



Università degli Studi di Padova

Dipartimento dei Beni Culturali: archeologia, storia dell'arte, del cinema
e della musica

Corso di Laurea Magistrale in
Scienze dello Spettacolo e Produzione Multimediale

Tesi di Laurea

**Jordan Wolfson: la rappresentazione della violenza
nell'era del Post-Internet**

Relatore: Guido Bartorelli

Correlatrice: Cristina Grazioli

Laureanda: Maddalena Genta Civiero

Matr. 1210639

Anno Accademico
2021/2022

Indice

Introduzione	pag.	5
1. Considerazioni dall'epoca della creatività diffusa	»	7
1.1 «Una grande festa a cui tutti sono invitati a partecipare»	»	7
1.2 Amatori, <i>Pro-Am</i> e <i>Internet Ugly</i>	»	9
1.3 “ <i>Poor images</i> ”: il digitale a bassa risoluzione	»	10
1.4 La moda degli NFT: il ribaltamento dell'utopia	»	12
2. L'arte in rete: dai New Media al Post-Internet	»	15
2.1 Il mondo della New Media Art	»	15
2.2 L'arte <i>net-based</i> : dall'anarchia all'istituzionalizzazione	»	16
2.3 La condizione del Post-Internet	»	19
2.4 <i>Art Post-Internet</i> : la mostra all'Ullens Center for Contemporary Art di Pechino	»	22
3. Jordan Wolfson	»	25
3.1 Formazione e prime opere	»	25
3.2 «A child of the Internet»	»	31
4. Le opere di Jordan Wolfson: violente rappresentazioni di un sovraccarico digitale	»	37
4.1 La trilogia della distorsione	»	37
4.1.1 <i>Con Leche</i> , 2009	»	37
4.1.2 <i>Animation, mask</i> , 2011	»	40
4.1.3 <i>Raspberry Poser</i> , 2013	»	46
4.2 Gli animatronic	»	54
4.2.1 <i>Female Figure</i> , 2014	»	55
4.2.2 <i>Colored Sculpture</i> , 2016	»	64
4.3 La violenza del digitale dal video alla <i>virtual reality</i>	»	79
4.3.1 <i>Riverboat Song</i> , 2017	»	79
4.3.2 <i>Real Violence</i> , 2017	»	86
5. Apparato iconografico	»	97
6. Bibliografia	»	147

Introduzione

La tesi mira ad approfondire la produzione artistica di Jordan Wolfson, le cui controverse opere realizzate dai primi anni Duemila ad oggi, lo hanno reso uno degli artisti più interessanti dell'emergente generazione del Post-Internet.

Delineando il contesto del nuovo millennio che ha visto l'avvento della Rete e del digitale, la dissertazione riflette sulla realizzazione di quell'utopia della creatività diffusa auspicata dalle Avanguardie e da Fluxus. L'amatorialità ha infatti avuto la sua massima espansione grazie ad Internet, il quale ha reso possibile il coinvolgimento del pubblico dal punto di vista creativo, ma anche la diffusione virale di contenuti di bassa qualità o che sfociano nella banalità.

Le nuove tecnologie hanno aperto la strada alle esperienze artistiche della New Media Art, della Net Art e del Post-Internet. All'interno della tesi quest'ultimo fenomeno viene concepito come una condizione che descrive un certo modo di fare arte che nasce in seguito ad aver navigato sul web ed esserne stati influenzati.

La ricerca artistica di Jordan Wolfson, infatti, è riconducibile a questa modalità artistica poiché nasce dalla necessità di unione tra reale e virtuale e si rivela come specchio tragico di una contemporaneità iperconnessa che implica lo sfocarsi dei confini della nostra identità.

Analizzando le prime opere su supporto film e video, la dissertazione delinea i metodi di rappresentazione scelti dall'artista per riflettere sulla cultura pop, sul concetto di distorsione e manipolazione delle immagini.

Questi temi si riscontrano anche nelle animazioni di Wolfson realizzate attraverso la tecnologia CGI, le quali mettono in evidenza graficamente il sovraccarico digitale che pervade la nostra quotidianità e la violenza a cui ci espongono gli schermi che ci circondano.

È però attraverso la realizzazione di animatronic, sculture in movimento, che l'artista dà vita e pregnanza fisica al perturbante del digitale, all'inquietante spettro del doppio

che trae ispirazione dal Surrealismo e dal Post-human e che è leggibile come surrogato umano che si pone tra realtà e virtualità.

Utilizzando anche il mezzo della realtà virtuale, infatti, Wolfson mette alla prova l'osservatore rendendolo partecipe passivo di una violenza, esplorata nella tesi come tema che apre ad una discussione sull'empatia e sui limiti dell'immersione virtuale.

1. Considerazioni dall'epoca della creatività diffusa

1.1 «Una grande festa a cui tutti sono invitati a partecipare»¹

Dalla fine del Novecento, l'uomo si è dovuto confrontare con una rapidissima evoluzione tecnologica che ha modificato il suo modo di vivere, di comunicare, di relazionarsi e anche di fare arte. Il nuovo millennio si è aperto con l'avvento della Rete e dello spazio digitale da questa generato e che viene individuato come nuovo ambiente creativo da artisti e utenti².

Nella nostra contemporaneità tutti hanno alla portata di mano i mezzi per creare e condividere materiale digitale: blog e social network danno voce a ciascun individuo, che diventa, quindi, «sorgente informativa potenzialmente di massa»³ e produttore di contenuti.

È, però, nell'epoca delle Avanguardie storiche che è possibile rintracciare le fasi salienti della dinamica che ha portato alla realizzazione del concetto di creatività diffusa⁴. Infatti, le sperimentazioni delle Avanguardie del Novecento misero a punto nuovi modi di definire e pensare l'arte, che voleva essere dinamica, propositiva, emancipata dalle costrizioni dell'accademia, della tecnica e del mercato, mettendo in discussione l'egemonia autoriale⁵. Le Avanguardie volevano avvicinare l'arte alla vita «trasformando così il gesto artistico in uno strumento di consapevolezza e talvolta anche di lotta politica»⁶.

¹ Cfr. GUIDO BARTORELLI, *A bassa definizione. Studi su un decennio di arte e creatività amatoriale 2010-2020*, Padova, Cleup, 2021, p. 68.

² Cfr. ANDREA BALZOLA, PAOLO ROSA, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Milano, Feltrinelli, 2011, p. 81.

³ G. BARTORELLI, *Art//Tube. L'arte alla prova della creatività amatoriale*, Padova, Cleup, 2012, p. 20.

⁴ Cfr. G. BARTORELLI, *A bassa definizione...*, cit., p. 21.

⁵ Cfr. LAURA GEMINI, *Stati di creatività diffusa: i social network e la deriva evolutiva della comunicazione artistica*, in Lella Mazzoli (a cura di), *Network effect. Quando la rete diventa pop*, Torino, Codice edizioni, 2009, p. 115.

⁶ VALENTINA TANNI, *Memestetica. Il settembre eterno dell'arte*, Roma, Nero Edizioni, 2020, p. 94.

Nella metà degli anni Sessanta, sarà poi George Maciunas, fondatore del movimento Fluxus, a polemizzare contro un'arte percepita come «espressione di un'eccellenza al di sopra dell'ordinario»⁷, a cui si contrappone il concetto positivo di «arte-divertimento» realizzabile da chiunque⁸. Secondo Valentina Tanni è possibile rileggere la teoria dell'«*art amusement*» in maniera profetica poiché questa ambiva ad un'arte ibrida, popolare, che si occupasse di cose insignificanti e che non necessitasse di competenze specifiche⁹.

Oggi, il Web 2.0 rappresenta la grande conquista democratica della diffusione della creatività amatoriale che auspicavano le Avanguardie e Fluxus, è la concretizzazione dell'idea “vita come arte”¹⁰. Mai prima d'ora i comportamenti artistici sono stati così diffusi e globali per cui chiunque può partecipare all'immaginario collettivo creando contenuti, remixando e/o diffondendo i materiali già esistenti¹¹.

È la realizzazione di un'utopia che, nella rete, ha raggiunto le sue estreme conseguenze, arrivando a destabilizzare il valore dell'originalità di un'opera e le definizioni di arte e di artista, neutralizzando sistemi e gerarchie.

L'ideale del raggiungimento di una creatività diffusa invocato da Maciunas è diventato realtà, ma questo porta con sé un rovescio della medaglia che è impossibile non constatare, quello della banalità dilagante¹².

Siamo in quella che Costa definisce come «epoca neo-tecnologica», in cui le categorie dell'estetica «non sono più l'“interiorità”, l'“espressione”, il “significato”, lo “stile”, la “personalità artistica”, il “simbolico”»¹³.

Storicamente l'arte è una specializzazione esclusiva che si regge sull'eccellenza e sulla rarità, caratteristiche che non si addicono a definire la maggioranza di ciò che di innovativo accade in rete¹⁴. Guido Bartorelli sostiene che è opportuno utilizzare l'ampia categoria di “creatività” per riferirsi alle esperienze amatoriali sul web di utenti privi di

⁷ Cfr. G. BARTORELLI, *A bassa definizione...*, cit., p. 17.

⁸ Per approfondire il concetto di «*art-amusement*» si veda il manifesto di GEORGE MACIUNAS, *Publishing, Massproducing & Performing Works by...*, 1965, in G. BARTORELLI, *A bassa definizione...*, cit., p. 17.

⁹ Cfr. V. TANNI, *Memestetica...*, cit., p. 96.

¹⁰ Cfr. L. GEMINI, *Stati di creatività diffusa...*, cit., p. 136.

¹¹ Cfr. *Ivi*, p. 8.

¹² Cfr. G. BARTORELLI, *A bassa definizione...*, cit., p. 21.

¹³ MARIO COSTA, *Dimenticare l'arte. Nuovi orientamenti nella teoria e nella sperimentazione estetica*, Milano, Franco Angeli, 2005, pp. 121-122.

¹⁴ Cfr. G. BARTORELLI, *A bassa definizione...*, cit., p. 68.

alcuna competenza professionale, la cui inventiva non può essere considerata arte, ma piuttosto «una grande festa a cui tutti sono invitati a partecipare»¹⁵.

1.2 Amatori, *Pro-Am* e *Internet Ugly*

Nessuna motivazione è più pura, nessun risultato più pieno di dignità di quello dell'amatore che lo fa per amore. [...] Uno strumento è 'maturo' tanto più è facile da usare, accessibile a chiunque, capace di offrire alta qualità a basso costo, e caratterizzato da una pratica pluralistica anziché singolare, utile per una moltitudine di valori. Il professionalismo è un modello arcaico che sta svanendo nel crepuscolo dell'Era Industriale¹⁶.

Questo scriveva il critico Gene Youngblood nel 1982, prefigurando un futuro incentrato sull'accessibilità e sull'allargamento della partecipazione alla creazione.

Il film-maker Stan Brakhage, una decina di anni prima, nel 1971, scriveva *In Defense of Amateur* un testo in cui l'artista, come Youngblood, enfatizzava il ruolo dell'amatore, personaggio agitato da un amore autentico, in contrasto con il professionista, mosso principalmente dal denaro. Per l'amatore conta il valore esperienziale del processo creativo attraverso cui può mettere in campo le sue passioni più intime in modo sincero e gratuito, senza aspirare alla perfezione del professionista¹⁷.

Oggi, come mai prima d'ora, l'interconnessione globale ha permesso agli amatori, ai non-professionisti, il facile accesso a sistemi di distribuzione immediati e di scala mondiale¹⁸. Gli ottimisti sostenitori di questo fenomeno Charles Leadbeater e Paul Miller, infatti, hanno coniato una nuova figura di creativo digitale: il *Pro-Am*, un amatore con standard da professionista, impegnato, informato e istruito in rete dalle nuove tecnologie¹⁹. È uno sguardo che aspira alla condivisione delle conoscenze e che pone fiducia nelle potenzialità dell'"intelligenza collettiva" teorizzata da Pierre Lévy negli anni Novanta del Novecento.

¹⁵ *Ibidem*.

¹⁶ GENE YOUNGBLOOD, *Towards Autonomous Reality Communities*, in "Siggraph", 82 Art Show, catalogo mostra, ACM, Boston, Massachusetts, 26-30 luglio 1982, citato in. V. TANNI, *Memestetica...*, cit., p. 9.

¹⁷ Cfr. G. BARTORELLI, *A bassa definizione...*, cit., p. 23.

¹⁸ Cfr. V. TANNI, *Nuovi amatori: Citizen Artists o scimmie infinite?*, in "Digicult", 2 ottobre 2008, <https://digicult.it/it/digimag/issue-038/italiano-nuovi-amatori-citizen-artists-o-scimmie-infinite/>.

¹⁹ Cfr. CHARLES LEADBEATER, PAUL MILLER, *The Pro-Am Revolution. How enthusiasts are changing our economy and society*, Demos, 2005, p. 12.

Ovviamente, però, non tutta la scena amatoriale in rete è caratterizzata da alti standard, infatti, spesso gli autori sono alla ricerca consapevole dell'approssimazione e della bassa qualità. È ciò che Louis Douglas definisce come “Internet Ugly”, un'estetica che si fonda sul grottesco, sulla parodia, sul caos e che scardina lo stile professionale e raffinato dei media tradizionali²⁰.

A differenza della televisione e della stampa, «la rete è pensata per dare un'attenzione sproporzionata al dilettantesco, al casuale, al successo inaspettato»²¹. Douglas, infatti, sostiene che, nonostante Internet offra di continuo strumenti sempre più professionali per creare, gli utenti continueranno a spingersi oltre le proprie capacità, rendendo virali contenuti di bassa qualità che senza Internet non avrebbero avuto alcuna diffusione²². È l'estetica della banale conversazione e degli scarabocchi oziosi che è sempre esistita, ma che Internet rende condivisibile di default²³.

1.3 “*Poor images*”: il digitale a bassa risoluzione

Nel 2009 l'artista Hito Steyerl rifletteva sulla diffusione delle “*poor images*” che circolano in rete: immagini in bassa qualità condivise in un ciclo continuo. In un periodo in cui l'alta definizione, la fedeltà della rappresentazione, la riproduzione esatta del dettaglio diventano sempre più importanti per lo sviluppo tecnologico, Steyerl celebrava invece l'immagine povera²⁴.

The poor image is a copy in motion. Its quality is bad, its resolution substandard. As it accelerates, it deteriorates. It is a ghost of an image, a preview, a thumbnail, an errant idea, an itinerant image distributed for free, squeezed through slow digital connections, compressed, reproduced, ripped, remixed, as well as copied and pasted into other channels of distribution²⁵.

²⁰ Cfr. NICK DOUGLAS, *It's Supposed to Look Like Shit: The Internet Ugly Aesthetic*, in “Journal of Visual Culture”, 16 dicembre 2014, trad. in italiano da MARCO MANUTA, *È pensato per fare schifo: l'estetica dell'“Internet Ugly”*, in “Kabul Magazine”, luglio 2020, <https://www.kabulmagazine.com/internet-ugly-nick-douglas/>.

²¹ *Ibidem*.

²² Cfr. *Ibidem*.

²³ Cfr. *Ibidem*.

²⁴ Cfr. CAROLYN CHRISTOV-BAKARGIEV, *Dimenticano la violenza dei loro gesti. Finestre, schermi e atti pittorici in un tempo inquieto*, in “Castello di Rivoli”, <https://www.castellodirivoli.org/hito-steyerl-carolyn-christov-bakargiev/>.

²⁵ HITO STEYERL, *In Defense of the Poor Image* in “e-flux”, 10, novembre 2009, p. 1.

Questo scritto ha contribuito alla riabilitazione delle potenzialità delle immagini a bassa risoluzione che circolano nel web e che oggi si sono trasformate in forme di vitalità, anche attraverso la cultura dei meme²⁶.

La perdita di definizione, però, non è da considerarsi solo come il prezzo da pagare per la diffusione delle immagini online che vengono continuamente compresse, spedite, scaricate, nel flusso di un consumo costante che finisce per deteriorare il contenuto²⁷. Le “*poor images*”, infatti, sono state descritte dall’artista non solo come la versione a bassa risoluzione di un “originale” di alta qualità, ma soprattutto come un fatto politico, che apre a nuove prospettive di circolazione, fruizione e manipolazione delle immagini, e che si oppone all’alta risoluzione come manifestazione del potere²⁸.

Negli ultimi decenni, molti artisti si sono interessati alle possibilità creative del “rumore”, di errori, delle estetiche della bassa risoluzione, di “immagini povere”, di mezzi analogici, ma anche dell’uso non professionistico e amatoriale di convenzioni predefinite, attuando così un gesto politico di resistenza e liberazione²⁹. Questi esperimenti, però, hanno una lunga tradizione alle spalle che va dalla videoarte, al cinema d’avanguardia e comprende anche esempi nella storia della pittura, della scultura e di tutte quelle sperimentazioni che hanno scelto di ignorare o contestare i canoni estetici della grande industria³⁰.

L’alta definizione, paradossalmente, rende ai nostri occhi le immagini meno realistiche, quindi, in tal senso, la scelta di una risoluzione “povera”, può essere interpretata come una compensazione alla perdita del legame con la realtà. Le imperfezioni e gli errori, quindi, sono portatori di un tasso maggiore di verità e testimoniano la volontà di evidenziare una connessione fisica con il reale.

Le immagini in risoluzione hi-fi portano con loro «il sospetto dell’adulterazione»³¹ e di non autenticità, ponendosi quindi distanti dall’idea di immagine accessibile a chiunque, propria del concetto di creatività diffusa che permea il web.

Il pubblico non professionista, quindi, viene escluso dalla possibilità di produrre immagini in alta definizione. Se, però, la definizione si abbassa «si arriva al punto in cui

²⁶ Cfr. C. CHRISTOV-BAKARGIEV, *Dimenticano la violenza dei loro gesti...*, cit.

²⁷ Cfr. V. TANNI, *Memestetica...*, cit., p. 27.

²⁸ Cfr. D. QUARANTA, *Collect the WWWorld. The artist as archivist in the internet age*, Brescia, LINK, 2011, p. 9.

²⁹ Cfr. D. QUARANTA, *Deep Surfing*, Selfpublishing, 2016, p. 100.

³⁰ Cfr. V. TANNI, *Memestetica...*, cit., pp. 27-29.

³¹ *Ivi*, p. 29.

essa appare praticabile e finalmente diventa inclusiva»³², dando luogo alla forma di partecipazione più profonda: «il coinvolgimento creativo»³³.

Piattaforme come YouTube, infatti, sono un invito alla creatività e devono il loro successo proprio alla quantità di materiale prodotto dai dilettanti.

1.4 La moda degli NFT: il ribaltamento dell'utopia

Boris Groys sostiene che nel Web non esistano immagini “originali”, come le intende Steyerl nel suo scritto, poiché l'originale di un'immagine digitale è un flusso di dati che diventa visibile solo quando viene eseguito da un programma³⁴. La nozione di originalità, però, è introdotta come convenzione e associa l'originalità a un determinato livello di qualità, a una certificazione³⁵.

Con l'entrata nel mondo dell'arte degli NFT (Non-Fungible Token) è arrivata la possibilità di vestire qualsiasi creazione digitale di tutti i diritti che avrebbe un'opera d'arte fisica (unicità, autenticità e proprietà), generando non pochi dibattiti sulla supposta “copiabilità” di un file³⁶. L'NFT è, infatti, un certificato elettronico con un codice criptato che attesta l'unicità dell'opera, il suo non essere intercambiabile, “fungibile”. Valentina Tanni sostiene che questa novità rappresenti soltanto l'evoluzione dei documenti legali che hanno da sempre certificato la proprietà di un'opera³⁷. L'atto rivoluzionario, piuttosto, si può trovare nella nascita di comunità di artisti che sono alla ricerca di modalità di riconoscimento e sostentamento al di fuori del sistema tradizionale³⁸.

Infatti, negli ultimi anni, l'arte crittografica (Crypto Art), legata alla tecnologia della blockchain, ha attirato diversi collezionisti ed investitori da tutto il mondo, senza mai entrare nel circuito di mercato tradizionale.

³² G. BARTORELLI, *A bassa definizione...*, cit., p. 47

³³ *Ivi*, p. 48.

³⁴ Cfr. BORIS GROYS, *From Image to Image File – and Back: Art in the Age of Digitalization*, in *Art Power*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2008, pp. 83 – 91, citato in D. QUARANTA, *Collect the WWWorld. The artist as archivist in the internet age*, Brescia, LINK, 2011, p. 10.

³⁵ Cfr. *Ibidem*.

³⁶ Cfr. V. TANNI, *L'arte digitale non è una novità. E gli artisti lo sanno benissimo*, in “Artribune”, 27 gennaio 2022, <https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2022/01/arte-digitale-nft/>.

³⁷ Cfr. *Ibidem*.

³⁸ Cfr. *Ibidem*.

Nel 2021, però, la storica casa d'asta Christie's si è interessata a questo fenomeno, vi ha visto l'opportunità di aprire un nuovo mercato dell'arte e di attirare un nuovo collezionismo con grande disponibilità economiche, segnando così una nuova legittimazione delle opere digitali nel mercato dell'arte riconosciuto³⁹. L'11 marzo 2021 la casa d'asta ha infatti concluso per 69 milioni di dollari la vendita dell'NFT *Everydays. The First 5000 Days*, un collage digitale di 5000 illustrazioni del graphic designer Beeple, sancendo così l'apertura alla possibilità di ridefinire l'intero sistema dell'arte.

L'improvviso successo commerciale di Beeple ha causato un'esplosione di interesse, dei prezzi nel mercato delle criptovalute e ha posizionato il suo *Everydays* al terzo posto tra le opere più costose mai vendute da un artista vivente, dopo *Rabbit* (1986) di Jeff Koons e *Portrait of an Artist* (1972) di David Hockney⁴⁰.

Per il critico Pau Waelder l'opera di Beeple è «terribile e dilettantesca»⁴¹, è l'esemplificativo della proliferazione di NFT di scarsissima qualità che esibiscono un'estetica «cripto-artistica» fatta di «kaleidoscopic GIFs, glitchy abstraction, crisp renders of pastel-tinted fantasy scenes»⁴².

Altra caratteristica di queste opere consiste nel fatto che vengano cedute in bassa risoluzione attraverso le piattaforme NFT. Artefatti come *Cryptopunks*, realizzati da Larva Labs nel 2017, presentano un'estetica volutamente «lo-fi» che mette in mostra i pixel di cui sono composte le immagini⁴³.

Siamo quindi di fronte al «trionfo di mercato di quella che Hito Steyerl chiamava «l'immagine povera», in un contesto in cui l'immagine è, in fondo, solo l'etichetta appiccicata sull'NFT, l'unica cosa veramente unica, l'unica dotata di valore»⁴⁴.

³⁹ Cfr. CHRISTIAN NIRVANA DAMATO, *Il Nyan Cat battuto all'asta per 590mila dollari. Come funziona il mercato della crypto art*, in «Artribune», 27 febbraio 2021, <https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2021/02/vendita-asta-nyan-cat-crypto-art/>.

⁴⁰ D. QUARANTA, *Surfing con Satoshi. Arte, blockchain e NFT*, Milano, Postmedia books, 2021, p. 5.

⁴¹ V. TANNI, *Le sfide del mercato dell'arte digitale oltre il boom degli NFT. Intervista a Pau Waelder*, in «Artribune», 1 aprile 2021, <https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2021/04/nft-crypto-art-intervista-pau-waelder/>.

⁴² K. BUIST, *Chain Reaction. Kevin Buist on the NFT boom*, in «Artforum», 10 marzo 2021, <https://www.artforum.com/slant/kevin-buist-on-the-nft-boom-85221>.

⁴³ D. QUARANTA, *Nella Cryptojungla*, in «Insideart», 5 febbraio 2022, <https://insideart.eu/2022/02/05/domenico-quaranta-nft/>.

⁴⁴ *Ibidem*.

Kevin Buist ha scritto su “Artforum”:

Se possiamo tutti vedere queste immagini – se possiamo persino scaricarle e copiarle – che cosa vendono esattamente queste piattaforme? Non vendono lavori: vendono certificati digitali di proprietà. Vendono la cosa che la facile riproducibilità dei contenuti di internet sembrava progettata per eliminare: la scarsità. [...] Gli NFT sono una innovazione finanziaria mascherata da innovazione artistica⁴⁵.

Secondo Quaranta, lo stesso termine “Crypto Art” si rivela inconsistente dal punto di vista storico e stilistico ed è circoscrivibile solo agli artefatti che piacciono ai crypto-collezionisti, i quali sono interessati ad aggirare il mondo dell’arte inteso come sistema di attribuzione del valore per poter «imporre la loro idea di arte con la forza bruta del denaro che sono disposti a investirci»⁴⁶. L’NFT, dunque, non è un mezzo, ma semplicemente uno strumento finanziario speculativo che può essere puntato su un’opera d’arte digitale con la stessa facilità con cui potrebbe essere puntato su qualsiasi altra cosa.

Ci troviamo al punto di non ritorno dell’utopia sognata dalle Avanguardie novecentesche, è il ribaltamento dell’arte popolare a cui aspirava Maciunas, un’arte che non necessitava competenze specifiche, ma che non doveva avere alcun «valore commerciale o istituzionale»⁴⁷.

Il mercato degli NFT, al contrario, pur avendo concretizzato il desiderio di creatività diffusa della contemporaneità, trascura completamente il valore artistico delle opere; l’interesse è generato più dall’investimento finanziario che vi è dietro e, per la prima volta nella storia dell’arte, ci troviamo di fronte ad un dibattito che è «trainato solo ed esclusivamente da considerazioni economiche e legali»⁴⁸.

⁴⁵ K. BUIST, *Chain Reaction. Kevin Buist on the NFT boom*, in “Artforum”, 10 marzo 2021, citato in D. QUARANTA, *Surfing con Satoshi...*, cit., p. 20.

⁴⁶ D. QUARANTA, *Nella Cryptojungla*, cit.

⁴⁷ Manifesto di GEORGE MACIUNAS, *Publishing, Massproducing & Performing Works by...*, 1965, in G. BARTORELLI, *A bassa definizione...*, cit., p. 17.

⁴⁸ V. TANNI, *L’arte digitale non è una novità...*, cit.

2. L'arte in rete: dai New Media al Post-Internet

2.1 Il mondo della New Media Art

I binomi “arte e tecnologia” o “arte e media elettronici” risalgono all'epoca delle Avanguardie storiche, periodo che ha scardinato l'idea stessa di oggetto artistico e che ha contribuito al processo di contaminazione e confronto tra i media⁴⁹.

Le Avanguardie hanno infatti aperto la strada alle esperienze artistiche degli anni Sessanta come il New Dada, il Nouveau Réalisme, Fluxus, l'arte cinetica e la Pop Art; movimenti artistici in cui la realtà entra a far parte dell'opera e la cultura pop veicolata dai media diventa oggetto dell'attenzione degli artisti⁵⁰.

Questi sono gli anni in cui si sviluppa anche la Computer Art, fenomeno che sperimenta l'utilizzo dei primi computer in ambito creativo. Gli enormi *mainframe* degli anni Sessanta sono, però, molto difficili da utilizzare e pongono altrettante limitazioni estetiche, perciò, coloro che vi operano sono, per la maggior parte, ingegneri⁵¹.

Nel 1971 nasce Internet e, parallelamente, i computer diventano più maneggevoli, più economici, cominciano ad uscire dai centri di ricerca e ad entrare nelle case. Attorno ad essi si sviluppa una cultura variegata composta da ricercatori professionisti, ma anche da amatori e appassionati.

Secondo Mark Tribe e Reena Jana, è proprio in questo momento, all'alba del successo popolare di Internet, che inizia a prendere forma un movimento specifico che usa il computer e la rete come strumenti artistici primari «per commentare gli effetti di questi media sulla società e sulla cultura»⁵²: è la nascita della New Media Art.

⁴⁹ Cfr. D. QUARANTA, *Media, New Media, Postmedia*, Milano, Postmedia books, 2010, p. 14.

⁵⁰ Cfr. *Ivi*, p. 27.

⁵¹ Cfr. *Ivi*, p. 29.

⁵² D. QUARANTA, *The Last Avant-garde. Interview with Mark Tribe & Reena Jana*, in “Nettime”, 30 ottobre 2006.

Tribe e Jena sostengono che questo termine sia nato nel 1994, anno in cui artisti, curatori e critici hanno cominciato a definire così i prodotti artistici che utilizzavano tecnologie medialità “nuove”, digitali⁵³.

I nuovi media, secondo la definizione di Manovich, si differenziano dai media tradizionali perché vengono utilizzati per l’archiviazione e la distribuzione di contenuti, e non più solo per la loro produzione. Manovich arriva a sostenere che siano proprio i nuovi media gli eredi della rivoluzione iniziata dalle Avanguardie.⁵⁴

Quaranta si discosta da una concezione della New Media Art come movimento o categoria estetica, per definirla piuttosto come un’arte che è prodotta, discussa, osservata e criticizzata all’interno di uno specifico contesto artistico: «il mondo della New Media Art»⁵⁵. La tecnologia qui non viene utilizzata solo come strumento, ma come mezzo espressivo che permette la compenetrazione di diverse discipline, producendo oggetti difficilmente classificabili.

2.2 L’arte *net-based*: dall’anarchia all’istituzionalizzazione

Christiane Paul offre un tentativo di categorizzazione a livello formale delle diverse tipologie di opere che utilizzano le nuove tecnologie, e tra queste vi pone la Net Art⁵⁶.

Si tratta di un termine che ha cominciato a circolare tra il 1996 e il 1997 e che viene utilizzato per definire un’arte che si serve di Internet sia come mezzo di produzione che come luogo di fruizione dell’opera⁵⁷.

La genesi della Net Art si può ricondurre alla fine degli anni Ottanta quando, attraverso le *BBS* (*Bulletin Board System*), alcuni artisti hanno cominciato a sviluppare progetti artistici e dibattiti. Questa tendenza è già riscontrabile nell’ambito di Fluxus e delle Neoavanguardie del dopoguerra, che miravano alla creazione di eventi e di relazioni piuttosto che di oggetti materiali⁵⁸.

⁵³ Cfr. MARK TRIBE, REENA JANA, *New Media Art*, Köln, Taschen, 2006, p. 7.

⁵⁴ Cfr. D. QUARANTA, *Media, New Media, Postmedia*, cit., p. 15.

⁵⁵ *Ivi.* P. 21.

⁵⁶ Cfr. CHRISTIANE PAUL, *Digital Art. World of Art Series*, New York, Thomas & Hudson, 2015, p. 70.

⁵⁷ Cfr. V. TANNI, *Net Art. Genesi e generi*, in ANDREA BALZOLA, ANNA MARIA MONTEVERDI, *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Milano, Garzanti, 2004, p. 375.

⁵⁸ Cfr. *Ibidem*.

La pratica artistica in rete mette in discussione il concetto di autorialità e ridefinisce anche il ruolo delle istituzioni, dei critici e dei curatori, ridistribuendo questi ruoli tra gli artisti o il pubblico e ponendosi come sfida al sistema dell'arte; «Internet diventa il Cabaret Voltaire di un nuovo Dadaismo»⁵⁹.

Non a caso la Net Art è stata la prima New Media Art a cui il mondo dell'arte ha guardato con interesse, poiché si è affermata come «una sorta di avanguardia di fine millennio»⁶⁰, la cui eccezionalità non consisteva semplicemente nell'utilizzo di un nuovo medium, ma nella sua capacità di problematizzare le conseguenze dell'era dell'informazione.

Quando parliamo di Net Art dobbiamo tenere conto che si tratta di un termine aperto che coinvolge esperienze estremamente diverse tra loro e che possono decostruire criticamente le tecnologie della rete, indagarne le possibilità estetiche, affrontare le ricadute psicologiche e sociali della rivoluzione digitale o utilizzare un carattere fortemente politico⁶¹.

Negli anni Novanta e nei primi Duemila, Internet viene concepito come uno spazio anarchico, rivoluzionario e che permette di costruire “opere aperte” che aspirano a quell'interattività che era già stata ricercata, con altri mezzi, dall'arte cinetica, dalla *performance art*, da Fluxus⁶².

Per il *net-artists* l'interattività congenita del medium, però, non è più sufficiente e va quindi trovata nel completamento produttivo dell'opera da parte di colui che ne fruisce. Infatti, per questi artisti, la vera interattività non si riduce alla scelta delle possibilità che prevede l'autore, ma consiste nel fare dell'opera un uso che in origine non era stato previsto, oltrepassando qualsiasi limite⁶³.

Vi è quindi l'abbattimento del confine tra artista e pubblico, ma anche una messa in crisi della temporalità dell'opera stessa e della sua spazializzazione. La strutturale anarchia di Internet, infatti, destabilizza le coordinate spazio-temporali; i progetti in rete possono essere temporanei, aggiornati ogni giorno e trasformati dall'intervento del pubblico⁶⁴.

⁵⁹ D. QUARANTA, *Media, New Media, Postmedia*, cit., p. 86.

