistico dei videogame. Se la realtà entra nei videogame, i videogame possono diventare luoghi di dibattito politico: un'idea che non sembra tuttavia trovare seguito nei giocatori di *Counter-Strike*, che accusano il nostro commando di artisti di replicare facili accuse nei confronti del mondo dei videogiochi, senza aver capito nulla della natura del videogiochiare.

Anche l'americano **Joseph Delappe**<sup>8</sup> ha tentato, in diverse occasioni, di importare il dibattito politico nei mondi virtuali. A partire dal 2001, Delappe ha organizzato diverse performance all'interno dei videogame online, trattati come luoghi pubblici in cui rivolgersi a un pubblico generico, non strettamente artistico. Delappe si serve per lo più della chat testuale interna alla macchina di gioco per sabotare i meccanismi di gioco stessi, introducendo altre problematiche, altri temi, altre narrazioni. *War Poetry*, ad esempio, consiste nel proporre negli sparattutto online i testi poetici di diversi reduci di guerra, attraverso veri e propri recital; in *Quake / Friends* (2003) è Quake III Arena a trasformarsi nel set di una puntata della celebre serie televisiva Friends; mentre *The Great Debates* (2004) l'ha visto riproporre in diversi ambienti di gioco (da Battlefield Vietnam a The Sims Online) i 3 celebri confronti televisivi tra John Kerry e George Bush, allora candidati alle presidenziali; e in *dead-in-iraq* (dal 2006) si è introdotto in *America's Army* (il gioco online sviluppato dal Pentagono con scopi espliciti di propaganda e reclutamento) per snocciolare di fronte ai giocatori i nomi dei soldati morti in Iraq dall'inizio della guerra ad oggi. Quasi mai è riuscito a completare l'elenco: gli altri giocatori l'hanno ammazzato prima della fine della performance. Se Delappe è riuscito, in certi casi, a stimolare un dibattito politico genuino anche negli sparattutto online, è soprattutto negli ambienti di chat e nei MMOG privi di connotazioni ludiche che diventa possibile sviluppare una progettualità artistica in maniera più costruttiva. **Mouchette**, il celeberrimo personaggio virtuale comparso in rete verso la metà degli anni Novanta, ha interpretato se stessa, e i temi sollevati dal progetto (la sensualità, la morte e il destino della sessualità in un contesto immateriale) tanto nella sua chat room testuale quanto in alcuni ambienti grafici. Nel 2004, **Katherine Isbister** e **Rainey Straus** hanno lanciato il progetto *SimGallery*<sup>9</sup>, che di volta in volta replica in The Sims Online lo spazio espositivo in cui viene proposto il progetto. L'intenzione era quella di sondare gli effetti dell'incontro/scontro tra cultura alta e gaming culture, ma anche di esplorare le caratteristiche estetiche dei mondi virtuali, e capire quale può essere il destino dell'arte nei mondi virtuali. Il progetto era innovativo perché, da un lato, sfruttava la possibilità (offerta dalla piattaforma utilizzata) di manipolare liberamente oggetti ed ambienti, e dall'altro perché prendeva atto dell'esistenza, in The Sims Online, di una crescente comunità di

6 <http://www.opensorcery.net/velvet-strike/>

7 "Counter-Strike è un popolare videogiochi sparattutto in multiplayer, nato dall'idea di due studenti universitari che nel 1998 misero mano al codice del popolare Half-Life. Divenuto in seguito proprietà della Valve Software, il suo attuale successo è dovuto al fatto che venne pubblicato come mod gratuito di Half-Life, ne usa il suo attuale motore grafico, ed è giocabile online." Da Wikipedia, <http://it.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike>. Il sito ufficiale del gioco è <http://www.counter-strike.net/>

8 <http://www.delappe.net/>

9 <http://www.simgallery.net/>



RESEARCHING THE FUTURE:  
ASPECTS OF ART AND TECHNOETICS  
2007 / RICERCA E FUTURO: ARTE,  
TECNOLOGIA E COSCIENZA. SCENARI  
DELL'ARTE TECHNOETICA 2007  
dal 7/12/2007 al 9/12/2007

CENTRO PER L'ARTE CONTEMPORANEA LUIGI PECCI PRATO - ITALY

artisti o di appassionati d'arte. Tuttavia, nonostante le artiste abbiamo fatto circolare un "call for entries", il progetto non è mai evoluto in una vera "galleria d'arte". Né, del resto, The Sims Online è mai veramente diventata una vera piattaforma di sperimentazione artistica, come invece diventerà, di lì a poco, Second Life.

