



laboratorio dell'immaginario

issn 1826-6118

rivista elettronica

http://cav.unibg.it/elephant_castle

DOVE VA IL MUSEO

a cura di Sara Invernizzi, Arnauld Maillet, Giovanni C. F. Villa

dicembre 2019

CAV - Centro Arti Visive
Università degli Studi di Bergamo

PAOLO BERTI

Il dubbio della materia: Post-Internet alla prova espositiva

Aprondo il sito <http://post-inter.net/>, laddove fino a non troppo tempo fa era disponibile il catalogo di una delle più importanti esposizioni Post-Internet, "Art Post-Internet: Information/Data", curata da Karen Archey e Robin Peckham per l'Ullens Center for Contemporary Art di Pechino, non rimane che una breve scritta su sfondo bianco, una citazione di *1984* di George Orwell che per quanto attesa, digerita e forse anche logora, indirizza la questione teorica e rappresentativa della Post-Internet art direttamente alla radice: "La realtà esiste nella mente degli uomini, e in nessun altro luogo". Il dibattito sulla Post-Internet art che ha animato la stampa specialistica tra la fine del primo e l'inizio del secondo decennio del nuovo millennio verte infatti attorno ad un rinnovato ruolo della plasticità e di una realtà sensibile che si intreccia alla riconosciuta processualità dell'arte tardonovecentesca. In sostanza, l'identità della tendenza si fonda sull'utilizzo "classico", in senso artistico – scultura, pittura, video, installazione –, di tutti quegli elementi visuali desunti dalla *Internet culture*. Evidentemente la rappresentazione ingegneristica, di riconversione tecnica, spesso legata a pratiche di *hacking*, della Net art non era più bastevole a rappresentare un mondo in cui le sottostrutture tecnologiche e il flusso colorato della comunicazione generalista non erano più scindibili, e ormai produttori inarrestabili e autonomi di immagini. La Net art pareva limitarsi ad un approccio *bottom-up*, totalmente ad appannaggio di artisti appassionati di tecnologia, in una nuova temporalità in cui antiche tensioni creative stavano investendo una nuova condizione, nuove stilizzazioni relazionali, nuovi artefatti pop per una generazione completamente sovrastrutturale e (neo)mercatizzata. Nella Net art permanevano

tutta una serie di implicazioni teoriche e storico-artistiche molto forti, dalla discendenza dal concettuale, dalla Software art poi maturata negli anni ottanta del cyberpunk, fino alle venature situazioniste che l'hanno resa un momento cruciale dell'arte di fine Novecento, ma se la diffusione dei personal computer e delle prime reti, all'inizio degli anni Novanta, avrebbero fatto coincidere il movimento stesso con la sua strumentazione tecnico-artistica, la Post-Internet art ha invece tentato la trasvalutazione delle terminazioni sociologiche in un contesto molto più ampio. Il contesto è quello di una nuova cultura delle immagini defluta da un web completamente assimilato nella quotidianità, nelle uniche forme che la contemporaneità può produrre, e cioè quelle digitalmente mediate. Quel processo svelato dai primi artisti della Rete, trasposizione del meccanismo di scambio attraverso la linea telefonica, adesso si complicava – allontanandosi dallo schermo – verso un orizzonte “biopolitico”, in cui algoritmi, piattaforme, interfacce, interessi economici, database e protocolli di rete si intrecciano così a fondo da rilasciare una sorta di morbidezza, di compatto flusso onirico, di lucentezza surrealista esemplificata nei sogni delle macchine che producono i *deep dreams* di Google.¹

Così come la struttura-Internet sarebbe inconcepibile senza la sua ridondanza e l'indipendenza dei suoi infiniti nodi, allo stesso modo le immagini, superata una soglia quantitativa “minima”, iniziano a moltiplicarsi autonomamente creando sottotesti, *trend* ed interrelazioni. Se dunque le immagini nell'epoca post-digitale sono merce-valuta di un sistema aperto, sembra definirsi un cambio nella produzione in una maniera non dissimile a quanto teorizzato da Marx nel celebre “Frammento sulle macchine” (Marx 1964): laddove le macchine rimangono dipendenti dal lavoro vivo – per quanto traslato su una sfera cognitiva –, i singoli elementi presi in considerazione dalla Post-Internet sostituiscono il lavoro umano attraverso un processo di automatizzazione, rimuovendo la necessità del lavoro e trasformando l'immagine in una sorta di *ready-made* spendibile nel circuito dell'arte. Come sostiene Michael Betancourt:

¹ Deep Dream è un software neurale sviluppato da Google tra il 2014 e il 2015 per l'elaborazione algoritmica di immagini digitali, che vengono modificate in senso convoluzionale creando effetti visivi pseudo-allucinogeni ed ipnagogici.

L'automazione digitale rende incerto il lavoro umano precedentemente asservito all'interno del sistema produttivo, rappresentando una fondamentale sfida al capitalismo, definito storicamente come la trasformazione del lavoro umano in merce – l'uso dell'intelligenza umana abilità e tempo lavorativo come forma specifica del valore produttivo. Il potenziale per una completa automazione emerge con lo sviluppo dell'automazione digitale, laddove il lavoro umano diventa il valore sprecato che la “New Aesthetic” documenta (Betancourt 2013).