⁶⁰ *Ivi*, p. 84.

⁶¹ Cfr. D. QUARANTA, *Deep Surfing*, cit., p. 36.

⁶² Cfr. *Ivi*, p. 41.

⁶³ Cfr. *Ivi*, p. 42.

⁶⁴ Cfr. *Ivi*, p. 44.

Assistiamo, inoltre, al fenomeno della delocalizzazione dell'opera d'arte per cui, il luogo dove l'opera appare, risulta completamente svincolato dal luogo in cui l'informazione è fisicamente collocata⁶⁵. La Net Art si manifesta sugli schermi dei computer degli utenti, i quali vi possono accedere in ogni momento e in ogni luogo, connettendosi a Internet⁶⁶. L'informazione, trovandosi «in quel non-luogo immateriale che è la rete e sul computer dell'utente»⁶⁷, conquista così una condizione di sostanziale ubiquità.

Il contesto di una navigazione perlopiù solitaria permette ai progetti di Net Art di instaurare con l'utente «un rapporto di straordinaria intimità»⁶⁸, entrando all'interno di uno «spazio non teatrale»⁶⁹, nella sfera privata dello spettatore.

Nell'ultimo decennio è emersa, però, l'urgenza di ricontestualizzare la Net Art e di ripensarla per favorire un dialogo migliore con il mondo dell'arte contemporanea⁷⁰. La Net Art, infatti, era consapevole del fatto che la sua radicale autonomia e la sua capacità di raggiungere un pubblico senza alcun intermediario sarebbero state temporanee. Pertanto, si è arrivati alla consapevolezza che «il mondo dell'arte non doveva essere respinto, ma usato e abusato»⁷¹ in funzione di generare più interesse online.

È all'interno di questo contesto che possiamo parlare dell'avanzare di un approccio *post-internet*, che nasce nell'ambito dell'arte *net-based*, ma che si riappropria dello spazio della galleria, del mondo dell'arte istituzionale e che consente «ad alcuni artisti cresciuti sul desktop di tornare a sporcarsi le mani con i materiali»⁷².

I cambiamenti innescati dalla presenza di Internet nella vita quotidiana non riguardano più solo i *net-artist*, ma creano una situazione culturale che si esprime anche attraverso qualsiasi altro linguaggio manifestato al di fuori del web⁷³.

L'arte del Post-Internet, infatti, non si limita ad utilizzare gli strumenti digitali, ma opera una riflessione sugli effetti di Internet nella società anche tramite la produzione di lavori artistici che possono essere tradizionali come dipinti, collage, sculture, video,

⁶⁵ Cfr. V. TANNI, *Net Art. Genesi e generi*, cit., p. 379

⁶⁶ Cfr. *Ibidem*.

⁶⁷ D. QUARANTA, *Media, New Media, Postmedia*, cit., p. 44.

⁶⁸ *Ibidem*.

⁶⁹ *Ibidem*.

⁷⁰ Cfr. *Ivi*, p. 403.

⁷¹ *Ivi*, p. 407.

⁷² *Ivi*, p. 393.

⁷³ Cfr. V. TANNI, *Memestetica...*, cit., p. 168.

installazioni⁷⁴. Essendo dunque materiale facilmente esponibile e vendibile risulta semplice capire il rapido successo che ha generato il Post-Internet presso curatori, gallerie e musei.⁷⁵

2.3 La condizione del Post-Internet

Nell'ultimo decennio la relazione tra Internet e realtà ha subito un cambio di percezione, infatti, l'emergere del Web 2.0 ci ha portato a percepire la rete meno come un mezzo e più come una parte consistente della nostra vita quotidiana. Si è sviluppata una più matura comprensione del mondo contemporaneo, concepito non più con l'opposizione tra online e offline, ma come «un'unità inestricabile di reale e virtuale»⁷⁶.

L'arte del Post-Internet testimonia proprio questo cambio di paradigma dello status di Internet, che passa dall'essere una novità al divenire banalità.

Secondo Louise Doulas, il Post-Internet, per queste caratteristiche, non è da considerare come una categoria, ma bensì come una «condizione»⁷⁷ che, attraverso la tecnologia e la rete, riformula in modo in cui creiamo e curiamo l'arte.

Il web è quindi diventato uno strumento di uso universale e, con le parole di McHugh, possiamo dire di essere passati «from a specialized world for nerds and the technologically-minded, to a mainstream world for nerds, the technologically-minded and painters and sculptors and conceptual artists and agitprop artists and everyone else»⁷⁸.

Gli studiosi concordano nel sostenere che il termine “Post-Internet” sia stato usato per la prima volta dall'artista tedesca Marisa Olson nel 2008 e poi sviluppato dallo scrittore Gene McHugh nel suo blog *Post-Internet*, in attivo dal dicembre del 2009 al settembre del 2010⁷⁹.

⁷⁴ Cfr. D. QUARANTA, *Between Hype Cycles and the Present Shock. Art at the end of the future*, in “Nero editions”, <https://www.neroeditions.com/docs/between-hype-cycles-and-the-present-shock/>.

⁷⁵ Cfr. V. TANNI, *Memestetica...*, cit., p. 168

⁷⁶ D. QUARANTA, *Deep Surfing*, cit., p. 393.

⁷⁷ LOUISE DOULAS, *Within Post-Internet, Part One*, in pooool.info, giugno 2011, ora disponibile al link <http://s3.amazonaws.com/arena-attachments/191659/f9920b982e5457c97374810db32c6924.pdf?1390438645>.

⁷⁸ G. MCHUGH, *Post Internet*, cit.

⁷⁹ Cfr. MELISSA GRONLUND, *Contemporary Art and Digital Culture*, New York, Routledge, 2017, p. 5.

Marisa Olson conia questo termine per descrivere un certo modo di fare arte che nasce in seguito ad aver navigato nella rete ed esserne stati influenzati. L'arte del Post-Internet non implica, perciò, un lasso temporale dopo l'avvento di Internet, bensì una riflessione successiva alla pratica creativa di navigazione sul web, che Olson definisce come pratica «pro-surfer»⁸⁰. Le opere che derivano da questo processo sono caratterizzate da un'estetica «copia-incolla» che ruota attorno all'appropriazione di contenuti del web, per criticarlo e/o celebrarlo attraverso la realizzazione di oggetti d'arte che traducono forme esistenti in codici culturali nuovi, attuando una sorta di «remix»⁸¹.

Gli artisti del Post-Internet sono associati dai critici ad un'estetica, individuata a livello superficiale, attraverso il riconoscimento dei riferimenti alla cultura digitale: «l'estetica di YouTube e dei video amatoriali, l'utilizzo di immagini pixellate e a bassa risoluzione, la riflessione sull'universo dei social network e dei videogiochi»⁸².

McHugh, nel suo blog, specifica che, qualunque sia l'interesse dell'artista contemporaneo, questo dovrà comunque aver a che fare con Internet, non necessariamente come un mezzo nel senso dell'estetica formale, ma come piattaforma di distribuzione, poiché è sul web che l'opera verrà proiettata, alterata e ricontestualizzata⁸³. L'arte è quindi costretta a confrontarsi con questo nuovo contesto distributivo o almeno a riconoscerlo, al fine di evitare la caduta in un fallace tentativo di evitamento della “condizione” in cui l'opera si è sviluppata.

Il cambio di paradigma ha coinvolto anche le ideologie riguardanti la rete, infatti, se alla fine degli anni Novanta Internet era percepito dagli artisti come uno spazio di comunicazione libero, da colonizzare e modellare a proprio piacimento, dove si poteva inventare il proprio linguaggio, oggi si è evoluto in un mezzo di comunicazione di massa *mainstream*, aperto a tutti e tragico specchio del mondo reale⁸⁴.

Il web comincia ad essere percepito non più come un luogo dove fuggire dalla realtà, ma come un territorio problematico che mette a rischio la nostra privacy e dove è

⁸⁰ Cfr. MARISA OLSON, *Lost Not Found: The Circulation of Images in Digital Visual Culture*, in ALEX KLEIN (a cura di), *Words Without Pictures*, Los Angeles, Museum Associates/LACMA, 2009, p. 274.

⁸¹ Cfr. KEVIN TAVIN, GILA KOLD, JUUSO TERVO, *Post Digital, Post-Internet Art and Education. The Future is All-Over*, Cham, Palgrave Macmillan, 2021, p. 35.

⁸² V. TANNI, *Memestetica...*, cit., p. 168.

⁸³ Cfr. GENE MCHUGH, *Post Internet*, <https://122909a.com.rhizome.org/>.

⁸⁴ Cfr. D. QUARANTA, *Between Hype Cycles and the Present Shock...*, cit.

possibile essere controllati e rintracciati⁸⁵. Si è passati da un'idea di rete aperta e condivisa utilizzata dai *net-artists* come fonte primaria di espressione e sperimentazione, all'idea di un sistema controllato ed alienante a cui si interessano i *post-internet artists*, i quali discutono, attraverso le loro opere, su come l'avvento del Web 2.0, dei social media e degli smartphone stia cambiando il nostro rapporto con la tecnologia a livello globale⁸⁶.

Claire Bishop nel 2012, su un numero di "Artforum", si poneva alcune importanti domande a questo riguardo:

Perché l'arte contemporanea non ha risposto allo sconvolgimento totale del nostro lavoro e del nostro tempo libero causato dalla rivoluzione digitale? Mentre molti artisti usano la tecnologia digitale, quanti si confrontano davvero su cosa significhi pensare e vedere attraverso il digitale? Quanti tematizzano o riflettono profondamente su come sperimentiamo e siamo alterati dalla digitalizzazione della nostra esistenza?⁸⁷.

Bishop stava qui dando voce all'esigenza urgente di vedere più arte rispondere al radicale cambiamento della nostra vita quotidiana, generato dal web.

La Post-Internet Art risponde a questa necessità discutendo su temi quali la sorveglianza di massa, il collasso dello spazio fisico nella cultura della rete, la riproducibilità e mutabilità dei materiali digitali, il concetto di *open source* e di autorialità espansa, lo sfocarsi dei confini della nostra identità e la perdita di concezione di cosa è reale e cosa è rappresentazione⁸⁸.

Il Post-Internet, trattando le sfaccettature della nostra società iperconnessa e risultando facilmente esponibile, si ritrova a generare tendenza nel mondo dell'arte ma subisce, allo stesso tempo, anche aspre critiche.

«Don't use the internet as a fucking condiment»⁸⁹ commentava Constand Dullaart all'Art Dubai Global Art Forum del 2012, lamentando l'utilizzo da parte di alcuni artisti di un'estetica riciclata, fatta di continui riferimenti all'intelligenza artificiale, ai meme,

⁸⁵ *Ibidem*.

⁸⁶ *Ibidem*.

⁸⁷ CLAIRE BISHOP, *Digital Divide: Contemporary Art and New Media*, in "Artforum", settembre 2012, <https://www.artforum.com/print/201207/digital-divide-contemporary-art-and-new-media-31944>.

⁸⁸ LUCREZIA CALABRÒ VISCONTI, *Non siamo mai stati Post-Internet*, in "Not Nero Editions", 9 ottobre 2017, <https://not.neroeditions.com/non-siamo-mai-stati-post-internet/>.

⁸⁹ ALANA CHLOE ESPOSITO, "Don't use the internet as a fucking condiment": *Net Art at Art Dubai*, in "Artfcity", 30 marzo 2012, <http://artfcity.com/2012/03/30/don%E2%80%99t-use-the-internet-as-a-fucking-condiment-net-art-at-art-dubai/>.

ai videogiochi, a Photoshop, abusando nell'uso di elaborazioni grafiche e di stilemi scontati che conferiscono ai lavori una «patina Post-Internet»⁹⁰.

Brian Droitcour scrive, in un articolo intitolato *Why I Hate Post-Internet Art*, «Post-Internet Art does to art what porn does to sex»⁹¹. Il critico, qui, sostiene che si tratti di un'arte noiosa, che non attivi lo spazio e che sia disegnata solo per soddisfare la lente della macchina fotografica.

Domenico Quaranta va contro queste affermazioni sostenendo che Droitcour abbia eccessivamente semplificato il concetto di questa pratica; invita perciò a riconsiderare la Post-Internet Art come modalità espressiva estremamente stratificata e che comprende la più vibrante scena artistica contemporanea⁹².

Questo fenomeno sembra essere il risultato della confluenza di un insieme di processi, questioni, approcci che hanno condotto allo sviluppo di una comunità artistica meno ristretta di quella che si era sviluppata attorno alla Net Art e più coinvolta in una conversazione espansa⁹³. Possiamo, dunque, essere critici nei confronti dell'etichetta Post-Internet e di alcuni dei risultati che questa ha prodotto, ma non possiamo respingerla del tutto, perché è parte integrante di ciò che l'arte è diventata negli ultimi decenni⁹⁴.

2.4 *Art Post-Internet*: la mostra all'Ullens Center for Contemporary Art di Pechino

Nel 2014 il controverso termine *Art Post-Internet* ha dato il nome alla mostra a cura di Karen Archey e Robin Peckham all'Ullens Center for Contemporary Art di Pechino (UCCA).

Per questa esposizione i curatori hanno riunito oltre 40 artisti da New York, Londra e Berlino, tra i quali Cory Arcangel, Jon Rafman, Petra Cortright, Hito Steyerl e Jordan

⁹⁰ L. CALABRÒ VISCONTI, *Non siamo mai stati Post-Internet*, cit.

⁹¹ BRIAN DROITCOUR, *Why I Hate Post-Internet Art*, in "Culturetwo", 31 marzo 2014, <https://culturetwo.wordpress.com/2014/03/31/why-i-hate-post-internet-art/>.

⁹² Cfr. D. QUARANTA, *Situating Post-Internet*, in VALENTINO CATRICALÀ (a cura di), *Media Art. Toward a New Definition of Art in the Age of Technology*, Pistoia, Gli Ori, 2015, p. 121.

⁹³ D. QUARANTA, *Deep Surfing*, cit., p. 406.

⁹⁴ *Ivi*, p. 123.

Wolfson, per mirare a riassumere il modo in cui gli artisti contemporanei riflettono e si relazionano con lo spazio dell'Internet⁹⁵.

La mostra presentava un'ampia rassegna di opere create consapevolmente all'interno di un ambiente che presupponeva la centralità della rete dall'ideazione e produzione fino alla diffusione e ricezione del lavoro⁹⁶. Questa concezione del Post-Internet fa ovviamente riferimento alla già citata definizione di Marisa Olson, che concepisce questa condizione come uno stato mentale da cui deriva una pratica artistica che si sviluppa con la consapevolezza delle reti entro cui esiste⁹⁷.

I curatori hanno sostenuto che molte delle pratiche sviluppate attorno al Post-Internet non erano state ancora sufficientemente criticate o interpretate. Per questo motivo hanno ritenuto fondamentale, attraverso l'organizzazione dell'esposizione di Pechino, la necessità di contestualizzare questa tendenza all'interno della teoria e della storia dell'arte, evitando di raggruppare tali lavori solo in base all'estetica e conciliando il lavoro svolto nel recente passato con quello creato decenni prima, nell'ottica di un «inter-generational approach»⁹⁸.

La mostra ha avuto, dunque, un ruolo importante nel riqualificare un termine che era stato preso di mira per la sua opacità e per il suo essere concepito come ontologicamente connesso soltanto ad un'innovazione tecnologica specifica e ai suoi effetti culturali⁹⁹. Nonostante le controversie nate intorno a questo fenomeno, Archey e Peckham ritengono, però, che non sia possibile ignorare la forza e la rilevanza di tali progetti e artisti, che mirano a rappresentare un mondo in continua evoluzione, agendo come canali di sensibilizzazione tra arte e società¹⁰⁰.

Le opere presentate alla mostra utilizzavano «the visual rhetoric of advertising, graphic design, stock imagery, corporate branding, visual merchandising, and commercial software tools»¹⁰¹ ed erano state organizzate basandosi su sette

⁹⁵ Cfr. ASJA NASTASJEVIC, *Art Post-Internet*, in "Widewalls", 22 aprile 2014, <https://www.widewalls.ch/magazine/post-internet-group-show-ucca-beijing>.

⁹⁶ Cfr. KAREN ARCHEY, ROBIN PECKHAM, *Art Post-Internet: INFORMATION/DATA*, catalogo online della mostra, Ullens Center for Contemporary Art, 13 ottobre 2014, p. 8, https://ia801306.us.archive.org/23/items/art_post_internet/art_post_internet_269.pdf.

⁹⁷ Cfr. M. OLSON, *Lost Not Found: The Circulation of Images in Digital Visual Culture*, cit., p. 274.

⁹⁸ K. ARCHEY, R. PECKHAM, *Art Post-Internet: INFORMATION/DATA*, cit., p. 9.

⁹⁹ Cfr. *Ivi*, p. 106.

¹⁰⁰ Cfr. *Ivi*, p. 9.

¹⁰¹ *Ibidem*.

fondamentali tematiche: «distribution, language, the posthuman body, radical identification, branding and corporate aesthetics, painting and gesture»¹⁰².

Le opere collocate all'interno della sezione intitolata "branding and corporate aesthetics" evidenziavano la feticizzazione, da parte degli artisti, della cultura visuale del marchio pubblicitario. Tra questi vi era esposta la prima opera dell'artista americano Jordan Wolfson ad ottenere un ampio risalto nel mondo dell'arte contemporanea: il video intitolato "*Con Leche*" (2009)¹⁰³.

¹⁰² *Ivi*, p. 10

¹⁰³ Cfr. HELEN MARTEN, *Jordan Wolfson*, in "Interview", 30 novembre 2012, <https://www.interviewmagazine.com/art/jordan-wolfson>.

3. Jordan Wolfson

3.1 Formazione e prime opere

Jordan Wolfson nasce nel 1980 a New York e cresce all'interno di una famiglia ebrea laica. Nel 2003 si laurea in scultura presso la Rhode Island School of Design di Providence avendo come collega all'interno del suo percorso di formazione professionale l'artista Ryan Trecartin¹⁰⁴. Successivamente trascorre un anno in Svezia per studiare alla Konstfack, l'Università delle Arti, del Design e dell'Artigianato di Stoccolma, dove presenta la sua prima mostra personale alla Galleri Brändström & Stene all'età di 22 anni¹⁰⁵.

Durante gli anni dello studio universitario, Wolfson sperimenta soprattutto con il video e, nel 2004, espone a Stoccolma l'opera *Infinite Melancholy*, creata attraverso un'animazione *computer-generated*. Il video proiettato all'interno dell'esposizione è composto da scritte nere in successione che recitano "CHRISTOPHER REEVE" su sfondo bianco. Durante i 4 minuti della proiezione, le parole cambiano continuamente dimensione e scorrono ad altissima velocità creando l'impressione di un volo in picchiata¹⁰⁶ (fig. 1). In certi momenti, queste scritte passano ad una velocità così sconcertante che creano l'illusione di essere trascinati all'interno di una corsa spericolata ed infinita.

È il volo di Superman, il supereroe che, negli anni Ottanta, venne interpretato cinematograficamente proprio dall'attore Christopher Reeve. Dal 1995 l'attore fu costretto a vivere in sedia a rotelle per nove anni dopo un tragico incidente e rappresenta dunque, per Wolfson, la trasposizione drammatica e diretta dei miti prodotti nella

¹⁰⁴ Cfr. THOM BETTRIDGE, *How Do I Feel More? A Weekend With Jordan Wolfson*, in "032c Officina", 24 maggio 2018, <https://032c.com/jordan-wolfson/>, (archiviato in <https://web.archive.org/web/20200527040759/https://032c.com/jordan-wolfson/>).

¹⁰⁵ Cfr. *Ibidem*.

¹⁰⁶ Cfr. MAX ANDREWS, *Jordan Wolfson*, in "Frieze", 12 maggio 2005, <https://www.frieze.com/article/jordan-wolfson>.

fabbrica dei sogni di Hollywood nella realtà¹⁰⁷: «even Superman will hit the earth with a thud one day, and be revealed as just another guy who longed for transcendence and failed»¹⁰⁸.

Il loop dell'animazione, accompagnato dalle melodie suonate da un aspirante pianista, crea un effetto ipnotizzante ma anche drammatico che, per Wolfson, rimanda alla dimensione della morte e della fine di quell'ottimismo incarnato dai supereroi hollywoodiani¹⁰⁹. L'artista sembra qui rendere un omaggio alla tradizione della ritrattistica commemorativa trasformando il nome in un oggetto, in un paesaggio dalla connotazione malinconica.

Questa dimensione emotiva, unita ai continui riferimenti alla cultura pop di Hollywood, ritorna spesso sia nelle opere giovanili di Wolfson, che in quelle più mature.

Il film *Dreaming of the dream of the dream*, presentato per la prima volta nel 2004 alla Kunsthalle Zürich¹¹⁰, si compone di 100 clip decontestualizzate ed estrapolate da cartoni animati di Walt Disney che raffigurano l'acqua in tutte le sue forme: mari, fiumi, onde, temporali... (fig. 2). Queste sono poi state registrate dall'artista su pellicola da 16 mm e destinate ad essere riprodotte in un loop continuo, sottolineato anche dal titolo stesso dell'opera. Più viene proiettato il film e più le immagini si deteriorano andando incontro ad un'inesorabile morte.

L'artista ha infatti insistito sul fatto che l'opera non debba essere duplicata poiché è destinata ad essere mostrata fino a quando le immagini non saranno completamente scomparse, autodistrutte e destinate a rimanere solo nella nostra memoria¹¹¹. Wolfson, inoltre, rimanda alla filosofia junghiana e alla concezione di acqua come rappresentazione dell'inconscio, della morte e dell'annegamento¹¹².

Il rumore della proiezione contribuisce a creare un'atmosfera sinistra, infatti, i vecchi proiettori di Wolfson, con il loro suono non umano, ci pongono di fronte alla

¹⁰⁷ Cfr. *Ibidem*.

¹⁰⁸ ESTHER LESLIE, *Complex Messiah*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, New York, David Zwirner Books, 2013, p. 20.

¹⁰⁹ Cfr. M. ANDREWS, *Jordan Wolfson*, cit.

¹¹⁰ Cfr. *Jordan Wolfson 13/11/2004 – 09/01/2005*, in “Kunsthalle Zürich”, <https://www.kunsthallezurich.ch/en/ausstellungen/913-jordan-wolfson>.

¹¹¹ Cfr. *Jordan Wolfson, Dreaming of the dream of the dream*, in “Kadist”, <https://kadist.org/work/dreaming-of-the-dream-of-the-dream/>.

¹¹² Cfr. BEATRIX RUF, *Interview: Jordan Wolfson*, in “Kaleidoscope”, 28, autunno 2016, <http://kaleidoscope.media/cover-story-jordan-wolfson/>, (archiviato in <https://web.archive.org/web/20180609071953/http://kaleidoscope.media/cover-story-jordan-wolfson/>).

consapevolezza di essere inermi di fronte al potere della macchina, la quale sta conducendo le immagini verso un'irreparabile distorsione¹¹³.

Nell'opera *Starfield*, realizzata su pellicola 16 mm nel 2004, l'attenzione di Wolfson si sposta dal mare al cielo, toccando ancora una volta il tema dell'infinito, della rappresentazione dell'eternità (fig. 3). Il film consiste nella riappropriazione di un iconico cielo stellato che era stato creato attraverso un'animazione digitale: quello dell'omonimo screensaver per desktop sviluppato nel 1992 da Windows¹¹⁴.

Lo *Starfield* elaborato dal sistema operativo di Microsoft ha dato ad ogni schermo l'accesso al «sublime matematico»¹¹⁵, all'infinità delle stelle, facendo provare all'utente la sensazione di essere all'interno della cabina di pilotaggio di un razzo spaziale, diretti verso un viaggio senza fine. Il monitor diventa un universo in cui, attraverso l'illusione prospettica creata dalla disposizione delle stelle, sembra compiersi l'assioma matematico delle linee parallele che si incontrano all'infinito¹¹⁶.

La ricostruzione di *Starfield* messa in atto da Wolfson, però, si scontra con la realtà: come nell'opera *Dreaming of the dream of the dream*, la pellicola è destinata a consumarsi e a svanire lentamente, l'eternità resterà soltanto una mera illusione.

Nello stesso anno Wolfson espone in Francia, all'ImmaVepLab di Reims, *Nostalgia is Fear*¹¹⁷. Per quest'opera, all'interno della galleria buia, veniva attivata una macchina per la neve artificiale mentre lo spettatore stava di fronte alla luce dei fari di una Porsche bianca modello 991 del 1972¹¹⁸ (fig. 4).

Wolfson, infatti, in tutto il suo percorso artistico, sperimenta molte forme visuali ma afferma più volte la sua predilezione per la presenza fisica dell'oggetto a tre dimensioni nello spazio, sicuramente influenzata dai suoi studi universitari in ambito scultoreo:

I think there is really something to be said about your body and the spectator's body being present in the room with an object. I think that it is inherent to the type of physical experience that we humans respond to. The shock of the presence of the object in space is inherently and infinitely new¹¹⁹.

¹¹³ Cfr. E. LESLIE, *Complex Messiah*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 24.

¹¹⁴ Cfr. *Ivi*, p. 20.

¹¹⁵ *Ibidem*.

¹¹⁶ Cfr. SABINE SCHASCHL, *The Eternal Flame. Über das Versprechen der Ewigkeit 10.8 – 5.10.2008*, in "Kunsthhaus Baselland", <https://kunsthhausbaselland.ch/en/ausstellungen/the-eternal-flame>.

¹¹⁷ Cfr. *Jordan Wolfson: Biography*, in "David Zwirner", <https://www.davidzwirner.com/artists/jordan-wolfson/biography>.

¹¹⁸ Cfr. E. LESLIE, *Complex Messiah*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 25.

¹¹⁹ BEATRIX RUF, MARTIJN VAN NIEUWENHUYZEN, *Introduction*, in *Jordan Wolfson: Manic/Love Truth/Love*, New York, Rizzoli Electa, 2018, p. 8.

La presenza tangibile degli elementi che compongono l'opera crea un'atmosfera sospesa, accompagnata dalle note di tristi melodie della storia del pop provenienti dalla vettura¹²⁰. Le canzoni riprodotte, come "Nobody knows the trouble I've seen" di Louis Armstrong o "Scarborough Fair" di Simon & Garfunkel¹²¹, riportano lo spettatore ad una dimensione cinematografica nostalgica; sembra che il tempo si sia fermato mentre la neve continua a cadere ripetitiva, eterna ed illuminata da una luce messianica che pone lo spettatore in uno stato di contemplazione.

Una simile ambientazione è raggiunta nell'opera *Jiem-No-Pedti* in cui l'artista, nel 2005, dipinse la galleria T293 di Napoli dal pavimento al soffitto con della pittura bianca (fig. 5). Lo spazio fu poi riempito con la registrazione audio di sua madre che cercava di suonare al pianoforte la *Gymnopédie N. 1* di Erik Satie¹²². Questa atmosfera contemplativa era intaccata solo dalle impronte del pubblico che, con il passare dei giorni dall'esposizione, sporcavano il pavimento bianco e, per volere dell'artista, non venivano cancellate.

Come in *Infinite Melancholy* vi è l'elemento sonoro di un pianista inesperto che suona una melodia sbagliando ripetutamente. Questo è però posto all'interno di un contesto specifico, quasi poetico, che porta lo spettatore a provare commozione e malinconia. Wolfson, infatti, dichiara in un'intervista: «When I heard my mother playing the piano there was so much melancholy in it: it made me so sad to hear this person struggling to play the piano and suddenly everything became about time and death»¹²³.

Andrea Bellini sostiene che questo aspetto romantico e malinconico dell'artista rappresenti, però, solo un lato della sua personalità: «l'altra parte è formata dal suo scetticismo e dal suo senso dell'umorismo. In un certo senso, Wolfson è una strana combinazione tra un poeta romantico come John Keats e una personalità sarcastica, egocentrica e ossessiva come quella di Woody Allen»¹²⁴.

Già nel video dal titolo *The Crisis* (2004) registrato da Wolfson all'età di vent'anni, ritroviamo l'esuberanza, la parodia, la provocazione e la sagace ironia che

¹²⁰ Cfr. ANDREA BELLINI, *Jordan Wolfson*, in "Flash Art", 247, marzo-aprile 2006, p. 106.

¹²¹ Cfr. *Jordan Wolfson 13/11/2004 – 09/01/2005*, in "Kunsthalle Zürich", cit.

¹²² Cfr. A. BELLINI, *Jordan Wolfson*, in "Flash Art", cit., p. 106.

¹²³ ASHLEY RAWLINGS, *Interview with Jordan Wolfson*, in "Tokyo Art Beat", 19 giugno 2007, <https://www.tokyoartbeat.com/en/articles/-/interview-with-jordan-wolfson>.

¹²⁴ A. BELLINI, *Jordan Wolfson*, in "Flash Art", cit., p. 106.

contraddistinguono le opere più mature di Wolfson, le quali provocheranno anche lo scatenarsi di numerose critiche ed opinioni divergenti.

Nell'opera, vediamo l'artista vagare per una cattedrale medievale, mentre consegna i suoi pensieri alla telecamera come se fosse un turista che registra un videodiario di viaggio¹²⁵ (fig. 6). Apparentemente Wolfson sembra insensibile all'edificio che lo circonda, sembra quasi irrilevante rispetto alle sue riflessioni sulla grandezza dell'arte contemporanea. Con l'avanzare della registrazione il suo tono di voce e la sua eccitazione aumentano mentre nomina le opere che lo hanno più colpito nella sua vita come una scultura di Robert Smithson o un'installazione di Olafur Eliasson. L'edificio si erge come una risposta antica e silenziosa alle riflessioni giovanili di Wolfson sulla propria abilità di produrre dei lavori di una potenza simile a quella dei grandi artisti contemporanei da lui elogiati¹²⁶. «In questa “crisi” molto personale, un mix del suo pessimismo melanconico e del suo irriducibile senso dell'umorismo ci mostrano le due caratteristiche principali dell'approccio di Jordan Wolfson»¹²⁷.

Questo senso di ansia orientato alla carriera è culminato con la sua prima apparizione alla Biennale di Whitney nel 2006. Qui Wolfson riceve le sue prime recensioni negative, ma acquista anche uno status da artista consolidato, riconosciuto anche con la vittoria, nello stesso anno, dell'Horizon Award promosso dalla Westport Arts Advisory Committee, Connecticut¹²⁸.

Per la Biennale di Whitney, Wolfson presentò un film in 16 mm e in bianco e nero. Il protagonista era un uomo in smoking e senza volto che utilizzava il linguaggio dei segni per tradurre l'interno discorso finale di Charlie Chaplin nel film *Il grande dittatore*, del 1940 (fig. 7). Il titolo dell'opera coincide con l'intera trascrizione del testo, una sorta di messaggio poetico e utopico all'umanità in cui Chaplin dichiara il desiderio di pace e amore tra gli esseri umani¹²⁹.

¹²⁵ Cfr. Comunicato stampa per l'esposizione *Jordan Wolfson, The Crisis, 2004 (video, dur. 04 min 50 sec), Untitled, 2010-2011, 29 September - 31 October 2018*, in “Sadie Coles HQ”, https://www.sadiecoles.com/exhibitions/694-jordan-wolfson/press_release_text/.

¹²⁶ Cfr. *Ibidem*.

¹²⁷ A. BELLINI, *Jordan Wolfson*, in “Flash Art”, cit., p. 106.

¹²⁸ Cfr. *Jordan Wolfson: Biography*, in “David Zwirner”, cit.

¹²⁹ Cfr. A. BELLINI, *Jordan Wolfson*, in “Flash Art”, cit., p. 106.

Questo discorso funge da titolo eccessivamente lungo e, per l'artista, doveva intenzionalmente creare una distorsione ed interrompere la linearità di qualsiasi sistema grafico in cui veniva inserito¹³⁰.

In una conferenza Wolfson sottolinea la ricercata freddezza di quest'opera concettuale, generata soprattutto dalla scelta di "tagliare la testa" all'uomo che comunicava tramite la lingua dei segni, negando così la teatralità delle espressioni facciali, importanti indicatori in questa forma di linguaggio speciale¹³¹.

Il video può essere dunque interpretato come «un atto di scetticismo nei confronti del linguaggio e della possibilità di comunicazione, e allo stesso tempo, un estremo atto di fiducia nel profondo bisogno di utopie e sogni da parte dell'umanità»¹³².

Durante la Biennale di Whitney, Wolfson espone anche un'opera che non risulta né all'interno della programmazione dell'esposizione e né nel catalogo poiché, come dichiarato dall'artista: «it only exists in conversation, in folklore and within the community surrounding the Whitney»¹³³. L'opera consisteva nell'installazione, sul tetto del museo, di alcuni altoparlanti che emettevano il suono del richiamo per corvi, con l'intenzione di attrarli. Wolfson spiega così il significato questa scelta: «it's not about birds flying around the top of the Whitney, it's about us, the piece is a mirror. It means so much to do it for the Whitney Biennial because the event is about American culture».

