

Tra i cicli dell'hype e lo shock del presente

Domenico Quaranta

Questo saggio è un tentativo di capire se e come l'arte possa esistere nel tempo presente. Né più né meno. Sono ovviamente consapevole che le mie capacità intellettuali potrebbero non essere sufficienti per un'impresa del genere; per questo ho chiesto aiuto a molti pensatori più forti di me. Ma né loro né io saremo in grado di rispondere alla maggior parte delle domande che sto ponendo qui. Tuttavia, credo che porle sia importante. Anche se sono sicuro che la maggior parte delle persone è consapevole dei problemi di cui parlerò, nessuno sembra davvero portarli alla loro logica conclusione e chiedersi: è ancora possibile fare arte? È ancora possibile vivere l'arte come dovrebbe essere vissuta? Qual è il prezzo che dobbiamo pagare per affrontare i media di oggi e le questioni cruciali del nostro tempo, in termini di durata e di apprezzamento a lungo termine? Sappiamo di vivere un'epoca profondamente diversa da quella in cui è nata l'arte contemporanea: un'epoca di accelerazione, di shock del presente, di sguardo distratto e di fine del futuro. Eppure, quando si parla di arte, continuiamo ad affrontarla come se nulla fosse cambiato: come se fosse il sacro risultato di momenti di profonda attenzione e concentrazione; come se potesse ancora essere vissuta senza distrazioni; come se fosse l'espressione di una costante lotta contro il vecchio e di una corsa senza fine verso il nuovo; come se potesse parlare un linguaggio universale e durare per sempre. Ma non è così.

Le considerazioni che seguono si applicano a tutta l'arte contemporanea. Tuttavia, ho selezionato i miei casi studio soprattutto nell'ambito della media art contemporanea, perché ritengo che l'arte che utilizza gli strumenti e affronta le questioni chiave dell'era post-digitale sia afflitta più direttamente dai problemi che andrò affrontare, e si presti meglio a portarli alla luce.

Questo testo è stato scritto tra la fine del 2018 e l'inizio del 2019 per una Lectio Magistralis tenuta al Macro di Roma il 26 marzo 2019, per poi essere pubblicato in inglese come fascicolo del cofanetto *Macro Asilo Diario*. Ampliato nella parte conclusiva, nel maggio 2020 è stato ripubblicato online da *NERO Editions*, come parte della collana DOCS, dove è tutt'ora disponibile a questo indirizzo: www.neroeditions.com/docs/between-hype-cycles-and-the-present-shock/. La presente traduzione italiana è stata realizzata nel novembre 2024.

Viaggi nel tempo



Figura 1: Rugilė Barzdžiukaitė, Vaiva Grainytė, Lina Lapelytė, *Sun & Sea (Marina)*, 2019. Photo by Jean-Pierre Dalbéra, courtesy Wikipedia.

Per capire davvero quanto l'arte sia cambiata negli ultimi cinquant'anni, dovremmo osservarla con gli occhi di chi si è addormentato negli anni Settanta per risvegliarsi nel 2019. Portiamo quindi questo viaggiatore del tempo all'inaugurazione dell'ultima Biennale di Venezia, *May You Live in Interesting Times*.¹ Arriviamo a Venezia il 9 maggio, il secondo dei giorni di pre-apertura, per l'inaugurazione riservata agli invitati e alla stampa. Oltre alla mostra principale, il mio feed Instagram ci ha già suggerito un paio di eventi da non perdere. Il Padiglione lituano è sulla bocca di tutti. Una rivista online ha appena pubblicato un articolo in cui un autorevole scrittore e curatore sostiene che meriterebbe il Leone d'Oro² e, a giudicare dalla quantità di foto e video che circolano in rete e che ritraggono questa tranquilla spiaggia estiva vista dall'alto, sembra che la maggior parte dei visitatori sia d'accordo con lui. Installata presso il Circolo Ufficiali Marina Militare, *Sun & Sea (Marina)* è il frutto della collaborazione di tre giovani artiste di Vilnius: la regista teatrale Rugilė Barzdžiukaitė (nata nel 1983), la scrittrice, drammaturga e poetessa Vaiva Grainytė (nata nel 1984) e l'artista, musicista e compositrice Lina Lapelytė (nata nel 1984). Si tratta della seconda collaborazione per le tre artiste, che hanno immaginato una scena in cui una serie di performer in costumi da bagno compiono i gesti pigri e lenti di un pomeriggio estivo al mare, apparentemente ignari dello sguardo di decine di spettatori che li osservano da un balcone. La sabbia è stata trasportata dal Mare del Nord ed è sapientemente illuminata da una serie di luci artificiali invisibili che simulano la luce del Baltico. Gli interpreti di questa "performance lirica" intonano una serie di canzoni: "canzoni di tutti i giorni, canzoni di preoccupazione e noia, canzoni di quasi niente. E sotto

¹ Curata da Ralph Rugoff, la 58ima mostra d'arte internazionale di Venezia ha aperto al pubblico dall'11 maggio al 24 novembre 2019. Il pre-opening si è svolto dall'8 al 10 maggio. La mostra includeva 79 partecipanti da ogni parte del mondo. Cf. www.labiennale.org/en/news/biennale-arte-2019-may-you-live-interesting-times.

² Cf. Gianluigi Ricuperati, "Perché il Padiglione Lituania meriterebbe il Leone D'Oro: l'opinione di Gianluigi Ricuperati", in *Artribune*, 9 maggio 2019, www.artribune.com/arti-visive/arte-contemporanea/2019/05/perche-il-padiglione-lituania-meriterebbe-il-leone-doro-lopinione-di-gianluigi-ricuperati/.

di loro, il lento scricchiolio di una Terra esausta, un sussulto”.³ Di lì a pochi giorni, *Sun & Sea (Marina)* avrebbe vinto il Leone d’Oro.



Figura 2: Alterazioni Video, *The New Circus Event*, 2019. Courtesy the artists.

Il secondo evento sembra molto diverso, ma ugualmente attraente. Si chiama *The New Circus Event*, ed è stato organizzato dal collettivo Alterazioni Video, con il supporto della V-A-C Foundation, neonata istituzione russa (fondata a Mosca nel 2009) che nel 2017 ha aperto la sua sede a Venezia, alle Zattere. Lì, per l’inaugurazione di una nuova collettiva, Alterazioni Video ha allestito una tre giorni all’aperto. Li seguo da anni e mi piace la loro capacità di coinvolgere una comunità crescente di amici, pensatori e artisti di ogni settore per generare intrattenimento hardcore. Il loro lavoro si occupa spesso di sottoculture, dalle comunità globali online alle tribù e tradizioni locali, e del linguaggio visivo che producono. Quando vedo online le prime immagini del loro circo, penso che non posso perdermelo (in effetti me lo sono perso, e insieme a *Sun & Sea (Marina)* è stato il motivo principale della mia FOMO⁴ nei giorni di apertura della Biennale). Ma nella finzione di questo breve racconto, sto portando un viaggiatore degli anni Settanta a vedere questo folle evento, in cui freakshow, artisti di strada e performer a domicilio provenienti da tutto il mondo, che spesso coltivano il loro vasto pubblico globale attraverso i propri account sui social media, si esibiscono

³ Dalla presentazione ufficiale del progetto, online all’indirizzo www.sunandsea.lt/en. Nostra traduzione.

⁴ FOMO è l’acronimo inglese di “Fear of missing out”, e descrive l’ansia persistente di chi ha la sensazione di perdersi delle esperienze gratificanti che altri stanno vivendo – un sentimento intimamente legato alla nostra esperienza dei social media. Per maggiori informazioni, cf. https://en.wikipedia.org/wiki/Fear_of_missing_out.

davanti a scenografie *trash* e coloratissime, piene di gradienti, mobili da rigattiere e riproduzioni giganti di cetrioli, facce photoshoppate e animali su pannelli di legno sagomati.

Cosa può imparare il nostro viaggiatore del tempo da queste due opere, sul nostro mondo, sul mondo dell'arte contemporanea e sullo stato attuale dell'arte? Cosa c'è di diverso, rispetto alla sua epoca? In prima battuta, è facile intuire che il mondo è diventato un ambiente globale e l'arte è cambiata di conseguenza. La cortina di ferro è caduta, il processo di decolonizzazione è stato completato e Paesi che non avevano nemmeno un Padiglione ai Giardini – per non parlare di una pratica artistica riconoscibile come “arte contemporanea” – sono ora attori importanti in un mondo artistico globalizzato. Inoltre, è abbastanza facile notare che sono stati fatti alcuni passi avanti verso la fine del dominio occidentale e maschile nell'arte: il Leone d'Oro non è stato vinto da un maschio bianco caucasico, ma da tre giovani donne lituane (gli altri premi sono stati assegnati a un maschio afroamericano, a un'artista greca, a un'artista nigeriana e a un'artista messicana, mentre il premio alla carriera è stato vinto da Jimmie Durham, un artista americano con sangue da nativo).⁵

Proseguendo, possiamo notare che entrambe le opere dimostrano la fine della segregazione tra cultura alta e bassa, avanguardia e kitsch: *Sun & Sea (Marina)* celebra un rituale popolare e democratico e rivela una serie di riferimenti ad artefatti della cultura pop; *The New Circus Event* si appropria della sfera del “lowbrow” con un atteggiamento antropologico e la sfrutta in modo giocoso, sottolineando la scomoda prossimità tra l'esibizionismo dei social media e la performance artistica.

Sebbene il mondo dell'arte sia ancora il contesto in cui le opere vengono presentate, il suo ruolo di sistema di legittimazione sembra essersi indebolito. È difficile dire se la popolarità del padiglione lituano abbia giocato un ruolo nel verdetto della giuria; ciò che è facile constatare è che il Leone d'oro per il miglior padiglione nazionale è stato vinto da tre giovani artiste provenienti da ambiti diversi, alla loro seconda collaborazione insieme, senza pedigree nel mondo dell'arte, senza mostre in musei, senza collaborazioni con potenti gallerie commerciali.

Forma d'arte radicale ed emergente negli anni Settanta, la performance art sembra essere diventata piuttosto mainstream. Inoltre, l'arte in generale non sembra più essere oggetto di contemplazione, ma di esperienza; e l'esperienza stessa dell'arte diventa performativa. Questo è un processo che il mio viaggiatore nel tempo può comprendere, poiché è iniziato con le avanguardie ed è stato rinnovato dalla sua generazione; ora può assistere al trionfo del performativo e dell'arte come esperienza, facilitato dalle infrastrutture informatiche e dai media del XXI secolo. Secondo Boris Groys, l'arte contemporanea non può produrre – e di fatto non produce – opere d'arte:

“piuttosto produce degli eventi artistici, performance o esposizioni temporanee che mostrano il carattere effimero dello stato di cose attuale e di quei dettami che regolano gli odierni comportamenti sociali.”⁶

O, nelle parole del filosofo francese Yves Michaud:

⁵ Gli artisti menzionati sono Arthur Jafa (Leone d'Oro per il miglior partecipante alla mostra internazionale), Haris Epaminonda (Leone d'Argento per un giovane promettente partecipante alla mostra internazionale), Teresa Margolles (menzione speciale), Otobong Nkanga (menzione speciale). Cf. www.labiennale.org/en/news/biennale-arte-2019-official-awards.

⁶ Boris Groys, *In the Flow. L'arte nell'epoca della sua riproducibilità digitale*, Postmedia Books, Milano 2018, p. 9 (*In the Flow*, Verso, London – New York 2016).

“Alla base dell’arte contemporanea c’è una logica duplice. Da un lato l’arte assume la forma diffusa e vaporosa dell’esperienza estetica che ho descritto, ma lo fa in contesti ancora convenzionali e istituzionali (galleria, museo, scuola d’arte, manifestazione artistica). Questa è la vaporizzazione dell’arte. Contemporaneamente si sviluppa una estetizzazione dell’esperienza in generale: la bellezza non ha più limiti (*beauty unlimited*), l’arte è ovunque al punto da non essere più da nessuna parte. Questa è l’esperienza estetizzata.”⁷

Inoltre, la mediazione è diventata una parte consistente dell’esperienza dell’arte, a un duplice livello. Da un lato, se non possiamo assistere a un evento, l’unico modo che abbiamo per accedervi è la documentazione: quando l’arte è intrinsecamente performativa e vaporizzata, se non la sperimentiamo nel “qui e ora”, la documentazione rimane l’unica alternativa possibile. Ma Groys si spinge anche oltre, sostenendo che la documentazione è la forma che un evento artistico assume dopo la sua manifestazione – il modo in cui viene conservato e trasformato in un oggetto da museo:

“Gli eventi artistici contemporanei non possono essere preservati e contemplati come le opere d’arte tradizionali, però possono essere documentati, narrati e criticati: se l’arte tradizionale produceva oggetti, l’arte contemporanea produce informazioni sugli eventi artistici. Tutto questo rende l’arte contemporanea compatibile con Internet...”⁸

Secondo Groys, trasformare la documentazione artistica in arte è la missione principale del museo d’arte contemporanea. D’altra parte, documentare è ormai una delle cose principali che facciamo quando viviamo l’arte, e diventa parte integrante dell’esperienza artistica stessa. Nell’era della condivisione, vivere l’arte è diventato un rituale che deve essere documentato. Dotato di una buona fotocamera, lo smartphone che abbiamo in tasca è il nostro terzo occhio, che usiamo costantemente per scattare foto, brevi video, selfie, e per condividerli istantaneamente con i nostri follower. Poi, il tempo che possiamo investire nell’esperienza di quella specifica opera scade, e passiamo oltre.

Gli artisti conoscono questo nuovo modo di vivere le opere d’arte e, invece di combatterlo, lo incoraggiano progettando le loro opere di conseguenza. *Sun & Sea (Marina)* è apparentemente un’esperienza dalla temporalità dilatata (time-based) che coinvolge tutti i nostri sensi: come un’opera, è basata su un “libretto”, ha un inizio e una fine. Eppure, il modo in cui l’esperienza è stata progettata – posizionando gli spettatori su un balcone e illuminando con cura le scene – appartiene tanto al teatro quanto allo studio fotografico. La spiaggia è progettata per apparire bene in foto, per proliferare attraverso le immagini. La diffusione attraverso i social media è incorporata nell’opera. Lo stesso si può dire per *The New Circus Event*, la cui scenografia è fatta per forzare il nostro punto di vista e per aiutarci a generare immagini colorate che possano viaggiare in modo virale. Spiego al mio viaggiatore del tempo che entrambe le opere rendono omaggio alle strategie visive di un “movimento artistico” che, dopo un successo mondiale e un acceso dibattito, è stato dichiarato morto da qualche parte nel 2016 – il “post internet”. Ne parleremo più avanti.

Nel frattempo, ciò che è importante notare è come questa inclusione della documentazione nell’esperienza dell’arte appartenga a un nuovo regime di attenzione, “che per la lettura e la decifrazione dei messaggi privilegia la scansione rapida (*scanning*)”, secondo le parole di Michaud.⁹ L’emergere di questo approccio relazionale all’arte – come modo per generare immagini e ottenere like, mostrare agli amici dove ci si trova, dimostrare l’appartenenza a una comunità,

⁷ Yves Michaud, *L’arte allo stato gassoso. Un saggio sull’epoca del trionfo dell’estetica*, Edizioni Idea, Roma 2007, p. 116 (*L’art à l’état gazeux. Essai sur le triomphe de l’esthétique*, Éditions Stock 2003).

⁸ Boris Groys, *In the Flow*, op. cit., p. 9.

⁹ Yves Michaud, *L’arte allo stato gassoso*, op. cit., p. 80.

tenere un diario personale della propria vita straordinaria – rafforza il processo che Michaud ha descritto – in un’epoca precedente ai social media – come la fine dello sguardo concentrato e il trionfo dello “sguardo distratto”. Qualcosa che sarebbe accaduto in ogni caso, visto che tutti noi galleggiamo in un flusso perpetuo di informazioni e notifiche di messaggi.

E se questo accade quando l’arte è presente, in uno spazio dedicato e progettato per portare tutta l’attenzione sull’opera, quanto può essere concentrato lo sguardo dello spettatore che sperimenta l’arte online – sia che si tratti dell’opera vera e propria (un video, un’opera d’arte in rete) o della sua documentazione? Nell’economia dell’attenzione di Internet, l’arte si dissolve in un flusso universale di informazioni e deve competere con qualsiasi cosa, dall’informazione al flirt, dall’intrattenimento mainstream ai video di gatti carini, dai meme al porno. Nelle parole di Groys: “i cosiddetti fornitori di contenuti si lamentano spesso del fatto che la loro produzione artistica anneghi nel mare dei dati che circolano in Internet, restando quindi invisibile.”¹⁰

“Ma come può un artista essere contento di questo sguardo distratto, e addirittura incoraggiarlo?”, mi chiede il mio viaggiatore nel tempo. Cerco di spiegargli la schizofrenia della nostra epoca, in cui le opere d’arte si contendono la nostra attenzione e contemporaneamente ci invitano a scattare foto, sollecitandoci così alla distrazione. Visitando la mostra principale all’Arsenale, il mio interlocutore ha già notato che quella che lui chiama ancora “videoarte” si è evoluta in un’esperienza immersiva multisensoriale, con schermi enormi, suoni spazializzati, oggetti di scena, persino profumi e vibrazioni che possono essere esperiti fisicamente. Fantastico, scattiamo una foto! Groys torna a soccorrermi:

“Internet permette così all’artista di rendere la sua arte accessibile a quasi tutto il mondo, creando nel frattempo un archivio personale della stessa sua arte. Internet sta conducendo quindi verso la globalizzazione dell’autore, della persona dell’autore [...] Tradizionalmente, la reputazione di un autore, sia questi scrittore o artista, si muoveva dalla sfera locale verso quella universale; invece oggi si sta avviando un processo di auto-globalizzazione.”¹¹

In altre parole, l’autodistribuzione – e un modo di concepire l’opera che richiede la partecipazione dello spettatore (che può essere meglio descritto come un consumatore-produttore, o *prosumer*) – permette all’opera d’arte di raggiungere un pubblico globale, con o senza l’aiuto del mondo dell’arte. Eppure,

“Anche se tutti i dati su Internet sono accessibili a livello globale, in pratica Internet non porta alla nascita di uno spazio pubblico universale, ma a una tribalizzazione del pubblico. Il motivo è molto semplice. Internet reagisce alle domande e ai clic dell’utente. L’utente trova su Internet solo ciò che vuole trovare.”¹²

“Benvenuto nella *filter bubble!*”, scherzo con il mio compagno di viaggio. Per confonderlo ancora di più, gli dico che questo sforzo verso la “globalizzazione dell’autore” ha un altro effetto collaterale: la fine della distanza tra produzione ed esposizione dell’arte. Ancora Groys:

“L’emergere di Internet ha cancellato questa differenza tra produzione ed esposizione dell’arte. Il processo di produzione artistica quando implica l’uso di Internet risulta già esposto dall’inizio alla fine. Un tempo, solo i lavoratori industriali operavano sotto lo

¹⁰ Boris Groys, *In the Flow*, op. cit., p. 158.

¹¹ Ivi, pp. 157-158.