### Virtual Worlds as Art Worlds

Second Life (d'ora in poi, SL) nasce nel 2003 per iniziativa di una (allora) piccola e visionaria azienda californiana, che prende il nome dalla via in cui risiede: Linden Lab. Il suo successo come

environment artistico potrebbe essere spiegato in vari modi, ma credo che due sentieri siano particolarmente produttivi. Il primo è quello evidenziato da Matteo Bittanti in apertura alla sua introduzione a *Second Life*, di Mario Gerosa (2007)<sup>10</sup>: "Second Life si colloca al crocevia tra eterogenee pratiche e fenomeni di natura tecno-sociale: realtà virtuale, *open source*, *creative commons*, Web 2.0 e MMOG." Second Life ha molto in comune con gli ambienti di gioco online, ma non è un gioco. Come molte piattaforme Web 2.0, affianca pratiche comunitarie, tool creativi e strumenti di condivisione. Si regge interamente sull'apporto creativo dei suoi utenti, ma glielo riconosce in termini di proprietà intellettuale. Dà vita a una società meritocratica la cui aristocrazia è costituita da chi riesce a stupire gli altri in termini di qualità del proprio lavoro (i regnanti, ovviamente, restano sempre loro, i *Linden*). Applica alcune fondamentali caratteristiche della Rete agli ambienti 3D, e molti vedono in essa il primo abbozzo del Web 3D a lungo sognato. "È meglio di Microsoft Office", ha detto un giorno un artista. "Qui almeno hai un corpo..."

Il secondo sentiero è quello suggerito da Philip Rosedale, il padre di Second Life, in un'intervista rilasciata di recente a David Kushner<sup>11</sup>. In essa, Rosedale spiega come l'intuizione definitiva di Second Life sia stata prodotta dalla sua partecipazione a Burning Man, un festival di arti performative che si tiene ogni anno nel Black Rock Desert del Nevada. Rosedale vi individua un "costrutto sociale magico" che cerca di riproporre nel suo mondo virtuale:

"L'atmosfera della manifestazione favorisce un'apertura mentale senza precedenti... Burning Man è meravigliosamente privo di senso... L'unico requisito necessario è non avere alcuna ragione valida per trovarsi in quel luogo, in quel momento. Ciò che stimola il senso di unità profonda è l'ostilità naturale del deserto, la constatazione che basta davvero poco per morire. Di notte la temperatura scende drasticamente, il vento soffia furioso. La comunità nasce come risposta alla necessità di proteggersi in un ambiente aspro. Anche Second Life è un luogo diverso, difficile, intimidente. Non a caso, chi ci entra è guidato dal desiderio di aiutarsi reciprocamente, sin dall'inizio... Burning Man è Second Life."

Su questi presupposti, Second Life fa di quella che negli altri ambienti virtuali era una semplice opzione la sua risorsa principale. Second Life non è solo un mondo virtuale: è un "mondo dell'arte", nel senso definito da Howard Becker<sup>12</sup>:

"tutte quelle persone la cui attività è necessaria alla produzione delle opere che quel mondo, e forse anche altri, definiscono arte. I membri del mondo dell'arte coordinano le attività attraverso le quali l'opera viene prodotta, facendo riferimento a una serie di concetti convenzionali incarnati dalla pratica comunitaria di altri artefatti di riferimento."<sup>13</sup>

10 Mario Gerosa, *Second Life*, Milano, Meltemi 2007, p. 7.

11 David Kushner, "Second Life. Vivere una vita secondaria", 2007. pubblicato in 2 parti su *Rolling Stone*, luglio / agosto 2007. Reperibile online agli indirizzi <http://www.rollingstonemagazine.it/page.php?ID=230> e <http://www.rollingstonemagazine.it/page.php?ID=579>

12 In Howard S. Becker, *Art worlds*, Berkeley, University of California Press, 1982., p. 34.

13 "all the people whose activities are necessary to the production of the characteristic works which that world, and perhaps others as well, define as art. Members of the art world co-ordinate the activities by which work is produced by referring to a body of conventional understandings embodied in common practice and in frequently used artifacts."