Nonostante Walter Benjamin ci ricordi il ruolo esterno della riproduzione meccanica in di ogni immagine papabile di “artisticità” (Benjamin 1970), il potere circolatorio di questa valuta morta che sono le immagini prodotte dall'automatizzazione endemica del sistema, mantengono una loro “intelligenza”, cioè finiscono, nelle mani dell'artista, per ritornare ad una ridefinizione congrua, da sciame a forma. Nessuno degli artisti inclusi nella Post-Internet art rivendica di guidare un processo tecnologico, né di essere parte di una “colonizzazione del reale”, semmai di esternalizzare pratiche derivate dalle attività nei social media o nei software collegati in rete, consapevoli sì del cambio tecnologico ma senza guidarne una reificazione tecnicizzata. In questo modo, come anticipato, certa arte può permettersi un rapporto più solido e tutto sommato più tradizionale col mondo e col mercato dell'arte contemporanea, rimanendo ancorata anche a realtà curatoriali ed espositive che sembrerebbero risolvere quell'*impasse* in cui la Net art si è spesso impaludata (Graham e Cook 2010; Krysa 2006; Paul 2008; Verschooren 2007). Ad ogni modo, come vedremo, dopo un certo slancio iniziale, quella che si poneva come una nuova condizione, echeggiando quella post-moderna vagheggiata da Lyotard (1981), diventerà essenzialmente una questione di costume, svalutandosi rapidamente. Quella che sembrava un'entrata dalla porta principale dell'arte sarebbe diventata la controistoria di un termine troppo pesante, una parola che avrebbe seguito i decorsi del gusto, delle tendenze temporanee, talvolta usata addirittura come spauracchio, ammonimento di una lateralità storica, ma non per questo incapace di produrre conseguenze o delineare i perimetri estetici di un'intera generazione – quella dei cosiddetti nativi digitali. Domenico Quaranta ripercorrendo la

tendenza (Quaranta 2015), ammette la difficoltà di parlarne da una prospettiva compiutamente storico-artistica della Post-Internet art, segnalandola, attraverso le parole di Brian Droitcour (2014a), come una pratica quasi-memetica dell'*artspeak*. La posizione di Droitcour è particolarmente dura: "La Post-Internet art fa all'arte ciò che la pornografia fa al sesso", "un nome per commercialarla", ma anche un punto che ci porta sul nostro piano: "Un'avanguardia sedicente che rimette l'arte nello spazio rarefatto della galleria", secondo l'autore a favor di copertine e opposta alla radicalità teorica della Net art ma in grado ugualmente di dare vita a nuove funzioni espositive. E se Constant Dullaart guarderà al rischio di usare il folklore digitale come "un condimento" (cfr. Esposito 2012), Quaranta correttamente invita a non stigmatizzare un fenomeno che è comunque parte di una società ancora in trasformazione e sedimentazione, evitando una tentazione cruciale, e cioè "il passaggio da una pratica radicalmente immateriale che rifiutava il mondo artistico istituzionale [la Internet art come la si conosceva fin lì, ndr] ad una che si prostituisce per guadagnarsi un angolo del *white cube*". La questione rimane delicata e si lega ad una estremamente ampia costruzione della scena artistica attorno ai nuovi media, interpolandosi continuamente tra una riframmentazione del passato e un utilizzo di Internet in modalità fino a poco tempo fa inconcepibili, senza tra l'altro riuscire neanche – proprio per la portata generalista dell'approccio – a delimitarne una forma univoca o un solido gruppo d'artisti.

Per comprendere la collocazione museologica della Post-Internet art si deve risalire alla nascita del termine, nel 2006, quando l'artista, curatrice e redattrice di *Rhizome* Marisa Olson lo usa per la prima volta per definire il proprio lavoro e quello di alcuni artisti vicini, diviso tra una pratica realizzativa tradizionalmente "offline" e un'attenzione che rimaneva invece totalmente rivolta al *surfing* online (cfr. Archey e Peckham 2014: 95). La definizione si lega dunque ad una "estetica della rete", in cui la già matura epoca del web 2.0, fucina di immagini e interfacce grafiche orientate all'utente, unificava ogni altra indagine meccanica o protocollare nel gesto di un navigare teoricamente infinito, rimbalzando da un portale all'alto. Ma siamo in un momento storico non ancora totalmente assaltato dallo sciamano

re ubiquitario dei dispositivi mobili e da quella che Virilio chiamava stereo-realtà, lo sdoppiamento sovrapposto tra virtuale e attuale (il primo iPhone è del 2007, uscita che cambierà radicalmente, ancora una volta, la percezione della Rete), e dunque per adesso la questione dell'intersezione tra le due dimensioni (che sarà cruciale anche da un punto di vista espositivo) passerà in secondo in piano, confusa in una serie di rapidi cambiamenti psicosociali (Virilio 2000).