¹² Boris Groys, “Curating in the Post Internet Age”, in *e-flux journal*, issue #94, October 2018, www.e-flux.com/journal/94/219462/curating-in-the-post-internet-age/.

sguardo degli altri, sotto il controllo costante di quello che venne descritto così eloquentemente da Foucault; mentre gli scrittori e gli artisti lavoravano in solitudine, nascosti dal panottico e dal controllo pubblico. Se però il così detto lavoratore creativo usa Internet, si trova assoggettato allo stesso – o persino a un maggiore livello di sorveglianza – rispetto al lavoratore di Foucault.”¹³

L’arte è diventata un’esperienza condivisa non solo a livello espositivo, ma anche a livello produttivo. Questo mi permette di ricordare al mio viaggiatore che la crisi di concentrazione di cui abbiamo parlato a livello di pubblico trova la sua controparte nel processo creativo. Proprio come tutti gli altri, mentre lavorano (spesso davanti al computer) gli artisti fanno un’esperienza frammentata del tempo: hanno molti programmi e schede aperte, sono distratti dalle notifiche e spesso interrompono il lavoro per trasmettere in diretta la loro attività. Come può l’arte essere ancora, come spesso veniva concepita in passato, il risultato di un lavoro interiore e di uno sforzo incessante per trovare dentro di sé il proprio modo di vedere il mondo, il proprio linguaggio e la propria poetica?

Aspettando lo Tsunami

Sun & Sea (Marina) e *The New Circus Event* hanno qualcosa in comune anche a livello tematico. Entrambi raffigurano un mondo senza futuro. In *Sun & Sea (Marina)*, la consapevolezza dell’imminente apocalisse genera il sogno arcadico di un’umanità che si gode gli ultimi, già pericolosi raggi di sole e che attende la fine prendendosi cura di se stessa in silenzio, con serena rassegnazione. Attraverso le canzoni dell’*opera performance*,

“frivole microstorie frivole danno lentamente origine a temi più ampi e seri e si trasformano in una sinfonia globale, un coro umano universale che affronta un cambiamento climatico causato dall’uomo, e che avviene su scala planetaria. Nell’opera, la finitezza fisica e la fatica del corpo umano diventano metonimi di una Terra esausta. L’ambientazione – una spiaggia affollata in estate – dipinge un’immagine di pigrizia e leggerezza. In questo contesto, coerentemente, i temi seri si sviluppano con facilità, con dolcezza, come una canzone pop nell’ultimo giorno sulla Terra.”¹⁴

The New Circus Event, invece, è stato sottotitolato *Waiting for the Tsunami*, un nomigliolo hanno sistematicamente utilizzato sui social media come hashtag in relazione all’evento. L’espressione è presa dal titolo di un loro vecchio progetto, una web tv fallita che avevano tentato di realizzare nel 2006 e che voleva dimostrare la “situazione attuale della comunicazione, con le opportunità offerte dai nuovi media e le loro possibili influenze sull’arte contemporanea.”¹⁵ *The New Circus Event* si ricollega a questo vecchio lavoro per il suo tentativo di creare un palinsesto, uno spettacolo trasmesso dai social media e materializzato su Zattere; ma punta anche alla dimensione dionisiaca del circo e all’intrattenimento hardcore come ciò che rimane sotto la minaccia della tragedia imminente.

¹³ Boris Groys, *In the Flow*, op. cit., pp. 159-160.

¹⁴ Cf. www.sunandsea.lt/en. Nostra traduzione.

¹⁵ Cf. www.alterazionivideo.com/new_sito_av/projects/tsunami.php. Nostra traduzione.

“Che fine ha fatto il futuro?”, si chiede il mio viaggiatore del tempo. Negli anni Settanta il futuro esisteva ancora: era il luogo in cui si proiettavano i sogni di rinnovamento sociale e di progresso. Nell’arte, il Modernismo si fondava sull’idea di innovazione e progresso costanti e coloro che muovevano i primi passi verso il futuro erano chiamati, non a caso, avanguardisti. E poi c’era l’innovazione tecnologica, che rendeva questo processo così veloce. Nel 1970, il futurista Alvin Toffler pubblicò un libro intitolato *Future Shock*, in cui sosteneva che i cambiamenti stavano avvenendo così velocemente che le persone non potevano adattarsi ad essi.¹⁶ Il volume ebbe un immediato successo, e nel fu adattato in un film documentario, con Orson Welles come voce narrante sullo schermo.¹⁷ In una delle scene iniziali, dice:

“viviamo in un’epoca di ansia e di stress e, con tutta la nostra ingegnosità, siamo in realtà vittime della nostra stessa forza tecnologica; siamo vittime dello shock, dello shock del futuro. Lo shock del futuro è una malattia che nasce da troppo cambiamento in un tempo troppo breve; è la sensazione che nulla sia più permanente; è la reazione al cambiamento che avviene così velocemente da non poter essere assorbito; è l’arrivo prematuro del futuro. Per chi non è preparato i suoi effetti possono essere piuttosto devastanti.”

Il contraddittorio futurismo di Toffler anticipava sia i sogni di innovazione e progresso dei tecno-utopisti, sia – con la sua consapevolezza delle devastanti conseguenze di un’eccessiva accelerazione – la visione distopica del futuro che sarebbe stata introdotta, di lì a pochi anni, dal movimento cyberpunk. La prima tendenza è stata mantenuta in vita fino alla fine del secolo dalle promesse dell’economia neoliberista – che, dopo la caduta dell’Unione Sovietica, sembrava essere l’unico modello politico ed economico disponibile; dalla velocità dell’innovazione tecnologica, che sembrava confermare la veridicità della legge di Moore; dalle speranze e dalle ansie legate all’inizio del millennio. Nel 1999 un altro futurista, Ray Kurzweil, pubblicò un libro intitolato *The Age of Spiritual Machines*, in cui introdusse la sua “Legge dei ritorni acceleranti”, secondo la quale il tasso di cambiamento nei sistemi tecnologici tende ad aumentare in modo esponenziale, trasformando lo sviluppo lineare incorporato nella nostra idea tradizionale di progresso in una curva esponenziale. Una legge di Moore sotto steroidi.¹⁸

Negli stessi anni, la teoria postmodernista metteva in discussione l’idea di un progresso lineare e il futuro stesso. Sarebbe impossibile riprendere qui le complessità e le sfumature del postmoderno – anche se in realtà la maggior parte delle cose che abbiamo scritto sopra trovano le loro radici in essa. Ma che la fine del futuro sia uno dei tratti distintivi del Postmodernismo può essere facilmente dimostrato citando le primissime righe del fondamentale saggio di Fredric Jameson, “Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism” (1984):

“Gli ultimi anni sono stati segnati da un millenarismo inverso, in cui le premonizioni del futuro, catastrofiche o redentrici, sono state sostituite dal senso della fine di questo o quello (la fine dell’ideologia, dell’arte o della classe sociale; la “crisi” del leninismo, della socialdemocrazia o dello stato sociale, ecc.); nel loro insieme, tutti questi elementi costituiscono forse ciò che viene sempre più spesso chiamato postmodernismo.”¹⁹

¹⁶ Alvin Toffler, *Future Shock*, Random House, New York 1970.

¹⁷ Alex Grasshoff, *Future Shock*, 1972. Disponibile online su YouTube: <https://youtu.be/fkUwXenBokU>.

¹⁸ Ray Kurzweil, *The Age of Spiritual Machines. When Computers Exceed Human Intelligence*, Viking Penguin, New York 1999.

¹⁹ Fredric Jameson, “Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism”, in *New Left Review*, n. 146, July – August 1984, pp. 59 – 92. Ristampato in Fredric Jameson, *Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke University Press, 1991. P. 1, nostra traduzione.

Nella critica d'arte, già nel 1979 Achille Bonito Oliva celebrava il movimento da lui battezzato Transavanguardia suggerendo come qualità principale il rovesciamento della “del darwinismo linguistico, di un'idea evolutzionistica dell'arte”. Contro un'idea (modernista) dell'arte come “linea continua, progressiva e rettilinea”, che produceva la “coazione al nuovo” delle Neoavanguardie degli anni Sessanta, Bonito Oliva propugnava un'idea di arte fondata su un tempo circolare, in cui “lo scandalo, paradossalmente, consiste nella mancanza di novità, nella capacità dell'arte di assumere un respiro biologico, fatto di accelerazioni e rallentamenti.”²⁰

Futurismo e net.art

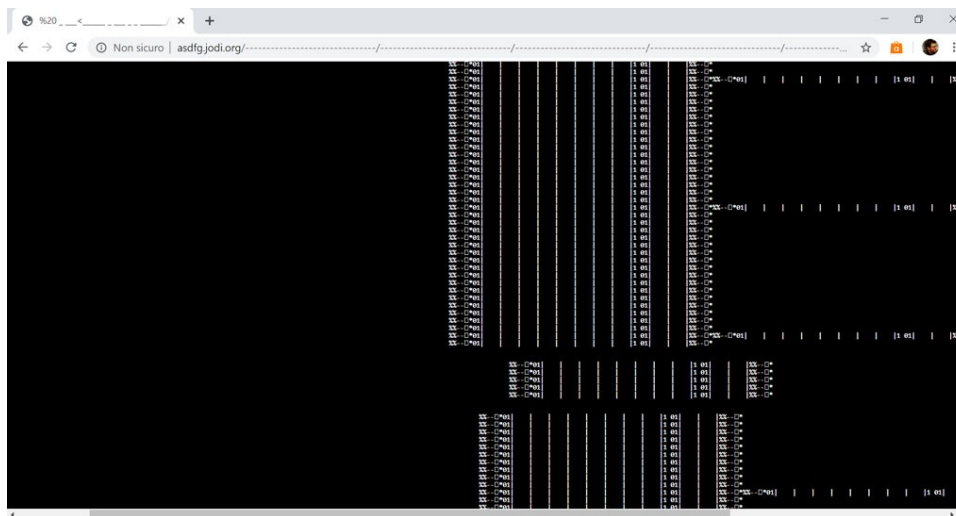


Figura 3: JODI (Joan Heemskerk, Dirk Paesmans), *ASDFG*. Screenshot, <http://asdfg.jodi.org/>

Nata a metà degli anni Novanta, con l'avvento dei browser web e l'accesso massiccio ai personal computer e a Internet, la net.art incarna le contraddizioni di questo momento come nessun'altra forma d'arte del XX secolo avrebbe potuto fare. La net.art apparve come una reazione alla mercificazione dell'arte tra la fine degli anni Ottanta e gli anni Novanta, quando le gallerie d'arte e i collezionisti emergevano come forze guida di un mondo dell'arte senza direzione, e all'atteggiamento predatorio con cui si avvicinavano ai mercati dell'arte emergenti dell'Europa orientale. Rifiutando l'oggetto d'arte e scegliendo di operare su una piattaforma di comunicazione distribuita, la net.art circoscriveva il proprio spazio di libertà – producendo un'arte smaterializzata, accessibile e che non richiedeva la mediazione di niente e nessuno per essere portata al pubblico: niente gallerie, niente istituzioni, niente curatori.

Si è ricollegata alla tradizione anti-arte delle Avanguardie, ereditata e sviluppata dal Situazionismo, dal Neoismo e da altri movimenti sottoculturali dei primi anni Novanta. Ha giocato a fare l'Avanguardia, scegliendo il proprio nome, forgiando il proprio mito e la propria narrazione originale, aggirando il mondo dell'arte, creando le proprie piattaforme di networking e di dibattito, connettendosi con la comunità emergente dell'attivismo online e dei media tattici. Pur essendo consapevole dell'impossibilità di riportare in vita l'utopia modernista, ha trovato in Internet una

²⁰ Achille Bonito Oliva, “La Trans-avanguardia italiana”, in *Flash Art*, n. 92-93, Ottobre-Novembre 1979. Disponibile online all'indirizzo <https://flash---art.it/article/la-trans-avanguardia/>.

Zona Temporaneamente Autonoma (T.A.Z) in cui l'Avanguardia ha potuto insediarsi come utopia pirata per un certo numero di anni.²¹

Avanguardia successiva al Postmodernismo, la net.art incarnava un'altra contraddizione: credeva nel potere emancipatorio della tecnologia su cui si basava, senza identificarsi con il tecno-utopismo della Silicon Valley. Le idee di Ted Kaczynski, detto Unabomber, sono state un primo riferimento per la net.art; e JODI (Dirk Paesmans e Joan Heemskerk), nelle loro interviste, hanno sottolineato come l'esperienza delle idee e delle motivazioni dei progettisti di software della Silicon Valley li abbia portati a sviluppare il loro approccio sovversivo al software e alle interfacce:

“Questa tecnica per creare confusione e mescolare le cose è stata usata spesso in passato, ma con questo mezzo specifico siamo stati fra i primi. La ragione è che a un certo punto abbiamo lasciato i Paesi Bassi per conto nostro per andare a San José, in California. La Silicon Valley. Siamo andati lì per vedere come tutta questa roba Apple e tutti i software e le applicazioni, Photoshop, Macromind, Netscape ‘vivano’ lì. Che tipo di persone li producano. È molto interessante per noi. In un certo senso ci sentiamo molto coinvolti, è una questione un po’ personale, ad esempio, rivoltare Netscape come un calzino. Ho un’immagine nella mia mente delle persone che lo realizzano. E non solo come lo fanno, ma anche [...] come vedono il loro Internet. Il ‘loro’ Internet, ne puoi essere certo.”²²

“È ovvio che il nostro lavoro combatte contro l’high tech. Combattiamo anche con il computer a livello grafico. Il computer si presenta come un desktop, con un cestino sulla destra e menu a tendina e tutte le icone di sistema. Esploriamo il computer dall’interno e lo rispecchiamo in rete.”²³

La net.art incarna il futurismo precario della fine del XX secolo, in quanto crede nella propria capacità di partecipare a plasmare l’infrastruttura tecno-sociale di Internet e di influenzarne l’ecologia: hackerando, sovvertendo o inventando strumenti, progettando strategie di resistenza, critica e sovversione e lottando contro soggetti aziendali o istituzionali da pari a pari, basandosi solo sulla propria conoscenza del mezzo e sulla propria attitudine al fare rete.

La fine del futuro e lo shock del presente

Anticipata alla fine del XX secolo dalla teoria postmodernista e dalle distopie del futuro prossimo della letteratura cyberpunk, la fine del futuro si è trasformata all’inizio del XXI secolo in un’idea diffusa, popolare se non addirittura mainstream. Il futuro, naturalmente, non esiste se non come risultato di una proiezione, di uno sforzo di immaginazione: quindi, ciò che è finito non è il futuro in sé, ma la nostra capacità di immaginare un futuro possibile o un futuro come qualcosa di diverso da un presente in continuo cambiamento, ma mai in evoluzione. Secondo la prima prospettiva,

²¹ La nozione di Zona Temporaneamente Autonoma (Temporary Autonomous Zone, o T.A.Z) viene introdotta da un libro dello scrittore e poeta anarchico Hakim Bey (Peter Lamborn Wilson) pubblicato nel 1991 da Autonomedia: cf. Hakim Bey, *TAZ: The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism, Second Edition*, Autonomedia, Brooklyn, New York 2003.

²² Josephine Bosma, “Interview with Jodi”, Londra, gennaio 1997, www.josephinebosma.com/web/node/39.

²³ Tilman Baumgaertel, “Interview with jodi”, in *Nettime*, 28 agosto 1997, www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9708/msg00112.html.

l'idea di futuro è annichilita da un'imminente fine apocalittica; secondo l'altra, l'idea di futuro è cancellata dalla consapevolezza che nulla cambierà, che tutto sarà sempre uguale.

Niente di nuovo sotto il sole, si potrebbe dire. Sia l'imminenza dell'apocalisse che l'impossibilità di cambiare sono concetti filosofici che esistono fin dall'inizio della civiltà umana. La differenza, oggi, è che da un lato la scienza e la tecnologia – gli unici sistemi di pensiero in cui sembriamo credere – confermano o addirittura spingono verso una fine apocalittica; e che, dall'altro, siamo diventati incapaci di immaginare un ordine socio-politico che possa offrire un'alternativa a quello attuale.



Figura 4: Climate Strike protest, Westminster, London, 20 September 2019. Photo CC Julian Stallabrass

Consideriamo brevemente le due forme principali che l'idea dell'apocalisse ha assunto negli ultimi anni: il cambiamento climatico e la singolarità tecnologica. Il cambiamento climatico è la conseguenza del modo in cui abbiamo abusato delle risorse naturali del nostro pianeta nel nostro passato industriale e post-industriale. Ne siamo tutti consapevoli: il buco dell'ozono, lo scioglimento del permafrost, l'innalzamento degli oceani, ecc. ecc. La notizia, che ci viene data dagli scienziati, è che se non prendiamo, a livello globale, misure drastiche per cambiare questa tendenza, raggiungeremo molto velocemente il momento in cui questo processo diventerebbe irreversibile, generando condizioni che renderebbero impossibile, o molto difficile, la vita umana sul Pianeta Terra. E naturalmente non stiamo facendo abbastanza. Nell'ottobre 2018, il Gruppo intergovernativo di esperti sul cambiamento climatico (IPCC) – fondato nel 1988 dal Programma delle Nazioni Unite per l'ambiente (UN Environment) e dall'Organizzazione meteorologica mondiale (WMO) – ha pubblicato un rapporto in cui si afferma che saremo in grado di mantenere il riscaldamento globale al di sotto di 1,5°C rispetto al livello preindustriale solo per altri dodici anni.²⁴ Il rapporto delinea ciò che dovremmo fare, a livello globale, per fermare il riscaldamento globale e spiega le conseguenze di questo processo a breve e a lungo termine; tuttavia, a livello politico, nessuno sembra interessarsene davvero.

²⁴ Il rapporto è disponibile all'indirizzo www.ipcc.ch/sr15/.

Ma le generazioni più giovani iniziano a preoccuparsi. Nell'agosto 2018, la studentessa svedese Greta Thunberg ha organizzato uno sciopero scolastico per il clima davanti al Parlamento svedese, affermando che avrebbe continuato a scioperare ogni venerdì finché il suo Paese non si fosse allineato all'Accordo di Parigi. In pochi mesi, la sua iniziativa "Fridays for Future" si è evoluta in un movimento globale con l'organizzazione di due scioperi globali per il clima, il 15 marzo 2019 e il 24 maggio 2019. A livello locale, sono stati organizzati migliaia di scioperi del clima in tutto il mondo. Il "Chi siamo" sul sito web dedicato recita:

"Le generazioni adulte hanno promesso di fermare la crisi climatica, ma non hanno mai fatto i compiti. Lo sciopero del clima è un campanello d'allarme per la nostra generazione. Ed è l'inizio di una rete che risolverà la più grande sfida della storia umana. Insieme. Abbiamo bisogno delle vostre mani, dei vostri cuori e della vostra intelligenza!"²⁵

Sebbene il sorgere di un movimento di protesta e di una chiamata all'azione riveli sempre la fiducia che la propria azione possa avere un impatto, i Climate Strike sono uno strano mix di speranza e disperazione, come si può facilmente vedere nelle loro rivendicazioni, dove "Otterremo il futuro che vogliamo!" va di pari passo con "State sciogliendo il nostro futuro", "Non bruciate il mio futuro", "Non ci sarà futuro", "Perché abbiamo bisogno di GCSE se non abbiamo futuro?", "Cambiamento di sistema non cambiamento climatico".