RESEARCHING THE FUTURE:  
ASPECTS OF ART AND TECHNOETICS  
2007 / RICERCA E FUTURO: ARTE,  
TECNOLOGIA E COSCIENZA. SCENARI  
DELL'ARTE TECHNOETICA 2007  
dal 7/12/2007 al 9/12/2007

CENTRO PER L'ARTE CONTEMPORANEA LUIGI PECCI PRATO - ITALY

In Second Life, l'arte viene prodotta, esposta, commentata, venduta e collezionata. Esiste in vari generi e in varie declinazioni possibili, ed entra in contatto con altre comunità e altri sistemi di senso: l'architettura, il design, la progettazione di avatar. Esiste un'arte finalizzata all'arredamento e un'arte di ricerca. La performance, in quest'ambito, rimane il genere principale: anche perchè, oltre alla performance “pura”, in un mondo virtuale qualsiasi operazione artistica si carica di una valenza performativa - le sculture sono animate o contengono animazioni, mentre architetture e installazioni sono spesso ambienti sensibili, multimediali, che devono essere esplorati attivamente dall'utente.

### **The Artist as Artwork**

Ma a prescindere da “cosa” venga prodotto, va detto che qualsiasi cosa, in un mondo virtuale, esiste prima di tutto come *costrutto culturale*. E tutto, quindi, può essere fatto oggetto di progettualità artistica, artista compreso. In altre parole, un avatar artista che lavora in Second Life, quale che sia il mezzo che utilizza, è prima di tutto il progetto artistico di un artista reale sulla piattaforma di Second Life.

Questa “operatività su più livelli”, sia ben chiaro, può essere applicata in qualsiasi settore, non solo in campo artistico. E la consapevolezza con cui viene gestita si misura con la quantità di senso che si riesce ad aggregare attorno alla personalità del proprio alter ego virtuale, o avatar. Il successo di personaggi celebri come Aimee Weber o Anshe Chung (rispettivamente, una delle più stimate designer e la prima milionaria di Second Life) non dipende solo dai loro lavori, e dai contratti che sono riuscite a firmare: dipende, prima di tutto, dalla loro abilità nell'interpretare il ruolo della designer di successo e della palazzinara milionaria. Un cattivo pittore resta un cattivo pittore anche in Second Life. Ma costruire il personaggio del cattivo pittore che riesce a infestare, con le sue opere di dubbio gusto, le case dei residenti potrebbe essere un interessante progetto concettuale.

L'attenta gestione del proprio mito è una strategia ben nota all'arte contemporanea, e non solo. Giorgio de Chirico ha recitato con ironia la parte del “Pictor Optimus” tradizionalista e acerrimo nemico di ogni modernismo per buona parte della sua vita, e al di là di ogni reale convincimento. Andy Warhol è stato abilissimo nella gestione mediatica della sua maschera pubblica, così come, in tempi più recenti, Jeff Koons o Damien Hirst. Quello che Second Life aggiunge a questa pratica è la possibilità di dare a queste identità costruite una loro consistenza mediatica, di moltiplicarle senza limiti e di renderle indipendenti da noi. Qui, il Marcel Duchamp di turno può non solo dare vita a diverse Rose Selavy; può farle agire sotto i nostri occhi, farle entrare in relazione con noi, renderle più reali di quanto sia lui. Può dare loro un corpo (umano, umanoide o completamente astratto), costruirgli una storia e un carattere, renderle qualcosa di vivo e di indipendente da lui. Tutti gli esempi migliori dell'arte in SL fanno della costruzione dell'artista e del suo mito l'oggetto dei loro sforzi maggiori, seppur in forme (e con implicazioni) molto diverse. Vediamone alcuni esempi.