Il riferimento ai corvi sperimentato al Whitney avrà poi completa realizzazione nel video in 16 mm *Perfect Lover*, presentato per la prima volta alla Rowley Kennerk Gallery di Chicago e realizzato nel 2007¹³⁴. Un corvo animato rudimentalmente scandisce le ore del giorno con voce umana per la durata di 3 minuti riprodotti in loop (fig. 8). Il riferimento inequivocabile è all'opera di Felix Gonzalez-Torres *Untitled (Perfect Lovers)* del 1991 in cui due orologi da parete sono impostati sulla stessa ora e inducono a riflettere sulla morte e sulla natura di breve durata della vita¹³⁵ (fig. 9).

¹³⁰ Cfr. J. WOLFSON, ARAM MOSHAYEDI, *Tell a Poser*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 96.

¹³¹ Cfr. Lezione di Jordan Wolfson all'ArtCenter Graduate Art, College of Design, Los Angeles, 23 febbraio 2016, <https://vimeo.com/157668938>.

¹³² A. BELLINI, *Jordan Wolfson*, in "Flash Art", cit., p. 106.

¹³³ MAX ANDREWS, *How Does the Perfect Human Fall? Like This*. Max Andrews talks with Jordan Wolfson, in "UOVO", 11, 2006, p. 173.

¹³⁴ Cfr. *Jordan Wolfson: Biography*, in "David Zwirner", cit.

¹³⁵ Cfr. Comunicato stampa per l'esposizione *The Exhibition Formerly Known as Passengers*, in "Wattis Institute for Contemporary Arts, San Francisco", 2 febbraio 2009, <http://1995-2015.undo.net/it/mostra/82160#>.

Questa è la prima opera di Wolfson a prevedere l'animazione di un personaggio CGI (tecnologia delle immagini generate a computer) che parla; può dunque essere considerato come un grezzo prequel delle animazioni tecnologicamente più complesse presenti nella maggior parte delle opere più recenti dell'artista¹³⁶.

Il corvo è spesso inteso come simbolo di cattivo presagio o come segnale di cambiamento ma, sebbene qui ricordi allo spettatore che il suo tempo sta finendo attraverso un sinistro conto alla rovescia, suscita una risata.

Wolfson, infatti, tratta tematiche difficili utilizzando la scelta formale di grottesche animazioni accompagnate da un umorismo oscuro, concettuale ma anche giocoso e caratteristico di tutto il suo lavoro. Come alcuni animatronic Disney, questo corvo sembra essere l'incarnazione di una situazione densamente significativa: «in cartoonishly condensed form, the crow is irony and cynicism, crop conceptualism, and the apathy that follows worry when you know your time has run out»¹³⁷.

L'artista indaga quindi la complessa sfera delle emozioni e, attraverso esperienze generate da media diversi, esplora il reale autentico sfruttando quello che è stato definito come un approccio “post-ironico” in cui intenti seri ed umoristici si confondono¹³⁸.

3.2 «A child of the Internet»¹³⁹

Jack Bankowsky sostiene che siano state le opere *Untitled* (2007) e *Favorite things* (2008) ad aver contribuito a definire lo status di Jordan Wolfson come «child of the internet»¹⁴⁰. L'artista stesso dichiara, infatti, che è la rete la sua più grande musa ispiratrice¹⁴¹.

Già nelle prime opere da lui realizzate, Wolfson crea un discorso legato all'esplosione del perturbante digitale utilizzando, tra i vari punti di riferimento,

¹³⁶ Cfr. J. WOLFSON, A MOSHAYEDI, *Tell a Poser*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 96.

¹³⁷ JASON FOUMBERG, *Jordan Wolfson*, in “Frieze”, ottobre 2007, https://www.frieze.com/shows/review/jordan_wolfson/, (archiviato in https://web.archive.org/web/20090505145008/https://www.frieze.com/shows/review/jordan_wolfson/).

¹³⁸ Cfr. *Jordan Wolfson 13/11/2004 – 09/01/2005*, in “Kunsthalle Zürich”, cit.

¹³⁹ JACK BANKOWSKY, *The Only Living Boy in New York*, in *Jordan Wolfson: Manic/Love Truth/Love*, cit., p. 69.

¹⁴⁰ *Ibidem*.

¹⁴¹ Cfr. DANA GOODYEAR, *Jordan Wolfson's Edgelord Art*, in “The New Yorker”, 9 marzo 2020, <https://www.newyorker.com/magazine/2020/03/16/jordan-wolfsons-edgelord-art>.

l'industria cinematografica di Hollywood, la merce del consumismo e la manipolazione delle immagini per progettare narrazioni enigmatiche e conflittuali.

Per questi motivi viene considerato come appartenente al Post-Internet¹⁴², una condizione che gli artisti esplorano riflettendo soprattutto sull'esperienza quotidiana della rete e sui limiti e possibilità degli schermi dei nuovi mezzi di comunicazione.

La tematica dello schermo è, infatti, un leitmotiv nell'arte di Wolfson e, secondo Linda Norden, l'artista, nelle sue opere, mira ad esplorare lo spazio critico di una generazione sempre più definita dalla fusione di specchi e schermi digitali che creano un sovraccarico interminabile di informazioni, in cui tutto si mescola e perde di significato¹⁴³.

La presenza dello schermo gioca un ruolo da protagonista in particolare nel video *Untitled* (2007)¹⁴⁴. L'opera inizia con un'inquadratura del cielo che poi, con un piano sequenza, scende rapidamente tra gli alberi e atterra sullo schermo spento di un computer Apple vintage (fig. 10). La fotocamera poi si allontana dallo schermo e rivela che il computer si trova sul bordo di un'autostrada trafficata, in quella che sembra essere una giornata autunnale¹⁴⁵. Wolfson antropomorfizza con successo il suo Mac filmandolo come un emarginato in un pezzo di bosco vuoto che costeggia la strada. Lo concepisce come un personaggio vero e proprio che crea un forte contrasto tra la quiete innocente dei boschi e l'astratto passaggio delle macchine¹⁴⁶.

L'audio che accompagna l'opera è costituito dal prologo del documentario *Painter's Painting* diretto da Emile de Antonio nel 1972. Qui l'ex editore di *Artforum* Phil Leider traccia con tono elegiaco l'ascesa al dominio della pittura americana a New York tra il 1940 e il 1970¹⁴⁷.

Il discorso sul Minimalismo newyorkese si unisce ai rumori delle auto che sfrecciano sulla strada: «We tried to find God in landscapes that we were destroying as fast as we could paint them» dice la voce di Leider. La risposta che dà Wolfson è quella di non cercare la trascendenza nell'arte, ma piuttosto di cercarla sul ciglio della strada, nella

¹⁴² Cfr. LENA ESSLING, *Jordan Wolfson. Riverboat Song*, 1/2/2019 – 1/9/2019, Stoccolma, in "Moderna Museet", <https://www.modernamuseet.se/stockholm/en/exhibitions/jordan-wolfson/>.

¹⁴³ Cfr. LINDA NORDEN, *Only the Lonely*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 49.

¹⁴⁴ Cfr. J. BANKOWSKY, *The Only Living Boy in New York*, in *Jordan Wolfson: Manic/Love Truth/Love*, cit., p. 69.

¹⁴⁵ Cfr. *Ibidem*.

¹⁴⁶ Cfr. L. NORDEN, *Only the Lonely*, in J. WOLFSON, *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 65.

¹⁴⁷ Cfr. *Ibidem*.

materia fatiscente della merce fuori moda, elevata allo stato di allegoria¹⁴⁸. Questo modello Apple, diventato obsoleto pochi anni dopo la sua introduzione, ha infatti ironicamente raggiunto uno status iconico e atavico al tempo stesso.

Il video dura circa tre minuti ed è concepito dall'artista per essere riprodotto su un monitor che lo riproduce in un loop continuo, freddo e passivo in cui si susseguono riprese caricate di giustapposizioni semantiche che offrono un chiaro antecedente per le opere successive¹⁴⁹ (fig. 11).

Il discorso sul ruolo che hanno gli schemi nella nostra contemporaneità continua nell'opera filmica *Untitled False Document* presentata nel 2008 alla prima mostra personale di Jordan Wolfson a New York, allo Swiss Institute of Contemporary Art.

L'installazione originale dell'opera abbraccia l'intero spazio espositivo della galleria attraverso l'aggiunta di alcuni interventi architettonici: lungo le pareti del primo spazio vi sono posizionate delle sedute istituzionali minimaliste e un paio di porte finestrate, trasportate direttamente dall'appartamento dell'artista a Brooklyn, che conducono il visitatore alla seconda stanza¹⁵⁰ (fig. 12). Qui l'ingresso è bloccato da un alto muro di calcestruzzo e, aggirandolo, si giunge ad uno spazio poco illuminato dedicato alla proiezione in loop del film¹⁵¹ (fig. 13).

Questo, realizzato con una pellicola da 16 mm, ritrae una donna a prua di uno yacht con in mano le fotografie di alcune nature morte¹⁵² (fig. 14). Successivamente l'inquadratura cambia per rivelare la stessa scena precedente ma, questa volta, riprodotta su uno schermo posizionato all'interno dell'appartamento dell'artista a Brooklyn (fig. 15), di cui il visitatore può riconoscere le porte¹⁵³. Mentre la telecamera ingrandisce e rimpicciolisce lentamente l'inquadratura sullo schermo, la separazione tra le due modalità di visione si annulla sempre di più¹⁵⁴.

Il rumore ronzante delle bobine proveniente del proiettore si sovrappone alla traccia audio di un testo recitato dal programma di sintesi vocale Apple. La fredda voce

¹⁴⁸ Cfr. *Ivi*, p. 25.

¹⁴⁹ Cfr. Lezione di Jordan Wolfson all'ArtCenter Graduate Art, cit.

¹⁵⁰ Cfr. HOLLAND COTTER, *Art in Review. Jordan Wolfson*, in "The New York Times", 17 ottobre 2008, <https://archive.nytimes.com/query.nytimes.com/gst/fullpage-9502EEDF123AF934A25753C1A96E9C8B63.html>.

¹⁵¹ Cfr. *Ibidem*.

¹⁵² Cfr. ALEX GARTENFELD, *Critics' Picks. Jordan Wolfson*, in "Artforum", <https://www.artforum.com/picks/jordan-wolfson-21222>.

¹⁵³ Cfr. *Ibidem*.

¹⁵⁴ Cfr. JONATHAN T.D. NEIL, *Jordan Wolfson. Untitled False Document*, in "Art Review", 28, 2008, p. 118.

elettronica riflette sulle complessità filosofiche dell'autorialità di un'opera e proferisce un discorso sull'inaffidabilità della memoria del narratore, nonché del narratore stesso¹⁵⁵:

All of this rolling together to support a system of the unmistakable unrecognizable. Like a good truth in the form of a lie. The lie being something original because it is existing on our inside and the truth being something unoriginal because we accept to hear it again and again and again¹⁵⁶.

Wolfson, dunque, pone lo spettatore di fronte ad uno schermo che confonde e che rende incapaci di distinguere ciò che è reale da ciò che è finzione.

Inoltre, il senso di spaesamento che il visitatore prova di fronte alla visione del film è ulteriormente amplificato dal luogo in cui questo è collocato: uno spazio troppo grande che inevitabilmente si riempie di dubbi, impossibilità e soprattutto di vuoti opprimenti¹⁵⁷.

L'arrivo del Web 2.0 ha trasformato completamente il nostro rapporto con i dispositivi di rete: gli schermi sono diventati finestre su ciò che accade in qualsiasi momento, in qualsiasi luogo del mondo¹⁵⁸. La ricerca dell'autenticità è diventata, quindi, quasi impossibile all'interno di questa dimensione digitale sovraccarica di informazioni.

Attraverso l'opera *Favorite Things* (2008) Wolfson comincia definitivamente a ragionare su queste questioni relative al mondo della rete e ad introdurre tematiche che esplorerà in maniera sempre più approfondita nelle opere della sua produzione più matura.

Favorite Things è stato definito dalla curatrice Nadiah Rivera Fellaah come «a fascinating, intimate, and relatable portrait of time spent wandering around the vast holdings of YouTube»¹⁵⁹.

In questo video l'artista mostra allo spettatore, per circa la durata di un'ora, la schermata del suo computer mentre scorrono su YouTube i video da lui preferiti tra cui: *Bando Tamasaburo in the kabuki dance Inabune*, *FLDS members react to rulling*,

¹⁵⁵ Cfr. *Ibidem*.

¹⁵⁶ Trascrizione del testo di *Untitled false document*, Jordan Wolfson, in "Contemporary Art Library", <https://cdn.contemporaryartlibrary.org/store/doc/10130/docfile/original-519dc89f888e6e24d430a374fd8e0305.pdf>.

¹⁵⁷ Cfr. A. GARTENFELD, *Critics' Picks. Jordan Wolfson*, cit.

¹⁵⁸ Cfr. KAREEM ESTEFAN, *Deep Code. Artists and poets are manipulating language in ways that challenge digital culture's most persistent myths*, in "Art in America", settembre 2013, p. 123.

¹⁵⁹ Scambio di e-mail con la curatrice Nadiah Rivera Fellaah del Cleveland Museum of Art, 11 maggio 2022.

*Eames Lounge Chair debut in 1956 on NBC*¹⁶⁰ (fig. 16-17). Il cursore di Wolfson clicca sui collegamenti correlati, riproduce la musica di David Bowie, clip di robot ambulanti, scene dal film *Matrix*, da *Sesame Street*, video in cui Picasso disegna¹⁶¹.

Il procedimento di assemblare diversi video YouTube per poi caricarli nuovamente all'interno della piattaforma viene utilizzato ogni giorno da centinaia di utenti¹⁶² ma, in questo caso, lo spazio di fruizione si sposta dalla rete alla galleria, decontestualizzando il significato dei filmati e inducendo lo spettatore a riflettere sulla quantità di stimolazioni ricevute ogni giorno dai dispositivi che permettono l'accesso a Internet.

Le clip, nell'opera di Wolfson, non sono legate tra loro da connessioni tematiche, infatti, l'unica cosa che le unisce è il fatto di essere tra "le cose preferite" dell'artista. Wolfson riprende, quindi, il linguaggio espressivo e spontaneo delle playlist ma anche delle bacheche digitali di blog e social network, le quali vengono create dagli utenti seguendo criteri altamente personali, con l'obiettivo di rappresentare sé stessi e i propri interessi nel mondo della rete¹⁶³.

La facile navigazione, l'accesso diffuso e la possibilità aperta a chiunque di produrre e caricare materiale amatoriale sul web hanno portato ad un sovraccarico digitale, all'archiviazione di una quantità insondabile di informazioni. Nadiah Rivera Fella, oggi, a distanza di quasi quindici anni dalla realizzazione di *Favorite Things*, sottolinea la natura premonitrice dell'opera, relativa alla pervasività di Internet nella nostra contemporaneità e al ruolo che questo svolge nella nostra vita quotidiana¹⁶⁴.

La piattaforma YouTube, all'epoca della realizzazione di *Favorite Things*, era nata da soli tre anni, ma si poneva già come luogo di sperimentazione artistica. Infatti, sempre nel 2008, Ryan Trecartin, collega di Wolfson alla Rhode Island School of Design, realizza *I-BE AREA in Out of Order YouTube messy-format*.

In quest'opera, Trecartin dà una forma cinematografica ai cambiamenti culturali associati all'ascesa dei social media creando «a disturbingly familiar yet utterly

¹⁶⁰ Cfr. *Jordan Wolfson: Two Early Videos*, in "The Cleveland Museum of Art", <https://www.clevelandart.org/exhibitions/jordan-wolfson-two-early-videos>.

¹⁶¹ Scambio di e-mail con la curatrice N. Rivera Fella, 11 maggio 2022, cit.

¹⁶² Cfr. V. TANNI, *Memestetica...*, cit., p. 50.

¹⁶³ Cfr. *Ivi*, p. 66.

¹⁶⁴ Scambio di e-mail con la curatrice N. Rivera Fella, 11 maggio 2022, cit.

unhinged world where online and face-to-face interactions blended together opening up new kinds of experiments with language, community, and subjectivity »¹⁶⁵ (fig. 18-19).

Sebbene l'opera sia stata venduta anche come DVD, Trecartin, utilizzando il linguaggio della playlist, ha suddiviso il film in brevi segmenti poi caricati su YouTube, permettendo all'utente di sperimentare il lavoro in forma modulare e attirando commenti e remake. La piattaforma, nel 2008, permetteva di caricare solo video di breve durata, pertanto, il lavoro ha esteso l'esplorazione di Trecartin dagli effetti di Internet sul cinema a una profonda considerazione sulle nuove modalità di ricezione e distribuzione messe in atto da piattaforme usate soprattutto per la creazione di contenuti amatoriali¹⁶⁶. I film di Trecartin sono da molti considerati come «conceptually native to the Internet»¹⁶⁷ perciò, venendo frammentati e caricati su YouTube, hanno trovato la piattaforma ideale in cui circolare, ritrovandosi tra quei contenuti che hanno influenzato la loro creazione.

È interessante creare un parallelismo tra le opere di Jordan Wolfson e di Ryan Trecartin poiché, negli ultimi anni del primo decennio del Duemila, hanno entrambi sollevato questioni critiche sul modo in cui il web plasma le informazioni, le comunicazioni e le identità a livello individuale e collettivo¹⁶⁸.

Anche a livello formale, la loro ricerca artistica permette di riscontrare alcuni punti in comune; entrambi, infatti, sono noti soprattutto per aver realizzato, e tutt'ora realizzare, video sovraccarichi di stimoli visuali che intrecciano effetti realizzati in CGI e filmati in *live-action*¹⁶⁹. Il critico Kareem Estefan, infatti, sostiene che sia proprio «l'uso del linguaggio da parte di ciascun artista, intriso dei tropi e delle convenzioni della comunicazione basata sul web, ad offrire la più incisiva prospettiva sulla cultura digitale»¹⁷⁰.

¹⁶⁵ RHIZOME, *The Art Happens Here. Net Art Anthology*, New York, New Museum, 2017, p. 278.

¹⁶⁶ Cfr. *Ibidem*.

¹⁶⁷ RHIZOME, *I-BE AREA in out of order YouTube messy-format, Ryan Trecartin, 2008*, in "Net Art Anthology", https://anthology.rhizome.org/i-be-area-in-out-of-order-youtube-messy-format_aa

¹⁶⁸ Cfr. K. ESTEFAN, *Deep Code...*, cit., p. 127.

¹⁶⁹ Cfr. *Ibidem*.

¹⁷⁰ Cfr. *Ibidem*.

4. Le opere di Jordan Wolfson: violente rappresentazioni di un sovraccarico digitale

4.1 La trilogia della distorsione

4.1.1 *Con Leche*, 2009

Nel 2009 Jordan Wolfson viene premiato con il Cartier Award dalla Frieze Foundation, uno dei più importanti premi d'arte al mondo¹⁷¹ e, nello stesso anno, ottiene per la prima volta un ampio risalto con la realizzazione del video *Con Leche*¹⁷².

Senza dubbio, quest'opera ha rappresentato una svolta decisiva per la ricerca artistica e personale di Wolfson, il quale, infatti, ha dichiarato: «I felt that I started to pull myself out, and I was doing what I wanted while not depending on an elegance of form and content – and I wasn't interested in being polite anymore either. It wasn't about making anything acceptable anymore»¹⁷³.

Il video registra, per 22 minuti, una schiera di bottiglie animate di Diet Coke in vetro e piene di latte che marciano, come soldati indisciplinati, tra i marciapiedi di una Detroit degradata dal mattino fino all'arrivo della notte (fig. 20). Le strade vuote del quartiere, che fanno da sfondo a questa marcia, sono in *live-action* poiché Wolfson era interessato ad inserire le animazioni all'interno di un contesto reale, fatto di fabbriche e magazzini abbandonati per lo più in rovina e ricoperti da graffiti.

L'artista, infatti, precisa: «it occurred to me that graffiti is another type of hand drawing, so I could combine the cartoon with the graffiti. This is what gets me excited

¹⁷¹ *The Cartier Award 2009: Jordan Wolfson*, in “e-flux Announcements”, 14 maggio 2009, <https://www.e-flux.com/announcements/38093/the-cartier-award-2009-jordan-wolfson/>.

¹⁷² Cfr. H. MARTEN, *Jordan Wolfson*, in “Interview”, cit.

¹⁷³ J. WOLFSON, A. MOSHAYEDI, *Tell a Poser*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 96.

by the process of making art. It's how unrelated elements get fused, which is a formal process»¹⁷⁴.

L'audio inizia con circa un minuto di ritardo rispetto all'avvio delle immagini video, le quali, fin da subito, cominciano ad oscillare, a ribaltarsi e a ruotare lentamente all'interno del fotogramma¹⁷⁵ (fig. 21).

Sullo schermo l'immagine appare dunque distorta, così come ciò che viene messo in scena. La merce che avanza è presentata con la caratteristica serialità della rappresentazione dei marchi di uso comune nella Pop Art di Warhol¹⁷⁶, ma qui è falsificata. Le bottiglie di Diet Coke, infatti, rappresentano una cosa sotto le spoglie di un'altra, una bottiglia di latte, sotto forma di bevanda gassata¹⁷⁷.

L'aspetto di queste bottiglie rimanda a forme femminili e crea, secondo Gingeras e Webster, un implicito riferimento al seno, al latte e al tentativo di fusione del naturale con il puro capitale, rappresentato qui dalla Coca-Cola, una delle più grandi multinazionali al mondo¹⁷⁸. Questa fornisce prodotti che danno l'impressione di non esaurire mai, infatti, seppur alcune gocce di latte schizzino dalle bottiglie rimandando ad un'idea di eiaculazione, non vi è mai del latte versato a terra¹⁷⁹.

Un altro livello di distorsione si può leggere nella presenza di quell'aspetto del perturbante che è insito in ciò che da inanimato diventa animato. Le bottiglie, infatti, presentano dei piedi umani stilizzati e animati che «sottolineano il seducente antropomorfismo già latente nella famosa forma a clessidra della bottiglia»¹⁸⁰. Appaiono dunque allo spettatore come la rappresentazione di un essere umano privato della sua individualità e diventato prodotto commerciale¹⁸¹.

L'audio registra la camminata accidentale di questi piedi nudi a contatto con le strade di Detroit ed il tutto è giustapposto alla voce di un'attrice fuori campo, che legge con la pronuncia fredda e precisa di un computer alcuni articoli trovati su Internet da Wolfson.

¹⁷⁴ H. MARTEN, *Jordan Wolfson*, in "Interview", cit.

¹⁷⁵ Cfr. *Jordan Wolfson, Con Leche (2009)*, in "UbuWeb Film", https://ubu.com/film/wolfson_leche.html.

¹⁷⁶ Cfr. J. BANKOWSKY, *The Only Living Boy in New York*, in *Jordan Wolfson: Manic/Love Truth/Love*, cit., p. 70.

¹⁷⁷ Cfr. E. LESLIE, *Complex Messiah*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 19.

¹⁷⁸ Cfr. A. M. GINGERAS, J. WEBSTER, *Men's Studies: A Manifesto for Jordan Wolfson*, in *Jordan Wolfson: Manic/Love Truth/Love*, cit., p. 20.

¹⁷⁹ Cfr. E. LESLIE, *Complex Messiah*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 19.

¹⁸⁰ K. ESTEFAN, *Deep Code...*, cit., p. 129.

¹⁸¹ Cfr. J. BANKOWSKY, *The Only Living Boy in New York*, in *Jordan Wolfson: Manic/Love Truth/Love*, cit., p. 70.

I testi si susseguono come se stessero scorrendo sul feed di Twitter e sono tratti da articoli online, pagine di Wikipedia, blog e bacheche in cui utenti anonimi raccontano le loro esperienze personali. La voce femminile recita una «litania di affermazioni su salute, sessualità, mortalità, identità e tecnologia»¹⁸² che proviene dai risultati di ordinarie ricerche fatte sul web come: «How do I know I'm gay?», «Why I don't have any black friends?», «Kate Moss cocaine»¹⁸³. La narratrice, dunque, incarna l'esperienza distratta della navigazione online in cui confessioni personali, sproloqui e narrazioni completamente diverse tra loro si confondono insieme offrendo allo spettatore la parvenza di una personalità formata da frammenti disparati di testi spogliati dal loro contesto originario.

Durante la lettura, la narratrice “cyborg” senza volto è continuamente interrotta dalla voce di Wolfson, anch'esso fuori campo, il quale le impartisce autorevolmente alcuni comandi: «increase sex», «normalize your speech», «increase your volume», «decrease your volume», «significantly increase your volume», «increase your speed», «decrease your speed»¹⁸⁴. La voce femminile assorbe questi comandi alla perfezione, come se incarnasse un robot che non può fare altro che eseguire gli ordini impartiti; è merce anche lei.

Come sottolinea Esther Leslie: «such formulas fine-tune the distortions»¹⁸⁵. Infatti, queste interruzioni diventano sempre più irritanti e inquietanti con l'avanzare del video e irrompono nella realtà frantumando la quarta parete dello schermo e creando una distorsione nella nostra percezione del testo.

La voce di Wolfson fa spesso irruzione all'interno delle sue opere contribuendo a creare un senso di spaesamento nello spettatore attraverso «literal directives, biblical edicts, that become more and more exploitative»¹⁸⁶. L'artista, infatti, sceglie di diminuire la distanza presente tra sé stesso e l'opera d'arte avvicinandosi quasi ad una dimensione performativa¹⁸⁷.

La realizzazione formale e le tematiche di *Con Leche* sono qui comunicate in maniera molto più complessa rispetto a *Favorite Things* (2008) che, però, portava già in

¹⁸² K. ESTEFAN, *Deep Code...*, cit., p. 129.

¹⁸³ Trascrizione da *Jordan Wolfson, Con Leche* (2009), in “UbuWeb Film”, cit.

¹⁸⁴ *Ibidem*.

¹⁸⁵ E. LESLIE, *Complex Messiah*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 20.

¹⁸⁶ ALISON M. GINGERAS, JAMIESON WEBSTER, *Men's Studies: A Manifesto for Jordan Wolfson*, in *Jordan Wolfson: Manic/Love Truth/Love*, cit., p. 22.

¹⁸⁷ Cfr. *Ivi*, p. 49.

nuce le questioni relative alle ricerche su Internet e alla percezione di una sempre più definitiva fusione tra schermo digitale e realtà. Una realtà che Wolfson rappresenta come alienante e travolta dal flusso continuo delle infinite opzioni presenti in rete.

La facile navigazione e l'accesso diffuso a quantità insondabili di materiale online ha segnato l'alba di una «tecno-utopia»¹⁸⁸ caratterizzata da un livellamento democratico. Artisti come Wolfson, però, per sconvolgere tali resoconti ottimistici, hanno risposto alla presunta apertura e accessibilità della cultura digitale con una poetica basata sull'opacità, sull'illeggibilità e sulla distorsione¹⁸⁹.

Infatti, il tema del falso presente in *Untitled False Document* (2008) ritorna qui con prepotenza mettendo in luce la capacità degli schermi di mentire, di travisare, di sostituirsi alla realtà.

Nel mondo di Wolfson nulla è come sembra e la merce è ciò di più falso al mondo. L'utilizzo dell'animazione diventa un mezzo di comunicazione privilegiato per il suo lavoro poiché aggiunge un livello di finzione alla già presente falsità che vi è nel mondo, ed è proprio questo a renderlo un mezzo più autentico¹⁹⁰.

4.1.2 Animation Mask, 2011

Per Jordan Wolfson l'animazione rivela la distorsione che vi è nel mondo attraverso le caricature, le esagerazioni e le trasformazioni della realtà che vengono messe in atto¹⁹¹. L'artista, così facendo, crea mondi completamente irrazionali che negano costantemente le aspettative degli spettatori e che rendono il suo lavoro spesso difficilmente decifrabile, illeggibile¹⁹².

I protagonisti dei suoi video sono disturbanti personaggi CGI (*computer-generated imagery*), creati a computer con il supporto di un gruppo di animatori, che agiscono all'interno di un mondo fittizio in cui l'immaginazione umana ha la possibilità di creare,

¹⁸⁸ K. ESTEFAN, *Deep Code...*, cit., p. 123.

¹⁸⁹ Cfr. *Ibidem*.

¹⁹⁰ Cfr. E. LESLIE, *Complex Messiah*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 17.

¹⁹¹ Cfr. *Ivi*, p. 19.

¹⁹² Cfr. *Ivi*, p. 87.

in modo intuitivo, infinite associazioni che si costruiscono esponenzialmente l'una sull'altra, inventando astrazioni che nella realtà non potrebbero mai esistere¹⁹³.

Infatti, pur utilizzando questa tecnica nella maggior parte delle sue opere, Wolfson dichiara di non farlo perché appassionato di animazioni o cartoni animati, ma piuttosto per la possibilità dell'artificio che un'animazione è in grado di rappresentare.

L'artista stesso, intervistato da Beatrix Ruf, esalta così questo aspetto del mezzo: «It's a completely distorted world, and I think that's the magic of cartoons: there's this constant potential for distortion and mutation. It's an incredibly profound art form»¹⁹⁴.

La tecnica di realizzazione di animazioni CGI è completamente diversa dalla tradizionale animazione realizzata a mano su fogli di celluloidi, poiché si basa su una tecnologia di modellazione in 3-D attraverso l'uso di specifici software. Per questo motivo è interessante notare come Wolfson, che proviene da una carriera universitaria formata nell'ambito della scultura, consideri le sue animazioni in termini scultorei piuttosto che in termini cinematografici¹⁹⁵. In tal senso l'artista dichiara: «producing a 3-D animation is not unlike working with someone to fabricate a sculpture»¹⁹⁶.

Per Wolfson, questo tipo di animazioni contribuiscono a creare quel sentimento di spaesamento ed inquietudine che caratterizza la sua intera produzione, infatti, l'artista concepisce tale tecnica come un mezzo fondamentale per collocare lo spettatore all'interno di un'esperienza di distorsione simile a quella che si prova camminando attorno ad una scultura poiché non è mai possibile vederla nella sua interezza¹⁹⁷.

Il protagonista del video *Animation, mask* (2011) è stato effettivamente pensato dall'artista non come un personaggio cinematografico, ma bensì come elemento scultoreo: «When I was making that piece, what I thought I was really up against was Jeff Koons' *Rabbit*. [...] I treat the character as a sculpture, but I also considered the monitor a sculpture. [...] I never treated it as cinema per se»¹⁹⁸.

In *Animation, mask* l'unico personaggio presente è un ebreo stereotipato: ha indosso una kippah ed è caratterizzato da un naso mostruosamente adunco, capelli e barba

¹⁹³ Cfr. *Ivi*, p. 88.

¹⁹⁴ B. RUF, *Interview: Jordan Wolfson*, cit.

¹⁹⁵ Cfr. J. WOLFSON, A. MOSHAYEDI, *Tell a Poser*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 98.

¹⁹⁶ *Ivi*, p. 100.

¹⁹⁷ *Ibidem*.

¹⁹⁸ B. RUF, *Interview: Jordan Wolfson*, cit.

crespi, sopracciglia folte, fronte ampia e corrugata, sorriso inquietante, denti deformi¹⁹⁹ (fig. 22).

Wolfson in un'intervista con Helen Marten spiega così l'origine di questo personaggio: «The original character comes from an anonymous drawing I found when I googled “evil Jew” or “Shylock.” When I brought the drawing to the animators, I asked them to try for the look and emotional appeal of, for example, Shrek»²⁰⁰.

Infatti, i tratti dell'ebreo di Wolfson sono esagerati, sgradevoli e sono il risultato del combinarsi di una serie di riferimenti a cliché, meme, avatar ed immagini trovate sul web, archiviate sotto la denominazione «ebreo malvagio»²⁰¹ (fig. 23). Ciò che viene rappresentato corrisponde allo stereotipo dell'«Ugly Jew»²⁰² portato avanti dalla tradizionale messa in scena del personaggio shakespeariano di Shylock nel *Mercante di Venezia*. In particolare, l'ebreo di Wolfson presenta una forte somiglianza con lo Shylock interpretato da Robert Helpmann in una rappresentazione teatrale del 1948²⁰³.

Il personaggio di *Animation, mask* compie azioni ripetitive: mima con la mano il gesto di spararsi alla tempia (fig. 24) e poi di sparare allo spettatore, si stiracchia, mima il gesto di telefonare qualcuno e sfoglia il giornale *Vogue* che si trova davanti a lui.

Ciò che però crea il maggiore senso di straniamento è il suo sguardo. Gli occhi dell'ebreo sono grandi, espressivi, reattivi e per tutta la durata del video fissano in modo perturbante lo spettatore. Per Wolfson questo espediente crea ciò che da lui viene definito come «formal bridge»²⁰⁴, tra l'opera e lo spettatore: un ponte che permette a qualsiasi contenuto di arrivare a chi fruisce dell'opera, indiscriminatamente.