Se confrontata con l'urgenza e la realtà del riscaldamento globale, la singolarità tecnologica può sembrare una prospettiva più remota, più vicina ai sogni o agli incubi di uno scrittore di fantascienza che a una possibile opzione del futuro prossimo. Ciò che suggerisce di includerla in questo elenco di futuri apocalittici è la combinazione di due fattori. Da un lato, la singolarità tecnologica è incorporata nell'idea di futuro della maggior parte dei tecno-utopisti, che sono anche le stesse persone che stanno plasmando la tecnologia attuale. È, in altre parole, la visione incorporata nella maggior parte dei sistemi e dei dispositivi tecnologici di oggi. Dall'altro, stiamo già costruendo macchine che si auto-migliorano e che non riusciamo a capire. Nel suo libro *Nuova era oscura* (sottotitolato significativamente, nell'edizione inglese, "la tecnologia e la fine del futuro"), l'artista e teorico James Bridle enumera le famose tre leggi della robotica di Isaac Asimov, aggiungendo:

"A queste possiamo aggiungere una quarta: un robot – o qualsiasi altra macchina intelligente – deve essere in grado di spiegarsi agli esseri umani. È una legge che deve avere la precedenza sulle altre, visto che assume i contorni non di un'ingiunzione, ma di un principio etico. Il fatto che una simile legge sia già stata infranta – per via della nostra progettazione e della sua inevitabilità – ci porta alla conclusione ineludibile che anche le altre tre subiranno la medesima sorte. Già adesso, e non in un futuro lontano, ci troviamo davanti a un mondo in cui non siamo in grado di comprendere le nostre stesse creazioni. E il risultato di una tale opacità è sempre e inesorabilmente la violenza."²⁶

In breve, la singolarità tecnologica "è un ipotetico momento futuro in cui la crescita tecnologica diventa incontrollabile e irreversibile, provocando cambiamenti inimmaginabili per la civiltà umana."²⁷ Che siano buoni o cattivi per noi, questi cambiamenti saranno fuori dal nostro controllo. Secondo Murray Shanahan:

²⁵ Cf. www.climatestrike.net/.

²⁶ James Bridle, *Nuova era oscura*, NERO, Roma 2019, pp. 178-179 (*New Dark Age. Technology and the End of the Future*, Verso, New York 2018).

²⁷ "Technological Singularity" in *Wikipedia*, https://en.wikipedia.org/wiki/Technological_singularity.

“Se l’intelletto diventa non solo il produttore, ma anche un prodotto della tecnologia, allora si può creare un ciclo di feedback con conseguenze imprevedibili e potenzialmente esplosive. Infatti, quando l’intelligenza diventa al contempo soggetto e oggetto dell’atto di ingegneria, essa può mettersi al lavoro per migliorare se stessa. In breve tempo, secondo l’ipotesi della singolarità, l’uomo comune viene eliminato dal ciclo, superato da macchine artificialmente intelligenti o da intelligenze biologiche potenziate dal punto di vista cognitivo, e incapace di tenere il passo con esse.”²⁸

Sia il cambiamento climatico che la singolarità tecnologica sono il risultato di processi che abbiamo avviato e che non riusciamo a fermare. I Climate Strike chiedono un “cambiamento di sistema”. Ma è davvero possibile un cambiamento di sistema? In *Capitalist Realism: Is There No Alternatives?* (2009), il teorico culturale britannico Mark Fisher parte proprio da questa domanda e dall’idea postmodernista, attribuita alternativamente a Fredric Jameson e Slavoj Žižek, che sia più facile immaginare la fine del mondo che la fine del capitalismo:

“È uno slogan che racchiude alla perfezione quello che intendo per ‘realismo capitalista’: la sensazione diffusa che non solo il capitalismo sia l’unico sistema politico ed economico oggi percorribile, ma che sia impossibile anche solo immaginarne un’alternativa coerente.”²⁹

Pur riconoscendo il suo debito con Jameson, Fisher suggerisce di rimpiazzare il concetto di postmodernismo con quello di realismo capitalista per tre ragioni principali:

“In sostanza, ci sono tre ragioni per le quali a ‘postmodernismo’ preferisco un termine come realismo capitalista. Innanzitutto negli anni Ottanta, quando Jameson avanzò le sue tesi, al capitalismo c’erano ancora delle alternative, almeno a parole. Quello che invece stiamo affrontando adesso è un più profondo e pervasivo senso di esaurimento, di sterilità culturale e politica [...] In secondo luogo, il postmodernismo è in qualche modo figlio del modernismo [...] Il realismo capitalista non intrattiene più un confronto di questo tipo col modernismo: al contrario, dà per scontata la sconfitta del modernismo al punto che il modernismo stesso diventa un oggetto che può periodicamente tornare ma solo come estetica congelata, mai come un ideale di vita. Infine, [...] negli anni Sessanta e Settanta il capitalismo ha dovuto affrontare il problema di come contenere e assorbire le energie che provenivano dal suo esterno. Adesso ha il problema opposto: avendo incorporato con fin troppo successo quanto gli era esterno, come potrebbe mai continuare a funzionare senza un ‘fuori’ da colonizzare e di cui appropriarsi? In Europa e negli Stati Uniti, per la maggior parte delle persone sotto i vent’anni l’assenza di alternative al capitalismo non è nemmeno più un problema: il capitalismo semplicemente occupa tutto l’orizzonte del pensabile [...] che il capitalismo abbia colonizzato i sogni delle persone è oggi un dato di fatto talmente accettato da non meritare più alcuna discussione [...] la vecchia lotta tra *détournement* e recupero, tra sovversione e incorporazione, sembra aver esaurito il suo corso. Quella con cui ora abbiamo a che fare non è l’incorporazione di materiali che prima sembravano godere di un potenziale sovversivo, quanto la loro *precorporazione*: la programmazione e la modellazione preventiva, da parte della cultura capitalista, dei desideri, delle aspirazioni, delle speranze [...] ‘Alternativo’ e ‘independente’ non denotano qualcosa di estraneo alla

²⁸ Murray Shanahan, *The Technological Singularity*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2015, p. XVI dell’introduzione.

²⁹ Mark Fisher, *Realismo capitalista*, NERO, Roma 2018, p. 26. (*Capitalist Realism. Is There No Alternative?*, Zero Books, Winchester, UK 2009).

cultura ufficiale: sono semmai semplici stili interni al mainstream – o meglio sono, a questo punto, gli stili dominanti del mainstream.”³⁰

Torneremo più avanti su queste idee sugli stili e sulla “precorporation” delle alternative. Per ora, è sufficiente notare che questa lunga citazione testimonia di un momento in cui un futuro diverso dal presente non può essere immaginato, nemmeno sognato. Questo, ovviamente, porta all’impotenza, all’immobilità e alla depressione, temi al centro di *Realismo capitalista*.

Si può obiettare che questa mancanza di prospettiva non appartenga a tutti nel XXI secolo. I movimenti, dalle proteste anti-globalizzazione a Occupy Wall Street, dimostrano che siamo ancora in grado di ribellarci al presente e di immaginare il futuro. Allora, perché non sono riusciti a cambiare le cose? Nel 2011, Franco Berardi “Bifo” ha cercato di rispondere a questa domanda con il suo libro *After the Future*. Secondo Bifo,

“la risposta non si trova nella strategia politica della lotta, ma nella debolezza strutturale del tessuto sociale. Durante il XX secolo, la lotta sociale ha potuto cambiare le cose in modo collettivo e consapevole perché i lavoratori dell’industria potevano mantenere la solidarietà e l’unità nella vita quotidiana, e quindi potevano lottare e vincere. L’autonomia era la condizione della vittoria [...] Quando la ricomposizione sociale è possibile, lo è anche il cambiamento collettivo consapevole. [...] Questo non sembra essere più possibile. L’organizzazione del lavoro è stata frammentata dalla nuova tecnologia e la solidarietà dei lavoratori è stata spezzata alla radice. Il mercato del lavoro è stato globalizzato, ma l’organizzazione politica dei lavoratori no. L’infosfera è cambiata e accelerata in modo drammatico, mettendo a rischio la possibilità stessa di comunicazione, empatia e solidarietà. Nelle nuove condizioni del lavoro e della comunicazione risiede la nostra attuale incapacità di creare un terreno comune di comprensione e di azione condivisa.”³¹

Ecco perché i movimenti attivisti del XXI secolo sono rimasti movimenti etici, senza evolversi in trasformatori sociali. Ecco perché ci sentiamo immobilizzati e depressi. In questa condizione, se non possiamo lottare contro il capitalismo, possiamo almeno fantasticare sulla sua autodistruzione. Questo è, in breve, ciò che la sinistra accelerazionista vuole fare: portare il capitalismo neoliberista al collasso, accelerandolo. Sia nell’“#ACCELERATE Manifesto”³² (2013) che nel suo seguito più elaborato, il libro *Inventing the Future. Postcapitalism and a World Without Work* (2015), Nick Srnicek e Alex Williams ci restituiscono il futuro come qualcosa che va “inventato”, “costruito”, persino “preteso”. La premessa inevitabile è che non è più tra noi. Come scrivono alla fine del “Manifesto”:

“24. Il futuro deve essere costruito. È stato demolito dal capitalismo neoliberale e ridotto a una promessa a prezzo scontato di maggiore disuguaglianza, conflitto e caos. Questo crollo dell’idea di futuro è sintomatico dello stato storico regressivo della nostra epoca, piuttosto che, come i cinici di tutto lo spettro politico vorrebbero farci credere, un segno di maturo scetticismo. Ciò verso cui l’accelerazionismo spinge è un futuro più moderno, una modernità alternativa che il neoliberismo è intrinsecamente incapace di generare. Il futuro

³⁰ Ivi, pp. 35-38.

³¹ Franco “Bifo” Berardi, *After the Future*, AK Press, Edimburgh, Oakland, Baltimore 2011. A cura di Gary Genosko e Nicholas Thoburn. P. 14.

³² Alex Williams and Nick Srnicek, “#ACCELERATE MANIFESTO for an Accelerationist Politics”, in *Critical Legal Thinking*, 14 maggio 2013, <http://criticallegalthinking.com/2013/05/14/accelerate-manifesto-for-an-accelerationist-politics/>.

deve essere aperto ancora una volta, liberando i nostri orizzonti verso le possibilità universali di un Altrove.”

L'introduzione di *Inventing the Future* è persino più esplicita:

“Cosa è successo al futuro? Che fine ha fatto? Per buona parte del XX secolo, è stato il futuro a indirizzare i nostri sogni [...] Oggi, per un verso, questi sogni appaiono più vicini che mai [...] Eppure [...] sotto la pressione di un mondo sempre più precario e debilitante, la promessa di un futuro migliore è andata in frantumi, oramai dimenticata. E ogni giorno torniamo a lavoro, come sempre: esausti, ansiosi, stressati, frustrati [...] E, nella paralisi dell'immaginario politico, il futuro viene cancellato.”³³

Questo è il nostro presente. Una nuova era oscura, nelle parole di James Bridle, in cui

“[...] ciò che doveva illuminare il mondo, di fatto lo relega nell'oscurità. L'abbondanza di informazioni e la pluralità di visioni del mondo che ora ci sono accessibili attraverso internet non stanno producendo consenso su una realtà coerente, ma una realtà dilaniata dall'ossessione fondamentalista per le narrazioni semplicistiche, attraversata da teorie del complotto e politiche post-fattuali. È su questa contraddizione che nasce l'idea di una nuova era oscura: un'era in cui il valore che abbiamo dato alla conoscenza viene annientato dall'abbondanza di quella stessa redditizia merce, e in cui brancoliamo nel buio alla ricerca di nuovi modi per comprendere il mondo.”³⁴

Un'epoca in cui potremmo persino indulgere, come ha fatto Eugene Thacker nel suo libro *In the Dust of This Planet* (2011), all'idea filosofica di un “mondo senza di noi”. Secondo Thacker, attraverso la mitologia, la teologia o l'esistenzialismo, abbiamo sempre pensato il mondo come un mondo “per noi”. Anche se possiamo pensare, in astratto, a un “mondo-in-sé”, la nostra visione antropocentrica lo rende un concetto paradossale: “nel momento stesso in cui lo pensiamo e tentiamo di agire su di esso, cessa di essere il mondo-in-sé per divenire il mondo-per-noi”. Eppure oggi, grazie al riscaldamento globale e ai modelli predittivi che abbiamo sviluppato per studiarlo, un possibile futuro “mondo senza di noi” è diventato pensabile e questo, per la prima volta nella storia dell'umanità, ci permette di pensare il mondo-in-sé.³⁵

Tuttavia, la fine del futuro non è solo la conseguenza di apocalissi imminenti o della nostra difficoltà a immaginare un nuovo ordine sociale; il presente stesso è diventato oggi così ingombrante da riempire il nostro sguardo e impedirci di vedere ciò che c'è oltre. Nel 1970, per descrivere l'impatto del cambiamento e della velocità dell'evoluzione tecnologica, Alvin Toffler ha introdotto il concetto di “shock del futuro”, uno shock culturale che non nasce dall'incontro con il radicalmente Altro, ma con il nostro stesso futuro accelerato. Nel 2004, il teorico dei media Douglas Rushkoff ha introdotto il concetto di “shock del presente” per suggerire che, nel XXI secolo, lo shock non è generato dalla velocità del cambiamento, ma piuttosto da un presente che non ci lascia alcuna possibilità di guardare oltre.

“La nostra società si è riorientata verso il presente: oggi tutto è *live*, in tempo reale, senza un momento di tregua. Non si tratta di una semplice accelerazione, sebbene il nostro stile di vita

³³ Alex Williams, Nick Srnicek, *Inventare il futuro*, NERO, Roma 2018, pp. 7-9 (*Inventing the Future. Postcapitalism and a World Without Work*, Verso, London – New York 2015).

³⁴ James Bridle, *Nuova era oscura*, op. cit., pp. 19-20.

³⁵ Eugene Thacker, *Tra le ceneri di questo pianeta*, NERO, Roma 2019, pp. 12-13 (*In the Dust of this Planet*, Zero Books, Winchester, UK 2011).

e la tecnologia abbiano velocizzato i tempi delle nostre azioni. Si tratta piuttosto di un ridimensionamento di tutto ciò che non sta accadendo adesso, e dell'assalto di ciò che invece, almeno apparentemente, è il nostro presente più immediato [...] Se la fine del ventesimo secolo è stata caratterizzata dal futurismo, il ventunesimo secolo potrebbe essere quello del *presentismo* [...] viviamo in un presente fatto di distrazioni [...] Invece di trovare un ancoraggio stabile nel qui e ora, finiamo per rispondere all'onnipresente assalto di impulsi e imposizioni simultanei.”³⁶

L'idea di Rushkoff di shock del presente prende le mosse dalla nozione postmodernista di fine delle narrazioni lineari, delle trame tradizionali e delle grandi narrazioni (ciò che egli chiama “collasso narrativo”) e comprende anche “il modo in cui questo presente apparentemente infinito ci induce a desiderare una fine” (cioè le visioni apocalittiche di cui abbiamo parlato in precedenza); ma diventa più originale quando esplora i tre caratteri principali dello shock del presente, tutti in qualche modo legati alla nostra esperienza del tempo: la “Digifrenia”, cioè la distorsione tecnologica che ci costringe a essere in luoghi diversi nello stesso momento; l’“Overwinding”, che descrive come lo sforzo di comprimere cronologie estese in altre molto più ridotte; e la “Fractalnoia”, il “disperato tentativo di individuare il *pattern* istantaneo.”³⁷

Correndo di qua e di là e condividendo all'infinito i nostri sentimenti, la nostra posizione e la nostra vita; passando da una scheda all'altra, da un compito all'altro, da un dispositivo all'altro; sovrapponendo tempo di lavoro e tempo libero al punto da non riuscire più a distinguere tra i due; cercando sempre di trovare un ordine e una proporzione nel flusso costante di informazioni con cui abbiamo a che fare – come possiamo trovare il tempo per guardare avanti e pensare a ciò che verrà dopo? Come possiamo, per tornare all'arte, trovare il tempo, l'attenzione, il livello profondo di immersione e concentrazione per sperimentare o fare arte?

Presentismo e Post Internet

Il termine Post internet ha iniziato a essere usato dall'artista e curatrice Marisa Olson intorno al 2008³⁸ per descrivere la sua arte e quella dei suoi coetanei: una pratica che non si concentrava sul medium né aveva luogo solo online, ma che utilizzava i frammenti di una navigazione compulsiva per dare vita a lavori online, ma anche a performance, animazioni, installazioni, canzoni, foto, testi ecc. Altri modi per descrivere lo stesso approccio erano “art after the internet” (Olson 2006)³⁹ e “Internet Aware Art” (Guthrie Lonergan 2008).⁴⁰

³⁶ Douglas Rushkoff, *Presente continuo. Quando tutto accade ora*, Codice Edizioni, Torino 2014, pp. 4-6 (*Present Shock: When Everything Happens Now*, Penguin, New York 2004).

³⁷ Ivi, p. 9.

³⁸ L'espressione appare per la prima volta in forma scritta in Régine Debatty, “Interview with Marisa Olson”, in *We Make Money Not Art*, 8 marzo 2008, https://we-make-money-not-art.com/how_does_one_become_marisa/.

³⁹ Lauren Cornell, “Net results. Closing the gap between art and life online”, in *Time Out New York*, 9 febbraio 2006, www.timeout.com/newyork/art/net-results.

⁴⁰ Thomas Beard, “Interview with Guthrie Lonergan”, in *Rhizome*, 26 marzo 2008, <http://rhizome.org/editorial/2008/mar/26/interview-with-guthrie-lonergan/>.