### **Eva e Franco Mattes**

C'era una volta un collettivo artistico chiamato **0100101110101101.ORG** una sigla ambigua, dietro cui agiva un gruppo di individui difficilmente identificabili per nazionalità, sesso e numero. Plagiavano siti, si appropriavano di identità altrui (il Vaticano, la Nike), ne creavano di nuove (Darko Maver), e interagivano con il pubblico e la comunicazione con nomi sempre diversi. Con il complesso di progetti chiamato “glasnost”, iniziato con *Life Sharing* (2000), 0100101110101101.ORG fa un salto di qualità, passando dal mascheramento dell'identità alla trasparenza del digitale. *Life Sharing* consente a chiunque di entrare, attraverso il loro sito, nel loro computer, condiviso in Rete attraverso un sistema di file sharing, e di interagire con i loro dati in tempo reale: leggere le loro mail, copiare i loro dati, intrufolarsi tra le loro cartelle. Qualcuno parla



RESEARCHING THE FUTURE:  
ASPECTS OF ART AND TECHNOETICS  
2007 / RICERCA E FUTURO: ARTE,  
TECNOLOGIA E COSCIENZA. SCENARI  
DELL'ARTE TECHNOETICA 2007  
dal 7/12/2007 al 9/12/2007

CENTRO PER L'ARTE CONTEMPORANEA LUIGI PECCI PRATO - ITALY

di "pornografia digitale". Il progetto successivo, chiamato *Vopos* (2002), consente invece di monitorare i loro movimenti sulla mappa del mondo attraverso un sistema GPS.

0100101110101101.ORG acquista una fisionomia più chiara, ma il processo di ricostruzione identitaria è ancora parziale. Come per l'artista da loro creato, Darko Maver, o come per Rose Selavy, abbiamo su di loro una serie di indizi, di tracce, di documenti, di dati: ma basta tutto ciò a sancirne l'esistenza?

Nei progetti successivi, 0100101110101101.ORG comincia ad affiancare alla sigla i nomi di Eva e Franco Mattes. Marito e moglie? Fratelli, o cugini? Hanno lo stesso cognome, ma Eva Mattes è un'attrice e cantante tedesca, una delle muse di Werner Herzog... Le illazioni che produce la loro nuova identità fanno capire che si tratta, ancora, di "costrutti culturali", maschere identitarie. "Eva e

Franco Mattes sono un costrutto tanto quanto 0100101110101101.ORG, forse anche di più", dicono<sup>14</sup>. Con i *Portraits*, i Mattes cominciano a intuire l'enorme potere dei mondi virtuali, la loro capacità di rendere reali queste maschere. E cominciano a intuire il *loro* potere. Vedere Lanai Jarrico rimettere gli abiti che indossava durante l'ormai celebre scatto che la immortalata nella serie *13 Most Beautiful Avatars*, e pavoneggiarsi di fronte al suo ritratto per la soddisfazione dei fotografi, ha il potere di una rivelazione: dice che quel ritratto le ha confermato la sua esistenza, l'ha resa inattaccabile dai sospetti di chiunque creda che un avatar sia solo la proiezione di qualcosa.

Anche Eva e Franco, in SL, hanno bisogno di un avatar. Dati i precedenti, la loro scelta potrebbe sembrare bizzarra, ma è invece estremamente coerente: in un mondo in cui puoi essere chiunque e qualunque cosa, loro decidono di essere se stessi.<sup>15</sup> Se stessi? Confezionano avatar straordinariamente somiglianti all'Eva e Franco Mattes che capita, talvolta, di incontrare nella realtà: statura media, fisico snello e nervoso, abbigliamento sobrio e rigorosamente nero; capelli neri e ribelli per lui, lunghi e biondi per lei. Questo vuol dire essere "se stessi" in SL? Non credo. Questo vuol dire trasformare il proprio corpo in una maschera, e questa maschera in un corpo nuovo.