Nel 2009, grazie ad alcuni finanziamenti, il critico Gene McHugh inaugura un blog chiamato semplicemente "Post-Internet", durerà meno di un anno, ma la penetrazione intellettuale sarà molto più profonda rispetto alla divertita collettività di Olson: il punto di vista cambia, confondendo ancora di più la strutturazione simbolica del termine. Non più un approccio pratico con una mano nella creatività plastica e l'altra sulla tastiera ma una totale ridefinizione culturale (e non più sottoculturale) del rapporto con Internet, in cui il "post" non rimanda ad un dopo ma ad un'agitazione ambientale interna – "postmediale" per citare Félix Guattari (1991) –, in cui tutta l'arte contemporanea sembra a quel punto doversi confrontare. Per quanto le precisazioni di McHugh fossero puntuali per un mondo in cui le arie cyberpunk dei programmatori militanti lasciavano spazio ad una Rete capitalisticamente adattata su chi non ha alcuna competenza tecnologica, né opinioni particolari attorno al tema della "liberazione informatica", questo aspetto contribuì a sbiadire i confini formali della tendenza, che ormai si estendeva in un campo non più sondabile di atomizzazioni artistiche: glitch, ascii, Software art, media locativi, estetiche meccanicistiche, gommosità pop, memetica, tecniche tradizionali spalmate sulla post-ironia delle microcomunità digitali, *gif-modeling*, infiltrazioni testuali nelle particolarità narrative di chat e social network e così via.

Come sembrano suggerire Archey e Robin Peckham, il concetto non si riduce a "pensare Internet", ma a "pensare come Internet", con la sclerotizzazione culturale e informazionale che ne consegue (e che probabilmente meglio rende l'idea rispetto alla classica contrapposizione tra un'arte "di Internet" e un'arte "su Internet"). Negli stessi mesi, mentre il panorama web risponde con blog e riviste programmatiche (*DIS Magazine*, *The New Aesthetic* di James Bridle, ospitato

sul Tumblr – il social network che più di tutti assorbirà la tendenza) iniziano ad uscire pubblicazioni di un certo peso, sia resoconti critici, sia “libri-performance” che indagano il movimento incarnandone le modalità schizofreniche di questa materializzazione, immagini e reperti che affiorano dal digitale senza soluzione di continuità: è il caso di *Post Internet Survival Guide 2010* di Katja Novitskova (2011) e, più propriamente, di *The Image Object Post-Internet* di Artie Vierkant (2010), che utilizzerà i riferimenti all'arte come quell'oggetto sociale teorizzato da Joseph Kosuth o Critical Art Ensemble per portare alle estreme conseguenze le trasformazioni digitali dell'oggetto, concludendo col citare il Boris Groys di “On the New” e la sua chiamata a una normalizzazione fuori dal mitico:

La produzione culturale delle immagini di massa di successo (meritabilmente tali) della nostra epoca si occupa di invasioni aliene, mitologie apocalittiche o di redenzione, eroi dotati di poteri sovrumani e così via. Tutto ciò è certamente affascinante ed istruttivo. Una volta ogni tanto, però, si vorrebbe poter contemplare e godere di qualcosa di normale, qualcosa di ordinario, qualcosa di banale. Nella vita, d'altra parte, solo lo straordinario ci viene presentato come oggetto passibile della nostra ammirazione (Groys 2002).

La questione della banalità è un tema che torna spessissimo nelle teorizzazioni di questo periodo, una banalità che è l'atto stesso, ormai naturale se non addirittura protesico, del “tempo speso sul web” – un aspetto esaltato in tempi più recenti da Kenneth Goldsmith nel suo *Perdere tempo su internet*, intendendo il *surfing*, addirittura il più indolente, come continua, moltiplicativa, produzione culturale (Goldsmith 2017). A questo punto però il fantastico, la tensione mitopoietica e altri corpi sono già nel gioco, in un rapporto perturbante con la banalizzazione del quotidiano stesso, come artefatti “subcoscienti”; non stupisce dunque vedere un unicorno nella copertina di *Digital Folklore* di Olia Lialina, Dragan Espenschied (2009), testo di culto del “web vernacolare” (pur critico verso le solipsistiche strategie del 2.0). Ciò che appare, fin dal titolo del lavoro di Vierkant, è la definizione di una “immaterialità attraverso la materializzazione” che, per quanto parodistica, non può non rimandare

alla rimodulazione del simulacro baudrillardiano: l'immagine-oggetto in sé (Baudrillard 1979; 1984).

La questione della materialità sembra, nella moltitudine di posizioni e nella confusione semiologica, ad un certo punto prevalere. In *Flash Art* del marzo-aprile 2014 Domenico Quaranta riporta la frase di Matthew Slotover, uno dei direttori di Frieze London, di qualche mese prima: “In molte delle application c'è un'enfasi sull'arte Post-Internet – una direzione molto interessante [...]. Non si tratta necessariamente di Internet art, ma di lavori più fisici, che esplorano l'uso degli strumenti dell'era di internet per fare sculture e video, ad esempio. In generale, questo è il trend del momento”. Mettendo in comunicazione la sortita col contemporaneo evento di *Rhizome* all'Institute of Contemporary Arts di Londra, dal titolo più che eloquente: *Post-Net Aesthetics* (Quaranta 2014). Sebbene il reflusso estetologico di un sovrautilizzo di Internet non sia stato fin qui realmente sistematizzato, a questo punto la Post-Internet art imbrocca un proprio percorso espositivo, confortato dalle posizioni di Slotover e altri, richiamando così l'interesse di musei e gallerie, che nella maggior parte dei casi seguiranno le indicazioni di una rinnovata manualità. Una condizione che potrebbe essere velocemente liquidata come una comoda opportunità da parte dei curatori – che così potevano mantenersi all'interno della macchina dell'*hype* futuribile pur avendo fisicamente a che fare coi ben conosciuti materiali dell'arte tradizionale – ma, in realtà, al momento espositivo le va riconosciuta una sua peculiare valenza rappresentativa, in grado di modificare le forme concettuali e il rapporto tra immagine ed oggetto, tra l'inconcepibilità plastica del flusso e l'istituto dell'arte.