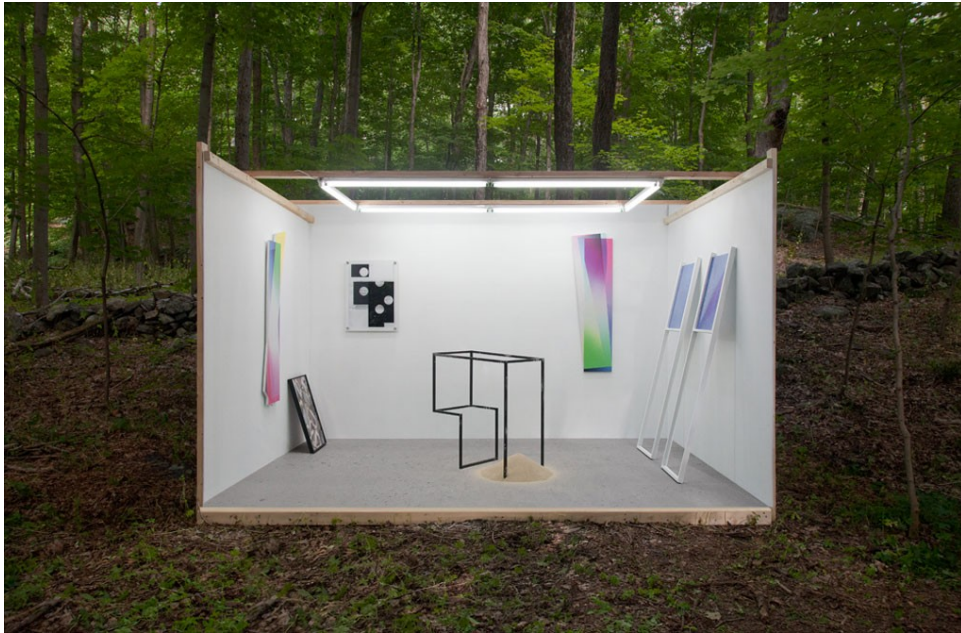


Figura 5: Joshua Citarella, *Compression Artifacts*, 2013. Costruito in una location sconosciuta, con lavori di Wyatt Niehaus, Kate Steciw, Brad Troemel, Artie Vierkant e Joshua Citarella. Courtesy l'artista

A quel tempo, Internet era sopravvissuto al crollo della cosiddetta New Economy e si stava evolvendo strutturalmente in quello che nel 2004 iniziò a essere chiamato Web 2.0: un web “che enfatizza i contenuti generati dagli utenti, la facilità d’uso, la cultura partecipativa e l’interoperabilità (cioè la compatibilità con altri prodotti, sistemi e dispositivi) per gli utenti finali.”⁴¹ Google stava emergendo come la principale porta d’ingresso ai contenuti di Internet, grazie al suo algoritmo di ricerca, e si stava già evolvendo in una gigantesca società in grado di controllare quasi ogni aspetto della nostra presenza online, grazie al suo servizio di posta elettronica, alla sua piattaforma di blogging gratuita e a YouTube (fondato nel 2005 e acquistato da Google nell’ottobre 2006). Stavano emergendo anche i social network. Se alla fine degli anni Novanta Internet era stato percepito dagli artisti come uno spazio di comunicazione libero da colonizzare e plasmare, in cui inventare il proprio linguaggio e progettare il proprio spazio, ora si stava gradualmente evolvendo in un mezzo di comunicazione di massa aperto a tutti e in un semplice specchio del mondo reale. Gli artisti iniziavano a riunirsi in “surfing club”, blog di gruppo in cui raccoglievano, remixavano e condividevano i risultati della loro esperienza quotidiana di navigazione; invece di imparare dall’hacking e inventare un proprio linguaggio, preferivano usare software commerciali, nelle release più recenti e con le impostazioni predefinite;⁴² invece di vedere la loro pratica come un modo per sfuggire al mondo dell’arte e per entrare in contatto con il pubblico senza mediazioni e al di fuori delle strutture di potere esistenti, traducevano naturalmente la loro esperienza online in forme che si sarebbero facilmente adattate a uno spazio espositivo. Se la prima net.art era un’Avanguardia futurista, il post internet è stata un movimento artistico presentista, come ha notato acutamente Gene McHugh già nel 2011:

“A livello generale, l’ascesa dei social network e la professionalizzazione del web design hanno ridotto la natura tecnica del network computing, trasformando Internet da un mondo specializzato per nerd e tecnologici a un mondo mainstream per nerd, appassionati di tecnologia ma anche nonne e appassionati di sport e uomini d’affari e pittori e chiunque

⁴¹ “Web 2.0”, in *Wikipedia*, https://en.wikipedia.org/wiki/Web_2.0.

⁴² Cf. Guthrie Lonergan, *Hacking vrs defaults chart*, 2007, <http://theageofmammals.com/secret/netart/defaults.html>.

altro. Avanti, c'è posto per tutti. Inoltre, ogni speranza che Internet rendesse le cose più facili, che riducesse l'ansia della nostra esistenza, era semplicemente finita – era fallita – e Internet diventava solo un'altra cosa con cui fare i conti. Ciò che intendiamo quando diciamo “Internet” è diventato non una cosa del mondo in cui fuggire, ma piuttosto il mondo da cui si cercava di fuggire... sigh... È diventato il luogo in cui si conducono gli affari e si pagano le bollette. È diventato il luogo in cui si rintracciano le persone.”⁴³

I giovani artisti post internet non erano gli unici a rendersi conto che il Web 2.0, i social media, le connessioni wi-fi e, dal 2007, gli smartphone stavano cambiando il nostro rapporto con la tecnologia, su scala di massa e a livello globale. Artisti come Cory Arcangel, un ponte tra la prima net.art e la generazione post internet, e Ryan Trecartin stavano iniziando a essere riconosciuti nel mondo dell'arte; artisti – e in seguito critici e curatori – con una reputazione nel mondo dell'arte, come Seth Price, David Joselit e Hans Ulrich Obrist, si stavano interessando a temi come la circolazione online delle immagini e delle opere d'arte e al passaggio generazionale. Nel settembre 2012, su un numero di *Artforum* dedicato ai “Nuovi media dell'arte”, la critica d'arte Claire Bishop pubblicò un discusso articolo intitolato “Digital Divide”, in cui si chiedeva:

“Allora perché ho la sensazione che le forme e i contenuti dell'arte contemporanea siano stati curiosamente poco reattivi al totale sconvolgimento del nostro lavoro e del nostro tempo libero inaugurato dalla rivoluzione digitale? Sebbene molti artisti utilizzino la tecnologia digitale, quanti si confrontano davvero con la questione di cosa significhi pensare, vedere e filtrare gli affetti attraverso il digitale? Quanti tematizzano questo aspetto o riflettono profondamente su come sperimentiamo e siamo alterati dalla digitalizzazione della nostra esistenza?”⁴⁴

All'epoca non era facile capire che non stava semplicemente parlando per se stessa, ma dava voce a un bisogno urgente di tutto il mondo dell'arte: vedere più arte che rispondesse a un cambiamento che finalmente era percepito da tutti come parte della vita quotidiana.

Il Post internet era lì, pronto a rispondere a queste domande urgenti. Quello che è successo negli anni successivi, per lo più tra il 2013 e il 2016, è stato qualcosa di inedito nella storia dell'arte recente: un movimento nato nella nicchia relativamente piccola della media art diventa una tendenza del mondo dell'arte con il sostegno sia delle istituzioni che del mercato dell'arte. In pochi anni, artisti come Oliver Laric, Jon Rafman, Aleksandra Domanovic, Petra Cortright, Parker Ito, Constant Dullaart, Katja Novitskova, Cécile B. Evans, Artie Vierkant, solo per citarne alcuni, si sono imposti all'attenzione del mondo dell'arte mainstream, insieme ad altri artisti non legati alla generazione dei “surfing club” ma comunque molto vicini ad essi per tematiche, soluzioni formali e reti personali, come Simon Denny, Trevor Paglen, Ed Atkins e Hito Steyerl.

Mentre veniva alla ribalta, il Post internet ha iniziato a subire alcune dinamiche commerciali del mondo dell'arte mainstream. Ciò che era facile da ripetere e imitare, nel Post internet – l'uso di effetti pittorici rimediati dal software, il riferimento all'estetica delle interfacce e a sottoculture online come la vaporwave, la ricerca sulla circolazione online delle immagini, dai meme alle immagini di stock – è diventato uno stile ed è stato imitato da chiunque volesse apparire alla moda e al passo con i tempi. Parallelamente, alcuni artisti Post internet – come Petra Cortright e Parker Ito

⁴³ Gene McHugh, *Post Internet. Notes on the Internet and Art 12.29.09 > 09.05.10*, Link Editions, Brescia 2019 (2011), p. 10.

⁴⁴ Claire Bishop, “Digital Divide: Contemporary Art and New Media”, in *Artforum*, settembre 2012, Vol. 51, No. 1, pp. 434-442.

– hanno iniziato a essere venduti alle aste e sono stati associati all’emergere del cosiddetto Zombie Formalism. Il termine, coniato dal critico Walter Robinson nel 2014, si riferisce a un’ ondata di dipinti astratti formalisti, realizzati da un gruppo di giovani artisti sostenuti da collezionisti descritti come “art flippers” per le loro strategie di investimento – acquistano opere dagli artisti a prezzi relativamente bassi e le rimettono all’asta subito dopo. Robinson ha spiegato l’etichetta in questo modo:

“‘Formalismo’ perché quest’arte implica un metodo diretto, riduttivo ed essenzialista di fare un dipinto (sì, lo ammetto, sono fissato con la pittura), e ‘Zombie’ perché riporta in vita l’estetica desueta di Clement Greenberg, l’uomo che ha sostenuto, tra le altre cose, Jackson Pollock, Morris Louis e i ‘dipinti neri’ di Frank Stella.”⁴⁵

I prezzi raggiunti all’asta da queste opere, insieme alle loro qualità visive – un’astrazione piacevole e riconoscibile, facile da apprezzare sui social network – hanno reso lo Zombie Formalism un movimento di successo nel mondo dell’arte... almeno per alcuni anni. Come molti esiti di speculazioni finanziarie e aspettative gonfiate, lo Zombie Formalism è crollato su se stesso, e solo pochi artisti sono stati in grado di tenere il passo e sopravvivere “all’apocalisse dello Zombie Formalism”, come si legge in un articolo di *Artnet News* del 2018.⁴⁶

Tra il 2014 e il 2015, il Post Internet era ovunque e molti nel mondo dell’arte hanno iniziato a esserne stanchi. Nell’ottobre 2014, il critico d’arte Brian Droitcour ha pubblicato su *Art in America* un articolo che, sotto il titolo “The Perils of Post Internet Art”, offriva questa definizione critica:

“L’arte post-Internet fa all’arte quello che il porno fa al sesso: la rende oscena. La definizione che vorrei proporre sottolinea questa sensibilità transazionale: riconosco l’arte Post-Internet quando vedo un’arte fatta per la documentazione fotografica, o quando vedo la sua documentazione fotografica presentata come arte. La Post-Internet art consiste nel creare oggetti che siano belli da vedere online: fotografati sotto luci brillanti nell’ascetico cubo bianco della galleria (analogo al campo bianco della finestra del browser che presenta la documentazione), filtrati per ottenere un alto contrasto e colori che bucano lo schermo.”⁴⁷

Gli artisti hanno iniziato a dissociarsi dall’etichetta – Droitcour stesso apre il suo articolo dicendo che “La maggior parte delle persone che conosco pensa che l’espressione ‘Post-Internet’ sia imbarazzante da dire ad alta voce”. Altri critici, curatori e professionisti dell’arte si sono uniti a lui nel dichiarare con orgoglio il loro odio o la loro intolleranza nei confronti del Post internet; e quando, nel 2016, il collettivo newyorkese DIS – che lavora sul confine tra curatela, pratica artistica e moda – ha curato la Biennale di Berlino, l’evento – chiamato *The Present in Drag* – è stato percepito sia come la celebrazione definitiva del Post internet, sia come il suo canto del cigno.⁴⁸

La storia del Post internet è interessante perché mostra l’evoluzione di un movimento artistico nello shock del presente. Dopo i primi anni di comunità e ricerca (gli anni dei Surfing Club, tra il 2006 e il 2012), il Post internet ha risposto alle aspettative e alle richieste di un mondo dell’arte che voleva

⁴⁵ Walter Robinson, “Flipping and the Rise of Zombie Formalism”, in *Artspace*, 3 aprile 2014, www.artspace.com/magazine/contributors/see_here/the_rise_of_zombie_formalism-52184.

⁴⁶ Tim Schneider, “Who Survived the Zombie Formalism Apocalypse? We Surveyed the Wreckage of the Last Great Art-Market”, in *Artnet News*, 31 ottobre 2018, <https://news.artnet.com/market/survivors-of-the-zombie-apocalypse-1383025>.

⁴⁷ Brian Droitcour, “The Perils of Post-Internet Art”, in *Art in America*, 29 ottobre 2014, www.artinamericamagazine.com/news-features/magazines/the-perils-of-post-internet-art/.

⁴⁸ Cf. <https://bb9.berlinbiennale.de/>.

più arte che reagisse al cambiamento digitale; questo lo ha reso vulnerabile alle dinamiche di mercato del mondo dell'arte, che hanno causato un'attenzione gonfiata e una semplificazione eccessiva delle sue istanze estetiche e culturali, trasformandolo in una tendenza. Nel giro di pochi anni (2013-2016) la gente si è stancata e la tendenza tanto celebrata è diventata oggetto di odio e rifiuto.

La velocità di questo processo è ovviamente legata alla velocità con cui le informazioni viaggiano oggi, e alla loro abbondanza. Se in passato uno stile impiegava anni o addirittura decenni per diventare un linguaggio globale – attraverso mostre e cataloghi itineranti, articoli su riviste cartacee, resoconti orali fatti dai pochi veri giramondo – oggi le informazioni e le cose viaggiano più velocemente, e per sapere cosa stia accadendo in questo momento a New York, Berlino o Pechino basta aprire il proprio social network preferito. In quanto pratica artistica che si fonda sulla circolazione online e sull'esperienza mediata, il Post internet è diventato ampiamente visibile molto velocemente; ma – trasformato in una tendenza – ha saturato il nostro sguardo ancora più velocemente.

Anche il passaggio, nella sua percezione, da novità a tendenza di moda richiede qualche considerazione. Come ha spiegato Yves Michaud: “Quando la novità diventa tradizione e anche routine, svanisce la dimensione dell'utopia, mentre continua a esistere solo il movimento di rinnovamento [...] Quando... regna il rinnovamento continuo, la moda diventa l'unico modo per scandire il tempo.”⁴⁹ Tornano in mente anche le parole di Fisher sulla ‘precorporazione’ di ciò che è nuovo e alternativo: quando la novità viene accettata dal sistema, si trasforma immediatamente nella ‘nuova normalità’. Questo processo può sembrare estraneo a un mondo dell'arte che, apparentemente, dal postmodernismo in avanti non crede più in un'evoluzione lineare e progressiva dell'arte, ma non è così. Come spiega Boris Groys nel suo saggio “Sul nuovo”, l'arte contemporanea è il risultato di una dialettica tra il museo, che riconosce l'arte in quanto tale, e la pratica artistica: che deve dimostrarsi nuova, vivace e diversa da ciò che è già stato collezionato per essere riconosciuta come arte, ma che si trasforma in nuova tradizione nel momento stesso in cui avviene questo riconoscimento ed entra nel museo. In questo modo, la dialettica tra il museo e il nuovo si trasforma in un loop infinito e, paradossalmente, il museo diventa lo spazio che produce l'“oggi” in quanto tale, “l'unico luogo possibile per l'innovazione.”⁵⁰

Il problema è: se l'innovazione viene immediatamente incorporata, svuotata e trasformata in moda, a cosa serve? Che possibilità ha uno sviluppo originale e nuovo di evolversi lentamente, di raggiungere la maturità e di durare nel tempo? È difficile dirlo. Guardando al Post internet dal punto di vista di questo momento, una cosa che possiamo notare è che l'etichetta “Post internet” può essere diventata fuori moda e superata, e ciò che era riconoscibile e di tendenza nella sua estetica visiva e nei temi affrontati può essere stato abbandonato; ma molti artisti che hanno iniziato la loro carriera sotto questa definizione sembrano essere qui per restare; e soprattutto, il Post internet sembra aver cambiato completamente il rapporto tra l'arte contemporanea mainstream e i media e la cultura digitale. I suoi temi e linguaggi sono ora percepiti come rilevanti per comprendere il tempo che stiamo vivendo, e alcuni degli artisti che se ne occupano sono riconosciuti tra i maggiori artisti del nostro tempo. Come tutto questo possa essere vulnerabile allo shock del presente, è ciò che discuteremo nei capitoli finali di questo testo.

⁴⁹ Michaud, *L'arte allo stato gassoso*, op. cit., p. 112.

⁵⁰ Boris Groys, “On the New”, in *Res. anthropology and aesthetics*, n. 38, autunno 2000, Harvard University, Cambridge, Mass., pp.5-17. Ripubblicato in *Art Power*, Postmedia Books, Milano 2012 (*Art Power*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England 2008). P. 50 dell'edizione italiana.

Precorporation (o, Kanye West mi ha rovinato la mostra)

Il 7 maggio 2009 l'artista Paul B. Davis, nato negli Stati Uniti e residente a Londra, ha inaugurato la sua seconda mostra personale alla Seventeen Gallery di Londra. Il titolo della mostra era *Define Your Terms (or Kanye West Fucked Up My Show)*. Secondo il comunicato stampa, la mostra

“[...] è stata ispirata dal rifiuto semi-volontario di una pratica che, fino a poco tempo fa, era al centro della produzione creativa dell'artista, giocando un ruolo di primo piano nella sua mostra di debutto in galleria, intitolata *Intentional Computing* (2007). Una curiosa serie di eventi ha portato a questo imprevisto ripudio e ridefinizione della pratica: ‘Una mattina di marzo mi sono svegliato con una valanga di e-mail che mi dicevano di guardare un video su YouTube. Pochi secondi dopo ho visto Kanye West che si pavoneggiava in un campo di glitch digitali che sembrava esattamente il mio lavoro. Il linguaggio che usavo per criticare i contenuti pop dall'esterno era diventato esso stesso un riferimento culturale mainstream.’ Soprannominata ‘datamoshing’ (o ‘estetica della compressione,’ come Davis preferisce descriverla), questa pratica nasce in ultima analisi dagli artefatti generati dagli algoritmi di compressione dei media distribuiti digitalmente. Davis si è appropriato della pixellatura glitch che si manifesta spesso durante la visione di clip di YouTube o della TV digitale, e l'ha riproposta come strumento di critica culturale. Insieme ad altri artisti come Paper Rad, Sven König e Takeshi Murata, ha utilizzato questo effetto come strumento di intervento estetizzato, come un fresco sguardo sui media, e come nuovo linguaggio visivo.”⁵¹

Come suggerisce ancora il comunicato stampa, “nella cultura contemporanea, che i media mainstream saccheggino la produzione artistica indipendente non è una sorpresa.” Si è persino evoluta in una nuova professione, il *cool hunting*: persone con una sensibilità per la novità, che spesso hanno frequentato le stesse scuole di chi la inventava nei circoli underground e nel mondo di nicchia dell'arte contemporanea, vengono inviate dalle aziende mainstream per catturare l'innovazione e trasformarla in una nuova tendenza. Ma se in passato le proposte estetiche e culturali innovative potevano contare su un tempo di incubazione prima di essere fagocitate, digerite e riproposte dalla cultura mainstream, nell'era della comunicazione globale istantanea questo lasso di tempo si è ridotto quasi a zero. Ci sono voluti 50 anni perché le serigrafie colorate e solarizzate di Andy Warhol si trasformassero in un effetto digitale di Photobooth; ci sono voluti due anni perché l'estetica della compressione di Paul B. Davis diventasse mainstream, grazie al videoclip *Welcome To Heartbreak* di Kanye West. Possiamo anche esserne consapevoli, ma quando questo accade al nostro lavoro, privandoci della possibilità di svilupparlo ulteriormente e di vedere dove ci stia portando la nostra ricerca visiva, viene vissuto come uno shock – a tutti gli effetti, una forma di shock del presente.

Questo shock ha reso Davis consapevole che stava camminando sulla strada sbagliata, e

“[...] l'ha indotto a prendere di petto la sua crescente preoccupazione che i metodi oggi a disposizione per affrontare la cultura digitale – tra cui hack, remix e “mash-up” – non fossero adatti a sostenere un esame critico serio e autoriflessivo. Come ha commentato Davis, ‘questi metodi generano *riff*, *refrain* musicali: riaffermazioni o celebrazioni di

⁵¹ Cf. www.seventeengallery.com/exhibitions/paul-b-davis-define-your-terms-or-kanye-west-fucked-up-my-show/.

comportamenti culturali esistenti, e gli artisti che li utilizzano non sono apparentemente in grado di offrire alternative incisive o di generare nuove forme culturali. Io ero uno degli artisti che facevano questi *riff*, e mi ero reso conto dei loro limiti.”



Figura 6: Paul B. Davis, *The Symbol Grounding Problem*, 2009. Video, sonoro. Courtesy l'artista

Le opere che ha sviluppato in due mesi per la sua mostra sono nate da questa consapevolezza. Una di esse, *The Symbol Grounding Problem*, è un video monocanale in cui Davis, seduto su una scatola di perspex, mangia un panino al bacon e defeca allo stesso tempo mentre, fuori campo, il filosofo Luciano Floridi specula sulla Philosophy Of Information (POI), secondo cui “man mano che le nostre tecnologie digitali si integrano pienamente con l’Essere umano e iniziamo a vivere all’interno di modelli di noi stessi più ‘intelligenti’ di noi, l’informazione che crea questo ambiente diventa la caratteristica distintiva dell’Esistenza.”⁵² Difficile trovare un’illustrazione migliore dello shock attuale: un uomo seduto in una stanza vuota, che mangia e fa la cacca allo stesso tempo.