Il rapporto che Wolfson stabilisce con l'osservatore è paragonabile alla relazione perversamente intima creata da Vito Acconci nell'opera *Theme Song* del 1973. Acconci in questo video appare sdraiato comodamente sul pavimento del soggiorno mentre fuma sigarette e pronuncia un seducente monologo in cui tenta di trasformare l'anonimo spettatore in un partner²⁰⁵ (fig. 25). Il suo viso in primo piano supplica un contatto con lo spettatore mentre un piccolo registratore suona alcune colonne sonore.

¹⁹⁹ Cfr. L. NORDEN, *Only the Lonely*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 54.

²⁰⁰ H. MARTEN, *Jordan Wolfson*, in “Interview”, cit.

²⁰¹ Cfr. L. NORDEN, *Only the Lonely*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 51.

²⁰² *Ivi*, p. 52.

²⁰³ Cfr. *Ivi*, p. 14.

²⁰⁴ Lezione di Jordan Wolfson all'ArtCenter Graduate Art, cit.

²⁰⁵ Cfr. BARBARA LONDON, *Video art. The First Fifty Years*, Londra, Phaidon, 2020, p. 51.

L'ebreo di *Animation, mask*, allo stesso modo, crea una connessione con lo spettatore creando attorno a sé uno spazio intimo e personale in cui finzione e realtà si confondono.

L'artista dichiara di essere stato ispirato dalle opere di Jeff Koons per rendere penetranti gli sguardi dei protagonisti di molte sue opere. Wolfson, infatti, mentre lavorava a quest'opera, ha avuto la possibilità di studiare in prima persona la fissità dello sguardo femminile che caratterizza le opere prodotte da Koons con la pornodiva Ilona Staller nel 1990²⁰⁶. Questa scelta per l'artista è determinante poiché umanizza il personaggio e si pone come l'unica prova dell'esistenza in lui di una vita interiore²⁰⁷.

Da *Animation, mask* in poi, l'artista comincia ad includere sempre questo aspetto all'interno dei suoi lavori e, in particolare, lo sguardo si rivela essere l'elemento primario nell'animatronic *Female Figure*, realizzato nel 2014.

Un'altra caratteristica fondamentale dell'opera consiste nella distorsione della fisionomia nell'ebreo, la quale viene esageratamente deformata grazie al potere dell'animazione: a momenti il suo naso si allunga, le sue orecchie si fanno enormi ed il suo sorriso diventa diabolico (fig. 26-27). Come sottolineato dal titolo, il viso del protagonista si rivela essere una maschera che consente di mettere a fuoco solo determinate aree della realtà e che impedisce di andare più in profondità della superficie, oltre lo stereotipo, oltre la pelle delle cose²⁰⁸.

Anche la sua voce è celata: l'ebreo non ne possiede una propria, ma ne incarna una moltitudine. Inizialmente mima con le labbra un dialogo che avviene fuori campo tra due amanti: Wolfson e una donna. Quello che sembra essere un «post-coital pillow talk»²⁰⁹ in cui due innamorati si fanno, sospirando, domande su ciò che a uno piace fisicamente dell'altro, in realtà si rivela disturbante. Il dialogo che esce dalla sola bocca deformata dell'ebreo aliena questa quotidiana dimensione amorosa, trasformando il tenero amante in una specie di mostro e rivelando così la violenta dimensione di questo

²⁰⁶ Cfr. L. NORDEN, *Only the Lonely*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 57.

²⁰⁷ Cfr. *Ivi*, p. 58.

²⁰⁸ Cfr. *Ivi*, p. 14.

²⁰⁹ Cfr. PABLO LARIOS, *Voiceover: Out of Sync*, in "Kaleidoscope", 20, inverno 2012/2013, https://kaleidoscope-press.com/category/issue-20/post_type_issue-contents/.

amore²¹⁰. A tal proposito l'artista dichiara: «I was interested in violence. I was interested in a kind of alienated love, a kind of sexual love between to people»²¹¹.

Questo senso di straniamento e di conflitto tra familiare e misterioso si riscontra anche negli ambienti che fanno da sfondo al personaggio: sono immagini *stock* di appartamenti vuoti, privi di vita, stanze squallide che potrebbero sembrare luoghi documentati dalla polizia come scene del crimine ripulite²¹². Tutto mette in evidenza l'aspetto alienante che si cela dietro un'illusione di reale intimità.

Il discorso che esce dalla bocca del personaggio animato continua poi con la recita di *Love Poem*, una poesia di Richard Brautigan: «It's so nice / to wake up in the morning / all alone / and not have to tell somebody / you love them / when you don't love them / any more»²¹³. Le voci che leggono questa poesia sono diverse sia per età, che per sesso, che per intonazione ed intenzione. Il personaggio racchiude in sé infinite personalità, infinite maschere.

Circa verso la metà del video, a questo volto inquietante mascherato da stereotipi e distorsioni, cominciano a sovrapporsi delle icone luminose (fig. 28). Così come le immagini degli ambienti che fanno da sfondo a personaggio, anche queste sembrano state scelte casualmente da una ricerca su Google sconosciuta e, ad esempio, sono: il logo di Louis Vuitton, una mela, il simbolo della metro, una bomba, una *smiley face*, un clown, SpongeBob, Bart Simpson, ecc.²¹⁴ Sono immagini provenienti dalla cultura pop che si appropriano del viso del personaggio e che, così decontestualizzate, appaiono ai nostri occhi come prive di senso, disturbanti poiché provenienti da un mondo digitale che appiattisce ogni riferimento e significato.

L'unica pausa dallo sguardo incrollabile dell'ebreo l'abbiamo quando l'inquadratura si sposta sopra la sua testa e riusciamo a vedere le pagine di *Vogue* che sta sfogliando mentre l'audio rimane silenzioso (fig. 29). Lo spettatore ha la sensazione di guardare qualcosa di proibito, di aver preso il punto di vista di questo perverso personaggio.

L'attenzione di chi guarda si divide tra la testa dell'ebreo e le pagine della rivista che mostrano pubblicità ed articoli di moda. Questa scena è un chiaro riferimento a *Martha*

²¹⁰ *Ibidem*.

²¹¹ Lezione di Jordan Wolfson all'ArtCenter Graduate Art, cit.

²¹² Cfr. P. LARIOS, *Voiceover: Out of Sync*, in "Kaleidoscope", 20, inverno 2012/2013, cit.

²¹³ L. NORDEN, *Only the Lonely*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 54.

²¹⁴ Cfr. FRANK BENSON, *Jordan Wolfson. Animation, mask*, in "dismagazine", 23 novembre 2016, <http://dismagazine.com/blog/28901/jordan-wolfson-animation-masks/>.

Rosler Reads "Vogue", una performance trasmessa dal vivo per un programma televisivo di New York, realizzata nel 1982 dall'artista Martha Rosler²¹⁵ (fig. 30).

Lo scopo dell'artista era quello di decostruire i messaggi della rivista e della sua pubblicità svelando le condizioni di lavoro che sostengono l'industria della moda e applicando uno sguardo critico a questo tipo di pubblicazioni che riducono le donne a meri oggetti del desiderio²¹⁶.

Il tema dell'oggettificazione del corpo femminile è trattato anche nell'opera di Wolfson, ma qui *Vogue* rappresenta «a kind of sexuality that was limited, a place where sexuality is bottled, held infinitely without a mass and is no longer erotic»²¹⁷. Il corpo che Wolfson è interessato a rappresentare è infatti un corpo privato di ogni interiorità, più simile ad un manichino che ad un essere umano.

Il silenzio che fa da sfondo a questo momento ha per l'artista una grande importanza. Wolfson sottolinea il fatto che nei suoi lavori il silenzio agisca con una forza fisica sullo spettatore: «the space of silence is pushing the viewer chest down. It becomes like a physical pressure»²¹⁸.

Il video termina in modo enigmatico sulle note di Charles Trenet che canta *La mer*, una famosa ballata francese molto sentimentale che scorre dolcemente mentre il personaggio ebreo continua a sfogliare la rivista ed i suoi occhi fissano incessantemente lo spettatore. Tale sguardo, però, è diventato più sensuale, come se si fosse tramutato in quello dei due amanti che dialogavano precedentemente²¹⁹.

Ciò che inevitabilmente emerge da opere come questa è il processo di appropriazione e ricerca di significati messo in atto dall'artista, il quale attinge liberamente all'infinito arsenale di immagini, linguaggi e musiche disponibili nell'era digitale. Le bottiglie di Diet Coke di *Con Leche*, la poesia di Brautigan, le icone e la canzone francese di *Animation, mask* sono significanti ugualmente disponibili e permutabili che permettono di esplorare le complessità e le possibilità di distorsione del contemporaneo²²⁰.

²¹⁵ Cfr. L. NORDEN, *Only the Lonely*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 58.

²¹⁶ Cfr. Scheda dell'opera *Martha Rosler Reads "Vogue"*, 1982, Martha Rosler, in "MACBA", <https://www.macba.cat/en/art-artists/artists/rosler-martha/martha-rosler-reads-vogue>.

²¹⁷ J. WOLFSON, A. MOSHAYEDI, *Tell a Poser*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 88.

²¹⁸ Lezione di Jordan Wolfson all'ArtCenter Graduate Art, cit.

²¹⁹ Cfr. ROBERTA SMITH, *Art in Review. Jordan Wolfson*, in "The New York Times", 26 gennaio 2012, <https://www.nytimes.com/2012/01/27/arts/design/jordan-wolfson.html>.

²²⁰ Cfr. L. NORDEN, *Only the Lonely*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 61.

Roberta Smith sottolinea la densità intellettuale ed il forte potere visivo che emergono da quest'opera²²¹. Infatti, mescolando sapientemente cultura alta e bassa, Wolfson crea un perfetto equilibrio tra seduzione e sovversione e lascia spazio a diverse interpretazioni che «rimangono costantemente taglienti e pericolose»²²².

L'artista non esplicita mai il significato delle sue opere, le quali spesso risultano molto ambigue e complesse da decifrare. Wolfson, infatti, non vuole essere didattico o didascalico, e predilige piuttosto creare un contatto intimo con lo spettatore tramite il suo lavoro e generando, in coloro che osservano, quello che lui definisce come «state of *satori*»²²³. Questo termine lo preleva dalla tradizione del Buddhismo Zen e si può riassumere brevemente dicendo che coincide con il momento di illuminazione che si raggiunge nell'istante in cui un soggetto si risveglia in senso spirituale grazie alla contemplazione della natura²²⁴.

L'artista dichiara che il fine ultimo delle sue opere è proprio quello di non dare risposte o spiegazioni, ma di creare nello spettatore questo stato di *satori* soprattutto attraverso il ritmo creato dalle maschere, dai momenti di silenzio e dal contatto visivo²²⁵.

4.1.3 *Raspberry Poser*, 2013

Nel 2012 Jordan Wolfson realizza, in collaborazione con lo Stedelijk Museum voor Actuele Kunst di Gand, il video *Raspberry Poser*, presentato per la prima volta, nello stesso anno, alla REDCAT Gallery di Los Angeles²²⁶.

L'artista, come in *Con Leche* e *Animation, mask*, utilizza qui il linguaggio dell'animazione per creare un universo disturbante, completamente opposto all'ingenuità dei classici cartoni animati, e per questo ancor più sconvolgente agli occhi

²²¹ Cfr. R. SMITH, *Art in Review. Jordan Wolfson*, in "The New York Times", cit.

²²² *Ibidem*.

²²³ Lezione di Jordan Wolfson all'ArtCenter Graduate Art, cit.

²²⁴ Per approfondire il concetto di *satori* consultare EUGEN HERRIGEL, *Lo Zen e il tiro con l'arco*, Milano, Adelphi, 2007.

²²⁵ Lezione di Jordan Wolfson all'ArtCenter Graduate Art, cit.

²²⁶ Cfr. A. MOSHAYEDI, *Raspberry Poser. Tell a Poser*, in "Red Cat", https://www.redcat.org/sites/redcat.org/files/gallery/linked-files/2013-01/WOLFSONbrochure_FINAL.pdf.

dello spettatore²²⁷. Aram Moshayedi definisce questi tre video come i componenti di una «famiglia degenerare»²²⁸ che condividono tra loro una modalità di espressione fatta di immagini trovate, ambigue e tecnologicamente alla deriva.

Il mondo rappresentato in *Raspberry Poser* è abitato da personaggi appartenenti alla dimensione dell'assurdo, costretti a convivere nonostante la loro discordanza: globuli rossi, virus dell'HIV antropomorfi, preservativi animati pieni di cuori, un punk interpretato dall'artista stesso, un ragazzo arrabbiato ed autodistruttivo, fluttuano all'interno di ambienti statici o in movimento creando un universo allucinogeno²²⁹.

La colonna sonora, come spesso accade nelle opere dell'artista, porta con sé chiari riferimenti alla cultura pop ed è infatti costituita dalla ripetizione in loop delle canzoni *Sweet Dreams* di Beyoncé, *Fade Into You* di Mazzy Star e *Only the Lonely* di Roy Orbison. Queste tracce audio sono state scelte da Wolfson perché contengono un'alta frequenza di energia positiva ed incarnano il sentimento dell'amore²³⁰.

Confrontando quest'opera con *Animation, mask* l'artista, infatti, dichiara di percepire in quest'ultima un'energia completamente diversa, una frequenza negativa in relazione ad un'alta frequenza sessuale²³¹.

Anche la danza dell'animatronic *Female Figure* è accompagnata da una musica che appartiene alla dimensione della cultura pop e viene utilizzata da Wolfson come «found object»²³². Infatti, l'artista sottolinea l'importanza, nel suo lavoro, di prendere prodotti creati per il mercato della musica leggera ed inserirli nelle sue opere, senza cambiarli:

I think that it's interesting to take something out of culture that in a lot of ways was made by culture—to take this byproduct of culture, which is what I consider a lot of this pop music to be, and then to recycle it by fertilizing my work with it. I feel the act of simply taking and not changing is radical. [...] I feel the act of simply taking and not changing is radical. It's the act of grabbing, of taking, and having it change inherently through its use in the artwork. It's not about license or copyright, or about musicality, or the curation of music. My intention is to take something as if it grew out of the natural world²³³.

²²⁷ Cfr. P. LARIOS, *Voiceover: Out of Sync*, in “Kaleidoscope”, 20, inverno 2012/2013, cit.

²²⁸ A. MOSHAYEDI, *Raspberry Poser. Tell a Poser*, cit.

²²⁹ *Ibidem*.

²³⁰ Cfr. KATIE GUGGENHEIM, *Chisenale Interviews: Jordan Wolfson*, in “Chisenale Gallery”, 2013, https://chisenale.org.uk/wp-content/uploads/Chisenale-Interviews_Jordan-Wolfson.pdf.

²³¹ Cfr. *Ibidem*.

²³² ANDREW M. GOLDSTEIN, *Jordan Wolfson on Transforming the "Pollution" of Pop Culture Into Art*, in “Art Space”, 10 aprile 2014, https://www.artspace.com/magazine/interviews_features/qa/jordan_wolfson_interview-52204.

²³³ *Ibidem*.

Il sottofondo musicale di *Raspberry Poser*, infatti, accompagna le scene come all'interno di un videoclip, in un susseguirsi di riprese ritmiche ed associative²³⁴. Periodicamente, però, la musica viene rallentata o interrotta da improvvisi momenti di buio e di silenzio che perturbano, ma mantengono ricettivo colui che osserva l'opera.

Lo spettatore, inoltre, è stimolato anche a livello fisico poiché per visionare l'opera è costretto a restare in piedi o a sedersi per terra in una stanza ricoperta da moquette «assuming the silhouette of a suburban adolescent watching TV»²³⁵ (fig. 31).

L'artista è presente in prima persona all'interno del video e interpreta, in modalità *live-action*, un punk anacronistico che passeggia per un parco di Parigi, si distende sull'erba, mangia in una caffetteria e versa dell'acqua sul terreno. Wolfson ha il viso sporco, la testa rasata e indossa una giacca nera in pelle con alcune scritte che rimandano allo stereotipico immaginario punk (fig. 32).

Le inquadrature sono fugaci e vengono regolarmente interrotte da scene più lunghe in cui sfondi fissi o in movimento ospitano una moltitudine di animazioni realizzate con la tecnologia CGI: numerose particelle di HIV e un preservativo pieno di cuori fluttuano e rimbalzano per le strade di SoHo, all'interno di edifici in costruzioni, asettici showroom di arredamenti di lusso, palestre e camerette per bambini²³⁶ (fig. 33-36). Wolfson fa muovere le sue animazioni anche al di sopra di alcuni dipinti caravaggeschi ed erotiche stampe giapponesi (fig. 37-38).

Un altro personaggio del video, che crea un parallelismo con la figura del punk interpretato da Wolfson, è un ragazzo animato in maniera bidimensionale, definito dall'artista come “Angry Kid”²³⁷. Entrambi questi due personaggi si presentano allo spettatore fissandolo in modo presuntuoso ed impassibile.

Questa persistenza dello sguardo già presente in *Animation, mask* crea un legame snervante con lo spettatore e, secondo Birkett, «it holds both an arrogant knowingness and something of the contorted power play of a fashion model's stare into the camera»²³⁸.

²³⁴ Cfr. L. NORDEN, *Only the Lonely*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 47.

²³⁵ ALEX CHARNLEY, *Digital Unreason: Jordan Wolfson's 'Evil Jew'*, in “Animation: an interdisciplinary journal”, 12, 3, 2017, p. 324.

²³⁶ Cfr. M. GERMAN, A. MOSHAYEDI, *Introduction*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 7.

²³⁷ Cfr. *Ivi*, p. 8.

²³⁸ RICHARD BIRKETT, *Eye Contact*, in “Flash Art International”, 296, maggio-giugno 2014, <https://flash-art.com/article/eye-contact-jordan-wolfson/>.

L'“Angry Kid” è un ragazzino dai capelli rossi che urla, si taglia lo stomaco ripetutamente ed ha comportamenti suicidari. Sorride e ghigna in modo arrogante mentre organi e sangue escono dal suo corpo mutilato, rivelando l'orrore e la violenza che i cartoni animati tradizionali solitamente scelgono di nascondere (fig. 39). Come per l'ebreo di *Animation, mask*, Wolfson sfrutta questa animazione per esprimere la rabbia come una sorta di elemento formale, come una componente che genera grande energia all'interno dell'opera²³⁹ (fig. 40).

Il soggetto deriva da un'animazione *stock* realizzata a mano che l'artista ha acquistato online e che è poi stata riadattata da animatori professionisti²⁴⁰. La piattezza di questa animazione resa in modo tradizionale contrasta fortemente con l'illusione di profondità e di iperrealismo che offrono le altre immagini, invece generate al computer, presenti nel video. Ciò a cui aspira Wolfson è infatti superare quel divario tra realtà e universo della computer grafica, fondendo tra loro diverse tecniche ed immaginari sempre imprevedibili²⁴¹.

Questa animazione è identificabile come uno dei tanti alter-ego dell'artista stesso. Infatti, diversamente da *Animation, mask*, Wolfson in quest'opera si identifica in una moltitudine di personaggi: «There is a part of me that wonders if I am the condom, the HIV virus, the Andry Kid, and the punk. And the answer is yes, for the sole reason that I am the one who made the work»²⁴².

L'artista, alla domanda di spiegare come si relazionino tra loro i personaggi di *Raspberry Poser*, risponde che questi non lo fanno²⁴³. Essi hanno un rapporto che coinvolge la sola composizione formale dell'opera ed è questo che genera il significato: «The form is generative, form generates meaning. Because form is action, and the action implies something. The meaning comes across on its own through a kind of indifference, like in the natural world»²⁴⁴.

Infatti, temi pervasivi che l'artista tratta nella maggior parte delle sue opere quali la vita, l'amore, la morte ed i simboli sociali, culturali, medici, storici e digitali a questi

²³⁹ Cfr. A. M. GOLDSTEIN, *Jordan Wolfson on Transforming the "Pollution" of Pop Culture Into Art*, cit.

²⁴⁰ Cfr. A. CHARNLEY, *Digital Unreason: Jordan Wolfson's 'Evil Jew'*, cit., p. 324.

²⁴¹ Cfr. M. GERMAN, A. MOSHAYEDI, *Introduction*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 8.

²⁴² *Ivi*, p. 98.

²⁴³ Cfr. A. M. GOLDSTEIN, *Jordan Wolfson on Transforming the "Pollution" of Pop Culture Into Art*, cit.

²⁴⁴ *Ibidem*.

associati, vengono qui inseriti all'interno di una cornice che li riduce ad elementi compositivi.

Goldstein paragona questo metodo operativo di Wolfson a quello del collage cubista e lo definisce come un «cross-platform collage»²⁴⁵ in grado di trasmettere la sensibilità contemporanea legata alla quantità di informazioni presenti su Internet. Il mondo messo in scena da Wolfson, dalla musica alle immagini, è infatti costruito a partire da materiali già esistenti provenienti da Internet, dalla storia dell'arte, dall'intrattenimento pop e che convivono contaminandosi reciprocamente²⁴⁶.

Rimandando ad una dimensione di frenesia e di sovraccarico digitale che obbliga all'indifferenza ed allo svilimento, Wolfson inserisce all'interno di *Raspberry Poser* una scena in cui lui stesso, nei panni del punk, sfoglia annoiato numerose immagini e pagine web dal suo cellulare. Già nell'opera *Favorite Things* del 2008 l'artista aveva introdotto questo tema sottoponendo allo spettatore una carrellata di video estrapolati da YouTube.

Infatti, la superficie dei media viene esplorata nelle opere di Wolfson attraverso lo *swipe*, una modalità di fruizione “a scorrimento” in cui i contenuti si susseguono uno dopo l'altro, mettendo in atto quello che Soto definisce come «flattening exercise»²⁴⁷: un esercizio di appiattimento che trasforma lo schermo in una sorta di finestra democratica ed egualitaria.

Wolfson esplora la tematica dell'indifferenza anche attraverso il personaggio del virus dell'HIV, qui raffigurato, come in biologia molecolare, sotto forma di un icosaedro da cui sporgono alcuni noduli. Queste allegre figure rosse rimbalzano indisturbate sullo schermo ed incarnano la diffusione e la mancanza di preoccupazione in riferimento a questa infezione mortale²⁴⁸. Wolfson dichiara di aver inserito tale elemento poiché ritiene l'AIDS un argomento importante che ha uno stretto legame con la sua esperienza biografica e generazionale: «It terrifies me. There were constantly homeless people you would see dying on the street of AIDS. There was my father's best friend who died of AIDS. This was omnipresent in my life. My mother was coming home crying every night»²⁴⁹.

²⁴⁵ *Ibidem*.

²⁴⁶ Cfr. M. GERMAN, A. MOSHAYEDI, *Introduction*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 7.

²⁴⁷ PAUL SOTO, *Flattening Exercises: Q+A with Jordan Wolfson*, in “Art in America”, 14 dicembre 2012, <https://www.artnews.com/art-in-america/interviews/jordan-wolfson-redcat-56300/>.

²⁴⁸ Cfr. M. GERMAN, A. MOSHAYEDI, *Introduction*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 8.

²⁴⁹ D. GOODYEAR, *Jordan Wolfson's Edgelord Art*, cit.

Strettamente connessa alla figura del virus è l'animazione del preservativo che trabocca di lucide bolle a forma di cuori rossi e che galleggia sullo schermo ruotando, espandendosi e contraendosi come se fosse dotato di vita propria. Anche questo personaggio proviene da un sito di immagini *stock* ed è stato inserito da Wolfson all'interno di *Raspberry Poser* come metafora romantica sul sesso protetto²⁵⁰. A tal proposito, l'artista sostiene di essersi interessato a questa animazione poiché era stata creata per uno scopo anonimo: «it could be used in a safe sex advert or on a Valentine card»²⁵¹.

Tra gli sfondi che ospitano queste animazioni compaiono alcuni video in *live-action* che riprendono le strade dell'affollato quartiere di SoHo a New York (fig. 41). La città è concepita da Wolfson come un reale personaggio all'interno di *Raspberry Poser*, mentre i parchi parigini in cui si muove l'artista vestito da punk vengono trattati da Wolfson come semplici ambienti²⁵².

Il quartiere di SoHo viene definito dall'artista come «surreal arcade»²⁵³. La sua rappresentazione, infatti, trae spunto da *The Arcades Project* di Walter Benjamin, un importante testo scritto tra il 1927 ed il 1940 in cui l'autore studiava la specifica realtà di Parigi ed in particolare dei *passages couverts*, le prime gallerie commerciali della città costruite tra la fine del Settecento e la prima metà dell'Ottocento.

Wolfson, nella sua opera, cita Parigi, ma è in SoHo che ritrova lo stato di surrealtà di cui parla Benjamin: «In Walter Benjamin's *The Arcades Project* when he talks about the Paris arcades and the surreal dream state of all these things to buy and all these fabricated, themed environments – I see SoHo very much like that»²⁵⁴.

Ciò che interessa all'artista, infatti, non è l'aspetto socioeconomico della città, ma piuttosto la relazione tra la durezza degli esterni degli edifici e la morbidezza degli interni e dei negozi (fig. 42)²⁵⁵.

Gli showroom di arredamenti per la casa che Wolfson inserisce all'interno dell'opera sono rappresentati come spazi onirici che manifestano un'idea di protezione e

²⁵⁰ Cfr. H. MARTEN, *Jordan Wolfson*, in "Interview", cit.

²⁵¹ *Ibidem*.

²⁵² Lezione di Jordan Wolfson all'ArtCenter Graduate Art, cit.

²⁵³ *Ibidem*.

²⁵⁴ K. GUGGENHEIM, *Chisenale Interviews: Jordan Wolfson*, cit.

²⁵⁵ Cfr. *Ibidem*.

vulnerabilità²⁵⁶. L'artista antropomorfizza lo spazio e, sempre facendo riferimento al testo di Benjamin, mette in scena il desiderio del consumo e di identificazione con ciò che si compra.

In contrapposizione a questa dimensione consumistica, Wolfson utilizza anche sfondi che ritraggono case in costruzione (fig. 43). L'artista, inserendo questi edifici incompiuti all'interno del video, sostiene di essersi ispirato alle opere d'arte incompiute di Robert Ryman²⁵⁷. Secondo Wolfson, infatti, qualsiasi cosa appare più bella e più pura quando si trova nella sua forma incompleta; più un oggetto è completo, dichiara, più diventa alienante²⁵⁸.

La moda e la rappresentazione delle donne nella moda sono altri temi indirettamente legati al video e che l'artista aveva già esplorato in *Animation, mask* utilizzando la rivista *Vogue*. Originariamente, infatti, Wolfson avrebbe dovuto girare per *Raspberry Poser* delle scene con la modella Agyness Deyn all'interno di alcuni negozi²⁵⁹.

Queste scene, alla fine, non sono mai state realizzate ma l'artista sottolinea l'importanza che la modella ha avuto per l'ispirazione del personaggio punk. La figura mediatica di Agyness Deyn, infatti, rappresentava per Wolfson un'immagine stereotipata dell'anticonformista: «I was interested in what it meant to be living outside the society, or at least what it meant to pretend to live outside the society»²⁶⁰.

Il *Poser* del titolo è proprio il punk, colui che l'artista dichiara essere il paradosso del conformismo²⁶¹. Il portatore di questa identità contro il sistema è rappresentato da uno stereotipo, un soggetto che finge la ribellione e rivela tutto il suo convenzionalismo²⁶².

Wolfson spiega in che modo il punk può essere percepito dall'esterno, da chi lo sta guardando, e poi dall'interno, attraverso la mente di colui che lo interpreta: «When I was shooting the video, I felt so proud to be this punk and everyone else looked so normal to me in their regular clothing. I felt like I got the whole punk thing wrong, but I didn't—I was just seeing it from the other side»²⁶³.

²⁵⁶ Cfr. *Ibidem*.

²⁵⁷ Cfr. *Ibidem*.

²⁵⁸ Cfr. *Ibidem*.

²⁵⁹ Cfr. J. WOLFSON, A. MOSHAYEDI, *Tell a Poser*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 91.

²⁶⁰ *Ibidem*.

²⁶¹ Cfr. H. MARTEN, *Jordan Wolfson*, in "Interview", cit.

²⁶² Cfr. A. CHARNLEY, *Digital Unreason: Jordan Wolfson's 'Evil Jew'*, cit., p. 324.

²⁶³ H. MARTEN, *Jordan Wolfson*, in "Interview", cit.

La tematica dello stereotipo su cui si costruisce la figura dell'ebreo di *Animation, mask* viene quindi ulteriormente rafforzata in *Raspberry Poser*. Entrambi i video esaminano il funzionamento delle maschere in relazione alle identità che si formano nelle reti digitali e si pongono come espressioni di angoscia, di falsa ribellione e di stereotipi²⁶⁴.

Nonostante questo, Charnley sottolinea che è però possibile notare una grande differenza, non solo storica, tra la maschera del punk e quella dell'“ebreo malvagio”. La provocazione punk «ritorna in ogni generazione perché ogni nuova generazione scopre i gesti del punk»²⁶⁵, invece lo stereotipo rappresentato in *Animation, mask* implica «un'identificazione più sistematica e non liberamente assunta da nessuno»²⁶⁶ e che continua ad esistere all'interno della nostra cultura.

Wolfson definisce non solo questi personaggi, ma entrambi i lavori, nella loro totalità, come dei “poser” che rappresentano la distorsione del reale attraverso l'oggettificazione che mette in atto il digitale: «A poser is a distortion because you're taking something that is and making it something that it isn't. By doing that you see it clearly for what it truly is without subjectification»²⁶⁷.

La distorsione si esprime anche fisicamente nelle opere di Wolfson. In *Animation, mask*, infatti, il viso del personaggio si deforma e prende sembianze mostruose mentre, in questo lavoro più recente, è il corpo dell'“Angry Kid” a subire una notevole deformazione (fig. 44). Verso la fine del video questo personaggio si mette entrambe le mani al collo, si soffoca, gira su sé stesso e, quando cade, il suo bacino comincia ad alzarsi provocando un allungamento innaturale del torso e delle gambe. È in questo momento che la colonna sonora si interrompe e al suo posto compare un breve dialogo letto da Wolfson, ma pronunciato dal cartone animato: «Do you think I am rich? Yes, Do you think I am homosexual? No»²⁶⁸.

Fondamentalmente, tale insieme di tecniche, spunti creativi e citazioni non deve indurre lo spettatore a trovare un significato univoco per decifrare quest'opera che, sin dal titolo, appare enigmatica.

²⁶⁴ Cfr. A. CHARNLEY, *Digital Unreason: Jordan Wolfson's 'Evil Jew'*, cit., p. 325.

²⁶⁵ *Ibidem*.

²⁶⁶ *Ibidem*.

²⁶⁷ K. GUGGENHEIM, *Chisenale Interviews: Jordan Wolfson*, cit.

²⁶⁸ L. NORDEN, *Only the Lonely*, in *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, cit., p. 65.

Jordan Wolfson ha infatti basato la sua intera produzione artistica sul potere dell'intuizione e sulla convinzione dell'esistenza di una sorta di coscienza collettiva che emerge solo se stimolata attraverso accostamenti di immagini improbabili ed in grado di generare nello spettatore sensazioni ed emozioni contrastanti²⁶⁹.

4.2 Gli animatronic

Jordan Wolfson realizza nel 2014 e nel 2016 *Female Figure* e *Colored Sculpture*, due sculture animatroniche dalle sembianze umane considerate tra le opere più provocatorie, inquietanti ed ambiziose degli ultimi tempi²⁷⁰.

Gli animatronic sono oggetti controllati elettronicamente o meccanicamente che vengono spesso utilizzati nell'industria cinematografica e nei parchi di divertimento come *Disneyland*²⁷¹. L'artista, infatti, ha avuto il primo incontro con degli animatronic proprio in un parco divertimenti Disney e dichiara di essere rimasto affascinato dalla loro straordinaria fisicità, dal loro ammaliante movimento: «I saw something; I saw movement and I became infatuated with it. [...] I wanted to transport the physicality that I found so moving into my work because previously I had only been making videos»²⁷².

La componente scultorea è sempre stata presente all'interno dei video di Wolfson, ma in queste opere assume, con la sua presenza fisica ed ingombrante, un ruolo fondamentale. L'esperienza di un oggetto nello spazio tridimensionale ha infatti, secondo l'artista, la capacità di essere più innovativa di qualsiasi realtà virtuale, ologramma o nuova tecnologia mediale, poiché genera un'esperienza fisica incontrovertibile che coinvolge il corpo dello spettatore e quello dell'oggetto, posti entrambi all'interno di uno stesso luogo, nello stesso momento²⁷³.

²⁶⁹ Cfr. K. GUGGENHEIM, *Chisenale Interviews: Jordan Wolfson*, cit.

²⁷⁰ Cfr. MARK GODFREY, *Violence and Grace: Jordan Wolfson's Animatronic in Jordan Wolfson: Manic/Love Truth/Love*, cit., p. 105.