La più significativa delle prime mostre istituzionali dedicate al fenomeno è “Free”, dall'ottobre 2010 al gennaio dell'anno successivo al New Museum di New York, tempio del contemporaneo americano, che lascia così un'impronta autorevole sulle modalità espressive della Post-Internet. Curata da Lauren Cornell, *executive director* di *Rhizome*, affida il lancio al grande *topos* del cambio di sguardo, proponendosi di indagare “come Internet ha cambiato radicalmente il nostro panorama informativo e la nostra nozione di spazio pubblico” (Cornell 2010). Il titolo rimanda a un generico senso di

libertà – il cui sottotesto gioca con la libertà di “rubare” immagini e intuizioni, appropriandosene in senso remixatorio, o addirittura come *ready-made* puramente internettiano – che si produce nella scelta dei materiali, che “invece di esplorare le proprietà formali di Internet” guarda ad uno spettro multimediale assieme semplice (dal punto di vista delle tecniche) e complesso (da quello teorico): fotografia, scultura, video, installazioni e cartaceo. Tra gli artisti esposti alcuni dei campioni degli sviluppi futuri: lo squillante digitale di Takashi Murata su una riconversione *copyleft* di Popeye, il lavoro fotografico di Lisa Hoppenheim attraverso il social network Flickr (*The Sun is Always Setting Somewhere Else*), Trevor Paglen su questioni tra economia invisibile e operazioni militari, Jon Rafman e l'ormai celebre selezione fotografica da Google Street View *9 Eyes*, Seth Price che agisce in senso scultoreo sul suo testo *Dispersion*. Le opere saranno esposte nel “cubo bianco” secondo modalità in definitiva classiche, rispondendo come meglio la museografia sa fare, segnando però anche un ritardo rispetto alle “reali” esigenze della nuova produzione artistica, che non può, per altri versi, sottrarsi alla macchina algoritmico-protocollare. Il principale problema in sede espositiva riguarda in effetti come accordare le condizioni virtuali dell'online a quelle attuali dell'offline, descrivendo una condizione ibridata, irrisolta, metacognitiva che (sia da una parte che dall'altra) si ciba di concetti strutturati sull'effimero, sulla riproducibilità e sulla moltiplicazione (le fonti condivise, reiterate, rebloggate, ecc...). Quando Lauren Cornell nel 2006 chiede a Maria Olson se è necessario che la sua arte abbia luogo online, quest'ultima risponde negativamente, che “le performance, canzoni, foto, testi o installazioni” nati dall'attività di surfing, si definiscono “post” proprio in nome di questa indipendenza (Cornell 2006: 69). Rincarerà la dose un altro artista ben inserito nella scena, Cory Arcangel, sostenendo che non deve essere la galleria o il museo a cambiare il proprio statement curatoriale o il proprio modello economico ma l'artista a rendersi appetibile per i modi dell'arte contemporanea. La posizione di Arcangel potrebbe sembrare sulle prime provocatoria e in totale controtendenza rispetto ad un mondo sempre più legato ai processi e all'aspetto relazionale, ma rende perfettamente l'idea di un approc-

cio che sa giocare coi limiti, concettuali e architettonici, dello spazio espositivo, a traino di lunga tradizione novecentesca, da Duchamp in poi (McHugh 2011: 13-14).