L'Eva e Franco Mattes che, in SL, interpretano le performance di Chris Burden, Vito Acconci, Marina Abramovic e Ulay, Gilbert e George<sup>16</sup> sono la condizione senza la quale le loro performance non esisterebbero, né avrebbero senso. Non è un caso che quasi tutte si impegnino a riflettere su quello che accade a una performance progettata per corpi di carne e di ossa quando viene interpretata da corpi di poligoni e texture, e sul senso di questioni fortemente fisiche come la violenza, il pudore, la sessualità in un mondo virtuale.

## Gazira Babeli

"My body can go barefoot, but my avatar needs Prada shoes."<sup>17</sup>

Gazira Babeli è uno dei molti avatar di Second Life che hanno deciso di tenere un velo sull'identità del loro alter-ego "reale": una pratica diffusa fra gli utenti comuni, ma di solito disattesa dai personaggi pubblici, che il più delle volte cercano di rendere ben chiaro chi siano nella realtà.

14 Domenico Quaranta, "L'azione più radicale è sovvertire se stessi". Intervista con Eva e Franco Mattes (a.k.a. 0100101110101101.ORG). In Domenico Quaranta (a cura di), *Eva e Franco Mattes (a.k.a. 0100101110101101.ORG): Portraits*, cat. della mostra, Brescia, Fabioparisartgallery, 2007.

15 "Since within virtual worlds you can be whoever and whatever, we find more interesting to be ourselves." In AAVV, *Nothing is true, everything is possible*, 2007. <http://www.0100101110101101.org/home/performances/interview.html>

16 Faccio riferimento alle *Synthetic Performances*, una serie di re-interpretazioni di classici della performance che Eva e Franco Mattes stanno sviluppando in Second Life in questi ultimi mesi. Cfr. <http://www.0100101110101101.org/home/performances/index.html>

17 Gazira Babeli, in Tilman Baumgaertel, "My body can walk barefoot, but my avatar needs Prada shoes" Interview with Gazira Babeli, in *Nettime*, 23 marzo 2007, <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0703/msg00032.html>



Anche perché, è evidente, il loro successo in SL può essere un ottimo strumento promozionale per la loro attività reale. Questo vale in modo particolare per gli artisti, il che spiega abbastanza bene la nuvola di curiosità che si è addensata sul capo (o meglio, sul cappello, uno dei suoi attributi fondamentali) di Gazira, probabilmente l'artista più nota e stimata di SL – e, indubbiamente, uno dei casi più riusciti di costruzione identitaria. Ovviamente, l'impossibilità di considerarla l'emanazione di qualcuno di identificabile ha contribuito alla realtà di Gazira, così come il suo usare SL non come uno strumento promozionale, ma come il suo ambiente nativo, l'unico luogo in cui può dire di *essere*. Anche le sue opere contribuiscono a disegnarne il ritratto, e a delinearne la personalità – altro caso strano, in un ambiente in cui, spesso, l'avatar sembra poco più di uno strumento per interagire con gli altri e per creare dei lavori. Gazira è la strega irascibile che scatena terremoti, scaglia pizze e vinili, imprigiona gli spettatori in lattine di Campbell's Soup; è l'artista irriverente

cacciata dai luoghi ufficiali dell'arte, la sola in grado di violare i tanti tabù di SL, deformando gli avatar, “donando” letteralmente il suo corpo (ossia, permettendo a chiunque di indossarlo), rubando le *skin* degli altri avatar.

Nell'isolamento di Locus Solus (questo il nome della sua isola), Gazira non è, in effetti, molto diversa da Martial Canterel, il bizzarro inventore che – nel romanzo di Raymond Roussel<sup>18</sup> - dà vita a oggetti che sono prima di tutto il frutto di una manipolazione creativa del linguaggio. Gazira manipola testi (*script*) che danno vita a eventi, e chiama tutto questo “performance” (anche se la forma che può prendere è quella di una scultura, di un quadro o una installazione). Impenetrabile dietro i suoi occhiali scuri, tiene i suoi *script* nel cappello, e prova direttamente su se stessa le sue azioni.