Paul B. Davis non è stato l’unica vittima di questa incorporazione accelerata che Mark Fisher chiama “precorporazione”, anche se è stato uno dei pochi ad essere diretto e coerente nella sua risposta. Nel novembre 2012, alcune comunità online reagirono con un’indignazione contro le cantanti hip-hop Rihanna e Azealia Banks. Un divertente articolo pubblicato il 12 novembre su *Buzzfeed* intitolava: “Web Artists Are Furious At Rihanna And Azealia Banks”.⁵³ Era accaduto che, nel Saturday Night Live di quel fine settimana, Rihanna si era esibita con la sua hit *Diamonds* davanti a uno schermo verde, dove venivano proiettate immagini con “grafica simile a uno screen saver, sgargianti animazioni 3-D e visioni di acque profonde”. A quanto pare, in risposta a questa

⁵² Cf. www.beigerecords.com/paul/defineyourterms/.

⁵³ Matthew Perpetua, “Web Artists Are Furious At Rihanna And Azealia Banks”, in *Buzzfeed*, 12 novembre 2012, www.buzzfeed.com/perpetua/web-artists-are-furious-at-rihanna-and-azealia-ban.

performance, la domenica mattina era apparso online il videoclip della nuova canzone di Azealia Banks, *Atlantis*.

Sia la performance di Rihanna che il videoclip della Banks si erano spudoratamente appropriati dell'estetica di una tendenza visiva underground che si era sviluppata principalmente su Tumblr nei mesi precedenti, battezzata "seapunk" solo nel 2011.⁵⁴ Il seapunk si caratterizza per l'uso di gradienti di colore, modelli 3D di oggetti e architetture, iconografia a tema acquatico come onde, sirene, palme e delfini, gif animate e allusioni nostalgiche alla cultura visiva degli anni Novanta. Dalla dashboard di Tumblr è penetrato rapidamente nella musica elettronica, nella moda fai-da-te e nell'hairstyling, ma Rihanna e Banks (e in seguito Beyoncé) l'hanno portato ai vertici della musica pop mainstream.

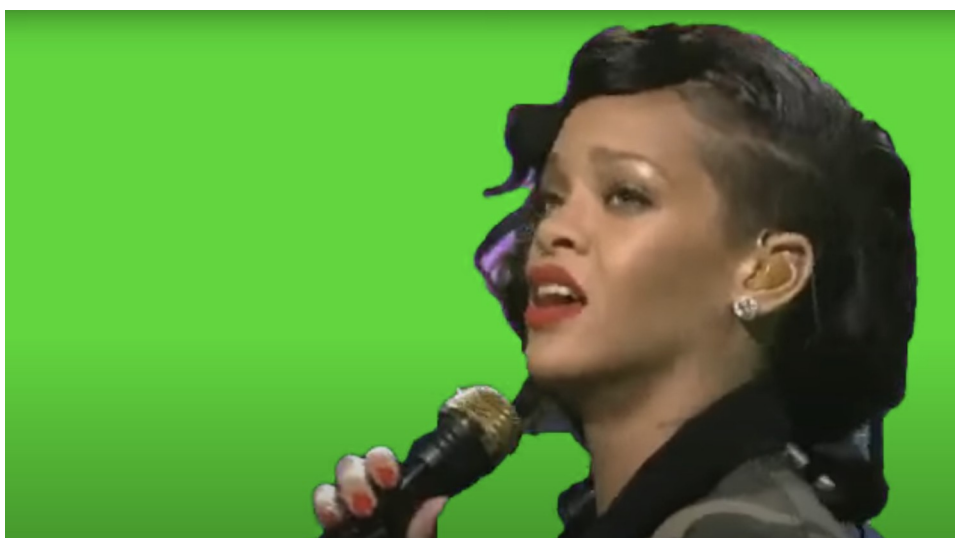


Figura 7: Nick Briz, *Diamonds (Green Screen Version)*, 2012. Courtesy l'artista

In risposta a questo abuso, l'artista di Chicago Nick Briz ha realizzato *Diamonds (Green Screen Version)*, riappropriandosi dello show televisivo di Rihanna e riproponendo al contempo le strategie di *versioning* e di remix messe in campo qualche anno prima dall'artista austriaco Oliver Laric in *Touch My Body (Green Screen Version)*: un'opera del 2008 in cui Laric ha modificato l'omonimo videoclip di Mariah Carey, cancellando tutto tranne il corpo della cantante e facendolo muovere su uno sfondo verde elettrico, ampiamente usato per "bucare" lo schermo e consentire l'inserimento di elementi in post-produzione. Il video è stato quindi diffuso online, invitando gli utenti del web e altri artisti a contribuire con la propria versione.⁵⁵ Briz ha fatto lo stesso con Rihanna e circa cinquanta artisti, coinvolti o meno nel movimento seapunk, hanno partecipato al gioco.⁵⁶

Se la reazione di Paul B. Davis all'incorporazione della sua ricerca visiva nella cultura mainstream rifiutava l'appropriazione come strategia culturale efficace e cercava una reinvenzione del suo linguaggio (tornando di fatto a un approccio concettuale più severo e visivamente brutalista), Briz sembra invitarci a considerare il rapporto tra ricerca sperimentale e cultura mainstream come un *loop* infinito senza uscita, e come un gioco che vale ancora la pena di giocare.

⁵⁴ Cf. "Seapunk", in *Know Your Meme*, 2012 – 2017, <https://knowyourmeme.com/memes/cultures/seapunk>.

⁵⁵ Oliver Laric, *Touch My Body (Green Screen Version)*, 2008. Video, 04:18 min. Cf. <http://oliverlaric.com/touchmybody.htm>.

⁵⁶ Nick Briz, *Diamonds (Green Screen Version)*, 2012. Video, 00:57 min. Cf. <http://nickbriz.com/diamonds/>.

Media art e obsolescenza

L'obsolescenza è notoriamente un problema per la media art. Se è vero che tutta l'arte contemporanea che non si basi su mezzi tradizionali come la pittura a olio o la scultura in marmo solleva nuove e specifiche questioni quando si tratta di conservarla, tali questioni aumentano esponenzialmente in termini di numero e complessità quando ci si confronta con i media digitali ed elettronici. I media artistici possono essere durevoli o effimeri, ma quando si tratta di media elettronici, l'obsolescenza non è un caso: è una caratteristica incorporata, come rivela l'espressione "obsolescenza programmata". Quanti anni ha il vostro smartphone? Il mio ne ha due, e presto dovrò sostituirlo. La batteria si esaurisce in cinque ore o meno ed è progettata per non essere rimossa o sostituita. Lo schermo è rotto. Quando l'ho comprato, ero contento dei suoi 16 gigabyte di memoria; tuttavia, metà di questi sono occupati da applicazioni (per lo più app di sistema che non uso ma che non posso rimuovere) e un terzo dal firmware, cosicché ogni due mesi devo rimuovere le mie foto e i miei video se voglio continuare a usarlo. Forse, se fossi stato più attento, sarebbe sopravvissuto altri due o tre anni, ma solo per bloccarsi quando usavo quell'app recente che richiedeva troppa RAM, o per dirmi con imbarazzo che non posso installare l'ultima versione del mio browser preferito perché non è supportata dal sistema. Questa è l'obsolescenza programmata, pensata per portarvi al negozio a comprare il modello successivo del vostro vecchio dispositivo.

Gli hardware si rompono o invecchiano; i software vengono aggiornati. In quanto prodotti commerciali legati alle leggi del mercato, entrambi corrono il rischio di uscire di produzione. Chi fa arte con essi o li incorpora nel proprio lavoro sa che, prima o poi, dovrà occuparsi di restauri, sostituzioni o emulazioni. Tutto questo è ben noto ad artisti, collezionisti e conservatori, ed è il motivo per cui la conservazione della media art è diventata un importante campo di ricerca negli ultimi anni.

Tuttavia, la conservazione della media art raramente prende in considerazione un'altra forma di obsolescenza, più sottile ma molto più pericolosa e difficile da affrontare: chiamiamola perdita del contesto. In parole povere, il contesto è lo sfondo culturale, storico, sociale, politico, economico e tecnologico in cui una specifica opera d'arte appare e ha senso per il suo pubblico. Quando si appartiene a questo contesto, la comprensione dell'opera d'arte è relativamente facile e immediata; quando non vi si appartiene, le spiegazioni e la narrazione possono aiutare fino a un certo punto. Bisogna sapere qualcosa di New York e degli anni Ottanta se si vuole capire Basquiat; del post-cubismo, di Parigi e degli anni Venti, se si vuole avvicinarsi a Tamara de Lempicka. Filtrata attraverso la storia, l'arte può perdere la sua immediatezza; ma, nei casi migliori, dimostra anche la sua capacità di parlare oltre il tempo – di esistere oltre il tempo.

Nell'era dell'accelerazione e dello shock del presente, il contesto cambia molto velocemente, a volte bruscamente. Questo è particolarmente vero nella cultura digitale, dove prodotti, argomenti, idee e tendenze che potrebbero essere comuni su scala globale in un certo momento, possono richiedere una nota a piè di pagina o un riferimento a Wikipedia due o tre anni dopo. Per l'arte si tratta di una forma di invecchiamento completamente nuova – che nell'arte *net-based* si manifesta nella maniera più radicale. Qui, il contesto non è solo il mondo che ci circonda e le informazioni che possiamo raccogliere, retrospettivamente, su di esso in un certo momento; è anche la stessa

infrastruttura tecno-sociale in cui l'arte viene vissuta, internet (all'interno del browser e dell'interfaccia desktop). Questa infrastruttura si evolve all'infinito, ma senza soluzione di continuità, sia a livello tecnologico che a livello sociale; ma poiché è persistente e continuiamo a descriverla usando più o meno le stesse parole, la portata del cambiamento è sempre piuttosto difficile da cogliere. Prendiamo ad esempio la popolazione di internet. Nel 1995, 32 milioni di persone erano online; nel 2005, un miliardo; nel 2015, 3 miliardi; in dieci anni, internet è passato dalla scala di un piccolo stato a quella di un continente, e da una popolazione di accademici e studenti dei Paesi sviluppati a una popolazione globale di utenti, la maggior parte dei quali provenienti da Paesi in via di sviluppo. Oppure, prendiamo il browser: nel 1995 il browser più popolare era Netscape, che non esiste più; non aveva schede, aveva un design semplice e modernista e presentava per lo più pagine statiche con testo e piccole gif animate. Alla fine degli anni Novanta, la guerra dei browser è stata vinta da Internet Explorer, che non esiste più. Oggi, Google Chrome, Safari e Firefox sono i browser più diffusi e sono implementati su molti dispositivi diversi collegati in rete.

Sono un insegnante. Ogni anno, insieme ai miei studenti, ripercorro la storia dell'arte *net-based*, mostrando esempi di opere degli ultimi 25 anni. La maggior parte dei lavori richiede, ovviamente, molte informazioni contestuali per essere apprezzata e compresa. Con il passare degli anni e il cambio delle generazioni, alcune opere possono richiedere una maggiore contestualizzazione, perché le cose che erano comuni fino a pochi anni prima sono scomparse o sono state dimenticate. Friendster e Myspace erano social network popolari nel primo decennio del XXI secolo; ma se si deve presentare un'opera come *Myspace Intro Video Playlist* (2006) di Guthrie Lonergan⁵⁷ a qualcuno che ha iniziato ad abitare internet intorno al 2010, bisogna dire cos'è MySpace; bisogna spiegare quanto fosse diverso dall'attuale esperienza dei social network; bisogna spiegare perché, nel 2006, un artista era più interessato a organizzare raccolte e playlist di rifiuti dei social media che a creare qualcosa di originale. Dopodiché, gli spettatori potranno andare avanti da soli, apprezzando l'opera come un contributo alla tradizione del ritratto, come un'anticipazione della cultura del selfie o come una ricerca antropologica sui primi social network.

L'esperienza più frustrante si verifica quando ci si rende conto che questo sforzo di offrire informazioni contestuali è inutile o addirittura dannoso per l'opera. Questo accade di solito quando l'opera stessa aveva stabilito un rapporto con lo spettatore basato sul riconoscimento immediato e sulla sorpresa; quando, in altre parole, la sua forza si basa su una relazione dinamica con il contesto che è andata perduta. L'effetto è simile a quello che si verifica quando si cerca di spiegare una barzelletta: chi ci ascolta può finalmente capire, ma non sorridere; come in una barzelletta, l'emozione dovrebbe essere la conseguenza di una comprensione immediata; se questa non avviene, nessuna spiegazione può essere utile. Lo vediamo accadere più spesso, paradossalmente, quando il contesto è apparentemente sopravvissuto, ma è cambiato in modo irricoscibile.

Prendiamo ad esempio YouTube. Nel 2007, YouTube era una piattaforma appena nata che permetteva alle persone di condividere video e di creare il proprio canale. Ospitava principalmente video amatoriali e contenuti mainstream piratati. Il suo motto era "Broadcast Yourself" e il primo video che ha ospitato è stato un video sfocato e a bassa risoluzione intitolato "Me at the zoo". La sua comunità era composta da persone, per lo più giovani, che si contendevano l'attenzione in un luogo privo di pubblicità e dinamiche commerciali. Quell'anno, l'artista americana Petra Cortright carica il suo primo video, *VVEBCAM*, e inizia a dare forma al suo personaggio online. Gioca con il

⁵⁷ Cf. www.youtube.com/playlist?list=PL7zGIJTNhGmL9sOTro2GWbn95FHAppT7Y.

personaggio della “webcam girl”, sovvertendolo sottilmente dall’interno. A volte balla, a volte dice qualcosa, ma il più delle volte si limita a guardare la telecamera, in silenzio e con un’espressione vuota, mentre gioca con effetti video e GIF animate. Non cambia i titoli dei video, mantenendo spesso il nome e l’estensione del file, apparendo ingenua e amatoriale. Infine, associa questi video a tag improprie, legate all’area semantica del sesso, del porno o della cultura pop, distribuendoli così a persone che cercano altro, e per lo più non interessate all’arte. Nello spettatore, questi interventi su YouTube producono una reazione istantanea, un mix inquietante di piacere e disagio, di riconoscimento (si adatta alla piattaforma e alle sue tendenze) e di alterità.

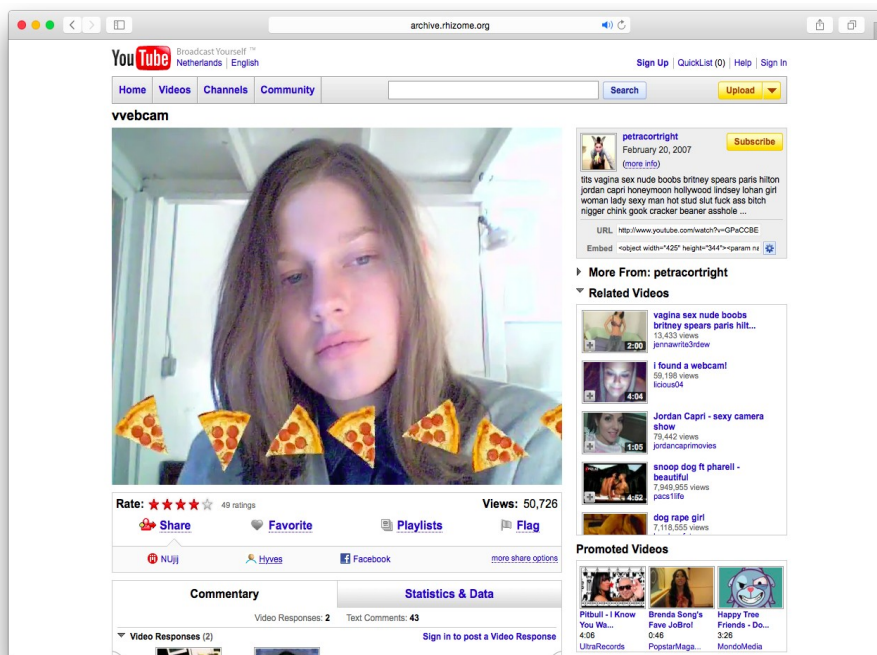


Figura 8: Petra Cortright, *VVEBCAM*, 2007. Courtesy l’artista e Rhizome, New York

Sono ancora lì, ma nel frattempo YouTube è diventato un luogo completamente diverso. Si è trasformato in una piattaforma controllata, dove il copyright è protetto e le violazioni dei termini di servizio sono punite. Caricato nel 2007, *VVEBCAM* è stato rimosso da YouTube nel 2010 a causa dell’uso ingannevole dei tag, costringendo l’artista a modificare le descrizioni degli altri video per evitare che venissero rimossi dalla piattaforma che abitavano. I media tradizionali hanno il loro canale YouTube. La pubblicità è ovunque. I contenuti amatoriali vengono ancora caricati, ma senza promozione e like restano per lo più sotto il livello di visibilità. Le webcam girl sono state sostituite da performer ASMR e influencer, che realizzano video altamente professionali e puntano a monetizzare l’attenzione che riescono a ottenere.

Il contesto originale in cui questi video sono stati caricati, la cultura e le abitudini a cui rispondevano, sono persi per chi non c’era all’epoca; e sono difficili da recuperare anche per chi c’era, perché il contesto attuale sta influenzando la nostra percezione e la nostra memoria. Certo, si possono ricostruire, con parole e racconti o attraverso la documentazione e l’emulazione,⁵⁸ ma la sensazione è sempre quella che appartengano a un’altra epoca. Anche se non è cambiato nulla nell’opera vera e propria, sembrano vecchi, molto più datati di qualsiasi altra opera d’arte prodotta

⁵⁸ Così ha fatto Rhizome per *VVEBCAM*, restaurato e incluso nella mostra online *Net Art Anthology* nel 2018. Cf. <https://anthology.rhizome.org/vvebcam>.

nel 2007. Il sentimento di nostalgia e il gusto per il retrò possono influenzare la loro percezione e comprensione.

Questo accade continuamente, online. La conservazione della media art si occupa di opere che soffrono di decadenza dei link, di incompatibilità con i browser attuali, di uso di plugin e software non più supportati. Eppure, poco si può fare per le opere d'arte che sono ancora in condizioni di funzionare, ma che galleggiano come antiche reliquie su un web che è cambiato intorno a loro al di là di ogni immaginazione, a tutti i livelli: tecnico (infrastrutture, larghezza di banda, dimensioni dello schermo, design dell'interfaccia, software, dispositivi e modalità di accesso), sociale, economico, politico. Provate ad accedere a uno dei primi esempi di net art su un telefono cellulare, mentre portate a spasso il cane, e capirete immediatamente.