²⁷¹ Cfr. *Animatronica*, in "Treccani", Lessico del XXI Secolo, 2012, https://www.treccani.it/enciclopedia/animatronica_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/.

²⁷² LOTTI HODSON, *Jordan Wolfson unveils TRUTH/LOVE*, in "Glamcult", <https://www.glamcult.com/articles/jordan-wolfson-unveils-truth-love/>

²⁷³ Cfr. B. RUF, M. VAN NIEUWENHUYZEN, *Introduction*, in *Jordan Wolfson: Manic/Love Truth/Love*, cit., p. 8.

Wolfson sostiene che tale esperienza generi nell'osservatore uno stato di shock: «I think it is inherent to the type of physical experience that we humans respond to. The shock of the presence of the object in space is inherently and infinitely new»²⁷⁴.

Entrambi gli animatronic, infatti, agiscono violentemente all'interno dello spazio in cui si collocano; cercano un contatto diretto con lo spettatore e provocano in lui reazioni e sentimenti ai quali questo non può sfuggire.

A livello tecnico le due opere sono molto complesse poiché realizzate con una tecnologia che consente alle sculture di compiere con precisione una routine di gesti e movimenti attraverso la gestione di controlli computerizzati a distanza²⁷⁵. Wolfson, non avendo familiarità con questo ambito di conoscenze, molto diverso da quello prettamente scultoreo, è stato costretto ad affidarsi ad una squadra di specialisti per tutto il processo di creazione delle opere²⁷⁶.

4.2.1 *Female Figure, 2014*

Nel 2013 Jordan Wolfson è entrato a far parte della galleria d'arte contemporanea di David Zwirner e, nella sua sede di New York, ha presentato per la prima volta la sua opera *Female Figure* nel 2014²⁷⁷.

Secondo le testimonianze, il procedimento per visitare l'installazione aveva un'aria cerimoniale: era necessario registrarsi ed era possibile entrare nella galleria solo in piccoli gruppi formati da due o tre persone²⁷⁸.

L'installazione di quest'opera prevede, infatti, l'ingresso di pochi spettatori all'interno di una piccola stanza illuminata dall'aspetto sterile²⁷⁹. La scultura in movimento posta in questo ambiente è una donna dall'aspetto robotico che balla di fronte ad un grande specchio mentre un palo lucente le attraversa il ventre (fig. 45).

²⁷⁴ *Ibidem*.

²⁷⁵ Cfr. *Animatronica*, in "Treccani", cit.

²⁷⁶ Cfr. DEBORAH VANKIN, *Q&A: Jordan Wolfson's robot-sculpture finds a home at the Broad museum*, in "Los Angeles Times", 30 dicembre 2014, <https://www.latimes.com/entertainment/arts/culture/la-et-cm-jordan-wolfson-female-figure-broad-museum-20141223-story.html>.

²⁷⁷ Cfr. *Jordan Wolfson: Biography*, in "David Zwirner", cit.

²⁷⁸ Cfr. TIMO FELDHAUS, *Jordan Wolfson's Robot: In the Moment of Terror*, in "Spike Art Magazine", 40, estate 2014, <https://www.spikeartmagazine.com/?q=articles/jordan-wolfsons-robot-moment-terror>.

²⁷⁹ Cfr. *Ibidem*.

È bionda, indossa un succinto vestito bianco, stivali di vinile alti fino alle cosce ed una maschera da strega verde scuro dietro cui brillano due occhi neri e malvagi²⁸⁰.

La tensione sinistra ed inquietante che avverte l'osservatore di fronte a quest'opera risiede proprio nello sguardo della donna. L'animatronic è infatti dotato di un sensore di movimento che gli permette di osservare in modo penetrante chi gli sta attorno e di riconoscere quando le persone entrano o escono dalla stanza. Questa tecnologia è stata realizzata grazie ad uno studio di effetti speciali a Los Angeles ed utilizza un software di riconoscimento facciale molto avanzato²⁸¹.

Il contatto visivo è un elemento fondamentale all'interno dell'opera poiché crea quel "ponte formale", quella connessione intima con lo spettatore che Wolfson ha ricercato, negli anni precedenti, producendo le animazioni CGI per i suoi video.

Tutte le opere dell'artista, dichiara lui stesso, si basano su un contatto visivo che mira ad attivare qualcosa tra oggetto e soggetto: «For one moment you're looking at something sculpturally and objectively, and then you're forced to look at it subjectively. It inverts and distorts the viewing experience. For me, I feel that eye contact allows a more fluid flow of content to travel, indiscriminately»²⁸².

Il senso di disorientamento provocato dalla scultura deriva, infatti, dalla sensazione terrificante che prova l'osservatore nel rendersi conto di essere diventato oggetto dello sguardo dell'automa (fig. 46).

Mark Godfrey sostiene che lo spazio in cui si muove *Female Figure* richiami l'opera *Public Space / Two Audiences* di Dan Graham, realizzata nel 1976²⁸³. Questa installazione prevede un ambiente composto da un volume rettangolare diviso al centro da una parete di vetro e a cui si accede tramite due porte situate in entrambe le sezioni.

La parete parallela al vetro posta in uno di questi due ambienti, è costituita da uno specchio che permette ai visitatori di vedere coloro che sono nell'altra stanza come oggetti espositivi e, contemporaneamente, percepire il fatto che loro stessi sono visti dagli altri nello stesso modo²⁸⁴ (fig. 47).

²⁸⁰ Jordan Wolfson's *Female figure*, in "The Broad", 11 ottobre 2018, <https://www.thebroad.org/art/featured-artworks/jordan-wolfsons-female-figure>.

²⁸¹ Cfr. T. FELDHAUS, *Jordan Wolfson's Robot: In the Moment of Terror*, cit.

²⁸² L. HODSON, *Jordan Wolfson unveils TRUTH/LOVE*, in "Glamcult", cit.

²⁸³ Cfr. M. GODFREY, *Violence and Grace: Jordan Wolfson's Animatronic in Jordan Wolfson: Manic/Love Truth/Love*, cit., p. 107.

²⁸⁴ Cfr. *Ibidem*.

Attraverso l'uso del riflesso, Graham e Wolfson hanno creato nelle loro installazioni uno «spazio psicologico»²⁸⁵ in cui la coscienza dello spettatore esplora disagio, narcisismo e paranoia. Infatti, mentre *Female Figure* si muove, lo spettatore guarda sé stesso nello specchio e, contemporaneamente, deve gestire la relazione con lo sguardo inquietante della donna, tanto quanto con gli altri visitatori²⁸⁶.

Il look dell'animatronic è ipersessualizzato ed è stato principalmente ispirato da Holli Would, un personaggio animato che interpreta il ruolo della *femme fatale* nel film *Cool World*, prodotto nei primi anni Novanta²⁸⁷ (fig. 48). Ciò che differenzia tale animazione da *Female Figure*, oltre la presenza della maschera che copre il viso, sono le numerose tracce di terra che intaccano il candore del vestito e della sua "pelle" (fig. 49).

Il dettaglio della sporcizia, senza tagli o ferite, proviene da Jeff Koons, uno degli artisti che ha più influenzato il percorso artistico di Wolfson, ed in particolare dalla sua scultura *Dirty-Jeff on top* del 1991²⁸⁸. Questa ritrae l'artista e la sua compagna Ilona Staller impegnati in un atto sessuale e macchiati da evidenti segni di sporcizia (fig. 50).

Wolfson, inoltre, spiega che lo sporco sul corpo della donna è stato pensato immaginando uno scenario simile a quello di un film horror in cui l'animatronic è scappato dal luogo sconosciuto in cui era imprigionato oltrepassando una foresta, per finire poi nuovamente intrappolato nella stanza in cui lo ritrova lo spettatore²⁸⁹.

Le altre caratteristiche estetiche dell'animatronic sono molto sensuali e provengono da un immaginario hollywoodiano, infatti, *Female Figure* trae sicuramente spunto dalla diva Marilyn Monroe e, al tempo stesso, per il modo in cui balla, sembra essere la caricatura di una pop star²⁹⁰.

Questa dimensione pop che all'artista interessa esplorare nella maggior parte delle sue opere è, ancora una volta, richiamata anche dal sottofondo musicale, il quale è costituito da una serie di brani di musica leggera; *Applause* di Lady Gaga, *Graceland* di Paul Simon, un remix distorto di *Blurred Lines* di Robin Thicke e *Boogie Street* di Leonard Cohen accompagnano per sette minuti l'ipnotizzante danza dell'animatronic²⁹¹.

²⁸⁵ *Ibidem*.

²⁸⁶ Cfr. *Ibidem*.

²⁸⁷ Cfr. Lezione di Jordan Wolfson all'ArtCenter Graduate Art, cit.

²⁸⁸ Cfr. Film documentario *Spit Heart: Who is Jordan Wolfson?*, Summitridge Pictures, 2020, <https://vimeo.com/ondemand/jordanwolfsonfilm>.

²⁸⁹ Cfr. *Ibidem*.

²⁹⁰ Cfr. T. FELDHAUS, *Jordan Wolfson's Robot: In the Moment of Terror*, cit.

²⁹¹ Cfr. *Ibidem*.

Le canzoni sono intervallate da alcune frasi lette da Wolfson, ma che vengono pronunciate in sincrono dalla donna, esattamente come accadeva in *Animation, mask*.

Queste appaiono come confessioni: «My mother is dead, my father is dead, I'm gay, I'd like to be a poet, this is my house»²⁹², «When you look at yourself you're ugly, when you touch yourself you're hot, I'm getting old, I'm getting fat and I don't believe in God»²⁹³.

Per spiegare il significato di queste ermetiche affermazioni Wolfson fa riferimento al processo dell'intuizione e sottolinea la non autoreferenzialità del testo: «It was all fiction. I'm not gay, my parents are alive and I don't want to be a poet. It's not me, this is fiction, I'm like an author and I'm writing things, but whatever comes out of me, you hear it and see it—that's my shape»²⁹⁴. Wolfson, dunque, registra sé stesso e fa pronunciare all'animatronic le parole della sua voce non per dire al pubblico i propri pensieri o sentimenti personali, ma per esprimere gli effetti della propria intuizione²⁹⁵.

Godfrey paragona il linguaggio utilizzato da Wolfson a quello messo in atto da Acconci nella performance *Seedbed* del 1972²⁹⁶. Quest'ultimo compiva atti di autoerotismo sotto il pavimento di legno installato alla Sonnabend Gallery e, attraverso degli autoparlanti, parlava agli spettatori rivolgendosi direttamente a loro (fig. 51).

Wolfson riprende l'aspetto sonoro di quest'opera, l'inquietudine del linguaggio di Acconci e, soprattutto, il rivolgersi diretto allo spettatore «from a "I" to a "you"»²⁹⁷. Infatti, come Acconci, «Wolfson uses a construct that we encounter far more frequently in literature, where author creates a narrator to address a reader»²⁹⁸ e crea un cortocircuito tra realtà e finzione che rivela l'inaffidabilità del linguaggio.

Questa dimensione liminale tra ciò che è vero e ciò che non lo è potenzia l'effetto perturbante insito nella donna-animatronic, incarnazione del doppio inquietante di un essere umano.

Mark Fisher, nel suo saggio *The weird and the eerie*, specifica come il doppio e la ripetizione generati da entità meccaniche che sembrano umane, vengano posti al centro

²⁹² L. HODSON, *Jordan Wolfson unveils TRUTH/LOVE*, cit.

²⁹³ *Ibidem*.

²⁹⁴ *Ibidem*.

²⁹⁵ Cfr. M. GODFREY, *Violence and Grace: Jordan Wolfson's Animatronic in Jordan Wolfson: Manic/Love Truth/Love*, cit., p. 107.

²⁹⁶ Cfr. *Ibidem*.

²⁹⁷ *Ibidem*.

²⁹⁸ *Ibidem*.

di tutti i fenomeni perturbanti che Freud identifica²⁹⁹. L'inquietudine da lui teorizzata deriva, infatti, da una sovrapposizione tra "familiare" e "strano" che conduce l'uomo all'interno di una dimensione in cui conforto e turbamento coesistono³⁰⁰.

Questo contrasto è riscontrabile anche nella scultura di Wolfson, la quale presenta in sé due lati distinti: un corpo femminile convenzionalmente perfetto ed un'orribile maschera da strega che le nasconde il viso e che viene utilizzata come espediente formale per creare turbamento, rovesciare ciò che è familiare, invertire il senso dell'eccitazione³⁰¹ (fig 52).

Wolfson, infatti, concepisce la strega come simbolo di infertilità che suggerisce la sterilità del corpo. Ciò che gli interessa sperimentare è la combinazione di questi due elementi, fertilità ed infertilità, che interagiscono tra loro come magneti opposti: «they create a friction and tension between them»³⁰².

Nel 2017 l'artista riprende questi tratti stereotipici di strega quando crea la scultura *House with face*, costituita da una capanna in miniatura legata con delle catene e con il tetto a forma di faccia di strega³⁰³ (fig. 53). La casa stregata, infatti, è rappresentazione condivisa a livello culturale del perturbante; è l'immagine per eccellenza della sfera domestica familiare diventata improvvisamente sinistra ed inquietante³⁰⁴.

La galleria The Broad di Los Angeles, che ha ospitato *Female Figure* nel 2018, ha sottolineato l'emergere del ruolo fondamentale della questione femminile all'interno dell'opera: «the work raises the specter of misogyny and exposes fissures in pop culture. It challenges the ways women are represented, and the ways images of women are consumed»³⁰⁵.

Attraverso quest'ottica può essere letto l'elemento della barra d'acciaio che perfora il corpo della donna, che imprigiona ed oggettifica il suo corpo ipersessualizzato. Questa barra, per Godfrey, sembra un palo da spogliarellista posizionato in orizzontale anziché

²⁹⁹ Cfr. MARK FISHER, *The weird and the eerie*, Londra, Repeater Books, 2016, p. 9.

³⁰⁰ Cfr. *Ivi*, p. 10.

³⁰¹ Cfr. D. VANKIN, *Q&A: Jordan Wolfson's robot-sculpture finds a home at the Broad museum*, cit.

³⁰² Cfr. L. HODSON, *Jordan Wolfson unveils TRUTH/LOVE*, cit.

³⁰³ Cfr. S. OZER, *London—Jordan Wolfson at Sadie Coles HQ Through June 17th, 2017*, in "Art Observed", 17 giugno 2017, <http://artobserved.com/2017/06/london-jordan-wolfson-at-sadie-coles-hq-through-june-17th-2017/>.

³⁰⁴ Cfr. MELISSA GRONLUND, *Return of the Gothic: Digital Anxiety in the Domestic Sphere*, in "e-flux", 51, gennaio 2014, p. 1.

³⁰⁵ *Jordan Wolfson's Female figure*, in "The Broad", cit.

in verticale, e richiama anche i manichini realizzati da Charles Ray nei primi anni Novanta, i quali erano sorretti proprio da un palo d'acciaio³⁰⁶ (fig. 54).

Nella storia dell'arte il manichino e la bambola hanno rappresentato «il più classico degli stereotipi legati alla condizione femminile»³⁰⁷. Sono simboli emblematici del concetto di donna-oggetto e vengono spesso utilizzati dagli artisti come mezzo per rappresentare una società che ha indotto le donne «ad accettare un'immagine svalutativa di sé stesse»³⁰⁸.

È durante il Surrealismo che il manichino comincia ad essere concepito dagli artisti come surrogato e doppio quasi animato del corpo umano, non più solo come riferimento antropometrico³⁰⁹.

In particolare, il tema della prigionia presente in *Female Figure*, trova una correlazione in *Tête du Mannequin d'André Masson*, una fotografia scattata dall'artista Raoul Ubac che, nel 1937, ritrae il volto di un manichino posto in una gabbia ed imbavagliato, evidenziando così il ruolo della donna come oggetto erotico³¹⁰ (fig. 55).

Rappresentativa dell'oggettificazione surrealista del corpo femminile è anche l'opera dell'artista tedesco Hans Bellmer che, nel 1933, comincia a costruire le sue celebri bambole mutilate e maltrattate, corrompendo l'innocenza dei giochi per l'infanzia (fig. 56). Le immagini da lui realizzate hanno una qualità sinistra, violenta e, come l'opera di Wolfson, hanno il potere di evocare incubi e disturbi psicosessuali³¹¹.

La prorompente sessualità che emerge dal corpo di *Female Figure* si fa carico di un evidente riferimento alle *real dolls*; bambole in silicone a grandezza naturale nate negli anni Novanta, utilizzate per scopi sessuali e molto più realistiche delle *sex dolls* gonfiabili³¹².

³⁰⁶ Cfr. M. GODFREY, *Violence and Grace: Jordan Wolfson's Animatronic in Jordan Wolfson: Manic/Love Truth/Love*, cit., p. 109.

³⁰⁷ ALESSANDRA OLIVARES, *Dal manichino alla real doll. La bambola nella visualità contemporanea*, in "Intrecci d'arte", 3, 2014, p. 91.

³⁰⁸ FRANCESCA ALFANO MIGLIETTI, *Identità mutanti*, Genova, Costa & Nolan, 1997, p. 52.

³⁰⁹ Cfr. FRANCESCO SPAMPINATO, *Body Surrogates. Mannequins, Life-Size Dolls, and Avatars*, in "Performing Arts Journal", 113, 2016, p. 3.

³¹⁰ Cfr. A. OLIVARES, *Dal manichino alla real doll...*, cit., p. 92.

³¹¹ Cfr. RINA ARYA, *The fragmented body as an index of abjection*, in RINA ARYA E NICHOLAS CHARE (a cura di) *Abject Visions: Powers of Horror in Art and Visual Culture*, University Press Scholarship Online, 2017, p. 112.

³¹² Cfr. A. OLIVARES, *Dal manichino alla real doll...*, cit., p. 90.

Tali soggetti, progettati per ricreare l'aspetto, la consistenza e il peso umano, fanno riflettere sul processo di mercificazione del corpo femminile riscontrabile in ogni ambito della società contemporanea³¹³.

Spampinato sottolinea, inoltre, la valenza simbolica delle *real dolls* nella cultura visuale della contemporaneità, sempre più affascinata da fisicità artificiali e da immaginari tecnologici che confondo i confini tra umano e non umano³¹⁴.

Questa visione che nasce dalla progressiva informatizzazione, dall'apparire di organismi cibernetici e affiora nel reale attraverso corpi ricostruiti, rimanipolati e rimodellati, è stata definita negli anni Novanta come Post-human³¹⁵. Hayles nel suo studio *How We Became Post-human* sostiene che, secondo quest'ottica, non vi sono differenze essenziali o demarcazioni assolute tra esistenza corporea e simulazione al computer, tra meccanismo cibernetico e organismo biologico³¹⁶. Nell'immaginario della cultura digitale, l'uomo del Post-human è una figura che è stata così potenziata dalle nuove tecnologie che le sue capacità superano quelle di un essere umano naturale.

L'utilizzo di surrogati umani ipersessualizzati e tecnologicamente avanzati nell'ambito artistico rappresentano, quindi, un cambiamento a livello sociale: il desiderio di fuga nell'immaterialità erotica e di rifugio in una sessualità virtuale³¹⁷.

Nel 1992 questa tendenza postumanistica ha portato alla realizzazione dell'esposizione *Post Human* a cura di Jeffrey Deitch e realizzata per la Fondazione Deste ad Atene e per il Castello di Rivoli a Torino. L'idea principale alla base della mostra consisteva nel riconoscimento, da parte degli artisti, delle crescenti possibilità offerte dalla scienza e dalla tecnologia per modificare l'aspetto corporeo e perseguire un'immagine idealizzata che è sempre più simile ai modelli proposti dalle industrie della moda e dai media³¹⁸.

Tra le opere dei numerosi artisti presentati in mostra vi erano alcuni dei riferimenti artistici più importanti per *Female Figure*, ovvero, le fotografie di Jeff Koons con Ilona Staller, i manichini di Charles Ray e le opere della serie *Sex Pictures* di Cindy

³¹³ Cfr. *Ivi*, p. 91.

³¹⁴ Cfr. F. SPAMPINATO, *Body Surrogates. Mannequins, Life-Size Dolls, and Avatars*, cit., p. 17.

³¹⁵ Cfr. F. A. MIGLIETTI, *Identità mutanti*, cit., p. 119.

³¹⁶ Cfr. N. KATHERINE HAYLES, *How we became posthuman. Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*, Chicago, University of Chicago press, 1999, pp. 2-3.

³¹⁷ Cfr. TERESA MACRÌ, *Il corpo postorganico. Sconfinamenti della performance*, Milano, Costa & Nolan, 1996, p. 8.

³¹⁸ Cfr. F. SPAMPINATO, *Body Surrogates. Mannequins, Life-Size Dolls, and Avatars*, cit., p. 17.

Sherman³¹⁹ (fig. 57). In particolare, Godfrey identifica queste fotografie di Sherman come chiara fonte d'ispirazione per l'animatronic di Wolfson³²⁰.

L'artista ha infatti dichiarato più volte l'ammirazione nei confronti di Cindy Sherman³²¹ e della sua ricerca artistica sul corpo che mira ad esplorare il rapporto tra pornografia, morte e perturbante.

La serie *Sex Pictures*, infatti, consiste in assemblaggi di parti del corpo di manichini medici e protesi, con particolare attenzione ai genitali e agli atti sessuali³²². L'effetto prodotto è grottesco e manda in frantumi quello che potrebbe essere uno scenario erotico, poiché presenta corpi a pezzi, completamente de-erotizzati.

In *Untitled #250* (1992), Sherman fotografa una figura composta da bacino, busto e braccia giovanili e con gli organi sessuali esposti (fig. 58). A questi, però, si contrappone il volto oscurato dalla maschera di una persona anziana simile ad una strega, definita come «something like the Wicked Witch of the West crossed with a bird of prey»³²³. Il processo messo in atto attraverso l'espedito della maschera è lo stesso a cui dà vita Wolfson in *Female Figure*, lasciando lo spettatore in uno stato di perplessità che combina eccitazione e turbamento³²⁴.

Nel 2018 Jeffrey Deitch ha realizzato a New York una mostra direttamente influenzata dall'esperienza di *Post Human*, ovvero, l'esposizione *People*, che ha riempito gli spazi della galleria del curatore con cinquanta sculture figurative realizzate da artisti di diverse generazioni dagli anni Ottanta ad oggi³²⁵ (fig. 59).

Nel documentario su Jordan Wolfson, *Spit Earth*, il curatore sottolinea come l'opera *Female Figure* sia la perfetta rappresentazione del senso di «uncanny»³²⁶, di quel senso di perturbante prodotto dal confronto tra artificiale e reale che ha esplorato i molteplici approcci all'identità umana nel mondo contemporaneo e che ha ispirato il Post-human.

³¹⁹ Cfr. CHIARA OLIVIERI BERTOLA, *Post-Human*, in “Castello di Rivoli”, <https://www.castellodirivoli.org/mostra/post-human/>.

³²⁰ Cfr. M. GODFREY, *Violence and Grace: Jordan Wolfson's Animatronic* in *Jordan Wolfson: Manic/Love Truth/Love*, cit., p. 109.

³²¹ Cfr. D. VANKIN, *Q&A: Jordan Wolfson's robot-sculpture finds a home at the Broad museum*, cit.

³²² Cfr. F. SPAMPINATO, *Body Surrogates. Mannequins, Life-Size Dolls, and Avatars*, cit., p. 14.

³²³ M. GODFREY, *Violence and Grace: Jordan Wolfson's Animatronic* in *Jordan Wolfson: Manic/Love Truth/Love*, cit., p. 109.

³²⁴ Cfr. *Ibidem*.

³²⁵ JEFFREY DEITCH, *People, May 5–June 30, 2018, 8 Wooster Street, New York*, in “Deitch.com”, <https://deitch.com/new-york/exhibitions/people>.

³²⁶ Film documentario *Spit Heart: Who is Jordan Wolfson?*, cit.

Per questo motivo, Deitch dichiara che avrebbe desiderato presentare l'opera di Wolfson nella sua mostra *People* e che però, per ragioni logistiche, questo non è stato infine possibile da realizzare³²⁷.

Oltre alla visione postumanistica che emerge dal lavoro di Wolfson, il suo animatronic fa eco a diverse questioni legate alla cultura digitale, come il progresso della robotica applicata nell'industria dell'intrattenimento e la frammentazione identitaria indotta da una sempre più attiva interazione su Internet ed in particolare sui social network³²⁸.

La tecnologia avanzata costituita da software e sensori che Wolfson utilizza per la realizzazione di *Female Figure*, infatti, conduce lo spettatore nella dimensione del virtuale in cui si muovono gli avatar.

Questi, come i manichini, sono feticci, proiezioni di desideri sessuali e l'unica cosa che li differenzia da quest'ultimi, oltre la loro esistenza materiale, è la scala. Tuttavia Spampinato, a proposito degli avatar scrive: «since they are conceived for a virtual world that is supposed to replicate the real one, we tend to identify with avatars and their environment on a human scale»³²⁹.

Poichè permettono all'uomo di innescare un processo di identificazione che ha sede in un luogo diverso dalla dimensione tangibile del reale, gli avatar sono stati spesso utilizzati dagli artisti per esplorare i lati inquietanti dell'identità.

Ed Atkins, artista britannico appartenente anche lui alla corrente del Post-Internet, attraverso l'iperrealismo garantito dalle nuove tecnologie del digitale, realizza delle opere visuali ad alta definizione che esplorano la corporeità nell'era del digitale.

Utilizzando software come Faceshift, l'artista realizza surrogati di sé stesso sotto forma di avatar che parlano di solitudine, morte e malattia³³⁰ (fig. 60). Sono confessioni intime simili a quelle espresse dai personaggi di Wolfson e spesso destinate al mondo della rete, che raccoglie una quantità illimitata di video self-made registrati da adolescenti davanti al proprio laptop³³¹.

³²⁷ Cfr. *Ibidem*.

³²⁸ Cfr. F. SPAMPINATO, *Body Surrogates. Mannequins, Life-Size Dolls, and Avatars*, cit., p. 18.

³²⁹ *Ivi*, p. 19.

³³⁰ Cfr. F. SPAMPINATO, *Ed Atkins: Melancholic Avatars in HD*, in "Avanca Cinema", 2014, p. 188.

³³¹ Cfr. *Ivi*, p. 189.

Inoltre, un'altra similitudine tra i due artisti è riscontrabile anche nella forte componente malinconica e depressiva; questa emerge chiaramente sin dalle prime opere di Wolfson ed è riscontrabile anche nei video realizzati da Atkins.

Tale sensazione deriva dall'esposizione prolungata allo schermo del computer, dall'alienazione provocata dal non aver a che fare con la realtà fisica e dalla consapevolezza di non corrispondere alla perfezione dei surrogati virtuali³³².

All'interno di questo contesto caratteristico della generazione di artisti Post-Internet, *Female Figure* è dunque leggibile come surrogato umano che si pone tra reale e virtuale, tra la dimensione psicanalitica del manichino e quella digitale dell'avatar.

Il corpo umano messo in scena da Jordan Wolfson è dissolto, diverso da come noi lo conosciamo ma, contemporaneamente, la sua presenza è tangibile e permette allo spettatore di interagire con essa.

Lo scambio di sguardi che avviene tra questo e la scultura in movimento crea un dialogo da cui non si può sfuggire: essendo da lei percepito, l'osservatore non può negare il fatto che questa sia reale e però, al tempo stesso, è costretto a realizzare che la donna di fronte a lui vive in una dimensione a cui è non è possibile accedere, se non virtualmente.

4.2.2 *Colored Sculpture*, 2016

Nel 2016 Wolfson espone per la prima volta, alla galleria di David Zwirner, l'animatronic dal titolo *Colored Sculpture*. Successivamente l'opera è stata acquisita dalla Tate Modern di Londra con i fondi dei collezionisti d'arte irlandesi Marie e Joe Donnelly e presentato qui al pubblico nel 2018³³³.

L'opera si presenta come una grande scultura in movimento raffigurante un ragazzo con capelli rossi e lentiggini che indossa una camicia verde e dei pantaloncini blu (fig. 61).

³³² Cfr. *Ibidem*.

³³³ Cfr. STUART JEFFRIES, *Jordan Wolfson: 'This is real abuse – not a simulation'*, in "The Guardian", 3 maggio 2018, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2018/may/03/jordan-wolfson-puppet-violence-colored-sculpture-tate-modern>.

Wolfson incorpora nella fisionomia dell'animatronic le immagini con cui ha familiarità fin dall'infanzia tra cui quella del giovane protagonista del romanzo di Mark Twain, Huckleberry Finn e della mascotte fittizia Alfred E. Newman presente nelle copertine della rivista satirica MAD³³⁴ (fig. 62).

Anche la memoria personale legata alla televisione è fonte di ispirazione per l'artista, il quale riprende la figura di Howdy Doody, il ragazzo lentigginoso protagonista dell'omonimo spettacolo di marionette molto popolare negli Stati Uniti e trasmesso dalla NBC negli anni Sessanta³³⁵ (fig. 63).

Colored sculpture ha, infatti, le comuni caratteristiche ed articolazioni di una marionetta, ma la sua altezza supera i due metri. Le parti del corpo sono collegate tra loro da brevi catenelle e sono realizzate in elastomero poliuretano, un materiale industriale molto resistente agli urti poiché la scultura mette in atto una vera e propria performance che consiste nello schiantarsi ripetutamente sul suolo³³⁶.

Il sadico "burattinaio" che costringe l'animatronic ad autodistruggersi è invisibile; è costituito da una tecnologia che manovra il ragazzo attraverso tre catene legate alla sua testa, ad un braccio e ad una gamba (fig. 64). L'asimmetria presente nell'opera è quindi molto evidente e rimanda alla dimensione del grottesco insita nelle marionette.

Le catene sono unite a motori situati all'interno di una struttura quadrata montata sul soffitto e sorretta da quattro colonne d'acciaio ai suoi angoli, le quali delineano quello che è stato definito come «cubic void»³³⁷, un vuoto che è però pregno di relazioni e dinamiche (fig. 65).

A livello formale, la struttura inaccessibile alta più di sei metri dentro cui si trova l'animatronic è stata paragonata da Mark Godfrey al minimalismo e all'asetticità che emergono dall'opera *Double Steel Cage Piece* realizzata da Bruce Nauman nel 1974³³⁸. Questa installazione è composta da due gabbie, una contenuta all'interno dell'altra. Lo spazio presente tra loro forma uno stretto corridoio claustrofobico in cui il visitatore può entrare e constatare che la gabbia all'interno è sigillata e inaccessibile (fig. 66).

³³⁴ Cfr. *Ibidem*.

³³⁵ Cfr. *Ibidem*.

³³⁶ Cfr. Scheda dell'opera *Colored Sculpture*, 2016, in "Tate", <https://www.tate.org.uk/art/artworks/wolfson-colored-sculpture-t15218>.

³³⁷ *Ibidem*.

³³⁸ Cfr. M. GODFREY, *Violence and Grace: Jordan Wolfson's Animatronic in Jordan Wolfson: Manic/Love Truth/Love*, cit., p. 106.

La struttura del lavoro realizzato da Wolfson, che evoca anche il filone della performance americana, individua come suo precedente un'ulteriore opera di Nauman: *Walking in an Exaggerated Manner around the Perimeter of a Square* (1968), uno dei primi film realizzati dall'artista nel suo studio³³⁹. Qui Nauman, mettendo un piede davanti all'altro e con una pronunciata oscillazione dei fianchi, cammina avanti e indietro attorno al bordo di un quadrato tracciato con del nastro adesivo fissato nel pavimento (fig. 67). È, anche questa, un'opera che comunica una forte sensazione di disagio, reclusione e che espone a chi osserva ciò che altrimenti sarebbe stato nascosto³⁴⁰.

Nauman, nei suoi lavori, imprigiona lo spettatore e sé stesso all'interno di installazioni e performance che inevitabilmente riportano alla mente regimi di disciplina, punizione e tortura³⁴¹.

Wolfson, allo stesso modo, rinchiude il suo animatronic all'interno di un volume cubico che rimanda ai medesimi concetti; infatti, per quanto possano sembrare irregolari i suoi movimenti, la scultura si muove dentro ad un recinto ben circoscritto. Questo sottolinea, ancora una volta, l'idea di prigionia spesso presente nelle opere dell'artista e permette di definire tale presenza come elemento di fondamentale importanza per la riuscita dell'opera.

Infatti, Wolfson, in conversazione con Beatrix Ruf, sostiene di aver pensato a *Colored Sculpture* come ad una scultura totale, in cui la struttura che la sorregge e anche le catene che ne determinano la distruzione hanno la stessa importanza del personaggio: «It wasn't just the boy being controlled by the chains; it was also about the chains having a relationship to the sculptural figure. Both elements were equally sculptural; what was important was looking at the entire artwork compositionally»³⁴².