Il 2011 inizia con la rappresentazione plastica della *Post-Internet Survival Guide* di Katja Novitskova, un progetto multimediale che prevedeva una pubblicazione cartacea e digitale, un'installazione *stand-alone* (già esposta l'anno precedente) e una serie di mostre di cui questa alla Future Gallery di Berlino è la prima. Sebbene il luogo dell'evento non abbia le stimate dell'istituzionalità, e anzi sia piuttosto una galleria “fatta in casa”, piccola e giovane, le intenzioni sono piuttosto interessanti, cercando di procedere ad un trasferimento mediale di quell'insieme di segni che è Internet, partendo dal formato libro e finendo nello spazio espositivo, che ancora una volta non presenta sostanziali riconversioni: proiezioni di video digitali nelle black room, installazioni, immagini a parete e così via. L'impegno in prima persona della Novitskova, una delle personalità più attive della scena Post-Internet sia da un punto di vista creativo che di raccordo con la dimensione fisica, avvia da qui una serie di partecipazioni che segnano quasi ad annum la storia delle mostre di questa tendenza; sarà presente sul finire dello stesso 2010 (con un ruolo anche curatoriale) al Netherlands Media Art Institute di Amsterdam per la più compiuta “The Greater Cloud” (con Jon Rafman, Marisa Olson, Alexandre Singh, Ryan Trecartin e altri), in cui il tema si ripropone in – recita l'introduzione – “opere che derivano da materiali, idee o processi legati ad Internet”, che siano forme distribuite di condivisione della conoscenza o fattualità digitali, performance o elementi di programmazione 3D (Domanović, Heck, Laric e Novitskova 2010). La “scansione attiva dell'ambiente web”, si traduce nello spazio come oggetto ma rimanda continuamente ad una dimensione online, come naturalità e distribuzione: non è quindi mai chiaro quanto questa solidificazione appartenga effettivamente ad una realtà valoriale dell'opera o al mondo del “rendering”, della copia, della stampa. Ciò che invece è chiaro è una progressiva divergenza tra una dimensione teorica sempre più complessa, che mano a mano continua ad inglobare elementi artistici, tecnologici, sociali, psicologici e filosofici – fino ad una sorta di parossismo moltiplica-

tivo – e una dimensione invece fattuale ed espositiva che diventa sempre più scarna e conservativa, lasciando agli spazi tra le pareti brulle del *white cube*, sempre meno “allestite”, l'onere di diluire il surplus sensoriale senza aggiungere altri input, e semmai lavorando per sottrazione.

Katja Novitskova sarà presente, assieme ad artisti come Yngve Holen, Josh Kline, Jon Rafman e Timur Si-Qin all'interno della mostra “Speculations on Anonymous Materials” che segna, nel 2013, il salto della tendenza verso una dimensione compiutamente istituzionale e museologica, tenutasi al Fridericianum di Kassel, uno dei più antichi musei pubblici d'Europa. L'evento sarà associato ad una conferenza che tenta di fare luce sul rapporto tra arte e realismo speculativo attraverso l'intervento di diversi filosofi quali Markus Gabriel, Maurizio Ferraris, Iain Hamilton Grant, Robin Mackay e Reza Negarestani,² con la selezione di opere che testimonia una decisa virata da parte della brigata Post-Internet verso la produzione di oggetti materiali, affermando da una parte la tendenza espositiva, e supportando dall'altra le riflessioni sulla natura dell’“oggetto universale” proposte dalla conferenza. Si prenda come esempio proprio l'opera della Novitskova qui esposta, *Approximately V Chameleon*: un'immagine in formato .jpg in alta risoluzione di un camaleonte trovata casualmente in Rete, stampata in grandi dimensioni, tagliata e montata su un supporto d'alluminio,³ oppure le sculture su piedistallo di Rafman che modulano le torsioni temporali di Boccioni e Brancusi sotto una pelle realizzata digitalmente. Se la rappresentazione Post-Internet prende le mosse da atteggiamenti e “stili di vita” e non da forme d'arte già pure, la conferenza sul tema di una “materialità de-soggettivizzante” è servita quantomeno a saldare l'area sul piano delle discipline estetiche. Sebbene alcuni come Robin Mackay abbiano avanzato dubbi sul ruolo dell'arte contemporanea come agente d'interrogazione sui materiali, il generale spirito della conferenza ha portato avanti il dibattito attorno al materialismo come via d'uscita da un pensiero eccessivamente antropocentrico, trovando conso-

2 Ad ispirare il titolo della mostra sarà proprio il libro di *theory-fiction* di Negarestani, *Cyclonopedia: Complicity with Anonymous Materials* (Negarestani 2008).

3 Si veda anche “Post-Internet Materialism” (Hendriks e Novitskova 2014).

nanza nell'andirivieni fisico-digitale, offline-online della cristallizzazione museale della Post-Internet art, che qui sembra a tutti gli effetti guadagnarsi una consacrazione. Il dibattito di Kassel è stato inoltre indicativo di un certo ritorno del materialismo filosofico su temi interni al mondo dell'arte; l'idea veicolata dal realismo speculativo sembra portare con sé, prendendo in prestito le lezioni di Spinoza, Bergson e Deleuze, un vitalismo “panpsichico” che appartiene tanto agli esseri umani quanto alle cose inanimate, concretandosi nel postulato che i materiali possano parlare per se stessi, cioè che godano di un pensiero proprio a prescindere dall'apparato che li presenta e le intellettualizza (compresi i protocolli di rete). Specificatamente nella Post-Internet art, che della testimonianza di una vita online indipendente ne fa la principale cifra, questo permette di riformulare l'energia emessa anonimamente dalle piattaforme dei social media e dalle comunicazioni virtuali in una forma più legata all'arte tradizionale senza dover operare alcun cambio di prospettiva, e soprattutto senza dover rendere conto di alcuna interpretazione critica del medium.