Non ci resta che riconoscere il rapporto precario che le opere più inserite nella cultura digitale intrattengono con il tempo, e accettarlo come loro "condizione ontologica", come suggerisce Gene McHugh in una breve nota scritta per la seconda edizione del libro *Post Internet* nel 2019:

“Ciò che sembra più rilevante in queste pagine, a circa dieci anni dalla loro stesura, è tutto ciò che ha a che fare con l'effetto del tempo. L'arte post-internet e la scrittura sull'arte post-internet danno il meglio di sé quando esprimono un'autocoscienza sul rapporto precario tra cultura digitale e tempo. Ciò che allora era così vitale, oggi appare spesso datato. Questo fatto, diventa sempre più chiaro, è la condizione ontologica dell'arte post-internet. La maggior parte di essa è un'arte del momento e diventa rapidamente morta, nel migliore dei casi un esempio storico. Sembra un'affermazione denigratoria, ma non la intendo in questo senso. All'epoca quest'arte contava più di ogni altra cosa.”⁵⁹

Tendenze tecnologiche e cicli dell'hype

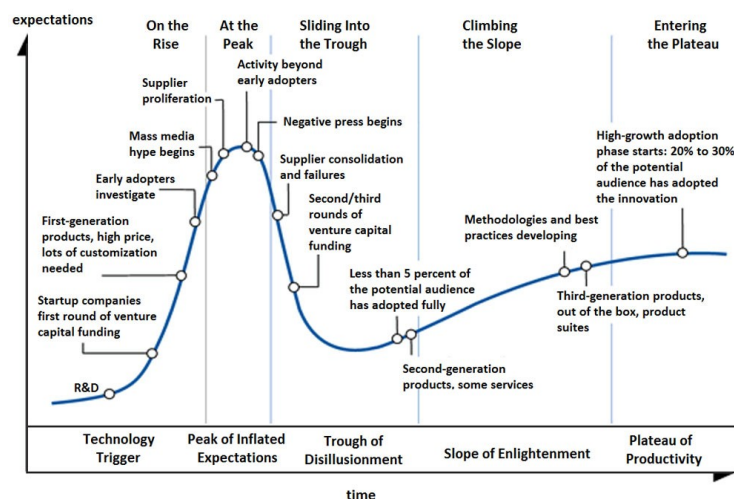


Figura 9: The Gartner Hype Cycle. Image CC NeedCokeNow, courtesy Wikipedia

⁵⁹ Gene McHugh, *Post Internet*, op. cit., p. 3.

Le tendenze tecnologiche possono avere un impatto consistente su questo rapporto precario con il tempo. In parole povere: l'arte che utilizza i media digitali e risponde alla cultura digitale esiste in simbiosi con un essere vivente la cui evoluzione è influenzata dalle nuove possibilità tecnologiche, dagli interessi economici, dalle normative politiche. Ciò pone una condizione inedita per l'arte, in quanto il suo sviluppo – che tradizionalmente (almeno a partire dal XVIII secolo) è stato percepito come autonomo e rispondente alla propria *raison d'être* e alle proprie esigenze interne – è in questo caso, almeno in parte, soggetto all'influenza o al controllo (spesso nascosto) di un processo esterno: l'evoluzione tecnologica. Le sue forme, i suoi linguaggi, le sue estetiche e i suoi temi non sono il risultato di una libera scelta, ma la conseguenza di ciò che viene percepito come cruciale, aggiornato o alla moda oggi. L'arte è ancora arte, quando la sua agenda è diretta da altri e controllata da interessi che non sono in primo luogo artistici? Come può un'arte che si confronta con un presente fluido e mutevole, durare nel tempo e comunicare oltre il tempo?

Naturalmente, nella media art come nell'arte in generale, gli artisti possono sempre decidere di rimanere ai margini del principale dibattito in corso, di seguire il percorso di una linea di ricerca inflessibile senza impegnarsi nella conversazione. Questo è sempre accaduto e sempre accadrà. Ma la maggior parte dell'arte contemporanea vuole confrontarsi con il presente, con il qui e ora, e in un'epoca post-digitale questo significa confrontarsi con argomenti e tecnologie che possono essere soggetti a un ciclo dell'hype.

L'hype cycle è una presentazione grafica e un modello descrittivo sviluppato e utilizzato dalla società americana di ricerca e consulenza informatica Gartner per rappresentare la maturità, l'adozione e l'applicazione sociale di specifiche tecnologie. Secondo questo modello, un ciclo inizia con un "innesco tecnologico": una nuova tecnologia potenzialmente rivoluzionaria viene presentata e raccoglie pubblicità e attenzione dei media, spesso prima ancora che esista un prodotto utilizzabile. La tecnologia raccoglie una serie di storie di successo e raggiunge rapidamente il "picco delle aspettative gonfiate". Poco dopo, "l'interesse diminuisce quando gli esperimenti e le implementazioni falliscono. I produttori della tecnologia si ritirano o falliscono. Gli investimenti continuano solo se i fornitori sopravvissuti migliorano i loro prodotti in modo da soddisfare gli *early adopter*":⁶⁰ la tecnologia è entrata nel "Baratro della Disillusione." Prodotti e aziende specifiche possono essere vittime di questa fase e non tornare più indietro. Ma la tecnologia stessa può sopravvivere, entrando in un altro ciclo di hype nel giro di pochi anni, oppure procedendo con uno sviluppo più lento e cauto nella "China dell'Illuminazione". In questo caso, a un certo punto la tecnologia raggiungerà il cosiddetto "Altopiano della Produttività", il momento in cui l'adozione mainstream inizierà a decollare.

Questo modello può essere utilizzato per leggere lo sviluppo di molte tecnologie, a livello macroscopico o microscopico. Il World Wide Web è decollato a metà degli anni Novanta, è cresciuto in modo esponenziale fino alla fine del secolo, per poi crollare con lo scoppio della bolla delle dotcom; molte aziende e mercati online basati sul web sono morti; quelli che sono sopravvissuti, come Amazon, o che sono stati progettati durante la crisi secondo un modello economico diverso, come Google, sono cresciuti lentamente e hanno raggiunto l'Altopiano della Produttività, e ora dominano letteralmente Internet e il suo sviluppo. Il social networking è iniziato con aziende come Friendster e Myspace, ma è stato portato sull'Altopiano della Produttività da Twitter e Facebook. I software di chat grafica sono tecnologie pubblicizzate alla fine degli anni Novanta, con sistemi come The Palace, e dieci anni dopo con Second Life; The Palace è scomparso

⁶⁰ Cf. "Hype Cycle" in *Wikipedia*, https://en.wikipedia.org/wiki/Hype_cycle.

e Second Life non è mai uscito dal Baratro della Disillusione, ma oggi milioni di persone interagiscono giorno e notte in mondi virtuali online come The Sims, World of Warcraft o Minecraft. Tuttavia, poiché gli hype possono essere ricorsivi, è sempre difficile capire se l'attuale successo di una determinata tecnologia debba essere interpretato come un nuovo hype o come la prova che ha raggiunto l'Altopiano della Produttività. Per dirla in altro modo, è difficile definire l'adozione mainstream: milioni di utenti e l'impegno di molti settori diversi possono sembrare un successo, ma nella tecnologia il vero mainstream si raggiunge quando anche la nonna lo usa.

Se il modello dell'hype cycle può essere applicato solo in casi specifici, dobbiamo riconoscere che tutta la storia recente della media art è stata condizionata e in qualche modo determinata dalle tendenze e dagli sviluppi della tecnologia. Alla fine degli anni Ottanta e all'inizio degli anni Novanta, l'interazione e la realtà virtuale erano le parole chiave nel mondo della tecnologia; la maggior parte delle opere di media art giocava con l'interazione con l'utente e con forme di immersione, e termini come Interactive Art e Virtual Art erano al centro del dibattito. L'introduzione dei CD Rom all'inizio degli anni Novanta ha spinto gli artisti a sviluppare progetti ipermediali e Multimedia Art è diventata la definizione di tendenza; poi è arrivato il World Wide Web e Internet Art è diventato il termine ombrello per quasi tutto.

Fino alla fine degli anni Novanta, il software poteva essere sviluppato solo da aziende commerciali; ma il crescente accesso a potenti computer desktop e alle competenze di programmazione, insieme al successo dei movimenti Free Software / Open Source, ha dato agli artisti la possibilità di sviluppare e distribuire software in modo indipendente, spesso con un atteggiamento critico: nacque la Software Art. La Game Art è diventata popolare nei primi anni 2000 grazie all'esplosione dei videogiochi come cultura e industria di massa e al rilascio di motori di gioco aperti che potevano essere utilizzati per modificare giochi commerciali o sviluppare giochi completamente nuovi. A metà degli anni Duemila l'arte ha iniziato a confrontarsi con i social media e con i mondi virtuali online, provocando un ritorno di popolarità di termini come realtà virtuale e arte virtuale. Poi, all'inizio di questo decennio, i big data sono diventati un argomento di tendenza e tecnologie come la realtà aumentata e la stampa 3D hanno iniziato a essere commercialmente valide e ampiamente utilizzate. Oggi, l'Intelligenza Artificiale è l'argomento di tendenza e la Realtà Virtuale, spesso combinata con la Realtà Aumentata in applicazioni di cosiddetta Mixed Reality, sta vivendo un ritorno di fiamma.

Questo breve resoconto può essere eccessivamente semplificato, ma mostra come la produzione di media art, così come i termini chiave e le etichette utilizzate per parlarne, possano essere influenzati dalle principali tendenze e dagli alti e bassi dello sviluppo tecnologico. E se, da un lato, questa dipendenza ha provocato – e talvolta provoca ancora – frequenti accuse di essere una demo della tecnologia utilizzata, piuttosto che una forma d'arte autonoma, dall'altro solleva preoccupazioni circa la ricezione e la comprensione di quest'arte nel tempo presente, così come nel futuro prossimo e remoto.

La realtà virtuale

La realtà virtuale come tecnologia risale alla fine degli anni Sessanta, quando l'informatico Ivan Sutherland, inventore dello *Sketchpad* e pioniere della grafica computerizzata, creò la *Sword of*

Damocles, il primo sistema di visualizzazione da mettere in testa e utilizzare in applicazioni di simulazione immersiva. La prima opera d'arte di realtà virtuale è stata la *Aspen Movie Map*, creata al MIT tra il 1978 e il 1981 da Michael Naimark, che offriva un tour virtuale della città di Aspen che poteva essere sia fotorealistico (prodotto con un sistema di acquisizione di immagini che anticipava Google Street View) che poligonale.

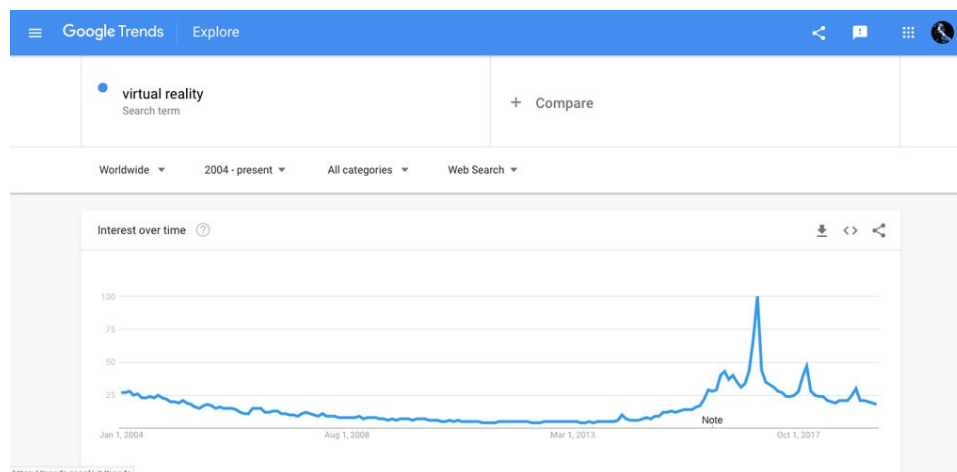


Figura 10: "Virtual Reality" su Google Trends. Screenshot

Negli anni Ottanta, Jaron Lanier rese popolare il termine "virtual reality" e con la sua azienda VPL Research sviluppò diversi dispositivi di realtà virtuale come il Dataglove. Parallelamente, la VR ha iniziato a entrare nel nostro immaginario attraverso romanzi e film di fantascienza come *Brainstorm* (Douglas Trumbull 1983). Ma è solo a metà degli anni Novanta che la realtà virtuale ha conosciuto un primo successo commerciale, con la diffusione di diverse cuffie per i consumatori e il lancio dell'ambiente virtuale automatico CAVE (1991). Nonostante sia stata annunciata come la *next big thing*, l'entusiasmo per la VR a metà degli anni Novanta non è durato a lungo: la tecnologia è stata apprezzata soprattutto dai giocatori nelle sale giochi e dal pubblico generico nelle installazioni, poiché i sistemi consumer erano ancora piuttosto costosi; inoltre, il rendering 3D non era sufficientemente realistico e i sistemi di accesso e interazione (il casco, il Dataglove) erano ancora percepiti come troppo sofisticati. Nei primi anni 2000, quindi, l'attenzione e gli investimenti diminuirono.

Tuttavia, il primo decennio del XXI secolo è stato cruciale per la realtà virtuale. Il rilascio di Google Street View (lanciato nel 2007), i miglioramenti nel rendering 3D e il massiccio successo dei mondi virtuali online alla fine del decennio hanno abituato un ampio pubblico ai difetti e al potenziale delle simulazioni, preparandolo al rilascio della prossima generazione di visori per la realtà virtuale. Il primo prototipo di Oculus Rift è stato progettato nel 2010. Facebook ha acquistato Oculus VR nel 2014 e nel 2015 erano disponibili sia Playstation VR che Google Cardboard. Gli investimenti in prodotti legati alla VR hanno iniziato ad aumentare e tutte le principali aziende hi-tech hanno aperto gruppi di ricerca dedicati a VR e AR. Secondo Google Trends, uno strumento online che offre statistiche basate sulle ricerche effettuate su Google per una determinata parola chiave, l'interesse online per la parola chiave "Virtual Reality" ha iniziato a crescere lentamente nel 2014 e ha registrato un picco nel dicembre 2016.⁶¹ Un'infografica realizzata da Fullstop e pubblicata da Techrends nel giugno 2018 afferma che gli utenti della VR sono cresciuti da 6,7

⁶¹ Cf. <https://trends.google.it/trends/explore?date=all&q=virtual%20reality>. Retrieved July 18, 2019.

milioni nel 2015 a 43 milioni nel 2016, fino a 171 milioni nel 2018.⁶² Diversi settori sono ora interessati alla VR, dagli eventi dal vivo ai film, dall'*interior design* all'istruzione, e l'industria dei videogame non è più da sola.

Non sorprende che il mondo dell'arte non sia rimasto immune al clamore. Nel 2015, la Zabłudowicz Collection di Londra ha commissionato all'artista canadese Jon Rafman la sua prima opera per Oculus Rift, *Sculpture Garden (Hedge Maze)*: un'installazione che presenta un giardino labirintico che lo spettatore deve attraversare indossando un Oculus e che mostra una versione distorta dello stesso spazio, abitato da strane statue biomorfe. Rafman, che all'inizio della sua carriera ha viaggiato intensamente attraverso Google Street View e organizzato tour in Second Life, ha un interesse di lunga data per le simulazioni e le realtà artificiali. Nel 2016, la sua installazione per la Biennale di Berlino, allestita su una terrazza e costituita da sculture in poliuretano di animali che si ingoiano a vicenda e da una vista virtuale di Pariser Platz che precipitava l'utente in una terrificante ricreazione della vista reale dalla terrazza, è stata uno dei successi dell'evento. Un anno dopo, *Real Violence* di Jordan Wolfson è stata una delle opere più discusse della Biennale di Whitney. La sua installazione in realtà virtuale presenta un uomo che picchia un altro uomo con una mazza da baseball, nell'indifferenza dell'ambiente urbano in cui è calata questa scena di estrema violenza.



Figura 11: Rachel Rossin, *Just A Nose*, 2016 (VR experience for Oculus Rift). Ph. Franz Wamhof

Il 2017 può essere considerato l'anno della VR nel mondo dell'arte. Il 19 gennaio, l'HeK (House of Electronic Arts) di Basilea ha inaugurato una mostra collettiva intitolata entusiasticamente *THE UNFRAMED WORLD. Virtual Reality as Artistic Medium for the 21st Century*, curata da Tina Sauerlaender – una curatrice berlinese che ha concentrato la sua ricerca sulla realtà virtuale, organizzando altre mostre collettive sullo stesso tema e co-fondando Radiance VR, una piattaforma

⁶² Alice Bonasio, "Infographic: The Future of Virtual Reality", in *TechTrends*, June 15, 2018. <https://techtrends.tech/infographic/infographic-the-future-of-virtual-reality/>. Retrieved July 18, 2019.

online per esperienze artistiche in VR.⁶³ Nello stesso anno è stata fondata la start-up britannica Acute Art, con la missione di riunire “rinomati artisti internazionali, nuovi media e tecnologia per produrre ed esporre opere d’arte visiva avvincenti e all’avanguardia in Realtà Virtuale (VR), Realtà Aumentata (AR) e Realtà Mista.”⁶⁴ Fin dall’inizio, la line-up di Acute Art è stata impressionante: la società ha iniziato a produrre opere con star dell’arte come Marina Abramović, Olafur Eliasson, Jeff Koons, Anish Kapoor, Christo & Jeanne-Claude, Antony Gormley. Se *The Unframed World* presenta per lo più artisti giovani o mid career provenienti dal campo della media art, Acute Art si concentra maggiormente su artisti contemporanei di spicco che non hanno un background nella VR, ma sono aperti a esplorarne il potenziale artistico.



Figura 12: Jeff Koons con il visore, courtesy Acute Art

Nel luglio 2018 è stato annunciato che il curatore e direttore museale Daniel Birnbaum si sarebbe unito ad Acute Art come nuovo direttore. In una prima dichiarazione, Birnbaum ha presentato questo passo come un passo “in un territorio sconosciuto” e un “viaggio nel futuro.”⁶⁵ Nel 2019, in una dichiarazione su *Electric*, la mostra che ha curato per Acute Art a Frieze New York, ha detto:

“Quando un nuovo mezzo di comunicazione emerge e viene impiegato dagli artisti, sembra esserci una finestra di qualche anno che permette il libero sperimentalismo. Per la realtà aumentata e la realtà virtuale questo periodo sembra essere proprio adesso. *Electric* presenta una serie di artisti di diverse generazioni che utilizzano questi nuovi strumenti tecnici.”⁶⁶

Acute Art mostra cosa accade quando l’hype tecnologico incontra un mondo dell’arte contemporanea che non è più scettico nei confronti delle nuove tecnologie, ma le abbraccia con entusiasmo sia come mezzi artistici⁶⁷ sia come strumenti per mediare e rendere più accessibile l’arte

⁶³ For more information about the exhibition, visit <http://www.peertospace.eu/#/the-unframed-world/>. Retrieved July 18, 2019.

⁶⁴ Cf. <https://acuteart.com/about/>. Retrieved July 18, 2019.

⁶⁵ Cf. “Daniel Birnbaum to join Acute Art as new director”, in *Artreview*, 10 luglio 2018, https://artreview.com/news/news_10_july_2018_daniel_birnbaum_to_join_acute_art/.

⁶⁶ “Daniel Birnbaum to curate ‘Electric’ for Frieze New York”, in *Acute Art*, 21 marzo 2019, <https://acuteart.com/daniel-birnbaum-to-curate-electric-for-frieze-new-york/>.

⁶⁷ Fra i numerosi titoli entusiasti che l’hype ha suggerito alla stampa d’arte, cf. Hettie Judah, “Is Virtual Reality Art the Real Deal?”, in *Garage*, 24 gennaio 2018, https://garage.vice.com/en_us/article/gyw7xw/is-virtual-reality-art-the-real-deal.

tradizionale.⁶⁸ Le parole di Birnbaum sarebbero state facilmente accusate di tecnofilia e di ingenua accettazione delle promesse della tecnologia alla fine degli anni Novanta; e probabilmente il critico più severo di una simile affermazione sarebbe stato il Daniel Birnbaum del 1999.