Per quindici minuti le grandi catene sollevano, lasciano cadere a terra e fanno oscillare lentamente o velocemente, avanti e indietro la figura all'interno della struttura. In certi momenti di calma l'animatronic viene lasciato sospeso in aria e assume pose aggraziate, mentre in altri giace immobile e scomposto per terra (fig. 68-69).

³³⁹ Cfr. Scheda dell'opera *Colored Sculpture*, 2016, in "Tate", cit.

³⁴⁰ Cfr. Scheda dell'opera *Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square* di Bruce Nauman, 1968, in "Moma", https://www.moma.org/learn/moma_learning/bruce-nauman-walking-in-an-exaggerated-manner-around-the-perimeter-of-a-square-1967-68/.

³⁴¹ Cfr. *Ibidem*.

³⁴² B. RUF, *Interview: Jordan Wolfson*, cit.

Vi sono inoltre passaggi in cui la figura attraversa lo spazio e si erge ad un'elevazione così precisa che invece di sembrare trascinata, «it appears to caress the floor with the gentlest of touches of its hands and feet»³⁴³. La grazia che emerge dai movimenti del ragazzo, però, si contrappone alla sensazione di inquietudine che la accompagna, poiché lo spettatore è in grado di prevedere che da lì a poco questa danza si tramuterà in una violenta tortura per il personaggio, il quale si ritroverà ripetutamente schiantato a terra.

È un rituale preciso che Wolfson ha programmato lui stesso per consentire agli spettatori di guardare la sua figura fluttuare nello spazio in un ciclo di movimenti accuratamente calibrato: «quick starts, long silences and placid moments, atonal spasms, swooping glides, and those punishing falls to the floor»³⁴⁴.

Freeman sostiene che in alcuni momenti questa danza crei un parallelismo con la posizione dell'impiccagione, ma anche con quella della crocifissione dato che una delle catene trafigge direttamente il palmo dell'animatronic come le stigmate della passione di Cristo³⁴⁵ (fig. 70).

Il suo viso è deformato da una smorfia che esprime sfida, odio, rabbia, dolore e che sembra ricordare quella assunta dal personaggio animato dell'“Angry Kid”, il protagonista dai capelli rossi dell'opera *Raspberry Poser*. Entrambe le figure traggono ispirazione dal mondo dei fumetti, dei cartoni animati e sembrano presentare le tipiche caratteristiche dei cosiddetti *enfants terribles*.

Gli occhi di qualsiasi marionetta, indipendentemente dalla tecnica utilizzata per la loro realizzazione, costituiscono un elemento fondamentale poiché segno di “vita”.

In particolare, lo sguardo del ragazzo di *Colored Sculpture* costituisce un elemento che si rivela essere estremamente sconcertante per lo spettatore. I suoi occhi sono infatti composti da due piccoli schermi dotati di una tecnologia di riconoscimento facciale che permette loro di seguire il movimento delle persone nello spazio e di riprodurre animazioni preprogrammate³⁴⁶.

³⁴³ Cfr. *Ivi*, p. 110.

³⁴⁴ NATE FREEMAN, *The Man-Machine: Jordan Wolfson on his Giant New Robot, Hung by Chains at Zwirner*, in “ARTnews”, 9 maggio 2016, <https://www.artnews.com/art-news/news/the-man-machine-jordan-wolfson-on-his-giant-new-robot-hung-by-chains-at-zwirner-6311/>.

³⁴⁵ Cfr. *Ibidem*.

³⁴⁶ Cfr. Scheda dell'opera *Colored Sculpture*, 2016, in “Tate”, cit.

La figura ha la capacità di tracciare la presenza di circa venti persone alla volta grazie anche alle diverse telecamere situate nella struttura e collegate al software di riconoscimento facciale.

Il contatto visivo con lo spettatore, ricercato da Wolfson in quest'opera, ricorda quello che si crea nel rapporto del visitatore con lo sguardo dell'animatronic *Female Figure*. In quest'opera, che vede una donna-robot danzare di fronte ad uno specchio senza mai distogliere gli occhi dallo spettatore, viene sfruttata la stessa tecnologia di intelligenza artificiale. L'artista, infatti, dichiara: «I'm not consciously trying to do anything like that again, but it is almost like an extension of *Female figure*»³⁴⁷.

Gli schermi presenti negli occhi del ragazzo si aprono e si chiudono rivelando palpebre quasi umane, ma occhi lucenti e di un azzurro irrealistico (fig. 71). Questi momenti sono intervallati da altri in cui, sui piccoli display, vengono proiettate una serie di immagini grottesche composte dall'artista combinando video ed animazioni estratte dal web³⁴⁸ (fig. 72-73). La sequenza viene riprodotta in loop e, quando termina, gli schermi neri che compaiono danno al visitatore l'inquietante sensazione di essere di fronte alla morte del burattino, ad un teschio con le cavità oculari vuote. Infine, su queste, compare una scritta enigmatica, un'invocazione: "SPIT EARTH" (fig. 74).

Nel 2022 la tecnologia che Wolfson utilizza per consentire ai suoi animatronic di monitorare gli spazi circostanti è stata utilizzata nell'ambito della robotica anche dall'artista italiano Donato Piccolo, il quale ha esposto l'opera *Video Machine Mobile*, all'interno nella mostra a cura di Valentina Valentini, *Il video rende felici. Videoarte in Italia*³⁴⁹. L'opera consiste in un monitor, sostenuto da zampe robotiche che, utilizzando diversi sensori ad ultrasuoni, crea delle interazioni con l'ambiente (fig. 75). Questo è collegato ad un cavo elettrico che funge sia da alimentazione che da "guizaglio", imprigionando l'opera all'interno di uno spazio circoscritto³⁵⁰, similmente a come accade in *Colored Sculpture*.

³⁴⁷ N. FREEMAN, *The Man-Machine: Jordan Wolfson on his Giant New Robot...*, cit.

³⁴⁸ Cfr. OSMAN CAN YEREBAKAN, *New York - Jordan Wolfson: "Colored Sculpture" at David Zwirner through June 25th, 2016*, in "Art Observed", 11 giugno 2016, <http://artobserved.com/2016/06/new-york-jordan-wolfson-colored-sculpture-at-david-zwirner-through-june-25th-2016/>.

³⁴⁹ Cfr. COSETTA SABA, VALENTINA VALENTINI (a cura di), *Il video rende felici. Videoarte in Italia* – Palazzo delle Esposizioni, catalogo mostra, Treccani, 2022, p. 7, <https://www.palazzoesposizione.it/MC-API/Risorse/StreamRisorsa.ashx?guid=f5da9c5d-1576-4fdd-bc7e-9cd0194d643a>.

³⁵⁰ Cfr. *Ibidem*.

Anche il suono gioca un ruolo cruciale nell'opera di Wolfson. La struggente colonna sonora è infatti costituita dal suono metallico delle pesanti catene che si muovono lungo i binari e che sbattono sul pavimento della galleria. Inoltre, dai grandi altoparlanti posti alla base di ogni colonna che sorregge la struttura, esplode a volume assordante la canzone *When a Man Loves a Woman* (1966) cantata da Percy Sledge³⁵¹.

La canzone inizia improvvisamente, a metà:

It's like starting a dialogue mid-sentence: you distort the dialogue and it becomes more interesting. In the end, we're really just coordinating things for the viewer's mind and body We're trying to create this moment of presence for the viewer, where they lose their mind and their body, and they have this present experience with the object³⁵².

L'importanza che viene data al frammento e alla rottura rimanda chiaramente alla struttura disarticolata e scomposta che caratterizza le comuni marionette. L'artista utilizza questo espediente formale per stimolare intellettualmente lo spettatore e creare una distorsione nella sua percezione del reale.

«When a man loves a woman / I give you everything I've got / Trying to hold on to your precious love / And baby baby please don't treat me bad» canta romanticamente Sledge mentre il burattino si autopunisce e sembra vittima distrutta di un amore difficile, violento e forse malato³⁵³. Poi, improvvisamente, la musica si interrompe e subentra una registrazione audio di un testo letto da Wolfson. La sua voce, descritta come «a rather prosaic, young-white-guy voice»³⁵⁴, pronuncia frasi indirizzate allo spettatore, tacito destinatario a cui si rivolge l'artista come se fosse suo amante/vittima, enumerando ciò che ha intenzione di fargli subire e conferendo all'opera un'intimità disarmante:

Two to kill you / Three to hold you / Four to bleed you / Five to touch you / Six to move you / Seven to ice you / Eight to put my teeth in you / Nine to put my hand on you / Ten to hand inside your hair/ Eleven your leg over my shoulder / Twelve your mouth full of coffee / Twelve I knew you / Thirteen I killed you / Fourteen you're blind / Fifteen you're spoiled / Sixteen to lift you / Seventeen to show you / Eighteen to weight you / Spit Earth³⁵⁵.

Se la canzone e le violenze subite dal burattino indicano lui stesso come vittima, allora il sinistro testo pronunciato da Wolfson inverte questa logica, rivelando la doppia

³⁵¹ Cfr. Scheda dell'opera *Colored Sculpture*, 2016, in "Tate", cit.

³⁵² B. RUF, *Interview: Jordan Wolfson*, cit.

³⁵³ Cfr. J. BANKOWSKI, *The Only Living Boy in New York*, in *Jordan Wolfson: Manic/Love Truth/Love*, cit., p. 61.

³⁵⁴ Cfr. *Ibidem*.

³⁵⁵ *Ibidem*.

vita del protagonista, il quale, oltre che come vittima, si scopre nel ruolo del sadico e terrificante carnefice. Da questa relazione di reciproca manipolazione scaturisce dunque un sentimento di disorientamento che porta a domandarsi: «Chi tira i fili? Chi sta manipolando chi?»³⁵⁶.

Così come il ragazzo di *Colored Sculpture* è sia vittima che aggressore, anche l'opera *Female Figure* ha in sé una contraddizione, una doppia valenza: quella di essere contemporaneamente sia oggetto sessuale che mostro spaventoso³⁵⁷. Fa infatti parte della poetica di Wolfson attuare delle distorsioni, delle mutazioni che confondo l'osservatore e lo rendono inerme di fronte a qualcosa di così ambiguo e indecifrabile.

Chi assiste allo spettacolo della macabra danza di *Colored Sculpture* inevitabilmente proietta le sue emozioni sull'animatronic del ragazzo sentendosi vittima, ma anche testimone e responsabile di terribili violenze.

Tali abusi, come afferma lo scrittore Patrick Flanery, lasciano un segno tangibile ed indelebile sulla “pelle” della marionetta. L'opera esiste, infatti, in uno stato di distruzione continua che vede i suoi colori brillanti consumarsi sino a rivelare il corpo grigio opaco dell'animatronic³⁵⁸ (fig. 76-77). Come le immagini dei primi film di Wolfson su pellicola, destinati a svanire nel tempo, anche quest'opera mette in atto un processo di autodistruzione in cui la componente colore si disfa progressivamente a causa del ripetuto processo di trascinarsi sul pavimento. Il destino della scultura è simile a quello di Sisifo, intrappolato in un circolo vizioso e costretto dalle grosse catene che lo imprigionano a ripetere continuamente lo stesso percorso³⁵⁹.

Inoltre, è interessante notare l'utilizzo dell'aggettivo “Colored” presente nel titolo, il quale intende proprio attirare l'attenzione degli spettatori sul disfacimento dei colori in stile Koons usati sull'animatronic³⁶⁰. Questi danno l'idea di una figura vivida e giovanile, ma rendono la violenza inflitta su di lui ancora più angosciante.

³⁵⁶ JULIAN BÉCOURT, *La condition inhumaine de l'enfance de l'art aux prospérités du vice*, in “Artpress2. La marionette sur toutes les scènes”, 38, agosto-settembre-ottobre 2015, p. 93.

³⁵⁷ Cfr. S. JEFFRIES, *Jordan Wolfson: 'This is real abuse – not a simulation'*, cit.

³⁵⁸ Cfr. PATRICK FLANERY, *Punch and Injury - on Jordan Wolfson's 'Colored sculpture' at Tate Modern*, in “The TLS”, 13 giugno 2018, <https://www.the-tls.co.uk/articles/punch-and-injury/>.

³⁵⁹ Cfr. O. C. YEREBAKAN, *New York - Jordan Wolfson: "Colored Sculpture" ...*, cit.

³⁶⁰ Cfr. SIAVASH MINOUKADEH, *Pain, privilege and performance in Jordan Wolfson's Colored Sculpture*, in “Medium”, 30 giugno 2018, <https://sminoukadeh.medium.com/pain-privilege-and-performance-in-jordan-wolfsons-colored-sculpture-9d625f965efb>.

Infatti, gli abiti e l'aspetto infantile del ragazzo che si ispirano a personaggi come Huckleberry Finn, Alfred E. Neuman e Howdy Doody sono in netto contrasto con la cruda brutalità evocata dall'opera.

L'esplorazione di Wolfson sul perturbante rapporto tra violenza e innocenza ha i suoi precedenti soprattutto nelle opere di Bruce Nauman e Paul McCarthy.

In particolare, nel video *Clown Torture* (1987), Nauman combina questi due elementi costruendo una scena che blocca il clown protagonista dell'opera e lo spettatore all'interno di un ciclo infinito di fallimento e degrado, in cui l'umorismo che il personaggio dovrebbe comunicare si trasforma in orrore³⁶¹ (fig. 78). Il clown è ripreso nella sua intimità, grida e prova a far ridere senza riuscirci; è torturato da un male interiore ma, al tempo stesso, infligge una tortura all'osservatore. Il personaggio, infatti, mette in atto una serie di ripetizioni incessanti che creano un sovraccarico quasi doloroso in chi assiste a tale espressione di follia.

Wolfson attinge anche al lavoro di Paul McCarthy, il quale aveva pure lui utilizzato come riferimento il viso del personaggio di MAD Alfred E. Neuman per la performance *Bossy Burger* (1991). Qui l'artista esplora il contrasto tra violenza ed innocenza accostando la realtà familiare e ottimista delle sitcom televisive ad elementi inquietanti che rimandano a ricordi profondi del subconscio³⁶². L'opera vede McCarthy intrappolato all'interno di un set televisivo mentre appare come un buffone infantile, un conduttore educativo per un programma per bambini. La situazione però cambia quando l'artista si mette addosso un abito da chef, scarpe da clown e la maschera di Alfred. McCarthy comincia, infatti, a far schizzare ketchup e maionese ovunque compiendo atti osceni, disturbanti e del tutto assurdi (fig. 79).

Così come in *Colored Sculpture* di Wolfson, anche in queste due opere gli artisti scelgono di evidenziare ciò che vi è di perturbante nell'apparentemente innocente e divertente immaginario dell'infanzia costituito da fumetti, clown e cartoni animati, il quale si rivela qui come veicolo di istinti profondi, irrazionali e bestiali.

Negli Stati Uniti, dove *Colored Sculpture* è stata esposta per la prima volta, la parola "Colored" ha assunto un significato diverso da quello esposto in precedenza e relativo

³⁶¹ Cfr. JAMES E. RONDEAU, *Clown Torture, 1987 by Bruce Nauman*, in "Art Institute of Chicago Museum Studies", 25, 1, 1999, p. 62.

³⁶² Cfr. PETER SELZ, *Art of engagement. Visual Politics in California and Beyond*, Berkeley, University of California Press, 2005, p. 114.

all'enfasi posta nei colori vividi della scultura che gradualmente scompaiono. Tale termine, infatti, si è fatto carico di un valore ambiguo, con connotati razziali che introducono la questione del *white skin privilege*. L'artista Ajay Kurian, in particolare, ha sottolineato che se la figura fosse stata nera la reazione generata negli spettatori sarebbe stata diversa: «Instead of feeling an empathic queasiness, a kind of universal wretchedness, I would wager that many would say that the piece is too “obvious,” too simple, too direct, too political, too “real”»³⁶³.

Come per rispondere alla critica di Kurian, Wolfson, nel 2017, crea l'opera *Black sculpture*. La figura è la stessa di *Colored Sculpture*, ma questa volta è seduta contro il muro della galleria ed il suo corpo è sorretto da una sola catena che fissa la sua testa al soffitto (fig. 80).

In quest'opera il riferimento alla schiavitù è evidente e crea un collegamento con la trama del romanzo di Twain *Huckleberry Finn* a cui fa riferimento Wolfson: questo, infatti, racconta le vicende del protagonista scappato insieme a Jim, uno schiavo in fuga.

La scultura di Wolfson nella sua incarnazione nera interpreta letteralmente il ruolo di uno schiavo incatenato ma, a differenza di *Colored Sculpture*, questo ragazzo è senza vita: i suoi occhi sono vuoti, il suo sorriso è diabolico ed i suoi arti sconnessi, trafitti da catene di metallo, portano a rivelare un sottotesto più profondo di violenza latente³⁶⁴.

La cruda brutalità che invece emerge dall'animatronic dalla carnagione bianca trascende le strutture razziali, di genere o politiche. L'artista, infatti, scegliendo di rappresentare un ragazzo bianco, non intende affermare che solo le persone che assomigliano a questa figura dovranno affrontare tale trattamento³⁶⁵. Wolfson ha inoltre lasciato senza volto l'esecutore delle terribili violenze, evitando accuratamente di discutere sull'identità del possibile responsabile di ciò che accade nell'opera.

L'intenzione dell'artista in *Colored Sculpture*, infatti, non consiste nel fare una lezione di moralità, né nell'affrontare temi riguardanti atti di violenza istituzionalizzati, ma mira piuttosto a stabilire un contatto con lo spettatore, stimolare una sua reazione e lavorare all'interno del tessuto dell'inconscio.

³⁶³ AJAY KURIAN, *The Ballet of White Victimhood: On Jordan Wolfson, Petroushka, and Donald Trump*, in “ArtSpace”, 15 novembre 2016, <https://www.artspace.com/magazine/contributors/jottings/ajay-kurian-on-jordan-wolfson-colored-sculpture-54364>.

³⁶⁴ Cfr. KATHY NOBLE, *I Love Myself I Want You To Love Me*, in “Mousse”, 8 giugno 2017, <https://www.moussomagazine.it/magazine/kathy-noble-i-love-myself-i-want-you-to-love-me-2017/>.

³⁶⁵ Cfr. S. MINOUKADEH, *Pain, privilege and performance in Jordan Wolfson's Colored Sculpture*, cit.

In particolare, l'artista, per rappresentare la violenza nelle sue opere, trae ispirazione dai filosofi della Scuola di Francoforte Horkheimer e Adorno i quali, nel saggio del 1947 *Dialettica dell'illuminismo*, a proposito dell'industria culturale e specificamente dei cartoni animati, sottolineano che «il piacere della violenza che viene inflitta al personaggio rappresentato trapassa, a sua volta, in una violenza inflitta allo spettatore», e quindi «lo svago si trasforma in tensione e sforzo»³⁶⁶.

Questo suo approccio all'arte antimoralistico è stato ispirato anche da Georges Bataille che, nel 1928, scrisse *Storia dell'occhio*, un romanzo in cui l'autore drammatizzava le perversioni sessuali di due amanti adolescenti all'interno di uno scenario fatto di vetri rotti, sangue, follia, suicidio e necrofilia³⁶⁷.

A questo proposito l'artista dice in un'intervista: «When I read it I wasn't titillated. I was excited by its freedom; I want to be free in just the same way. I know that if I didn't do as I felt and I policed myself I would be living a lie. Can't I talk about violence without being violent? There's nothing off limits to me, nor should anything be»³⁶⁸.

Rappresentare artisticamente le dinamiche violente presenti in ogni aspetto della vita quotidiana è dunque essenziale nella poetica di Wolfson, il quale, facendo ancora una volta riferimento al filosofo Adorno, dichiara:

I had this idea from Adorno that to see the world you need to look at it through a cracked glass. If you imagined your day is a piece of string extending over 24 hours, so it includes your dreams, that string would be punctuated if you witnessed sex or violence or dreamed about them. The rest of life is kind of flat. And so, to see life through that kind of cracked lens is artistically what I want to do³⁶⁹.

La violenza viene concepita dall'artista a livello universale ed è intesa come fenomeno fondamentale da esplorare nella contemporaneità poiché, oggi più che mai con l'accesso alle infinite risorse di Internet, ognuno è coinvolto direttamente o indirettamente all'interno di situazioni violente.

Wolfson sostiene, infatti, che le esperienze vissute sul web siano reali come qualsiasi altra esperienza, tanto è vero che, secondo l'artista, il fattore determinante è il tempo

³⁶⁶ MAX HORKHEIMER, THEODOR W. ADORNO, *Dialettica dell'illuminismo*, trad. di RENATO SOLMI, Torino, Einaudi, 2010, p. 147.

³⁶⁷ Cfr. S. JEFFRIES, *Jordan Wolfson: 'This is real abuse – not a simulation'*, cit..

³⁶⁸ *Ibidem*.

³⁶⁹ *Ibidem*.

che si trascorre di fronte ad eventi di esplicita violenza non il livello di adesione ad una realtà virtuale o fisica³⁷⁰.

Nelle sue opere, infatti, ciò che subiscono i personaggi, è ugualmente importante, indipendentemente dal fatto che tali violenze siano reali o virtuali. «This is real violence. It's real abuse not a simulation because I'm applying real physical violence to a figure even though it's made of animated parts»³⁷¹ dichiara l'artista parlando di *Colored Sculpture*, ma preannunciando l'opera di realtà virtuale *Real Violence* (2017), il cui titolo deriva proprio dalla violenza presente in *Colored Sculpture*:

That's where the title of *Real Violence* came from. It was during that scene in *Colored sculpture* where the object starts getting repeatedly smashed into the ground – where it's getting brutally assaulted by the mechanism. Had there been a human attached to the chains, it would have killed him immediately. When I saw that, I said to the team, “We've achieved real violence.”³⁷²

All'animatronic stesso sono state infatti conferite delle caratteristiche che lo rendono quasi reale, come il contatto visivo e i movimenti coreografati per avere anche attimi di tregua, messi in scena come farebbe un essere umano. Per questi motivi il ragazzo di *Colored Sculpture* è stato definito come un performer, poichè agisce sullo spettatore con la stessa pregnanza fisica e reale che caratterizza un'opera di *performance art*³⁷³.

Wolfson è quindi andato vicino a catturare l'essenza del corpo umano, bypassando i veri umani per farlo e rivisitando le tradizionali tecniche del teatro di marionette.

Le caratteristiche dell'animatronic invitano chi osserva a riconoscere in questo una figura simile a sé ma, al tempo stesso, ambigua e fantasmatica: la marionetta infatti «è un essere umano in latenza che può volgere all'angelico come al mostruoso – questo confermano anche le versioni tecnologicamente più avanzate, in cui la fantasia dell'artefice può esprimersi con strumenti molto sofisticati»³⁷⁴.

Il lavoro di Wolfson, infatti, fornisce una visione hi-tech della comune marionetta e, in particolare, enfatizza il lato sconcertante evocato da tali artefatti³⁷⁵.

³⁷⁰ Cfr. MAGDALENA KRÖNER, *Jordan Wolfson. Ins Gewebe des Unbewussten stechen*, in “Kunstforum”, 265, gennaio-febbraio 2020, <https://www.kunstforum.de/artikel/jordan-wolfson-3/>.

³⁷¹ S. JEFFRIES, *Jordan Wolfson: 'This is real abuse – not a simulation'*, cit.

³⁷² T. BETTRIDGE, *How Do I Feel More? A Weekend With Jordan Wolfson*, cit.

³⁷³ Cfr. S. MINOUKADEH, *Pain, privilege and performance in Jordan Wolfson's Colored Sculpture*, cit.

³⁷⁴ CHIARA CAPPELLETTI, *Marionetta e arto fantasma. Il perturbante di un corpo polimorfo*, in *Locus solus. Giocattoli*, a cura di Alessandra Violi, Milano, Bruno Mondadori, 2010, p. 107.

³⁷⁵ Cfr. EDDIE BAKER, *Almost Human: Recent Interest in Puppetry and Doll-Making*, in “Journal of Art Criticism Editorial”, 5, 2020, p. 20.

La passività del burattino è una delle caratteristiche che evoca, inevitabilmente, un immaginario di violenza, erotismo e brutalità che vede il compenetrarsi di innocenza e perversione³⁷⁶.

Dalle riflessioni novecentesche sulle marionette è importate ricordare anche il ruolo fondamentale stabilito dal sodalizio tra le marionette e la dimensione del grottesco. Quest'ultima è generata dal concetto di immagine riflessa, di rispecchiamento rovesciato che, a seconda del punto di vista, può provocare angoscia oppure aprire alla dimensione dell'infinito³⁷⁷. Il corpo delle marionette, infatti, «viene esibito tanto nel versante smaterializzato e capovolto come nell'apertura ad una realtà differente»³⁷⁸ e rivela così la sua fisicità come termine necessario per compiere un percorso di superamento del reale teso al dischiudersi dell'assoluto: il polo sublime a cui tende il grottesco³⁷⁹.

L'ambiguità che emerge da *Colored Sculpture* è dunque dovuta al suo riprodurre le fattezze umane e, contemporaneamente, al modo in cui queste vengono superate e deformate per rappresentare una dimensione altra, una realtà frantumata.

Lo spettacolo di marionette suscita nello spettatore il sentimento del perturbante, una condizione psichica che ha a che fare con il tema del doppio e della morte. Queste creature, infatti, fanno nascere il dubbio di essere di fronte ad oggetti privi di vita, ma che hanno la possibilità di animarsi, sfocando così il confine tra vita e morte, tra umano e non umano³⁸⁰.

Alla fine degli anni Settanta, in *Il teatro della morte*, l'artista polacco Tadeusz Kantor teorizzava questo legame tra marionette e morte sostenendo che tali artefatti, benché privi di coscienza, manifestano illusoriamente caratteri di vita provocando nello spettatore «quella sensazione di trasgressione, a un tempo rifiuto e attrazione. Proibizione e fascino»³⁸¹.

³⁷⁶ Cfr. J. BÉCOURT, *La condition inhumaine de l'enfance de l'art aux prospérités du vice*, p. 92, cit.

³⁷⁷ Cfr. CRISTINA GRAZIOLI, *Lo specchio grottesco. Marionette e automi nel teatro tedesco del primo '900*, Padova, Esedra editrice, 1999, p. 35.

³⁷⁸ *Ivi*, p. 36.

³⁷⁹ Cfr. *Ibidem*.

³⁸⁰ Cfr. CONCETTA D'ANGELI, *Oggetti perturbanti: le marionette. Dalla Festa delle Marie a Kantor*, in "ateatro", 45, 14 novembre 2022, ora disponibile al link <http://www.trax.it/olivieropdp/mostranew.asp?num=45&ord=4>.

³⁸¹ TADEUSZ KANTOR, *Il teatro della morte*, a cura di Denis Bablet, Milano, Ubulibri, 1979, p. 216.

La soglia tra vivi e morti che genera tali sentimenti nello spettatore, è uno dei temi che viene messo in scena anche nel teatro di marionette della contemporaneità come in quello dalla compagnia francese Trois-six-trente di Bérangère Vantusso³⁸².

Questo gruppo teatrale ha sviluppato per dieci anni, dal 2006 al 2016, un ciclo di spettacoli che vedeva come protagonisti delle marionette iperrealistiche che, come le figure di cera, hanno «la sembianza della vita senza essere vive»³⁸³ (fig. 81) e la cui singolare presenza disturba la percezione della realtà aprendo ad uno spazio teatrale inedito.

L'iperrealismo di queste marionette riprende la riflessione del drammaturgo Maeterlinck³⁸⁴, il quale scriveva drammi per marionette destinati ad essere interpretati da attori nuovi. Il suo intento era quello di cacciare definitivamente l'attore ottocentesco dalla scena e, al suo posto, auspicava l'arrivo di una marionetta, di una creatura dalla forma umana ma priva di identità³⁸⁵.

Wolfson, in *Colored Sculpture*, realizza questo concetto liberando la marionetta dalla figura del marionettista e dando alla tecnologia della macchina montata sul soffitto la responsabilità di manovrare i movimenti del ragazzo e le sue azioni autodistruttive.

L'assenza in scena del manipolatore si ritrova anche nel Robot-Human Theatre Project nato dalla collaborazione tra il regista teatrale Oriza Hirata e l'ingegnere robotico Ishiguro Hiroshi³⁸⁶. Questo progetto si è sviluppato negli anni Duemila e ha dato vita a cinque spettacoli che hanno visto la presenza in scena di diversi modelli di robot³⁸⁷ (fig. 83-84).

Cinzia Toscano riconduce l'obiettivo di rendere autonoma nei movimenti la marionetta, all'antica tecnica giapponese del *bunrako*, il cui scopo del manipolatore consisteva nello scomparire dalla vista del pubblico; «allo stesso modo il roboticista

³⁸² Cfr. BÉRANGÈRE VANTUSSO, *Trois-six-trente. Compagnie*, in "Trois-six-trente", <https://troissixtrente.com/Compagnie>.

³⁸³ M. MAETERLINCK, *Menus propos: le théâtre*, in *Introduction à une psychologie des songes et autres écrits (1886-1896)*, Bruxelles, Labor, 1985, p. 86, citato in EDOARDO GIOVANNI CARLOTTI, *Teorie e visioni dell'esperienza "teatrale". L'arte performativa tra natura e culture*, Torino, Accademia University Press, 2015, p.

³⁸⁴ Cfr. *Maurice Maeterlinck*, in "World Encyclopedia of Puppetry Arts", <https://wepa.unima.org/en/maurice-maeterlinck/>.

³⁸⁵ Cfr. B. VANTUSSO, *Trois-six-trente. Les aveugles*, in "Trois-six-trente", <https://troissixtrente.com/Les-aveugles>.

³⁸⁶ Cfr. CINZIA TOSCANO, *Il teatro dei robot. La meccanica delle emozioni nel Robot-Human Theatre di Hirata Oriza*, Bologna, Clueb, 2019, p. 152.

³⁸⁷ Cfr. *Ivi*, p. 153

tende, nelle sue sperimentazioni, a creare androidi governabili a distanza, senza che la sua presenza sia direttamente percepibile»³⁸⁸.

I robot di Hirata, spesso inseriti all'interno di narrazioni drammatiche, coinvolgono emotivamente lo spettatore e lo spingono a riconoscere le emozioni e l'umanità emanata da questi esseri inanimati. *Colored Sculpture*, allo stesso modo, provoca in chi osserva una risposta empatica: «Even though *Colored Sculpture* is clearly an inanimate thing, we wince when the marionette slams head-on into the floor. Its eyes, gazing out in an expression of anguish, rouse a sense of pity for the poor dummy»³⁸⁹.

Colored Sculpture lavora anche sulla percezione dello spettatore in relazione allo spazio, poiché costringe chi osserva a confrontarsi con un oggetto la cui massa e scala lo costringono a riconoscere il proprio corpo in modo diverso.

Come in molte delle sculture di Charles Ray, infatti, Wolfson ha aumentato le proporzioni della figura creando una distorsione. Il cambiamento di scala messo in atto da Ray, per esempio nel manichino *Fall '91*, «turns every viewer into the contemporary version of a donor in a medieval painting»³⁹⁰, rivelando così la dimensione di solennità che sottende all'opera d'arte e che fa sentire gli spettatori come piccole comparse all'interno di un quadro di dimensioni sovraumane.

È interessante inoltre notare che nel 2014 Charles Ray ha utilizzato anche lui, come Wolfson, il riferimento al personaggio di Huckleberry Finn per la scultura *Huck e Jim*, la quale rappresenta Huck chinato in avanti per raccogliere un oggetto invisibile mentre Jim tiene la mano vicino alla schiena del suo compagno in maniera ambigua³⁹¹ (fig. 85). Le dimensioni dell'opera sono imponenti: 2,7 metri di altezza che costringono lo spettatore a pensare allo spazio in cui si trova e al rapporto del proprio corpo con la materia.

³⁸⁸ C. TOSCANO, *Bunraku e Android-Human Theater. Un confronto tra scena tradizionale e contemporanea in Giappone*, in "Antropologia e Teatro", 4, 2013, p. 102.

³⁸⁹ E. BAKER, *Almost Human: Recent Interest in Puppetry and Doll-Making*, cit.

³⁹⁰ MASSIMILIANO GIONI, *Defining Contemporary Art. 25 years in 200 pivotal artworks*, Londra, Phaidon, 2011, saggio disponibile online con titolo "Human and All Too Human": Massimiliano Gioni on Charles Ray's *Uncanny Realism* in "Artspace", 21 luglio 2015, https://www.artspace.com/magazine/news_events/book_report/massimiliano-gioni-on-charles-ray-52998.

³⁹¹ Cfr. PETER SCHJELDAHL, *The Uncanny Impact of Charles Ray's Sculptures*, in "The New Yorker", 7 febbraio 2022, <https://www.newyorker.com/magazine/2022/02/14/the-uncanny-impact-of-charles-rays-sculptures>.