Il 2014 è l'anno della solidificazione espositiva, segnato dall'importante mostra di Pechino, la già citata in apertura “Art Post-Internet: Information/Data” curata da Karen Archey e Robin Peckham, ancora una volta incentrata sulla circolazione dei nuovi oggetti culturali e sulla loro materializzazione raggiunta attraverso un'uscita dalla cultura internettiana, sullo sfondo del cosiddetto capitalismo cognitivo: la retorica visuale della pubblicità, le immagini stock, il graphic design più aggressivo e il *corporate branding*, la sorveglianza di massa, il *data mining* e i software commerciali prendono fisicità nelle spoglie stanze bianche della Central Gallery della UCCA, attraverso stampe, installazioni, fotografie, video, gomme e materiali industriali (“Art Post-Internet” 2014). Il poliuretano di Aleksandra Domanović, le stampe ad inchiostro su carta di riso e vernice di Aude Pariset, le immagini su dispositivi digitali di Bunny Rogers, i montaggi tra stampa UV e artigianato di Harm van den Dorpel, addirittura il catalogo digitale della mostra, rigorosamente in formato .pdf, diventa opera plastica, utilizzando caratteristiche adattate sull'ecosistema (i colori che seguono iBooks, i font *open source* appositamente creati,

le dimensioni calcolate su quelle di un iPad) e “firmato” dall’IP di chi lo sta scaricando, la locazione, l’ora, il luogo e le condizioni meteorologiche. E in effetti questa sofisticazione, fisica e teorica, questo sovrapporsi tra le nevrosi di un tempo speso su Internet anche oltre le resistenze della propria psiche e le complesse sedimentazioni di materiali, richiama – come sembrano suggerire i due curatori – quel rapporto tra artigianato e tecnologie emergenti che ha rappresentato l’avvio del modernismo nel XX secolo e che adesso si accelera nella produzione massmediatica e nella gestione sociale di Internet. Da una parte dunque si sostanzia la tendenza, sobillata dagli istituti espositivi e dal mercato, ad una plastificazione delle forme – che nelle prime teorizzazioni rappresentava soltanto una delle tante visioni –, dall’altra si ammette la natura controversa del termine, che tende a creare un cappello fin troppo largo sulla *Internet culture*. Il 2014 è un anno cruciale perché mette in relazione le critiche con la piena affermazione istituzionale del biennio successivo (Connor 2013; Droitcour 2014b; Gronlund 2014; Quaranta 2014). Ciò che si consacra è un’etica del lavoro che esce dal contesto dei “processi net-based” per entrare nelle modalità accettate dell’arte contemporanea, in qualche modo rispondendo alla domanda che si fa Steve Conn; se i musei abbiano ancora bisogno di oggetti (Conn 2010). Angela Vettese identifica nella riconoscibilità dell’autorialità il segno distintivo del passaggio della Post-Internet art nei luoghi dell’arte tradizionale: “Un buon frutto del lavoro online spesso nasce da un’équipe, cosa che contraddice la legge (mercantile, ma adatta anche al mondo di mostre e musei) per cui un’opera si identifica con una persona fisica e possibilmente anche con la leggenda che questa è in grado di generare” (Vettese 2014).

Si accodano istituzioni come il Museo di Arte Moderna di Varsavia con “Private Settings”, curata da Natalia Sielewicz, in cui i nomi noti della scena (Ed Atkins, Jennifer Chan, DIS, Harm van den Dorpel, Metahaven, Takeshi Murata, Jon Rafman e Ryan Trecartin, per citarne alcuni a questo punto già noti), sono racchiusi in sezioni che tentano una timida ordinazione tematica (corpo e rete, influenza e presenza, estetica corporativa, sorveglianza e biopolitica, copia e appropriazione), e il MoMA di New York che svisa in senso Post-Internet

il report espositivo sulla New Photography del 2015 (utilizzando anche alcune interessanti soluzioni tridimensionali), titolato sintomaticamente “Ocean of Images”, a cui fa eco un’introduzione ancora più palese:

Sondando gli effetti di una realtà post-Internet fondata sulle immagini, “Ocean of Images” esamina diversi modi di fare esperienza del mondo: attraverso immagini che nascono digitalmente, realizzate con scanner o altri apparecchi, in studio o nel mondo reale, fisse o in movimento, distribuite in maniera indipendente, trasformate in oggetti tridimensionali o remixate online. Il titolo della mostra si riferisce ad Internet come vortice di immagini, luogo di pirateria e sistema di reti (“Ocean of Images” 2015).

Un percorso che apparentemente si conclude con la nona edizione della Biennale di Berlino, “The Present in Drag”, curata dal collettivo DIS per cui l’etichetta Post-Internet sembra già inaccettabile, posizionandosi più dalle parti del corporate branding, dell’estetica pubblicitaria ultrapop e del product design, in cui però il macrosmo post-digitale continua a delineare il contesto. Il presente di DIS appare fittizio, paranoide, eppure in “alta definizione” nel livellare alto e basso, forma e merce, un presente satirico e surcodificato da plastiche scintillanti. Si annota su *Domus*: “#unghiesmaltate, #schermipiatti e #verdipiante. Un dizionario che ricodifichi la visione della nona Biennale di Berlino, potrebbe servirsi di questi hashtag; ma anche di interior design, corpo-scultura, digitale e spirituale, tappetini da yoga, droni, hip hop” (Angelotti 2016). La Biennale berlinese è per certi versi il distaccamento da un interesse “da addetti ai lavori”, ma ne è anche la sua estremizzazione, accelerazione massima nel cuore della business culture neoliberista, e soprattutto, per quanto ci compete, l’esposizione più interessante dal punto di vista allestitivo. Una mostra modulare che si dipana su quattro diverse sedi, mimetizzandosi nell’estetica camp di un “quotidiano vertiginoso” e di un bombardamento pubblicitario-tecnodeforme, che si confronta anche con passanti e turisti, e trovate museografiche che abbandonano il *white cube* per una dimensione più sofisticata, come il video di Josh Kline proiettato in uno spazio immerso nella sabbia,