La realtà virtuale non ha ancora raggiunto l'adozione mainstream. Probabilmente, tua nonna non la sta ancora usando. Jeff Koons e Marina Abramović invece sì, il che è interessante perché potrebbe significare – contrariamente all'opinione di Birnbaum – che l'era dello “sperimentalismo libero” è finita e che forse, in un futuro prossimo, un'opera che utilizza la realtà virtuale sarà celebrata non perché usa la realtà virtuale, ma perché è una grande opera d'arte. Siamo ancora lontani: la curiosità per il mezzo prevale ancora sul contenuto che presenta, sia esso una violenza reale, una versione distopica della realtà, una ballerina danzante o l'innalzamento del livello dei mari.

L'intelligenza artificiale

È una cosa che succede sempre quando si lavora, come artista, con una tecnologia in fase di hype: il discorso e l'attenzione si concentrano sulla tecnologia, sulle sue potenzialità e sui suoi limiti, piuttosto che sull'arte. Gli artisti lo sanno bene, ma di solito questo non impedisce loro di impegnarsi con quella determinata tecnologia: le conseguenze positive di cavalcare un hype, come la possibilità di contribuire come protagonista a un dibattito più ampio, sono spesso molto più considerate del fatto che l'attenzione che si sta ricevendo è riflessa, determinata dalla tecnologia, e può crollare con essa.



Figura 13: OBVIOUS, *Portrait of Edmond Belamy*, 2018. Image © Christie's

Nell'agosto 2018, la nota casa d'aste Christie's ha annunciato che nell'ottobre successivo avrebbe messo all'asta un ritratto dipinto interamente da un'intelligenza artificiale. La stima iniziale era di 9.000 sterline.⁶⁹ Il dipinto era stato generato da una Rete Generativa Avversaria, o GAN (Generative Adversarial Network), alimentata con un set di dati di 15.000 ritratti tra il XIV e il XX secolo dal

⁶⁸ Cf. “How VR and AR Will Change How Art is Experienced”, in *Invaluable*, 12 giugno 2019, www.invaluable.com/blog/how-vr-is-changing-the-art-experience/.

gruppo parigino Obvious. Tra i numerosi risultati prodotti dall'intelligenza artificiale, Obvious ne ha selezionati alcuni per generare una famiglia fittizia del XIX secolo, *La famille de Belamy*. Il pezzo messo all'asta era *Portrait of Edmond Belamy*, stampato su tela e inserito in una cornice dorata. Quando si è svolta l'asta, il pezzo è stato venduto per 432.500 dollari.

Per capire cosa è in gioco qui, diamo un'occhiata alla comunicazione di Christie. Il 12 dicembre 2018, la casa d'aste pubblica un comunicato in cui si legge: "L'intelligenza artificiale è destinata a diventare il prossimo medium dell'arte? Un'opera d'arte AI viene venduta per 432.500 dollari – quasi 45 volte la sua stima massima – mentre Christie's diventa la prima casa d'aste a offrire un'opera d'arte creata da un algoritmo."⁷⁰ L'interesse di Christie's è chiaramente quello di cavalcare il clamore intorno all'intelligenza artificiale e di ritagliarsi un posto nella storia come 'la prima casa d'aste a offrire un'opera d'arte creata da un algoritmo'. Per ottenere questo primato, Christie's deve inevitabilmente insistere sulla natura artificiale dell'opera d'arte, presentandola non come il risultato di una collaborazione tra uomo e macchina, ma come completamente creata da un algoritmo. È significativo che, tra i molti artisti attualmente impegnati seriamente con l'IA – alcuni dei quali, come Trevor Paglen e Ian Cheng, con presenza istituzionale, rappresentanza in galleria e persino opere in asta – Christie's abbia scelto di lavorare con un giovane collettivo francese relativamente sconosciuto, senza alcuna reputazione nel mondo dell'arte. Nessun autore con la propria agenda, il proprio linguaggio e i propri interessi doveva rubare la scena al nuovo artista che stavano promuovendo: l'algoritmo. Obvious non solo ha accettato di far parte di questo gioco, ma lo ha spinto oltre firmando il ritratto con la formula utilizzata per generarlo. Il comunicato stampa di Christie's afferma che:

“Questo ritratto, tuttavia, non è il prodotto di una mente umana. È stato creato da un'intelligenza artificiale, un algoritmo definito da quella formula algebrica con tante parentesi. Quando è stato battuto nella vendita Prints & Multiples da Christie's il 23-25 ottobre, *Portrait of Edmond Belamy* è stato venduto per l'incredibile cifra di 432.500 dollari, segnando l'arrivo dell'AI art sul palcoscenico mondiale delle aste.”

Stronzate. Questo ritratto, come tutta l'arte generata con l'AI, è stato fatto:

- utilizzando un codice scritto da un programmatore umano. Più precisamente, Obvious ha preso in prestito, con pochi adattamenti, una GAN open source scritta da un altro artista e programmatore, il diciannovenne Robbie Barrat.⁷¹
- Alimentandolo con un set di dati di 15.000 ritratti selezionati dagli artisti in base a determinati criteri.
- Selezionando, tra i tanti output della macchina, i ritratti che piacevano di più e che funzionavano al meglio per sviluppare la narrazione che avevano in mente: quella della fittizia famiglia Belamy, ritratta nel XIX secolo da uno strano artista dal tocco alieno e disumano.

⁶⁹ Thomas Tamblyn, "Christie's Is Auctioning A Portrait Painted Entirely By AI", in *The Huffington Post*, 23 agosto 2018, www.huffingtonpost.co.uk/entry/christies-is-auctioning-a-portrait-painted-entirely-by-ai_uk_5b7e7f87e4b07295151026d8.

⁷⁰ "Is artificial intelligence set to become art's next medium?", in *Christie's*, 12 dicembre 2018, www.christies.com/features/A-collaboration-between-two-artists-one-human-one-a-machine-9332-1.aspx.

⁷¹ James Vincent, "How three French students used borrowed code to put the first AI portrait in Christie's", in *The Verge*, 23 ottobre 2018, www.theverge.com/2018/10/23/18013190/ai-art-portrait-auction-christies-belamy-obvious-robbie-barrat-gans.

- Decidendo come trasformarlo in un oggetto fisico e in un bene d'arte (in questo caso, seguendo la soluzione "ovvia" della stampa incorniciata su tela).

Come opera d'arte, *Portrait of Edmond Belamy* appartiene alla tradizione del readymade assistito: dopo aver forzato la macchina a produrre un certo numero di immagini (immagini, non opere d'arte), gli artisti ne scelgono una che viene dotata di un nuovo significato attraverso la selezione e la presentazione. È questo processo di selezione e produzione (la stampa dell'immagine, l'aggiunta della firma e della cornice, l'inserimento in una narrazione fittizia, la messa all'asta da Christie's) che trasforma l'immagine in un'opera d'arte. *Portrait of Edmond Belamy* è "arte generata al computer" tanto quanto *Fountain* di Duchamp è "arte fabbricata dall'industria dei servizi igienici".

Inoltre, tutta l'arte generativa, dalla prima computer art di Michael Noll e affini negli anni Sessanta, fino al lavoro di Casey Reas e degli innumerevoli artisti che lavorano con il software oggi, è stata prodotta nello stesso modo: istruendo la macchina, mettendola al lavoro, selezionando gli output (o in alternativa attivando un processo che si sviluppa sotto gli occhi dello spettatore in tempo reale).

Forse, a un certo punto del tempo, le intelligenze artificiali si evolveranno a tal punto da iniziare a fare arte per se stesse, sviluppando una propria poetica ed estetica, usandola per comunicare tra loro, ecc. È improbabile, ma potrebbe accadere, e non assomiglierà a nulla di umano. Ma per ora, l'intelligenza artificiale è solo uno strumento: uno strumento invasivo, nascosto sotto strati di complessità, con un alto livello di automazione, ma pur sempre uno strumento. Pretendere che l'arte generata dall'intelligenza artificiale sia l'arte dell'algoritmo significa solo ribadire il vecchio e ingenuo assunto che, nell'arte digitale, la maggior parte dell'arte è fatta dalla macchina. Nel corso del XX secolo, questo assunto è stato utilizzato per liquidare la media art come cattiva arte e per respingerla dal mondo dell'arte. Nel XXI secolo, invece, viene celebrata come il futuro dell'arte, ed è diventata il cavallo di battaglia di un negozio di mobili che vende quadri impressionisti e falsi Leonardo.

Naturalmente, Christie's non è l'unica ad agire in questo modo. Una semplice ricerca sull'espressione "artificial intelligence art" su Google porta a titoli come: "AI Art – Arte creata dall'intelligenza artificiale" (*CBS News*), "Ora l'AI può fare arte, ma gli artisti non ne hanno paura" (*The Verge*), "L'AI-Art soppianderà gli esseri umani come artista del futuro?" (*Interesting Engineering*), "L'IA sta complicando la definizione di artista" (*American Scientist*), "L'IA può creare vera arte?" (*Scientific American*), "Artista artificiale: l'intelligenza artificiale può creare arte?" (*Towards Data Science*), "Intelligenza artificiale e arte: le macchine possono essere creative?" (*Post Magazine*), "Un nuovo robot si interroga su quanto possano essere creative l'intelligenza artificiale e le macchine" (*Time*), "L'intelligenza artificiale può produrre immagini, ma è arte?" (*CNN*), "Intelligenza artificiale e arti: verso la creatività computazionale" (*Open Mind*), "Sogni di macchine: Arte e intelligenza artificiale" (*Forbes*), "L'IA può creare vera arte?" (*DW*).

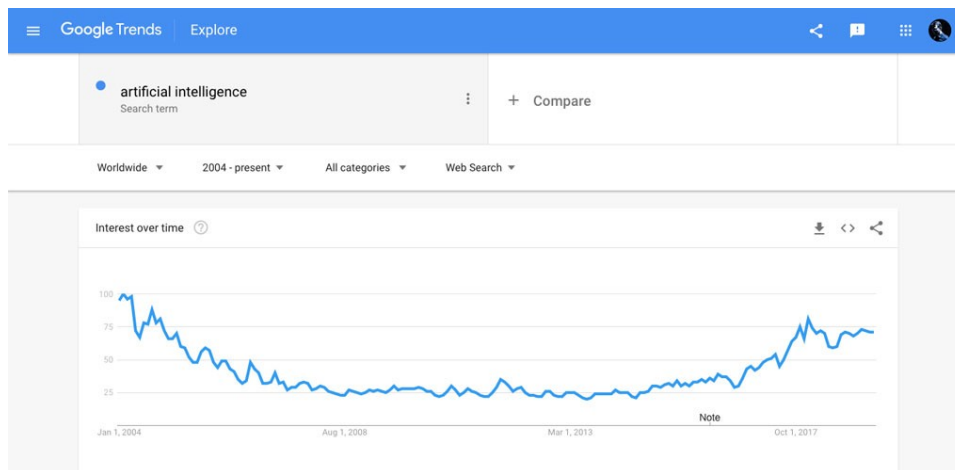


Figura 14: “Artificial Intelligence” su Google Trends. Screenshot

Questo sta avvelenando il dibattito sull’intelligenza artificiale e sull’arte che, sebbene sia la conseguenza di un hype, è molto diverso da altri hype tecnologici. L’intelligenza artificiale non è – almeno non ancora – una tecnologia che possa essere tradotta in un singolo prodotto, o in un insieme di prodotti, da consegnare all’utente finale. In altre parole: non si può comprare l’intelligenza artificiale su Amazon, come si compra la Realtà Virtuale acquistando un Oculus o un altro visore. La discussione sull’intelligenza artificiale non è promossa per sostenere l’adozione massiccia di un prodotto. Certo, ci sono molti prodotti che incorporano l’intelligenza artificiale e la portano nella vita quotidiana. Mentre scrivo, sui social network sto assistendo a una marea di foto di persone anziane. Sono state realizzate con un’app per smartphone chiamata FaceApp, che è diventata virale prima nel 2017, poi è stata rapidamente dimenticata per vivere un nuovo momento sotto i riflettori nel luglio 2019, grazie ai miglioramenti della sua tecnologia. FaceApp utilizza algoritmi di intelligenza artificiale e reti avversarie per applicare filtri a una foto che fanno apparire più giovani o più vecchi, cambiano il sesso, l’acconciatura, ecc. Scaricata da 80 milioni di utenti, l’app – prodotta da un’azienda russa – è gratuita, ma presenta annunci pubblicitari, filtri “pro” disponibili per i clienti paganti e non fornisce troppe informazioni su come utilizzerà i dati (compresi quelli biometrici) che stiamo inviando ai suoi server per assomigliare ai nostri nonni.⁷²

Ma l’intelligenza artificiale è anche incorporata in assistenti intelligenti come Alexa Echo Dot, in smartphone e fotocamere digitali, in applicazioni desktop come Adobe Photoshop, in chatbot sui social network; viene utilizzata per realizzare deepdream e deepfake. Dal punto di vista visivo, l’intelligenza artificiale ha assunto un ruolo di primo piano negli ultimi anni con il lancio di Google Deep Dream⁷³ (rilasciato nel 2015) e l’introduzione delle reti generative avversarie, o GAN, nel 2014.⁷⁴ Ma l’intelligenza artificiale è anche incorporata in assistenti intelligenti come Alexa Echo Dot, in smartphone e fotocamere digitali, in applicazioni desktop come Adobe Photoshop, in

⁷² Cf. Bobby Hristova, “FaceApp makes you look older — what else is it doing with your face?”, in *National Post*, 17 luglio 2019, <https://nationalpost.com/news/world/faceapp-makes-you-look-older-what-else-is-it-doing-with-your-face>.

⁷³ “DeepDream è un programma di computer vision creato dall’ingegnere di Google Alexander Mordvintsev che utilizza una rete neurale convoluzionale per trovare e migliorare pattern nelle immagini sfruttando la pareidolia algoritmica, dando così un aspetto onirico e allucinogeno a immagini deliberatamente sovra-elaborate.” Da *Wikipedia*, <https://en.wikipedia.org/wiki/DeepDream>.

⁷⁴ “Una rete generativa avversaria (GAN) è una classe di sistemi di apprendimento automatico inventata da Ian Goodfellow e colleghi nel 2014. Due reti neurali si sfidano in un gioco (nel senso della teoria dei giochi, spesso ma non sempre nella forma di un gioco a somma zero). Dato un set di allenamento, questa tecnica impara a generare nuovi dati con le stesse statistiche del set di allenamento. Ad esempio, una GAN addestrata su fotografie può generare nuove fotografie che appaiono almeno superficialmente autentiche agli osservatori umani per il loro realismo.” In *Wikipedia*, https://en.wikipedia.org/wiki/Generative_adversarial_network.

chatbot sui social network; viene utilizzata per realizzare deepdream e deepfake. Dal punto di vista visivo, l'intelligenza artificiale ha assunto un ruolo di primo piano negli ultimi anni con il lancio di Google Deep Dream (rilasciato nel 2015) e l'introduzione delle reti generative avversarie, o GAN, nel 2014. Questi recenti sviluppi spiegano la crescente attenzione intorno a questo tema che abbiamo riscontrato dal 2014. Lo vediamo ovunque. Dopo decenni di ricerca e sviluppo, sta finalmente emergendo nella nostra vita quotidiana. È eccitante e spaventoso allo stesso tempo. Siamo preoccupati, vogliamo sapere e capire di più. Vogliamo sapere quanto siamo vicini allo sviluppo di intelligenze autonome che non hanno bisogno dei nostri input per svolgere il loro lavoro; quanto siamo vicini allo sviluppo del cervello globale; quanto siamo vicini alla singolarità. La narrativa e la cultura di massa, dal film *Her* di Spike Jonze (2013) ai racconti distopici della serie televisiva *Black Mirror* (dal 2011) stanno alimentando questa curiosità.



Figura 15: !Mediengruppe Bitnik, *Ashley Madison Angels at Work*, 2016. Installation view a EIGEN+ART Lab, Berlino 2017

Questo è il tipo di hype che si è sviluppato intorno all'intelligenza artificiale: non è guidato dal desiderio (voglio avere questo, o sperimentare quello); è guidato dalla preoccupazione e dalla curiosità. In questo contesto, l'arte può fare – e in effetti sta facendo – molto di più che sollevare la vecchia e noiosa questione “le macchine possono fare arte?”. Può fare ricerca e fornire informazioni nascoste o rivelare i bias incorporati in queste tecnologie, come fa Trevor Paglen nel suo lavoro sull'intelligenza artificiale; può mettere in discussione e criticare lo stato attuale dell'intelligenza artificiale e le aspettative che abbiamo su di essa, come ha fatto Hito Steyerl nella sua recente installazione *Power Plants* (2019); può immaginare futuri possibili, come fa Jon Rafman nei suoi video-saggi; può generare agenti intelligenti viventi e farli vivere davanti a noi, abituandoci al loro

modo di vivere e ai loro comportamenti, come ha fatto Ian Cheng con *Bob* e la sua serie *Emissaries*; può svelare storie più o meno nascoste di successo e fallimento della tecnologia, come ha fatto Zach Blas riportando in vita Tay – un chatbot rilasciato da Microsoft nel 2016 che, trollato dagli utenti dei social media, è diventato genocida, omofobo, misogino, razzista e neonazista ed è stato terminato dopo un solo giorno di esistenza;⁷⁵ o come ha fatto Mediengruppe Bitnik con Ashley Madison Angels, un esercito di 75.000 chatbot femminili che popolano un servizio canadese di incontri online.