Le dimensioni si rivelano essere una chiave di lettura importante anche nel campo delle marionette, le quali possono essere gigantesche e trovare il loro luogo adatto nel teatro di strada³⁹². È questo, per esempio, il caso delle marionette alte anche 12 metri realizzate dalla compagnia Royal de Luxe di Nantes. I personaggi vengono qui manipolati da molti attori specializzati attraverso macchine, funi e sistemi di carrucole altamente sofisticati che contribuiscono al compimento di giganteschi *happenings*³⁹³, di affascinanti e inediti spettacoli, i quali vedono le proprie creature fare irruzione nelle strade cittadine con la loro forza dirompente ed emozionante (fig. 86).

Le grandi fattezze del ragazzo di *Colored Sculpture* sono contraddistinte dalla sproporzione tipica degli adolescenti: la testa grande e le braccia esageratamente lunghe rimandano alla dimensione infantile di un corpo non ancora finito, non adatto al mondo degli adulti. Il ragazzo, manovrato in maniera scomposta, sembra quindi quasi ricordare quell'assenza di consapevolezza della propria presenza fisica che contraddistingue i giovani.

In ambito teatrale, tali sembianze si possono ritrovare anche nelle cinque marionette iperrealistiche alte più di 2 metri che sono state create dalla compagnia Trois-six-trente per lo spettacolo *Violet*, realizzato nel 2012. I protagonisti di quest'opera sono infatti adolescenti e la loro rappresentazione è stata ispirata proprio dai corpi goffi dei giovani, i quali hanno spesso arti troppo lunghi, gambe sottili e movimenti esitanti³⁹⁴.

Violet utilizza le marionette per parlare della fragilità, della violenza e della complessità dell'adolescenza poiché tali personaggi portano in loro tutta la realtà della vita³⁹⁵ (fig. 82).

Questo è lo stesso mezzo artistico che permette a *Colored Sculpture* di incarnare sia la dimensione della grazia che quella della violenza, mettendo in scena un ragazzo che, nella sua immutabile condizione di marionetta, permette al soggetto di rispecchiarsi in lui e nella sua assoluta libertà e infinitezza.

³⁹² Cfr. *Giant Puppets*, in "World Encyclopedia of Puppetry Arts", <https://wepa.unima.org/en/giant-puppets/>.

³⁹³ Cfr. *Royal de Luxe*, in "World Encyclopedia of Puppetry Arts", <https://wepa.unima.org/en/royal-de-luxe/>.

³⁹⁴ Cfr. B. VANTUSSO, *Trois-six-trente. Violet*, in "Trois-six-trente", <https://troissixtrente.com/Violet>.

³⁹⁵ Cfr. *Ibidem*.

4.3 La violenza del digitale dal video alla *virtual reality*

4.3.1 *Riverboat Song*, 2017

Il video *Riverboat Song*, realizzato da Jordan Wolfson nel 2017, è stato presentato per la prima volta alla galleria di Sadie Coles a Londra e successivamente, dopo essere stato rivisitato e ampliato, è stato esposto nella sede di New York della David Zwirner Gallery nel 2018³⁹⁶ (fig. 87).

L'installazione dell'opera prevede la presentazione del video su una parete composta da sedici monitor che mostrano la messa in scena di un «oscuro psicodramma»³⁹⁷ che combina banalità e orrori della vita contemporanea, cancellando il confine tra perversione, drammaticità e ilarità.

La disposizione della proiezione stabilisce una dinamica di controllo e potenza sugli spettatori poiché li costringe a stare contro la parete, intrappolati tra lo schermo e due grandi altoparlanti³⁹⁸ (fig. 88). L'installazione, inoltre, decostruisce lo spazio della galleria in cui è situata poiché, essendo posizionata casualmente al centro di una stanza vuota, crea un impatto molto simile a quello di un grande cartellone pubblicitario³⁹⁹.

Il lavoro completo dura circa sette minuti e riprende le tecniche stilistiche utilizzate nei video precedentemente realizzati dall'artista che vedono la combinazione di animazioni realizzate con la tecnica CGI, video trovati sul web, monologhi recitati da Wolfson stesso e musica pop⁴⁰⁰.

La prima parte di *Riverboat Song* ruota attorno ad una delle figure ricorrenti nelle opere dell'artista, un ibrido tra Huckleberry Finn e Alfred E. Neuman, definito

³⁹⁶ Cfr. Comunicato stampa dell'opera *Riverboat Song*, 2 maggio-23 giugno 2018, in "David Zwirner", <https://www.davidzwirner.com/exhibitions/2018/riverboat-song/press-release>.

³⁹⁷ Comunicato stampa dell'opera *Riverboat Song*, 27 aprile-17 giugno 2017, in "Sadie Coles HQ", https://www.sadiecoles.com/exhibitions/205-jordan-wolfson-riverboat-song/press_release_text/.

³⁹⁸ Cfr. NATALIE SANDSTROM, *Are You Comfortable, now? Jordan Wolfson at David Zwirner*, in "Arctcritical", 23 giugno 2018, <https://arctcritical.com/2018/06/23/natalie-sandstrom-on-jordan-wolfson/>.

³⁹⁹ Cfr. MARIA VOGEL, *Jordan Wolfson takes us down the digital rabbit hole*, in "Art of Choice", 15 maggio 2018, <https://www.artofchoice.co/jordan-wolfson-takes-us-down-the-digital-rabbit-hole/>.

⁴⁰⁰ Cfr. Comunicato stampa dell'opera *Riverboat Song*..., in "David Zwirner", cit.

dall'artista come «American trickster figure»⁴⁰¹. Il riferimento al romanzo di Twain ritorna anche nello stesso titolo dell'opera: «The title of the artwork I think it's a reference to Huckleberry Finn and Tom Sawyer, I mean the story right when they're travelling on the raft down the river»⁴⁰².

Il protagonista, dunque, appare anche come la reincarnazione sotto forma di animazione dell'*enfant terrible* di *Colored Sculpture*; questo, infatti, indossa abiti identici a quelli della marionetta ed è caratterizzato da una simile chioma di capelli rossi (fig. 89).

Wolfson dichiara in un'intervista di essere sempre stato affascinato da questo tipo di personaggi turbolenti, come Brer Rabbit, Bart Simpson e Garfield⁴⁰³ e sostiene che quello da lui creato, mettendo insieme una serie di caratteristiche prelevate dalla cultura pop, rappresenti, più che un alter ego di sé stesso, una sorta di «truth-teller»⁴⁰⁴ che ha la capacità di oltrepassare i confini del mondo esistente.

Riverboat Song si apre con un momento definito «down to the rabbit hole»⁴⁰⁵, in cui il ragazzo protagonista sprofonda in una gigantesca tazza di tè (fig. 90). A questo segue una scena che vede il personaggio indossare delle Louboutin e ballare in modo seducente, come se fosse una stripper, la canzone *Work* di Iggy Azalea (fig. 91). Improvvisamente il suo seno e i suoi glutei crescono a dismisura e vengono poi lasciati cadere come se fossero ausili protesici⁴⁰⁶.

In un'altra scena il ragazzo manifesta allo spettatore il suo comportamento indisciplinato abbassandosi i pantaloni e rivelando che i suoi genitali sono in grado di spruzzare fiumi di urina. Infine, in un crescendo di eccitazione, questo si ritrova a bere la sua stessa pipì e a risciacquarsi la faccia con palpabile eccitazione, dando sfogo ad una frenetica e incontrollabile urofilia⁴⁰⁷ (fig. 92).

⁴⁰¹ PETER FUNKEN, *Jordan Wolfson. Riverboat Song – Real Violence. Schinkel Pavilion 10.02. – 01.04.2018*, in “Kunstforum”, 253, aprile-maggio 2018, <https://www.kunstforum.de/artikel/jordan-wolfson-2/>.

⁴⁰² Intervista del Moderna Museet a Jordan Wolfson, *Jordan Wolfson: Riverboat Song*, 20 giugno 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=himx3bCiiw0>.

⁴⁰³ Cfr. *Ibidem*.

⁴⁰⁴ *Ibidem*.

⁴⁰⁵ N. SANDSTROM, *Are You Comfortable, now? Jordan Wolfson at David Zwirner*, cit.

⁴⁰⁶ Cfr. FRANCESCO TENAGLIA, *Berlin. Jordan Wolfson and reality distortion*, in “Domusweb”, 2 marzo 2018, <https://www.domusweb.it/en/art/2018/03/02/berlin-jordan-wolfson-and-reality-distorsion.html>.

⁴⁰⁷ Cfr. ADRIAN SEARLE, *Jordan Wolfson review – shock jock with a baseball bat*, in “The Guardian”, 2 maggio 2017, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2017/may/02/jordan-wolfson-riverboat-song-review-shock-jock-with-a-baseball-bat>.

Tale personaggio è però solo uno dei disparati avatar animati che compaiono nel video; lo spettatore assiste, infatti, ad un cocodrillo verde che si rilassa dentro ad una vasca da bagno piena di schiuma (fig. 93), una coppia di cavalli vestiti elegantemente che stanno seduti al tavolo da pranzo (fig. 94), dei topi malconci e con piercing che fumano all'interno di un aereo ripreso in *live-action*⁴⁰⁸ (fig. 95).

Dalle bocche di tutti questi personaggi antropomorfi fuoriescono parti dello stesso monologo letto dalla voce dell'artista. In questo modo la responsabilità individuale che deriva dalla violenza sottesa a tale discorso è disumanizzata, nascosta e moltiplicata⁴⁰⁹.

All'inizio, il tono distaccato e personale del monologo crea l'illusione dell'amore; questo, però, si rivela poi essere, piuttosto, lo sfogo coercitivo e manipolatorio di un uomo che fa trasparire una forma estrema e malevola di narcisismo rivolta ad un amante assente⁴¹⁰. Il tono è distaccato, disinvolto mentre le parole da lui recitate rivelano la stessa aggressività ed instabilità emotiva che emergono dal monologo di *Colored Sculpture*.

Il protagonista, infatti, tramite la voce dell'artista, pronuncia un discorso simile a quello presente nell'opera sopracitata poiché enumera nella stessa maniera le violenze che intende fare al suo interlocutore, il quale si trova all'interno di una chiara dinamica di amore tossico: «I want to kill you, I want to dance naked for you to pop music, I want to show you how smart I am»⁴¹¹.

In un crescendo di misoginia, la voce maschile di Wolfson istruisce lo spettatore, la vittima passiva di questo sfogo narcisistico, su come adularlo, cucinare per lui ed accettare la sua rabbia come «a response for your correctable defects»⁴¹².

L'atteggiamento manipolatorio del narratore prosegue con altre frasi che evidenziano un chiaro esempio di abuso mentale ai danni dell'amante: «When I leave you, you'll forgive me and blame yourself... You'll find my lack of empathy disturbing»⁴¹³.

La sensazione di disagio che questo monologo provoca in chi osserva l'opera è fortemente connessa alla disinvoltura dei personaggi animati, le cui parole pregne di

⁴⁰⁸ Cfr. *Ibidem*.

⁴⁰⁹ Cfr. F. TENAGLIA, *Berlin. Jordan Wolfson and reality distortion*, cit.

⁴¹⁰ Cfr. *Ibidem*.

⁴¹¹ *Riverboat Song*, 12 giugno 2018, in "Kabinett", https://www.wearekabinett.com/p/pb/MTY4NTA4MTI1_MTEyNzQ5MzY3NQ==.

⁴¹² A. M. GINGERAS, J. WEBSTER, *Men's Studies: A Manifesto for Jordan Wolfson*, in *Jordan Wolfson: Manic/Love Truth/Love*, cit., p. 22.

⁴¹³ GRANT BOLLMER, KATHERINE GUINNESS, *Empathy and nausea: virtual reality and Jordan Wolfson's Real Violence*, in "Journal of Visual Culture", 19,1, p. 40.

violenza, contrastano fortemente con la loro estetica “disneyana” e le giocose, ma anche perverse, posizioni da questi assunte⁴¹⁴.

Infatti, lavorando sull’ambiguità e sul potere seduttivo di queste immagini, Wolfson sfrutta ancora una volta l’impatto viscerale delle sue complesse animazioni per provocare una distorsione nella realtà e rendere la rappresentazione dei comportamenti umani senza moralismi e pregiudizi⁴¹⁵.

Nel finale di questa prima sezione del video il giovane ragazzo sorride e incontra lo sguardo dello spettatore mentre cerca il proprio riflesso in uno specchio (fig. 96); brama la complicità di chi lo osserva accompagnato dalle note della canzone *Just Like a Woman* (1966) e dalle parole pronunciate da Bob Dylan: «Nobody feels any pain...»⁴¹⁶.

Quest’ultima scena crea un legame molto forte con la seconda ed ultima parte del lavoro, la quale è composta da una serie di video provenienti da YouTube tra cui: un uomo bianco che prende brutalmente a pugni un ragazzo nero, una ragazza che balla di fronte alla telecamera, una famiglia che fa un viaggio in treno, istruzioni su come tagliare una mela ed una compilation di video chiamata *Top 10 Most Violent Games*⁴¹⁷ (fig. 97).

Attraverso questa sezione Wolfson giustappone il mondo fittizio dell’animazione, che diventa più oscuro con l’avanzare del video, alla disarmante realtà incarnata dai video trovati sul web, creando così un forte contrasto che esemplifica l’effetto disumanizzante della cultura digitale⁴¹⁸. Infatti, il passaggio che avviene dall’animazione a YouTube segnala lo spostamento dalla dimensione dell’introspezione a quella dell’estroversione, realizzata attraverso la navigazione sul web: «The act of surfing itself becomes a mirror-portrait of the horrors, injustice and perversions of contemporary life»⁴¹⁹.

I video presentati da Wolfson scorrono sulla pagina della piattaforma online passando da immagini di totale banalità ad altre di brutale violenza senza alcuna soluzione di continuità ed evidenziando la logica algoritmica della realtà online⁴²⁰ che

⁴¹⁴ Cfr. N. SANDSTROM, *Are You Comfortable, now? Jordan Wolfson at David Zwirner*, cit.

⁴¹⁵ Cfr. Comunicato stampa dell’opera *Riverboat Song...*, in “Sadie Coles HQ”, cit.

⁴¹⁶ K. NOBLE, *I Love Myself I Want You To Love Me*, cit.

⁴¹⁷ Cfr. CAROLINE DOUGLAS, *Jordan Wolfson at Sadie Coles HQ*, in “Contemporary Art Society”, 19 maggio 2017, <https://www.contemporaryartsociety.org/news/friday-dispatch-news/jordan-wolfson-sadie-coles-hq/>.

⁴¹⁸ Cfr. M. VOGEL, *Jordan Wolfson takes us down the digital rabbit hole*, cit.

⁴¹⁹ Comunicato stampa dell’opera *Riverboat Song...*, in “Sadie Coles HQ”, cit.

⁴²⁰ Cfr. Comunicato stampa dell’opera *Riverboat Song...*, in “David Zwirner”, cit.

appare fortemente caratterizzata da un sovraccarico incontenibile di informazioni di qualsiasi tipologia.

Tale contrasto è anche amplificato dalla canzone che costituisce la colonna sonora di questa sezione dell'opera, ovvero, *Try a Little Tenderness* di Otis Redding (1932) che, in maniera quasi ironica, accompagna la clip della reale e feroce rissa tra i due uomini parlando della tenerezza da rivolgere all'amata (fig. 98).

Questa scena è particolarmente importante poiché è la fonte di ispirazione per *Real Violence* il lavoro di realtà virtuale creato da Wolfson nel 2017 e presentato alla Biennale di Whitney nello stesso anno⁴²¹. Quest'opera fa diventare lo spettatore testimone di una violenta aggressione tra due uomini ed è stata concepita proprio a partire dal filmato di natura amatoriale presente in *Riverboat Song*.

La dimensione del reale, incarnata da ciò che si trova in rete e concepita come perturbante estensione della vita offline, fa incursione nell'opera di Wolfson attraverso quelle che sembrano essere randomiche risorse video trovate sul web e accostate in maniera causale. Questo materiale *found footage* realizzato da utenti qualsiasi del web era già presente nell'opera *Favorite Things* (2008), ma è stato esplorato ed utilizzato anche da numerosi altri artisti della generazione Post-Internet.

Uno di questi è senza dubbio Jon Rafman, il quale sostiene di trovare in Internet la sua principale fonte di ispirazione e «si immagina come un cosmonauta in un mondo virtuale, [...] intrappolato in una ricerca erratica e incessante di nuovi significati, dispiegati nell'infinita *randomness* del web»⁴²².

Le immersioni di Rafman nel caos della rete sono state raccontate con sfumature distopiche e suggestione nella trilogia di video composta da *Still Life (Betamale)* (2013), *Mainsqueeze* (20014) ed *Erysichthon* (2015). Questi rimandano ad un'estetica della viralità caratterizzata da immagini *weird* e scioccanti, simili a quelle presenti nell'universo creato da Ryan Trecartin⁴²³.

⁴²¹ Cfr. *Ibidem*.

⁴²² JACOPO GARINO, *La risposta dell'arte contemporanea all'eccesso di immagini. La reazione dell'arte contemporanea alla sovrabbondanza di immagini, attraverso l'opera di Jon Rafman*, in "L'indiscreto", 20 luglio 2018, <https://www.indiscreto.org/la-reazione-dellarte-contemporanea-alla-sovrabbondanza-di-immagini/>.

⁴²³ Cfr. *Ibidem*.

Mainsqueeze, in particolare, è interamente composto da materiali trovati dall'artista durante le sue esplorazioni negli angoli oscuri della rete⁴²⁴ (fig. 99); Rafman sostiene infatti di sentire meno il bisogno di creare materiale originare da zero a causa della grande abbondanza di risorse presenti su Internet⁴²⁵.

Il suo lavoro consiste dunque nella ricerca, nella selezione e nell'editing dei materiali estratti al fine di dare loro «a poetic treatment»⁴²⁶ costringendo il banale ad acquisire una valenza quasi mistica.

In *Mainsqueeze* Rafman evoca una forte pulsione di morte creando un montaggio di filmati in scarsa risoluzione che provengono dal *dark web* e in cui intervengono dinamiche feticistiche⁴²⁷: una donna che prima accarezza e poi schiaccia un mollusco (fig. 100), un bodybuilder che rompe un cocomero tra le cosce, un uomo che rompe il computer, una lavatrice che gira violentemente verso l'autodistruzione, personaggi anime che hanno rapporti sessuali⁴²⁸.

Come in *Riverboat Song*, i video che compongono l'opera di Rafman sono accostati tra loro senza un'evidente soluzione di continuità, generando dubbi ed una sensazione di inquietudine nello spettatore. Questo, è infatti vittima passiva di un sovraccarico digitale da cui è impossibile sfuggire poiché all'interno di una quotidianità scandita dai ritmi tra l'apertura di un *social network* e l'altro.

Rafman inserisce anche delle immagini provenienti da Tumblr che si susseguono in un movimento di *scroll* e, successivamente a queste, compare nel feed un susseguirsi di dipinti rinascimentali che rappresentano scene di morte e violenza⁴²⁹ (fig. 101).

L'artista suggerisce, infatti, la continuità storica di una spinta umana verso la violenza e la degradazione che, nella contemporaneità, ha trovato terreno fertile per la sua germinazione all'interno del mondo del web, luogo che sembra privo di norme etiche o morali⁴³⁰.

⁴²⁴ Cfr. SAELAN TWERDY, *This Is Where It Ends: The Denouement of Post-Internet Art in Jon Rafman's Deep Web*, in "Momus", 9 luglio 2015, <http://momus.ca/this-is-where-it-ends-the-denouement-of-post-internet-art-in-jon-rafmans-deep-web/>.

⁴²⁵ Cfr. D. QUARANTA, *Jon Rafman's Mainsqueeze: Attraction & Replulsion & Rage*, in "Dis magazine", 15 luglio 2014, <https://dismagazine.com/dystopia/65372/jon-rafman-mainsqueeze/>.

⁴²⁶ *Ibidem*.

⁴²⁷ Cfr. GARY ZHEXI ZHANG, *Infinite Lives. The online anthropology of Jon Rafman*, in "Frieze", 16 dicembre 2015, <https://www.frieze.com/article/infinite-lives>.

⁴²⁸ Cfr. JON RAFMAN, *Mainsqueeze* (2014), in "Jon Rafman", <https://jonrafman.com/jon-rafman-mainsqueeze/>.

⁴²⁹ Cfr. J. GARINO, *La risposta dell'arte contemporanea all'eccesso di immagini...*, cit.

⁴³⁰ Cfr. *Ibidem*.

Come l'opera di Wolfson, *Mainsqueeze* cattura «a contemporary atmosphere or mood»⁴³¹ senza esprimere un giudizio morale e mettendo in atto un'avvincente combinazione di attrazione e repulsione che riflette l'attuale momento culturale.

Entrambi i video sondano infatti i nostri desideri mediati dallo schermo, portando lo spettatore a chiedersi che cosa voglia dalla tecnologia e, forse più urgentemente, che cosa questa produca in lui⁴³².

Come dimostrato da Eva e Franco Mattes, la tecnologia può infatti essere essa stessa causa di frustrazione e sfociare in violenza. Tale fenomeno derivante dall'uso di dispositivi e risorse web è stato espresso chiaramente dagli artisti nell'opera *My Generation*, la quale consiste in una compilation di video *found footage* i cui protagonisti sono giocatori frustrati che urlano ed attaccano fisicamente la tecnologia⁴³³ (fig. 102). L'attività del gioco che dovrebbe essere divertente, viene qui collegata a sentimenti inquietanti di tristezza, violenza e depressione⁴³⁴. Non a caso, infatti, tra le clip inserite da Wolfson in *Riverboat Song* se ne trova una che mostra la classifica dei videogiochi più violenti in circolazione.

Rafman sperimenta la dimensione del gaming nell'opera *A Man Digging* (2014), in cui rielabora un videogioco trasformandolo in un incubo ad occhi aperti in cui «i protagonisti vengono condotti verso avventure umilianti e degradanti senza un fine né un senso specifico (fig. 103). Il gioco smette di essere intrattenimento e diventa parte delle numerose dipendenze a cui siamo soggetti»⁴³⁵.

Allo stesso modo, i lavori di Wolfson mirano al capovolgimento di una realtà apparentemente innocente in qualcosa di profondamente sinistro che rivela gli aspetti tragici insiti nell'esistenza di ognuno, esternalizzati attraverso la tecnologia.

L'artista proietta infatti, in queste sue opere, un'ombra oscura generata da un processo intuitivo che fluisce senza censure e che esiste dentro ogni essere umano: «It's just there, it just comes out and I don't censor it. And early on when it was coming out I

⁴³¹ Cfr. D. QUARANTA, *Jon Rafman's Mainsqueeze: Attraction & Replulsion & Rage*, cit.

⁴³² Cfr. G. ZHEXI ZHANG, *Infinite Lives. The online anthropology of Jon Rafman*, cit.

⁴³³ Cfr. EVA & FRANCO MATTES, *My Generation* (2010), in "0100101110101101", <https://0100101110101101.org/my-generation/>.

⁴³⁴ Cfr. *Ibidem*.

⁴³⁵ CHIARA RIGHI, *Post Internet Art. Dal Deep web alla galleria*, in "Decode", 27 novembre 2019, <https://decodethe.art/post-internet-art/>.

would panic because I thought “Oh you’re bad, I’m bad” and then I realized “No I’m not bad, I’m human and this is part of the human experience”»⁴³⁶.

L'opera di Wolfson ricorda dunque allo spettatore che il disprezzo per gli aspetti oscuri dell'esistenza che riempiono la nostra vita quotidiana ha bisogno di essere oltrepassato per avere la possibilità di emergere e rivelare la sua potenza emozionale grazie al mezzo artistico: «Wolfson gives us a small window into the contemporary soul and lets the filth drip out. His work is both direct and complex, forcing the audience to look within themselves and reflect. You might not like what you see»⁴³⁷.

4.3.2 *Real Violence*, 2017

Nel 2017 Jordan Wolfson ha presentato alla 78° edizione della Biennale di Whitney l'opera *Real Violence*, un'installazione concepita come postazione per la realtà virtuale fruibile per dieci utenti alla volta in modalità individuale e che prevede che solo i visitatori maggiorenni indossino il visore Oculus Rift CV1⁴³⁸ (fig. 104).

Wolfson sceglie di utilizzare la *virtual reality* come mezzo di estensione del suo lavoro con l'animatronica per commentare l'effetto paralizzante della tecnologia attuale.

In un video immersivo di 2 minuti e 25 secondi, l'artista pone lo spettatore all'interno di una scena che rappresenta un puro distillato di violenza, un «totale pugno allo stomaco»⁴³⁹ che ha sconvolto utenti, critici e giornalisti.

Dopo aver indossato le cuffie e il visore, la prima sensazione che lo spettatore sperimenta è quella del disorientamento, acuito da un brusco rovesciamento del punto di vista⁴⁴⁰. Inizialmente, all'interno dello spazio virtuale, l'inquadratura è rivolta verso un

⁴³⁶ Intervista del Moderna Museet a Jordan Wolfson, *Jordan Wolfson: Riverboat Song*, cit.

⁴³⁷ IZZI SNEIDER, *The Return of Jordan Wolfson*, in “Office Magazine”, 2 maggio 2018, <http://officemagazine.net/return-jordan-wolfson?page=126>.

⁴³⁸ Cfr. G. BOLLMER, K. GUINNESS, *Empathy and nausea...*, p. 28, cit.

⁴³⁹ Cfr. ISACCO KAPLAN, *The Gut-Wrenching VR Work That's Got the Art World Talking about Violence*, in “Artsy”, 17 marzo 2017, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-gut-wrenching-vr-work-art-talking-violence>.

⁴⁴⁰ Cfr. Scheda dell'artista *Jordan Wolfson*, in “Fondazione Arte CRT”, <https://fondazioneartecrt.it/artista/jordan-wolfson/>.

cielo terso a cui fa da sottofondo il rumore del traffico di Manhattan⁴⁴¹ e le benedizioni dell'Hanukkah cantate in ebraico⁴⁴².

Successivamente la prospettiva cambia repentinamente poiché l'immagine si capovolge e lo spettatore, già nauseato, si ritrova a guardare la scena principale dal marciapiede posto di fronte a questa. Un uomo con una maglia grigia, in cui è possibile riconoscere la fisionomia dell'artista, colpisce con una mazza da baseball un secondo individuo inginocchiato e ripete il gesto più volte con inaudita violenza⁴⁴³ (fig. 105).

La vittima indossa una felpa rossa e, prima di essere colpita e cadere su un fianco, alza gli occhi alla ricerca di un contatto visivo con lo spettatore mentre i passanti all'interno della scena ignorano l'avvenimento in corso.

Wolfson poi lascia cadere la mazza e continua a prendere a pugni e a calci la sua silenziosa e condiscendente vittima ormai sanguinante. Le preghiere cessano e vengono sostituite dal suono di carne lacerate ed ossa che si rompono sotto la forza brutta dell'artista, il quale si accanisce sul viso dell'uomo.

Le esalazioni lamentose, le convulsioni della vittima e il sangue che scorre copiosamente dal suo corpo sottolineano la realtà carnale della violenza subita, della quale lo spettatore è unico ed immobile testimone.

Dopo una rotazione confusa e sfocata della scena, gli uomini vengono ripresi sottosopra ed il viso della vittima appare posizionato quasi al centro dell'immagine, nel tentativo di instaurare un rapporto visivo con colui che lo sta guardando, chiedendo un aiuto disperato attraverso i suoi occhi ormai distrutti.

Infine, il carnefice usa di nuovo la mazza e uccide definitivamente l'uomo sbattendogli il cranio contro il suolo, silenziosamente, mentre la vita intorno a lui procede indifferente⁴⁴⁴ e tutto lo schermo diventa nero.

A differenza dei precedenti video realizzati dall'artista, questo lavoro finisce bruscamente, non è un *loop* poiché non è stato pensato per essere riguardato. Lo schermo nero viene accompagnato da un rumore statico che disorienta lo spettatore e gli conferisce la sensazione di trovarsi all'interno di un veicolo che si ferma

⁴⁴¹ La maggior parte delle fonti cita Manhattan come luogo in cui si svolge l'azione virtuale. In realtà la scena è stata però girata a Los Angeles.

⁴⁴² Cfr. G. BOLLMER, K. GUINNESS, *Empathy and nausea...*, p. 29, cit.

⁴⁴³ Cfr. Scheda dell'artista *Jordan Wolfson*, in "Fondazione Arte CRT", cit.

⁴⁴⁴ FRANCESCO SPAMPINATO, VALENTINO CARTICALÀ, *Contemporary Art and Virtual Reality: New Conditions of Viewership*, in "Cinergie – Il cinema e le altre arti", 19, 2021, p. 125.

improvvisamente⁴⁴⁵. Questo momento di ritorno al mondo reale viene concepito dall'artista come ultima parte fondamentale che completa l'opera⁴⁴⁶.

Uno degli aspetti che rendono così cruda l'opera *Real Violence* è la risoluzione piuttosto bassa delle immagini che compaiono virtualmente. La nitidezza liscia e cristallina che si presuppone da un'opera così tecnologicamente avanzata lascia infatti spazio ad una risoluzione più simile a quella di un cellulare: è il tremore di una mano che regge lo smartphone e che cattura qualcosa di urgente e orribile nel momento in cui sta accadendo⁴⁴⁷.

Durante lo svolgimento dell'azione nella realtà virtuale, lo spettatore è un testimone fisicamente impossibilitato a intervenire, non ha il controllo della scena che vede di fronte a lui. L'unico modo per resistere alle immagini di *Real Violence* è, infatti, chiudere gli occhi o togliersi il visore⁴⁴⁸.

Wolfson, dunque, nega la possibilità di interattività nella sua opera e dichiara: «One of the problematic things with a medium like VR is that through its nature, people call it an experience, an experience means that something is hypothetically interactive, and I don't think that interactive things make for good art»⁴⁴⁹.

Ciò che rende così terrificante il mondo virtuale di Wolfson è, infatti, l'assenza di interattività che mira a creare «a distorting experience physically and a distorting experience contextually»⁴⁵⁰.

Per l'artista, la realtà virtuale concede un'interattività che a lui non interessa sperimentare, poiché è proprio sulla passività che l'opera sceglie di concentrarsi, facendo provare allo spettatore l'inquietante sensazione di essere completamente privo del potenziale per fermare la violenza messa in atto davanti a sé⁴⁵¹.

Inizialmente, l'idea originale dell'opera consisteva nel rendere l'utente stesso vittima

⁴⁴⁵ Cfr. MICHELLE KUO, *Jordan Wolfson*, in "Artforum", novembre 2017, <https://www.artforum.com/print/201709/jordan-wolfson-71776>.

⁴⁴⁶ Cfr. *Ibidem*.

⁴⁴⁷ Cfr. ALEXANDRA SCHWARTZ, *Confronting the "Shocking" Virtual-Reality Artwork at the Whitney Biennial*, in "The New Yorker", 20 marzo 2017, <https://www.newyorker.com/culture/cultural-comment/confronting-the-shocking-virtual-reality-artwork-at-the-whitney-biennial>.

⁴⁴⁸ Cfr. G. BOLLMER, K. GUINNESS, *Empathy and nausea: virtual reality and Jordan Wolfson's Real Violence*, p. 30, cit.

⁴⁴⁹ N. FREEMAN, *A History of Violence: Jordan Wolfson on His Shocking Foray into VR at the Whitney Biennial*, in "ARTnews", 2 marzo 2017, <https://www.artnews.com/art-news/artists/a-history-of-violence-jordan-wolfson-on-his-shocking-foray-into-vr-at-the-whitney-biennial-7856/>.

⁴⁵⁰ *Ibidem*.

⁴⁵¹ Cfr. I. KAPLAN, *The Gut-Wrenching VR Work That's Got the Art World Talking about Violence*, cit.

dell'aggressione di un gruppo di persone all'interno di un parcheggio. In seguito, però, l'intuizione di assistere a questa violenza non in prima persona, ma come terza parte della scena, è risultata, per Wolfson e per il capo della società di produzione Patrick Milling Smith, più interessante da sviluppare per esprimere il concetto di esposizione alla violenza attraverso il digitale⁴⁵².

Infatti, in conversazione con Michelle Kuo, Wolfson dichiara: «We're exposed to so much violence; if not firsthand, in real life, then through the internet or the television or movie screen»⁴⁵³.

L'artista dunque esplora la condizione di un testimone passivo all'interno di un mezzo che invece, per sua natura, dovrebbe dargli l'opportunità di essere attivo e di interagire con l'ambiente circostante.

Il riferimento preso in considerazione da Wolfson per la negazione dell'interattività coincide con l'opera *Live-Taped Video Corridor* (1970) di Bruce Nauman, in cui lo spettatore deve attraversare uno stretto corridoio e assistere alla versione di spalle e depersonalizzata di sé stesso attraverso uno dei due monitor presenti alla fine dello spazio⁴⁵⁴ (fig. 106). Aggiungendo un ritardo all'immagine, Nauman nega l'installazione della sua interattività creando una sensazione di alienazione e disorientamento⁴⁵⁵.