che ricorda una stanza delle torture – oppure dei desideri, come nello *Stalker* di Tarkovskij –, o *Crying Games* di Cécile B. Evans che gioca sullo scarto tra reale e virtuale con un video e alcuni stand su una piattaforma circondata da acqua. “The Present in Drag” porta a compimento sia una fase di “orrore liberista” sia, dall’altro lato, una ricognizione sugli aspetti sarcastici della tendenza Post-Internet (seppure mai citata direttamente) che si aprono da qui in poi ad una sorta di rifiuto sistematico dell’etichetta. Da una certa data in poi le contraddizioni semantiche del termine rifluiscono proprio laddove alcuni ammonivano, e cioè nei territori occhieggianti e *voguish* del gusto passeggero – e dunque di una fine precoce, in uscita dai confini della storia dell’arte –, dell’ornamento, o del “condimento” di cui parlava Dullaart. Scrive su *Not* Lucrezia Calabrò Visconti:

Il cosiddetto post-internet è diventato rapidamente uno di quei fenomeni che il mondo dell’arte ama odiare. [...] Progressivamente declassato all’altezza di un qualunque aggettivo con sfumatura dispregiativa da usare alle inaugurazioni, di solito in assenza di altri argomenti. [...] L’impiego della parola Post-Internet sembra ormai essere consentito solo se accompagnato da una ironica roteazione degli occhi, ad indicare saturazione e paternalistica tenerezza verso una categoria così ignara dell’imminente progresso della storia da suonare nostalgica se non addirittura anacronistica (Calabrò Visconti 2017).

Ed effettivamente, per quanto assurdo poteva sembrare nei giorni in cui il termine veniva coniato, il senso di essere “fuori tempo” si sarebbe fatto sentire, specialmente in quei circuiti galleristici e istituzionali che sembravano meglio accoglierlo. E ciò deve essere ricondotto proprio ad una delle caratteristiche fondanti della Post-Internet art e cioè alla confidenza col concetto di “banalità”, inizialmente presentato come un’indagine dall’interno di una Rete che era assunta come “naturale”, ambiente quotidiano, e non più come meraviglia tecnologica. La *Internet culture* si sarebbe invece così compenetrata da non avere più bisogno di alcun commento, che apparirebbe pretestuoso o tautologico: essa stessa è “la cultura”, avvisa Michael Connor (2013). Come afferma Quaranta su una criticità ormai non più superabile: “Oggi, non solo internet è diventato una banalità:

anche dire “includo internet nella mia comprensione del mondo” è ormai banale. Al momento della sua accettazione, l’approccio post-internet è già diventato obsoleto; o, meglio, si è dissolto nell’arte contemporanea. O l’arte contemporanea è post-internet, o non è” (Quaranta 2014). In conclusione, e oltre la sua morte ingloriosa, l’arco Post-Internet, per quanto ad oggi sia un’etichetta temuta e respinta da artisti e critici, ha comunque prodotto un interessante tentativo di approccio al museo e al luogo espositivo in genere. Ad un primo sguardo potrebbe sembrare una ricezione per certi versi inadeguata e passatista, con l’istituto culturale che si limita ad accogliere senza apporre modifiche sostanziali. Cosa in parte vera, ma che nasconde un rovescio non del tutto palese; ossia – come ha affermato Arcangel – una volontà forte degli artisti ad entrarci, ad abitarlo, e farlo a precise condizioni, cioè che non mutasse, che non cambiasse forma tentando di tecnologizzarsi forzatamente, come è accaduto – con alterne fortune – per la Net art, a cui programmaticamente si opponevano. Ma solo che fosse “bianco e infinito”, così che la “futuribilità” che gli artisti proponevano trovasse una completa realizzazione proprio nell’immobilità metafisica di un’storica identità museale.