### **Dancoyote Antonelli & Juria Yoshikawa**

Diversamente da Gazira, Dancoyote e Juria hanno preso quasi subito le distanze dal loro avatar. Questi due artisti sviluppano, in modi diversi, un analogo lavoro “formalista”, incentrato cioè sullo sfruttamento delle potenzialità estetiche e multimediali del medium utilizzato. Per loro, SL è un software da sfruttare in tutte le sue potenzialità, più che un universo sociale con cui entrare in relazione. Forse, a differenza di Gazira, non sono ancora riusciti a capire che, in un mondo virtuale, software e socialità sono due facce della stessa medaglia: costruire un'installazione vuol dire sempre modellare spazi di vita, relazioni, nuovi modi di interagire con il mondo. In ogni caso, il loro lavoro – e quello dei numerosi artisti che si collocano sulla stessa linea - è amatissimo dall'élite culturale di SL, così come dagli stessi Linden, che vi vedono la perfetta applicazione di quel sogno di creatività permanente da cui è nata SL.

Nella vita reale, **Dancoyote Antonelli** è **DC Spensley**, un artista non più giovanissimo il cui lavoro sembra la versione attardata di quella “cyberart” che furoreggiava nei primi anni Novanta: elaborazioni digitali, frattali, software di elaborazione tridimensionale. In SL, invece, è un artista all'avanguardia, che ha recentemente riunito i suoi lavori più spettacolari in un futuristico museo a lui dedicato. Sarebbe semplicistico, tuttavia, attribuire il merito dello svecchiamento del suo linguaggio al motore grafico di SL. Il fatto è che, dando vita a Dancoyote, DC Spensley è riuscito a trasformarlo nell'incarnazione dei sogni lisergici di Philip Rosedale. Dancoyote è un ragazzino, ha il “sesto dito” della creatività, è intraprendente e dinamico, pienamente consapevole del suo ruolo, pieno di sogni di grandezza che sa tradurre in realtà, perché ha capito che, in SL, “l'unico limite è quello che poni alla tua immaginazione” (se suona un po' retorico? Lo è: è uno dei motti dei Linden).

Al suo confronto, **Juria Yoshikawa** è decisamente più modesta. È comparsa in SL all'inizio del 2007, proponendo i suoi lavori un po' ovunque. Si tratta, per lo più, di installazioni e ambienti che

---

18 Raymond Roussel, *Locus Solus*, 1914. Giulio Einaudi Editore, Torino 1975



smaterializzano gli spazi 3D di SL, trasformandoli in agglomerati di pareti traslucide e di luci colorate in cui si perde totalmente il senso dello spazio, in una sorta di nirvana digitale di alto impatto visivo. Lei è piccola, un po' rigida nei movimenti, e dai lineamenti decisamente orientali sotto un casco solido di capelli azzurri. Poste queste premesse, ha sorpreso un po' tutti scoprire, qualche mese dopo, che Juria è un artista digitale di nome Lance Shields, attivo sulla scena della new media art giapponese dai primi anni Novanta. Shields parla di Juria in terza persona, e spiega:

“Sceglie inevitabilmente una scala più grande di quella di un normale lavoro di galleria, perché gli interessa che la gente esperisca il lavoro in modo fisico – attraversandolo in volo o di corsa, e socializzando all'interno dell'opera. Per Juria, l'arte virtuale è essere liberi di creare in modi che sono impossibili nella vita reale.”<sup>19</sup>

Juria Yoshikawa e Dancoyote Antonelli sono ormai curiosamente indipendenti dai loro creatori. Non solo, ma sembrano aver dato vita a un'arte di gran lunga superiore alla loro. In realtà, quello che ci sembra un paradosso del virtuale è solo un errore di prospettiva: Juria e Dancoyote sono l'opera migliore di due figure secondarie della ricerca sul digitale che sono riuscite a cogliere tutte le potenzialità di una *seconda vita*.

---

19 “She inevitably chooses scales larger than conventional gallery work because she is interested in people experiencing the work in a physical way - flying through them, riding on them and socializing within the art. To Juria virtual art is about freeing oneself up to create in ways she finds impossible in real life.” Cfr. [http://memespelunk.org/blog/?page\\_id=39](http://memespelunk.org/blog/?page_id=39)