

La storica dell'arte Valentina Tanni spiega come si ragiona di cultura nel web

Ai posti di... combattimento

In gergo si chiamano «battlestation»: sono le postazioni pc casalinghe, sacre per i gamer, ma indispensabili per (quasi) chiunque. Gli smartphone le hanno rese meno centrali nelle nostre vite, ma mantengono un valore simbolico: rappresentano la soglia verso il mondo online. Su Reddit, c'è un forum dedicato, su cui gli utenti postano le foto delle loro postazioni. Questa è quella di greengorilla60



L'ESTETICA DELLA RETE

di CHIARA SEVERGNINI

LOG

QUANDO L'OPERA NASCE ONLINE



Exit reality - Vaporwave, backrooms, weirdcore e altri paesaggi oltre la soglia (Nero Edizioni, pagg. 248, euro 22) della storica dell'arte ed esperta di cultura digitale Valentina Tanni, analizza alcune delle più significative «estetiche» nate in Rete negli ultimi decenni.

«Benvenuti su Internet: sarò la vostra guida», recita un celebre meme. Beh, benvenuti su Internet, la vostra guida sarà Valentina Tanni, storica dell'arte e studiosa di cultura digitale, che in *Exit Reality* (Nero Edizioni) ha mappato le forme più significative assunte oggi dalla creatività online, dalla musica vaporwave (esplosa su YouTube e associata a un'estetica intrisa di nostalgia) agli ASMR (suoni capaci di generare piacere sensoriale). La sua è una mappa colta, analitica, e soprattutto appassionata. Innamorata, quasi. «Il mio amore per la Rete è stato immediato e non si è mai affievolito — conferma —. Ma ad affascinarmi è in primis l'assurdità degli esseri umani, che online si vede benissimo».

Le «estetiche di Internet», spiega, «non sono la periferia dell'arte contemporanea, ma il centro». Ma come distinguere quelle degne di analisi dalle mode passeggere?

«Immagini, suoni e meme fanno parte del nostro orizzonte quotidiano online. Non ci facciamo neanche caso, ma dovremmo, perché raccontano tanto di noi, soprattutto delle nuove generazioni. Accumunano tante persone contemporaneamente e spesso sono frutto di movimenti collaborativi su larga scala. Sono sintomi di qualcosa. Certo, non tutto ciò che viene prodotto online ha la stessa rilevanza. Anzi, la singola immagine può risultare irrilevante, ma uno sguardo d'insieme fa emergere alcune idee ricorrenti».

Eppure, i prodotti artistici e culturali nati in Rete raramente vengono presi sul serio. Perché?

«Ci sono ancora molti pregiudizi rispetto a Internet: si pensa che le cose serie succedano altrove. Ma le stime dicono che il 70% della popolazione mondiale usa la Rete, dunque è naturale che molta elaborazione culturale avvenga online».

Capita che le estetiche della Rete vengano riprese da brand, moda, pubblicità.

«È successo alla vaporwave: Mtv se ne è servita per i suoi spot. Da un lato, ciò testimonia la potenza di questi movimenti culturali. Dall'altro, non è una vera e propria legittimazione, ma piuttosto un saccheggio».

E la reazione degli utenti è spesso negativa. Perché?

«Perché non aspirano a ottenere un riconoscimento istituzionale. Vogliono solo partecipare a un sentimento comune, fare qualcosa da condividere all'interno del mondo che frequentano. E quando le loro creazioni vengono portate in altri contesti, talvolta ne sono infastiditi. Allo stesso tempo, però, nei forum, nelle chat e su Discord, questi oggetti culturali — suoni, immagini o meme che siano —

vengono spesso chiamati «arte»: c'è, da parte di molte persone, la consapevolezza e la volontà di ragionare artisticamente».

La Rete, dice, non è solo un contenitore. «Il medium è il messaggio», dunque, come diceva Marshall McLuhan?

«Senz'altro: Internet non è solo una cosa che si usa, ma un universo che si abita. Molte delle estetiche che analizzo nel libro sono nate proprio in conseguenza all'essere cresciuti online. Ma c'è di più. McLuhan diceva anche che l'accelerazione tecnologica non avrebbe portato a una maggiore conoscenza del mondo esterno, ma a una maggiore attenzione verso quello interiore. E ci ha azzeccato: abbiamo più informazioni che mai, eppure la realtà ci sembra incomprensibile, mentre prestiamo un'attenzione enorme alle emozioni. Lo dimostrano, ad esempio, l'ossessione ormai decennale della Rete per gli ASMR oppure i «video ambient», sempre più popolari su YouTube, che riproducono atmosfere in senso multimediale, per far viaggiare la mente e immaginarsi altrove. Per esempio «sotto la pioggia nella campagna scozzese nell'800»».

Nel libro la parola «Facebook» non compare mai, Instagram e X sono menzionati di rado. I più citati sono YouTube, Reddit, TikTok e 4chan. Sono questi, oggi, i luoghi più creativi della Rete?

«Questi dati non vanno presi alla lettera, ma raccontano una tendenza. Facebook oggi non è la piattaforma dove accadono le cose, ma quella dove arrivano di riflesso. X ha perso molto terreno; Instagram è vissuto più che altro come il luogo in cui far vedere i contenuti agli altri. Ma le estetiche non esistono senza una comunità, e lì è raro che se ne creino: di norma si coagulano in luoghi più piccoli, meno visibili, come i server su Discord, certi angoli di Tumblr, alcuni subreddit. 4chan, dove si può postare anonimamente e senza iscrizione, è un caso a sé: succedono molte cose, lì, come in ogni luogo poco regolato. Anche TikTok oggi è frequentatissimo. Ma la piattaforma in cui c'è più discussione in assoluto, anche se non nasce tutto lì, è YouTube. I commenti di YouTube sono il luogo più interessante in cui ho lavorato».

Nel volume ne cita moltissimi. Perché?

«Per tenere sempre presente la ricezione dei prodotti culturali nati online, e non solo la loro produzione. E perché non volevo guardarli solo con un punto di vista analitico, da storica dell'arte. Il feedback di chi queste cose le guarda, in un certo senso le vive, mi sembrava fondamentale. In più, sotto i video di YouTube, dentro i canali Discord e nelle conversazioni su 4chan a volte c'è un livello molto profondo di discussione, anche filosofica».



CURATRICE E DOCENTE

Valentina Tanni (Roma, 1976) è critica d'arte, curatrice e docente. Si occupa del rapporto tra arte e nuove tecnologie e di culture del web.