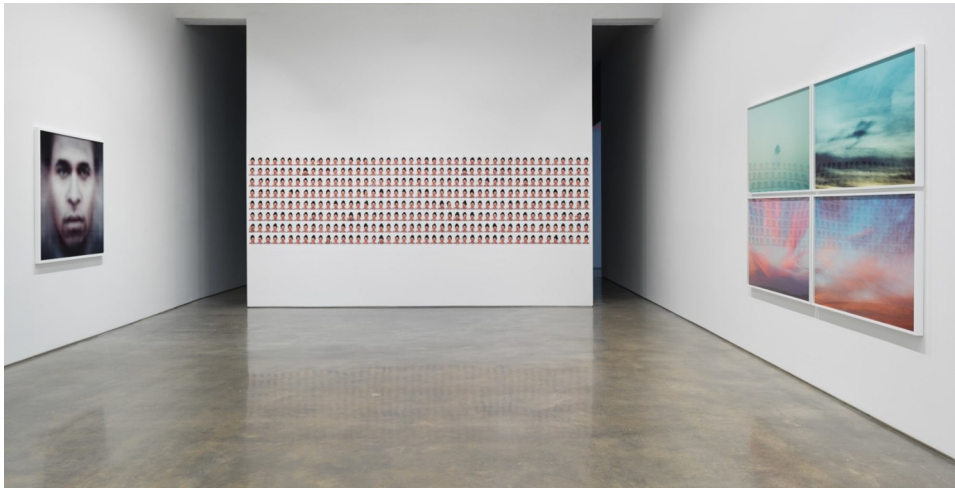


Figura 16. Trevor Paglen, *A Study of Invisible Images* a Metro Pictures, New York 2017

Un ultimo elemento di interesse dell'attuale clamore intorno all'intelligenza artificiale nel mondo dell'arte è che la consueta tempistica, secondo la quale un argomento appartenente alla cultura digitale viene prima esplorato nelle istituzioni specializzate in media art, nelle riviste, nelle conferenze e in altre piattaforme di dibattito, e solo in un secondo momento viene affrontato nel più ampio campo dell'arte contemporanea, è stata qui completamente abbandonata. La cultura digitale non è più percepita come un campo specializzato: è una parte consistente della cultura contemporanea in generale. L'edizione incentrata sull'intelligenza artificiale del festival *Ars Electronica* di Linz (*AI Artificial Intelligence / The Other I*) si è svolta nel settembre 2017.⁷⁶ Nello stesso mese, Trevor Paglen inaugurava la sua mostra personale *A Study of Invisible Images* alla Metro Pictures di New York, con immagini generate dalla GAN e dei dataset da lui creati per addestrare gli algoritmi di riconoscimento facciale.⁷⁷ Sempre nel 2018, la Serpentine Galleries di Londra ha organizzato presentazioni personali del lavoro di Ian Cheng e di Pierre Huyghe, che con la sua nuova installazione *Umwelt* ha utilizzato una rete neurale per ricostruire un insieme di immagini mentali catturate con uno scanner fMRI, analizzando l'attività cerebrale di un individuo che guarda le immagini.⁷⁸ Nel 2019 due opere d'arte sull'AI di Hito Steyerl sono state presentate dalla stessa istituzione, e una terza dal Museo Castello di Rivoli di Torino, in Italia. Sempre nel 2018, a Roma, il Palazzo delle Esposizioni ha presentato una mostra itinerante proveniente dalla Science Gallery di Londra, intitolata *Human+. The Future of Our Species*; e il MAXXI, Museo nazionale delle arti del XXI secolo, ha prodotto *Low Form. Imaginaries and Visions in the Age of*

⁷⁵ Zach Blas, Jemima Wyman, *im here to learn so :))))))*, 2017. Video installazione. Maggiori informazioni: www.zachblas.info/works/im-here-to-learn-so/.

⁷⁶ Cf. <https://ars.electronica.art/ai/en/>.

⁷⁷ Comunicato stampa e documentazione all'indirizzo www.metropictures.com/exhibitions/trevor-paglen4.

⁷⁸ Cf. www.serpentinegalleries.org/exhibitions-events/pierre-huyghe-umwelt.

Artificial Intelligence.⁷⁹ Nel maggio 2019, *AI: More than Human* ha aperto i battenti al Barbican di Londra; nello stesso mese l'HeK di Basilea ha risposto con *Entangled Realities – Living with Artificial Intelligence*,⁸⁰ e il MAK, museo delle arti applicate di Vienna, con *Uncanny Values. Artificial Intelligence and You*, che fa parte della Biennale di Vienna.⁸¹ L'intelligenza artificiale è anche uno dei temi principali di *May You Live in Interesting Times*, la mostra curata da Ralph Rugoff per la Biennale di Venezia. Questi sono solo alcuni esempi dell'interesse suscitato dall'intelligenza artificiale nel mondo dell'arte, a dimostrazione di come centri e festival di media art e istituzioni di arte contemporanea stiano ora svolgendo ricerche simultanee negli stessi campi.

Second Life

Questa indagine sull'impatto dell'hype tecnologico sulla produzione artistica e sugli alti e bassi della sua presenza nel discorso contemporaneo non può concludersi senza spendere qualche parola su Second Life. Un confronto con la realtà virtuale e l'intelligenza artificiale su Google Trends può essere utile per rendere la portata di questo ciclo dell'hype iniziato intorno al 2006: al suo picco nel 2007, Second Life aveva raggiunto un'attenzione quattro volte superiore a quella che la realtà virtuale aveva ottenuto nel 2016.⁸²

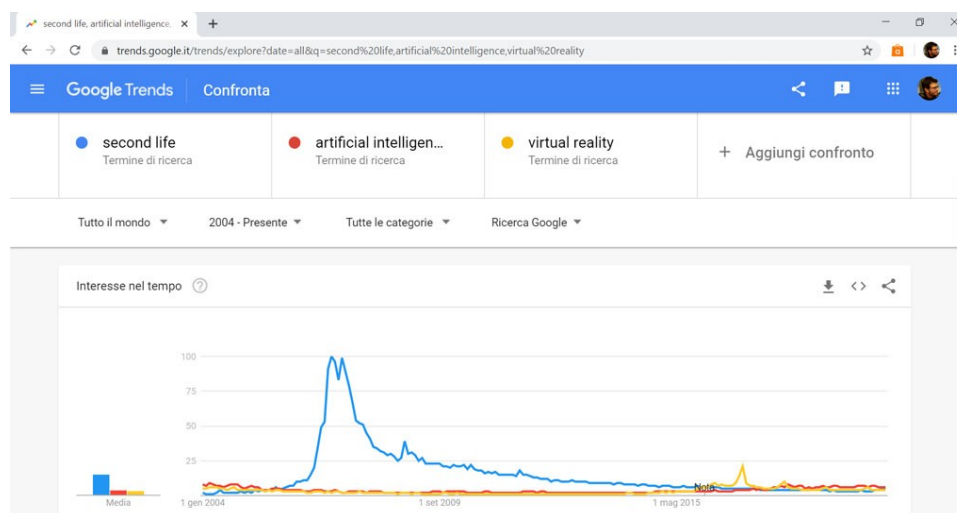


Figura 17: "Second Life" su Google Trends, confrontata con l'interesse nel tempo per i termini "Virtual Reality" e "Artificial Intelligence". Screenshot

Second Life è un mondo virtuale, un mix tra un ambiente di chat 3D e un videogioco, fondato nel 2003 da Linden Lab, una società californiana diretta dal medico e imprenditore Philip Rosedale. Ha un proprio software client e propri server, dove le persone che accedono al mondo attraverso avatar 3D, i residenti, possono acquistare terreni e costruire luoghi. Nel concepire il gioco, Rosedale si è ispirato all'idea di metaverso di Neal Stephenson, introdotta nel romanzo *Snow Crash* (1992), e al festival californiano Burning Man, dove creativi e artisti di tutto il mondo si incontrano nel deserto e costruiscono imponenti installazioni ed esperienze temporanee nel bel mezzo del nulla. Il motto di

⁷⁹ Cf. www.maxxi.art/en/events/low-form/.

⁸⁰ Cf. www.hek.ch/en/program/events-en/event/entangled-realities-living-with-artificial-intelligence.html.

⁸¹ Cf. <https://uncannyvalues.org/>.

⁸² Cf. <https://trends.google.it/trends/explore?date=all&q=virtual%20reality,second%20life,artificial%20intelligence>.

Second Life è “Il tuo mondo. La tua immaginazione”. Il mondo è una terra piatta, un deserto che può trasformarsi in qualsiasi cosa se lo si progetta. Si può giocare a Second Life e semplicemente andare a spasso, visitare luoghi e chiacchierare con le persone, ma il residente ideale è quello che va nelle “sandbox”, luoghi in cui è consentito creare oggetti e script di codice, e inizia a farlo, progettando edifici e oggetti per sé e per gli altri. Un altro passo, e si può acquistare un terreno e iniziare a progettare il proprio angolo di mondo.

Tre anni dopo il suo primo rilascio, l'interesse per Second Life ha iniziato a crescere. I media ne parlavano e le persone si registravano alla piattaforma. Più la comunità cresceva, più l'attenzione aumentava. Inizialmente abitata soprattutto da creativi e designer attratti dalla possibilità di sperimentare con la modellazione 3D e il coding, ha iniziato ad attirare persone che volevano semplicemente chiacchierare e frequentare luoghi strani. E strani lo erano davvero: niente di paragonabile alle solite chat room o ai mondi virtuali predefiniti. Una maggiore attenzione ha generato più investimenti e aperto mercati. In Second Life è possibile scambiarsi oggetti e terreni, utilizzando una moneta virtuale (il Linden Dollar) che può essere riconvertita in denaro reale. Le start-up hanno iniziato a costruire luoghi per attirare i visitatori: parchi, musei, spazi naturali e urbani, spesso repliche virtuali di luoghi famosi. Qualsiasi tipo di azienda ha iniziato a costruire il proprio sito su Second Life: aziende di moda come American Apparel, aziende di notizie e media come Reuters e BBC. Più eventi, più notizie, più pubblico. L'1 maggio 2006, *BusinessWeek* ha pubblicato in copertina il ritratto di un avatar di Second Life, con il titolo “Virtual World, Real Money”. Si chiamava Anshe Chung e all'epoca aveva guadagnato un milione di dollari costruendo e vendendo immobili agli utenti che non volevano progettare da soli la propria casa.

Dopo una crescita esponenziale, il numero di residenti ha iniziato a diminuire intorno al 2009. Ancora nel 2013, Second Life contava circa un milione di visite al mese; un numero relativamente basso, se si pensa che erano stati creati circa 36 milioni di account.⁸³ Questa crisi può essere spiegata in molti modi: cambiamenti nelle politiche sui bot e sugli avatar parcheggiati; diminuzione dell'attenzione dei media; difficoltà a competere con altre forme di social network, come Twitter e Facebook, che stavano prendendo il sopravvento in quel periodo; impossibilità di mantenere la promessa di sostituire il Word Wide Web con uno spazio navigabile in 3D; ecc.

Non sorprende che una vivace comunità artistica abbia iniziato a popolare Second Life durante l'hype. Gli artisti sono arrivati e hanno iniziato a frequentare le sandbox e a girare per il mondo. Centri multimediali, gallerie e musei hanno aperto le loro sedi speculari nel mondo e sono nate nuove istituzioni. Gli imprenditori acquistarono terreni per ospitare la comunità artistica e permettere agli artisti di riunirsi, sperimentare e realizzare performance e mostre. Attratto da ciò che stava accadendo, io stesso ho creato un avatar e ho aperto un blog chiamato *Spawn of the Surreal. Travel notes of an art critic lost in the dumpster of the imaginary*, dove ho pubblicato reportage, interviste e saggi per circa due anni.⁸⁴ Alcuni artisti hanno accompagnato l'attività nel mondo virtuale con opere realizzate per il white cube. Eva e Franco Mattes hanno iniziato nel 2006 a realizzare ritratti di avatar, per esplorare le questioni dell'identità, del design dell'identità e degli standard di bellezza nelle simulazioni; in seguito, hanno proposto re-enactment di performance artistiche storiche nel mondo virtuale e hanno realizzato performance originali, spesso trasmesse in diretta streaming in gallerie, istituzioni e festival, e archiviate come installazioni video. Dopo aver immortalato la sua esperienza in Second Life nel video documentario *I.Mirror* (2007), l'artista

⁸³ Cf. www.lindenlab.com/releases/infographic-10-years-of-second-life.

⁸⁴ *Spawn of the Surreal* è archiviato all'indirizzo <http://spawnofthesurreal.blogspot.com/>.

cinese Cao Fei ha fondato una comunità artistica nel mondo virtuale, *RMB City*, attiva tra il 2009 e il 2011: “l’incarnazione condensata delle città cinesi contemporanee con la maggior parte delle loro caratteristiche; una serie di nuovi regni cinesi fantastici che sono altamente auto-contraddittori, permeabili tra di loro, carichi di ironia e sospetto, ed estremamente divertenti e pan-politici.”⁸⁵ Jon Rafman ha fatto riprese poi usate in diversi dei suoi video, e con il suo avatar Kool-Aid Man ha avviato un’agenzia di viaggi nel mondo virtuale, aiutando i visitatori a scoprire i luoghi più strani, belli, macabri o inquietanti di Second Life. Dal 2006, il gruppo di performance art Second Front – che riunisce un numero variabile di artisti con background culturali e provenienza geografica diversa – organizza performance di tipo Fluxus in spazi pubblici, con poco copione e molta improvvisazione.



Figura 18: Gazira Babeli, *Grey Goo (Super Mario)*, 2006. Scripted performance

Uno dei primi membri di Second Front merita un po’ di spazio per sé. Gazira Babeli è probabilmente l’unica artista avatar che non ha mai associato la sua identità nel mondo virtuale con la sua identità reale. È nata in Second Life nella primavera del 2006 e ha interrotto la sua carriera intorno al 2010. Gazira Babeli potrebbe essere intesa come il progetto artistico di una personalità non rivelata che oggi gestisce il suo archivio di video, stampe, sculture e installazioni 3D immersive. Eppure, con una brillante carriera di 4 anni, una serie di mostre personali in Second Life e in gallerie d’arte di tutto il mondo, una lunga lista di mostre collettive in gallerie e musei, apparizioni in riviste e libri, è meglio intesa come un’artista tout-court. Babeli ha iniziato a realizzare performance basate sul codice e installazioni temporanee in Second Life, mescolando un approccio hacker e abilità di programmazione con la sovversione delle dinamiche sociali e delle leggi fisiche di un mondo virtuale. Ha organizzato terremoti e tempeste di immagini; ha creato ambienti programmati che distorcevano il corpo, teletrasportavano in luoghi sconosciuti, catturavano l’avatar o lo spedivano nello spazio a una velocità che la scheda video non tollerava; ha

⁸⁵ Cf. <https://anthology.rhizome.org/rmb-city>.

rubato le skin degli altri avatar e ha venduto la propria; ha girato *Gaz of the Desert* (2007), un lungometraggio (il primo del suo genere) in un deserto costruito nei cieli di Second Life. Prima di scomparire dalla comunità del mondo virtuale, ha esportato la maggior parte dei suoi ambienti programmati come software autonomi eseguiti su server locali, che possono essere presentati come installazioni virtuali immersive e navigabili.⁸⁶

Quando la comunità di Second Life ha iniziato a collassare intorno al 2009-2010, anche l'attività artistica nel mondo è rallentata e la comunità artistica ha iniziato a disgregarsi. Nel mondo dell'arte, l'estetica di Second Life è diventata poco cool, altre questioni urgenti hanno preso il sopravvento e la maggior parte di queste opere – e degli artisti, quando la loro attività sembrava troppo legata a Second Life – è scomparsa dalle mostre dopo il 2011. Second Life ha iniziato a essere percepita come una cosa del passato, una fiamma che era (fortunatamente) finita. Una cosa con cui bisogna fare i conti, quando si fa arte con o su una tecnologia in hype, è che sembra che non si abbia più nulla da dire, quando la tecnologia finisce nel Baratro della disillusione. Naturalmente, la maggior parte degli artisti reagisce andando avanti, concentrandosi su progetti più recenti senza promuovere troppo il lavoro più vecchio. Altri, come Gazira, “muoiono” e aspettano che la storia dica la parola definitiva sul loro lavoro.



Figura 19: Jon Rafman, *Kool-Aid Man In Second Life*, 2008-2011. Courtesy l'artista

È interessante notare che, dopo essere scomparse dalle mostre per quasi un decennio, le opere legate a Second Life hanno iniziato a riemergere di recente, grazie al rinnovato interesse per la realtà virtuale e le comunità online. *RMB City* di Cao Fei è stata pubblicata nella *Net Art Anthology* ed è stata inclusa in una recente mostra che ho co-curato con Raffael Doerig e Fabio Paris per la Kunsthau Langenthal, *Escaping the Digital Unease* (2017), come esempio di comunità progettata da un'artista, alternativa alle forme tradizionali di social networking.⁸⁷ Gazira Babeli è stata presentata in alcune recenti mostre sull'identità online e la realtà virtuale. E Jon Rafman ha recentemente presentato una versione installativa del video *Kool-Aid Man In Second Life* (2008), in cui i filmati che documentano i suoi viaggi nel mondo virtuale sono commentati da un'intervista con l'artista e curatore Nicholas O'Brien. Si potrebbe facilmente obiettare che questa è la

⁸⁶ L'archivio online di Gazira Babeli è disponibile online all'indirizzo www.gazirababeli.com/.

⁸⁷ Maggiori informazioni sulla mostra sono disponibili all'indirizzo www.kunsthauLangenthal.ch/en/exhibition/escaping-the-digital-unease.html.

conseguenza di un'ondata di entusiasmo più recente, e che queste opere scompariranno presto di nuovo. Personalmente, mi sento più vicino a un'altra interpretazione. Da un lato, siamo ormai abbastanza lontani dal clamore di Second Life da poter mettere da parte Second Life in quanto fenomeno, e per guardare queste opere per quello che sono realmente: una prima indagine su cosa significhi – fisicamente, emotivamente, socialmente, filosoficamente – vivere in una realtà mista in cui la dimensione “virtuale” si è espansa oltre ogni limite, mettendo in discussione la legittimità di tracciare una linea di demarcazione tra virtuale e reale. D'altra parte, ma in relazione a quanto detto sopra, oggi abbiamo più strumenti concettuali, e più esperienze dirette, per capire cosa siano davvero queste opere, e ascoltare cosa possano dirci sul nostro presente, dal passato. Questo breve estratto da *Kool-Aid Man* può essere utile per dimostrare ciò che sto dicendo:

“[...] ciò che rende unica questa generazione, o forse le ultime generazioni, è che non abbiamo punti di riferimento, siamo nati in una realtà senza fondamenta, senza storia. E credo che per questo ci sia questa sensazione di fondo – e la ritrovo in tutte le sottoculture e controculture che ho incontrato – di non avere alcuna possibilità di fare una critica vera, rivoluzionaria, e che in un certo senso non si possa sfuggire a questa specie di mostro centralista, dove l'autorità è ambigua, o così oscura, e così senza nome. Penso che ci sia questa impotenza, che tutti noi sentiamo e che ci porta a ritirarci, o a reprimerla o a disperderla, ma che non può fare a meno di ritornare e manifestarsi di nuovo, in forme diverse [...] Second Life, come Street View, rivela molto del presente, rivela un mondo totalmente costruito, senza basi, senza punti di riferimento.”

Conclusioni

Quando ho iniziato questo testo, pensavo di concluderlo delineando alcune possibili strategie di resistenza che gli artisti potrebbero prendere in considerazione contro il flusso, discutendo alcune opere d'arte e artisti che possono fornire un esempio positivo. Ma alla fine mi sono reso conto che è una pessima idea. Innanzitutto perché, seriamente, non c'è nulla che un critico d'arte e curatore possa insegnare agli artisti. Sono felice di sollevare alcuni punti e domande, ma le risposte devono venire da coloro che fanno dell'arte un campo vivo ed eccitante di invenzione, ricerca e scoperta. In secondo luogo, perché le strategie di resistenza al flusso sono fin troppo facili da trovare: dal passare a mezzi espressivi e media obsoleti e non più soggetti all'evoluzione e al clamore, e reinventarli come hanno fatto molti artisti nei primi anni Duemila; al concentrarsi su temi più ampi e universali che non dipendono da un singolo medium o tecnologia, e seguirne l'evoluzione nel tempo attraverso linguaggi, strategie ed estetiche diverse. Dal lavorare su progetti a lungo termine, allo sviluppare e insistere su un'estetica personale stabile che non si riferisce a nessun singolo mezzo o tecnologia.

Questo è facile. Il difficile è rimanere concentrati e resistere alle distrazioni di un mondo esterno che fa del suo meglio per rubare la tua attenzione e penetrare nel tuo tempo privato, senza trasformarsi in un eremita; fare ciò che serve, resistendo alla moda, allo spettacolo e alla mercificazione; rispondere alle sfide del presente, adottare i media di oggi, rispondere alle tecnologie sotto hype e commentarle senza fare opere istantanee che possono avere qualcosa da dire solo per i prossimi cinque minuti, e basta.