BIBLIOGRAFIA

- ARCHEY K., PECKHAM R. (a cura di) (2014), *Art Post-Internet: Information/Data*.
- BAUDRILLARD J. (1979), *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano.
- Id. (1984), *Le strategie fatali*, Feltrinelli, Milano.
- BENJAMIN W. (1970), *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino.
- BETANCOURT M. (2013), "Automated Labor: The New Aesthetic and Immaterial Physicality", in *CTheory, Theory Beyond the Codes*.
- CONN S. (2010), *Do Museums Still Need Objects?*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia.
- CORNELL L. (2006), "Net Results: Closing the Gap between Art and Life Online", in *Time Out New York*.
- ESPENSCHIED D., LIALINA O. (a cura di) (2009), *Digital Folklore*, Merz & Solitude, Stuttgart.
- GOLDSMITH K. (2017), *Perdere tempo su Internet*, Einaudi, Torino.
- GRAHAM B., COOK S. (2010), *Rethinking Curating: Art After New Media*, MIT Press, Cambridge-London.
- GRONLUND M. (2014), "From Narcissism to the Dialogic: Identity in Art after the Internet", in *Afterall: A Journal of Art, Context and Enquiry*, 37, pp. 4-13.
- GUATTARI F. (1991, 6 novembre), "Pour une éthique des médias", in *Le Monde*.
- HARAWAY D. J. (1995), *Manifesto cyborg. Donne, tecnologia e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli, Milano.
- KRYSA J. (2006), *Curating Immateriality: The Work of the Curator in the Age of Network Systems*, Data Browser 03, Autonomedia, New York.
- LYOTARD J. F. (1981), *La condizione postmoderna: Rapporto sul sapere*, Feltrinelli, Milano.
- MARX K. (1964), "Frammento sulle macchine", in *Quaderni rossi*, 4, pp. 289-300.
- MCHUGH G. (2011), *Post Internet: Notes on the Internet and Art*,

- LINK, Brescia.
- NEGARESTANI R. (2008), *Cyclonopedia: Complicity with Anonymous Materials*, Re.press, Melbourne.
- NOVITSKOVA K. (a cura di) (2011), *Post Internet Survival Guide 2010*, Revolver Publishing, Berlin.
- PAUL C. (2008), *New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art*, University of California Press, Berkeley.
- QUARANTA D. (2014), "#post-internet", in *Flash Art*, (305), 28.
- Id. (2015), "Situating Post Internet", in CATRICALÀ V. (a cura di), *Media Art. Towards a New Definition of Arts in the Age of Technology*, Gli Ori, Pistoia.
- REYNOLDS S. (2011), *Retromania*, ISBN, Milano.
- VERSCHOOREN K. (2007), *Situating Internet Art in the Traditional Institution for Contemporary Art (Comparative Media Studies)*, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge.
- VETTESE A. (2014, 27 luglio), "L'arte è entrata nel Post Internet", in *Il Sole 24 Ore*.
- VIRILIO P. (2000), *La bomba informatica*. Raffaello Cortina, Milano.

SITOGRAFIA

- ANGELOTTI M. (2016, 1° luglio), "The Present in Drag", in *Domus*, https://www.domusweb.it/it/arte/2016/07/01/the_present_in_drag_9_biennale_di_berlino.html, consultato il 17 ottobre 2019.
- ART POST-INTERNET, (2014, 5 marzo), in *Domus*, https://www.domusweb.it/en/news/2014/03/05/art_post_internet.html, consultato il 13 ottobre 2019.
- CALABRÒ VISCONTI L. (2017, 9 ottobre), "Non siamo mai stati post-internet", in *Not*, <https://not.neroeditions.com/non-siamo-mai-stati-post-internet/>, consultato il 13 ottobre 2019.
- CONNOR M. (2013, 1° novembre), "What's Postinternet Got to do with Net Art?", in *Rhizome*, <http://rhizome.org/editorial/2013/nov/01/postinternet/>, consultato il 12 ottobre 2019.
- CORNELL L. (2010), "Free", in *New Museum Digital Archive*, <https://>

archive.newmuseum.org/exhibitions/1092, consultato il 17 ottobre 2019.

DOMANOVIC A., HECK P., LARIC O., NOVITSKOVA K. (2010), "The Greater Cloud Exhibition Text", in *Netherlands Media Arts Institute*, <http://www.nimk.nl/eng/the-greater-cloud/the-greater-cloud-exhibition-text>, consultato il 20 ottobre 2019.

DROITCOUR B. (2014a, 31 marzo), "Why I Hate Post-Internet Art", in *Culture Two*, <https://culturetwo.wordpress.com/2014/03/31/why-i-hate-post-internet-art/>, consultato il 12 ottobre 2019.

Id. (2014b, 29 ottobre), "The Perils of Post-Internet Art", in *Art in America*, <https://www.artinamericamagazine.com/news-features/magazines/the-perils-of-post-internet-art/>, consultato il 12 ottobre 2019.

ESPOSITO A. C. (2012), "Don't Use the Internet as a Fucking Condiment: Net Art at Art Dubai", in *Art F City*, <http://artfcity.com/2012/03/30/don%e2%80%99t-use-the-internet-as-a-fucking-condiment-net-art-at-art-dubai/>, consultato il 12 ottobre 2019.

GROYS B. (2002), "On the New", in *Artnodes*, 2, <https://artnodes.uoc.edu/articles/abstract/10.7238/a.v0i2.680/>, consultato il 14 ottobre 2019.

HENDRIKS M., NOVITSKOVA K. (2014, 6 giugno), "Post-Internet Materialism", in *Metropolis M*, http://www.metropolism.com/en/features/23573_post_internet_materialism, consultato il 17 ottobre 2019.

OCEAN OF IMAGES: NEW PHOTOGRAPHY 2015 (2015), in *MoMA*, <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1539>, consultato il 20 ottobre 2019.

VIERKANT A. (2010), *The Image Object Post-Internet*, http://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_a4.pdf, consultato il 20 ottobre 2019.