Wolfson, in *Real Violence*, ricerca la stessa sensazione, quella della nausea. Dopo qualche tempo dall'esposizione dell'opera al pubblico e su suggerimento di Christopher Lew, uno dei curatori della Biennale, l'artista è stato infatti costretto a completare il suo lavoro inserendo nell'installazione delle sbarre di metallo per fare in modo che i visitatori non cadessero mentre sperimentavano l'opera⁴⁵⁶ (fig. 107).

La sensazione di disorientamento è data dalla violenza in sé, ma anche dai repentini cambi di prospettiva che, all'interno dello spazio virtuale, erano profondamente disturbanti e pericolosi. Wolfson utilizza infatti le possibilità formali della realtà virtuale, il rapporto tra visione e movimento, per far sentire lo spettatore nauseato e turbato:

⁴⁵² Cfr. M. KUO, *Jordan Wolfson*, cit.

⁴⁵³ *Ibidem*.

⁴⁵⁴ Scheda dell'opera *Bruce Nauman, Live-Taped Video Corridor*, in "Guggenheim", <https://www.guggenheim.org/artwork/3153>.

⁴⁵⁵ Cfr. M. KUO, *Jordan Wolfson*, cit.

⁴⁵⁶ Cfr. I. KAPLAN, *The Gut-Wrenching VR Work That's Got the Art World Talking about Violence*, cit.

«It punishes us for looking, and it punishes us by inducing a particular, unpleasant physiological experience, which it generates in a remarkably short amount of time»⁴⁵⁷.

Le sbarre hanno avuto anche l'effetto aggiuntivo di tenere le persone rivolte in avanti, senza la possibilità di movimento o azione nello spazio virtuale e costrette a guardare in faccia la brutalità della scena⁴⁵⁸.

Inoltre, i rumori e la musica che provengono dagli auricolari contribuiscono alla creazione di un effetto straniante. La preghiera di Hanukkah rappresenta per Wolfson qualcosa di profondamente familiare e la scelta di inserirla deriva da una decisione puramente intuitiva, ma che ha finito per suggerire un'intensa carica emotiva⁴⁵⁹.

Infatti, la decontestualizzazione del contenuto della canzone fa sì che questa venga svuotata di ogni riferimento, resa assurda e fuori luogo. È ciò che Wolfson definisce come «contextual distorsion»⁴⁶⁰: audio e violenza si manifestano negando qualsiasi possibilità di sviluppo di una narrazione. Il lavoro non fornisce alcun contesto, nessuna propulsione narrativa e nessuna motivazione a cui aggrapparsi⁴⁶¹.

Allo stesso modo, ciò accade nell'animatronic *Colored Sculpture*, opera in cui la marionetta, passivo simulacro di un essere umano, subisce una violenza insensata, ma definita da Wolfson come "reale". Questa è quindi chiaramente la fonte di ispirazione per il titolo di *Real Violence*: «Had there been a human attached to the chains, it would have killed him immediately. When I saw that, I said to the team, "We've achieved *real violence*" »⁴⁶².

Anche la vittima presente nel video in VR è impersonata da un animatronic. Infatti, mentre ciò che fa da sfondo all'aggressione è stato registrato per le strade di Los Angeles, l'azione è stata creata in studio⁴⁶³. I due uomini non sono reali, ma realizzati in post-produzione attraverso l'utilizzo di una avanzata tecnologia 3D di *face-swapping*⁴⁶⁴.

La grana pixellata dell'immagine rende poco chiaro all'osservatore se stia guardando qualcosa di reale o qualcosa di simulato e quindi concorre al creare nello spettatore una

⁴⁵⁷ Cfr. G. BOLLMER, K. GUINNESS, *Empathy and nausea...*, p. 30, cit.

⁴⁵⁸ Cfr. *Ibidem*.

⁴⁵⁹ Cfr. M. KUO, *Jordan Wolfson*, cit.

⁴⁶⁰ N. FREEMAN, *A History of Violence...*, cit.

⁴⁶¹ Cfr. I. KAPLAN, *The Gut-Wrenching VR Work That's Got the Art World Talking about Violence*, cit.

⁴⁶² T. BETTRIDGE, *How Do I Feel More? A Weekend With Jordan Wolfson*, cit.

⁴⁶³ Cfr. N. FREEMAN, *A History of Violence...*, cit.

⁴⁶⁴ Cfr. *Ibidem*.

sensazione di instabilità e confusione⁴⁶⁵. Questa estetica a bassa risoluzione richiama alla mente i primi videogiochi horror della Playstation 1, le cui immagini sfocate e sgranate contribuiscono alla misteriosità e all'inquietudine evocata da quelle che sembrano quasi essere delle scene *found footage*⁴⁶⁶.

Sebbene il video sia stato creato in studio con una scultura animatronica, Wolfson ha effettivamente interpretato il ruolo dell'aggressore scagliandosi brutalmente contro la sua vittima⁴⁶⁷. L'artista ha infatti rifiutato di utilizzare degli *stuntmen* per l'azione poiché, nei vari test effettuati, la scena sembrava falsa: «We did these tests with stunt people and everything looked fake, it was so obviously never a real fight. It's never going to look real with stunt people because no one's ever going to take a real hit»⁴⁶⁸.

Anche se messa in scena con l'ausilio della tecnologia, l'aggressione a cui lo spettatore assiste è quindi completamente reale. L'artista sostiene infatti che la violenza non sia rappresentata dalla persona che soffre, «the *real* violence is actually depicted by the person implementing the violence. And that's me»⁴⁶⁹.

Come *Female Figure* e *Colored Sculpture*, *Real Violence* si basa sulla reazione fisica dello spettatore e, in questo caso particolare, sulle contorsioni corporee causate dall'utilizzo di un visore VR⁴⁷⁰. Questo dispositivo tecnologico si rivela interessante da sperimentare per l'artista poiché permette alla tecnologia di divenire incarnazione protesica del corpo umano, sua estensione fisica e mentale⁴⁷¹.

Wolfson, ricordando ancora una volta il suo approccio scultoreo alla creazione artistica, allude ai fruitori della sua opera come sculture corporee e in movimento: «When you see a sculpture, like a Bernini sculpture, you circle around it, you move up, you're using your body. What I feel about this is, the human body is a sculpture, and this is like a body sculpture»⁴⁷².

⁴⁶⁵ Cfr. G. BOLLMER, K. GUINNESS, *Empathy and nausea...*, p. 30, cit.

⁴⁶⁶ *Low-res Horror Polygons, J-Horror and Retro Spectres*, in "Strasbourg Festival", <https://strasbourgfestival.com/low-res/>.

⁴⁶⁷ Cfr. Scheda dell'artista *Jordan Wolfson*, in "Fondazione Arte CRT", cit.

⁴⁶⁸ N. FREEMAN, *A History of Violence...*, cit.

⁴⁶⁹ Cfr. *Ibidem*.

⁴⁷⁰ Cfr. *Ibidem*.

⁴⁷¹ Cfr. SIMONE ARCAGNI, ADRIANO D'ALOIA, *VR Storytelling: Potentials and Limitations of Virtual Reality Narratives*, in "Cinergie – Il cinema e le altre arti", 19, 2021, p. 3.

⁴⁷² N. FREEMAN, *A History of Violence...*, cit.

L'uso che l'artista fa della tecnologia riguarda infatti il contatto tra la presenza fisica del corpo dello spettatore e l'opera d'arte⁴⁷³. Come accade nelle sue opere precedenti, tale vicinanza tra le due parti viene raggiunta anche attraverso il contatto visivo. Questo aspetto era una delle principali preoccupazioni di Wolfson per la creazione di *Real Violence*: «maintaining eye contact between the mannequin and the viewer, so that the viewer would see the mannequin's face transform, as Wolfson puts it, from active to passive»⁴⁷⁴. Più volte nel corso dell'opera, infatti, la vittima guarda in camera, investendo fisicamente, con il suo dolore, il testimone di questa violenza insensata⁴⁷⁵.

Uno dei chiari riferimenti storici per la realizzazione di quest'opera, che si sviluppa attorno ad un'azione brutale gratuita, è sicuramente la performance *Shoot* (1971) di Chris Burden⁴⁷⁶. L'artista, segnando un momento iconico nella storia dell'arte e soprattutto nel contesto della Body Art, veniva qui colpito al braccio da un amico che impugnava un fucile a 5 metri di distanza (fig. 108).

In entrambe le opere di Burden e Wolfson sono presenti alcuni elementi chiave come la passività, l'indifferenza e il ruolo di testimoni assunto dagli spettatori⁴⁷⁷. La performance di Burden, però, non era una simulazione come quella di Wolfson e, in questa, l'artista non era l'aggressore, bensì la vittima.

Inoltre, mentre Burden fa riferimento alla passività del telespettatore, Wolfson, in *Real Violence*, apre ad una discussione riguardante le tecnologie digitali, Internet e i meccanismi messi in atto dalla realtà virtuale⁴⁷⁸. Tali dispositivi vengono concepiti dall'artista come strumenti anestetizzati e che danno al fruitore solo l'illusione di essere un utente attivo dell'esperienza in cui è immerso⁴⁷⁹.

Nella nostra contemporaneità, la *virtual reality* promette la possibilità di entrare all'interno di una dimensione illusionistica ed immersiva che promuove la retorica mainstream del discorso contemporaneo nel concepire la realtà virtuale come «empathy machine»⁴⁸⁰.

⁴⁷³ Cfr. G. BOLLMER, K. GUINNESS, *Empathy and nausea...*, p. 41, cit.

⁴⁷⁴ *Ivi*, p. 31

⁴⁷⁵ Cfr. *Ivi*, p. 41.

⁴⁷⁶ Cfr. F. SPAMPINATO, V. CARTICALÀ, *Contemporary Art and Virtual Reality...*, p. 125, cit.

⁴⁷⁷ Cfr. *Ibidem*.

⁴⁷⁸ Cfr. *Ibidem*.

⁴⁷⁹ Cfr. *Ibidem*.

⁴⁸⁰ S. ARCAGNI, A. D'ALOIA, *VR Storytelling...*, p. 5, cit.

Chris Milk è uno dei sostenitori di questo concetto e definisce infatti la *virtual reality* come la macchina definitiva per lo sviluppo dell'empatia. A suo parere, attraverso simulazioni interattive, la tecnologia VR consentirebbe di vivere la vita di qualcun altro in modo più immersivo e realistico di altre forme medial⁴⁸¹.

Tale idea di realtà virtuale è stata sperimentata in ambito artistico dal regista Alejandro González Iñárritu nell'opera *Carne y Arena* (2017). Qui la realtà virtuale viene utilizzata come “macchina per l'empatia”, come mezzo pedagogico per istruire gli spettatori e favorire la loro identificazione con la vita di un gruppo di immigrati e rifugiati che attraversano il confine tra Messico e Stati Uniti⁴⁸² (fig. 109). Quest'opera, a differenza di *Real Violence*, implica l'ingresso fisico ed immersivo dello spettatore all'interno di un corpo presente solo virtualmente dentro ad una dimensione completamente interattiva.

Wolfson, invece, rifiutando l'interattività, non attinge all'empatia per simulare la vita di un qualcun altro, ma per generare una nausea che funziona da critica all'estrema violenza dei media e all'anestetizzazione emotiva di fronte a questa⁴⁸³. Il principale motivo per cui l'artista utilizza il mezzo della realtà virtuale nella sua opera non consiste, infatti, nell'immedesimazione con l'esperienza del corpo di un altro, ma nella possibilità del visore di isolare e disorientare lo spettatore⁴⁸⁴.

L'idea di realtà virtuale come simulazione empatica e con scopo pedagogico è stata fortemente criticata da Bollmer, il quale sostiene che questa tecnologia non dà la possibilità di promuovere l'empatia, ma anzi elimina la necessità di incontrare l'alterità:

Technological simulation cannot be empathetic because, rather than allowing one to acknowledge the experience of another, it merely absorbs another's experience into one's own, assimilating another into one's subjectivity as if simulation is equivalent to lived experience⁴⁸⁵.

Anche Robert Hassan sostiene che un dispositivo VR non può generare empatia poiché la *virtual reality* perde necessariamente preziose informazioni sensoriali del mondo reale che la tecnologia non ha la capacità di riprodurre⁴⁸⁶.

⁴⁸¹ Cfr. CHRIS MILK, *How virtual reality can create the ultimate empathy machine*, in “TED”, 2015, https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine.

⁴⁸² Cfr. G. BOLLMER, K. GUINNESS, *Empathy and nausea...*, p. 33, cit.

⁴⁸³ Cfr. *Ivi*, p. 34.

⁴⁸⁴ Cfr. *Ivi*, p. 37.

⁴⁸⁵ G. BOLLMER, *Empathy machines*, in “Media International Australia”, 165, 2017, p. 63-78, citato in G. BOLLMER, K. GUINNESS, *Empathy and nausea...*, p. 33, cit.

Progetti come quello di Wolfson, infatti, a differenza di *Carne y Arena*, sono meno interessati ad esplorare le dinamiche illusionistiche ed immersive della realtà virtuale, piuttosto che a decostruire il mezzo stesso⁴⁸⁷.

L'artista fa infatti uso della dimensione illusionistica VR per far credere allo spettatore di essere attivo, di avere un ruolo importante nella narrazione quando in realtà, non è così; l'utente è apatico quando assiste a scene di violenze, abusi e omicidi in tv o sul cellulare, così come lo è quando indossa un visore.

Come il pubblico di *Shoot*, quello di *Real Violence* si trova in una condizione di impotenza, di fronte all'impossibilità di sfuggire alla condizione di spettatore⁴⁸⁸.

Lo stesso processo viene esplorato nell'opera di Jon Rafman *View of Pariser Plaz* (2016), un'installazione *site-specific* realizzata in collaborazione con Samuel Walker per la nona edizione della Biennale di Berlino. I visitatori esperiscono dell'opera indossando un visore Oculus Rift ed affacciandosi, dalla terrazza dell'Akademie der Kunst, su Pariser Plaz e sulla Porta di Brandeburgo⁴⁸⁹ (fig. 110).

L'esperienza VR dura circa tre minuti ed inizia con una replica CGI della piazza dal punto di vista dell'utente. Quando l'atmosfera inizia a farsi cupa e nebbiosa, le sculture di animali che si mangiano a vicenda che sono presenti nella terrazza prendono vita ed il pavimento si sgretola sotto i piedi dello spettatore⁴⁹⁰.

Questo si ritrova nel fondo di un abisso insieme ad una moltitudine di manichini privi di volto e identità, rendendosi conto di non essere altro che uno di loro, un impotente corpo senza vita⁴⁹¹ (fig. 111).

Rafman, come Wolfson, ha dunque rovesciato l'illusoria sensazione di onnipotenza che normalmente si incontra nei sistemi di navigazione controllati dagli utenti, producendo un'esperienza di immersione in cui lo spettatore non è identificato come un eroe, ma come inerme vittima degli eventi. L'abisso, dunque, oltre che fisico è

⁴⁸⁶ Cfr. ROBERT HASSAN, *Digitality, Virtual Reality and the "Empathy Machine"* in "Digital Journalism", 8, 2020, p. 8.

⁴⁸⁷ Cfr. F. SPAMPINATO, V. CARTICALÀ, *Contemporary Art and Virtual Reality...*, p. 122, cit.

⁴⁸⁸ Cfr. *Ivi*, p. 131.

⁴⁸⁹ Cfr. CHARLIE ROBIN JONES, *Year of the Pig: Jon Rafman and the World's Hungriest Fetish*, in "032c", 5 luglio 2016, <https://032c.com/jon-rafman-vr-vore-berlin-biennale/>, ora disponibile al link <https://web.archive.org/web/20200815082319/https://032c.com/jon-rafman-vr-vore-berlin-biennale/>.

⁴⁹⁰ Cfr. F. SPAMPINATO, V. CARTICALÀ, *Contemporary Art and Virtual Reality...*, p. 124, cit.

⁴⁹¹ Cfr. *Ibidem*.

psicologico poiché metafora di una mente che perde il controllo mentre si illude di esserne in pieno possesso⁴⁹².

Introducendo l'elemento degli animali che si divorano, Rafman crea un'analogia con la condizione contemporanea del desiderio di essere completamente sommersi e fagocitati dagli impulsi dei media: «In this context, it works as a great parallel of the both consuming, and being consumed by virtual reality»⁴⁹³. Nel mondo di Rafman lo spettatore è dunque consumato dalla violenta realtà in cui è intrappolato e che è costretto ad affrontare⁴⁹⁴.

L'artista stesso definisce in questo modo la tecnologia VR: «There is something violent about VR. It's the closest thing to the Matrix, complete immersion»⁴⁹⁵. Rafman ha dunque creato *View of Pariser Platz* utilizzando la realtà virtuale in modo brutale, per sfidare il suo spettatore, per disorientarlo e rivelargli così la vera natura della *virtual reality*, sintomo di una società distratta che per sentire qualcosa ha la necessità di essere letteralmente strappata dal mondo reale⁴⁹⁶.

Questa concezione rappresentata dalle opere di Wolfson e di Rafman si distacca totalmente dalla maggior parte delle applicazioni VR nei giochi e nel cinema che sfruttano questa tecnologia per sperimentare incursioni illusionistiche nei mondi virtuali attraverso eccitanti stimolazioni dei sensi. Gli artisti visivi sembrano infatti più interessati ad aprire una discussione in merito all'attuale condizione tecnologica ricordando all'utente l'impatto degli schermi nella sua quotidianità⁴⁹⁷.

Sfruttando l'esperienza immersiva e multisensoriale della VR, gli artisti rendono consapevoli gli spettatori «of the alienating and desensitizing impact of digital technologies, empowering them to distinguish actual reality from its surrogates, no matter how illusory these might be»⁴⁹⁸.

⁴⁹² Cfr. *Ibidem*.

⁴⁹³ C. R. JONES, *Year of the Pig: Jon Rafman and the World's Hungriest Fetish*, cit.

⁴⁹⁴ Cfr. CATY MCCARTHY, *Introducing the world's first vore-tual reality installation*, in "Kill Screen", <https://killscreen.com/versions/introducing-worlds-first-vore-tual-reality-installation/?shared=email&msg=fail>.

⁴⁹⁵ T. FELDHAUS, *Virtual Reality Sickness. Artist Jon Rafman Sees Virtual Reality as the Medium for a Post-Fact Planet*, in "SSense", <https://www.ssense.com/en-us/editorial/culture/virtual-reality-sickness>.

⁴⁹⁶ Cfr. *Ibidem*.

⁴⁹⁷ Cfr. F. SPAMPINATO, V. CARTICALÀ, *Contemporary Art and Virtual Reality...*, p. 131, cit.

⁴⁹⁸ *Ivi*, p. 132.

Real Violence, in particolare, offre un commento metalinguistico alla *virtual reality* e va a criticare gli aspetti alienanti del digitale, il quale è rappresentato come responsabile di produrre, di fatto, omogenizzazione, violenza e perdita d'empatia⁴⁹⁹.

La realtà virtuale utilizzata da Wolfson e Rafman non è, infatti, l'“empathy machine” di cui parla Milk e che aspira a rendere l'uomo più compassionevole, empatico e connesso agli altri⁵⁰⁰, ma è piuttosto pensata e sperimentata come strumento che serve a promuovere atteggiamenti critici e riflessivi sugli effetti negativi del digitale.

«Siamo arrivati al punto che per avere un'esperienza davvero trascendente dobbiamo essere completamente intrappolati all'interno di un visore?»⁵⁰¹.

Questa è la domanda che si pone Rafman, il quale, in un'intervista, ha evidenziato la difficoltà degli utenti di oggi nell'avere un'esperienza immersiva fissando un dipinto su un muro⁵⁰². La necessità della nostra società distratta e sovraccarica di infinite informazioni è infatti quella di essere letteralmente “strappata dalla realtà” per immergersi in esperienze totalizzanti ed estranianti.

Questo desiderio di evasione ha portato al progressivo sviluppo della realtà virtuale nell'ambito videoludico, in particolare con la realizzazione di prodotti come *Blood Trail*, uno dei più venduti videogiochi in *virtual reality* che consente all'utente di uccidere brutalmente e senza motivo chiunque questo incontri.

Tale utilizzo del mezzo pone ovviamente di fronte a molte domande etiche sui danni e sulle implicazioni che può provocare questa totale immersione all'interno di un mondo costituito solo da pura violenza fine a sé stessa.

Jordan Wolfson mira, infatti, a rendere gli utenti consapevoli dell'impatto alienante e desensibilizzante delle tecnologie digitali portando alla luce quel violento sentimento umano che fa da sempre parte della nostra realtà: una realtà che, oggi più che mai, è espansa e vede le immagini degli schermi invadere e trasformare spazi e persone, una realtà che conduce a non percepire più il confine tra reale e virtuale e che fa sprofondare all'interno di una dimensione violenta che ci rende tutti partecipi e sublimi spettatori.

⁴⁹⁹ Cfr. *Ivi*, p. 122.

⁵⁰⁰ Cfr. C. MILK, *How virtual reality can create the ultimate empathy machine*, cit.

⁵⁰¹ T. FELDHAUS, *Virtual Reality Sickness...*, cit.

⁵⁰² Cfr. *Ibidem*.

5. Apparato iconografico



Fig. 1 J. Wolfson, *Infinite melancholy*, 2003. Video, 3:56 min, colore, audio.



Fig. 2 J. Wolfson, *Dreaming of the dream of the dream*. Film 16 mm, 1:00 min (loop), colore, senza audio. San Francisco, Kadist.



Fig. 3 J. Wolfson, *Starfield*, 2004. Film 16 mm, 00:34 min (loop), bianco e nero, senza audio.



Fig. 4 J. Wolfson, *Nostalgia is fear*, 2004. Installazione con Porsche bianca 991 e neve artificiale, fotografia di Laurent Montaron. Irma Vep Lab, Reims.



Fig. 5 J. Wolfson, Jiem-No-Pedti, 2005. Vernice, audio, lettore DVD. T293, Napoli.



Fig. 6 J. Wolfson, *The crisis*, 2004. Video, 20:23 min, colore, audio.



Fig. 7 J. Wolfson, *I'm sorry but I don't want to be an Emperor...*, 2005.
Film 16 mm, 1:50 min (loop), bianco e nero, senza audio.
Whitney Museum of American Art, New York.



Fig. 8 J. Wolfson, *Perfect lover*, 2007. Animazione trasferita su film 16 mm, 3:18 min, colore, audio.



Fig. 9 F. González-Torres, *Untitled (Perfect Lovers)*, 1991. Orologi da parete 35,6 cm diametro x 7 cm ciascuno e pittura. Museum of Modern Art, New York.



Fig. 10 J. Wolfson, sequenza di immagini da *Untitled*, 2007. Video, 2:37 min (loop), colore, audio. Whitney Museum of American Art, New York.



Fig. 11 J. Wolfson, installazione su monitor di *Untitled*, 2007.



Fig. 12 J. Wolfson, veduta dell'installazione *Untitled false document*, 2008.
Swiss Institute, New York.



Fig. 13 J. Wolfson, veduta dell'installazione *Untitled false document*, 2008.
Film 16 mm, 4:06 min (loop), colore, audio.



Fig. 14 J. Wolfson, Untitled false document, 2008.

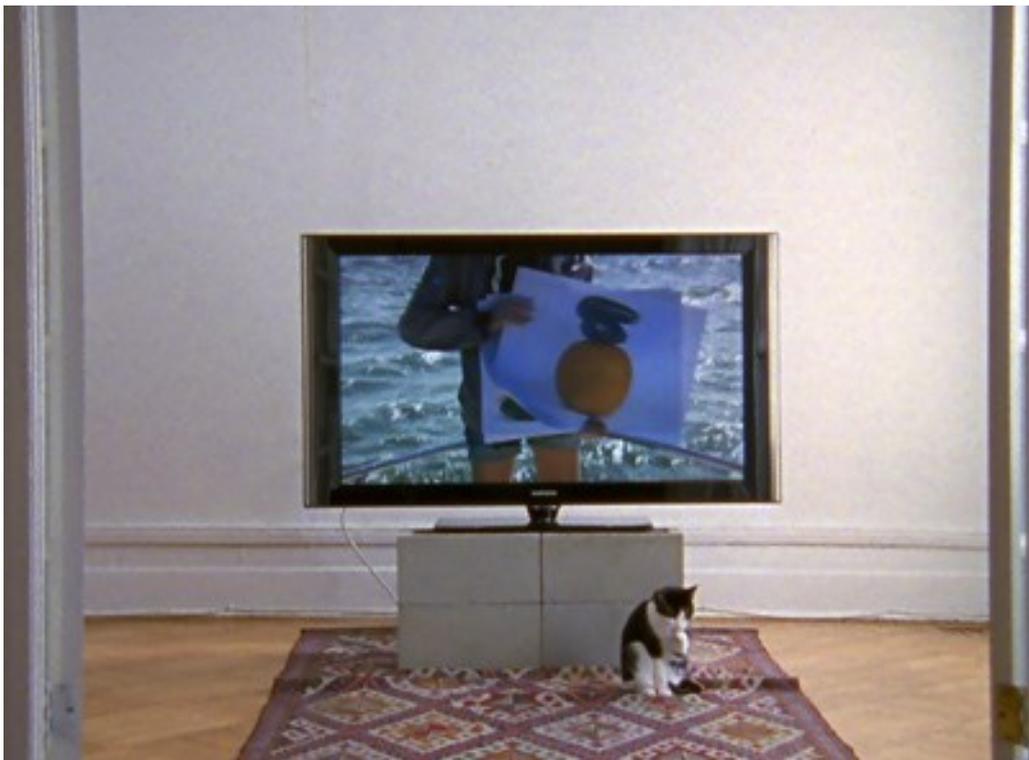


Fig. 15 J. Wolfson, Untitled false document, 2008.

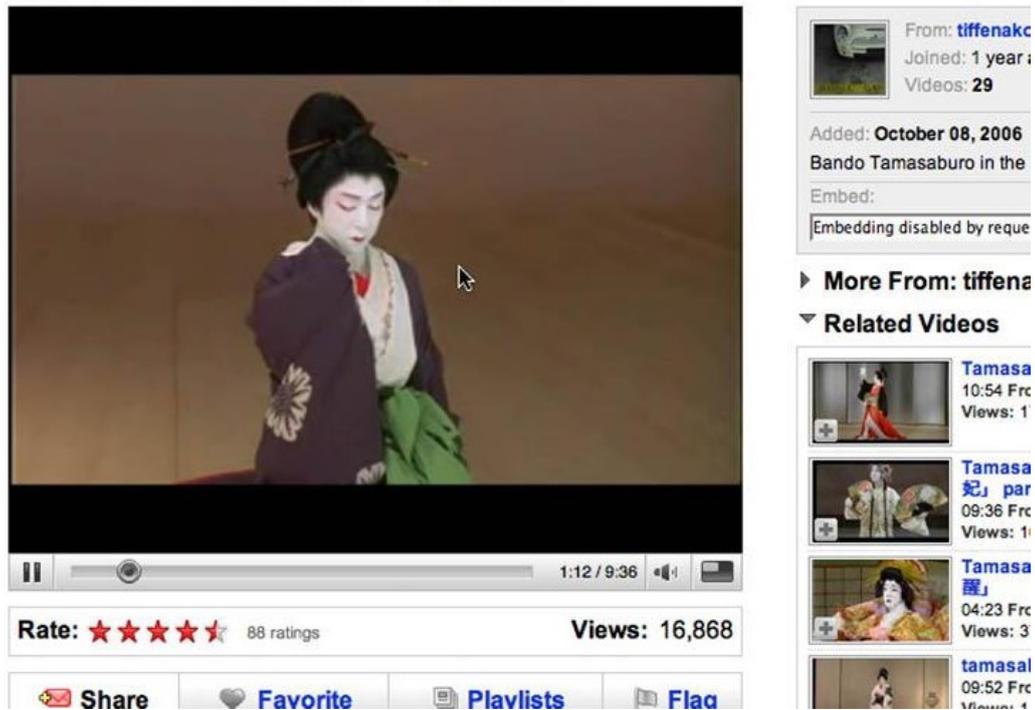


Fig. 16 J. Wolfson, *Favorite things*, 2008. Video, 15:40 min, colore, audio. Cleveland Museum of Art, Cleveland.

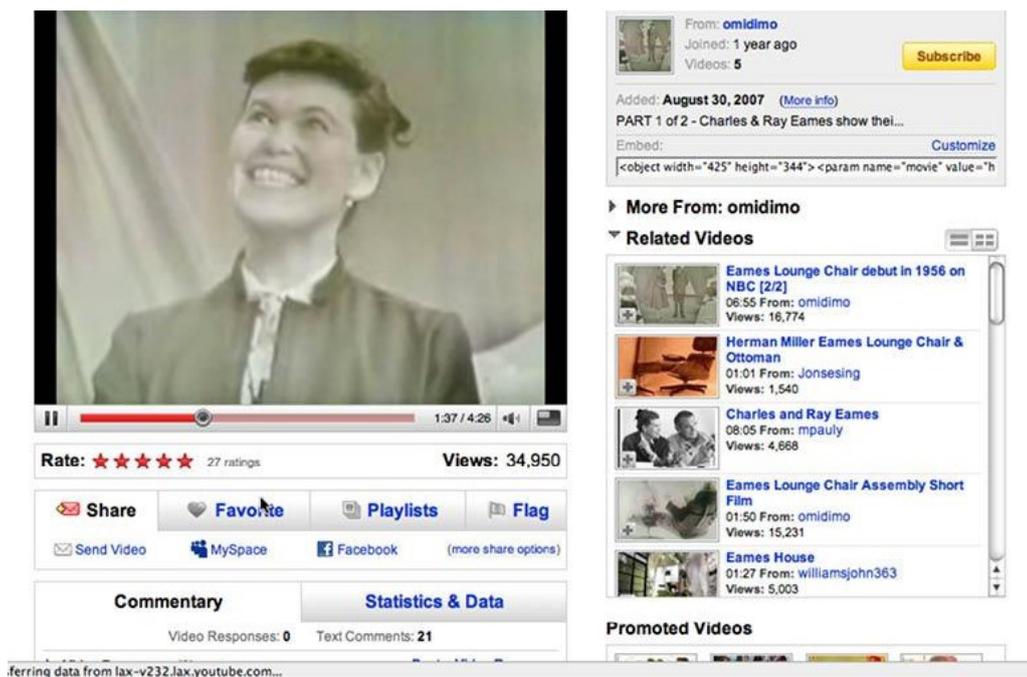


Fig. 17 J. Wolfson, *Favorite things*, 2008.



Fig. 18 R. Trecartin, *I-BE AREA*, 2007. Video, 128 min, colore, audio.
Solomon R. Guggenheim Museum, New York.



Fig. 19 R. Trecartin, *I-BE AREA*, 2007.



Fig. 20 J. Wolfson, *Con Leche*, 2009. Video e animazione tradizionale, 22:29 min (loop), colore, audio. Whitney Museum of American Art, New York.



Fig. 21 J. Wolfson, *Con Leche*, 2009.

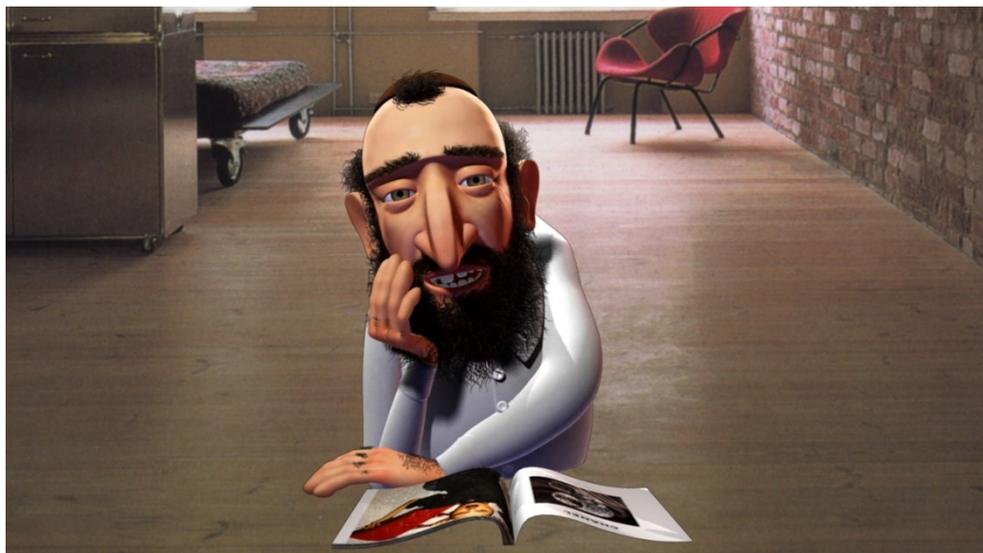


Fig. 22 J. Wolfson, *Animation, mask*, 2011. Video e animazioni CGI, 12:29 min, colore, audio. Whitney Museum of American Art, New York.

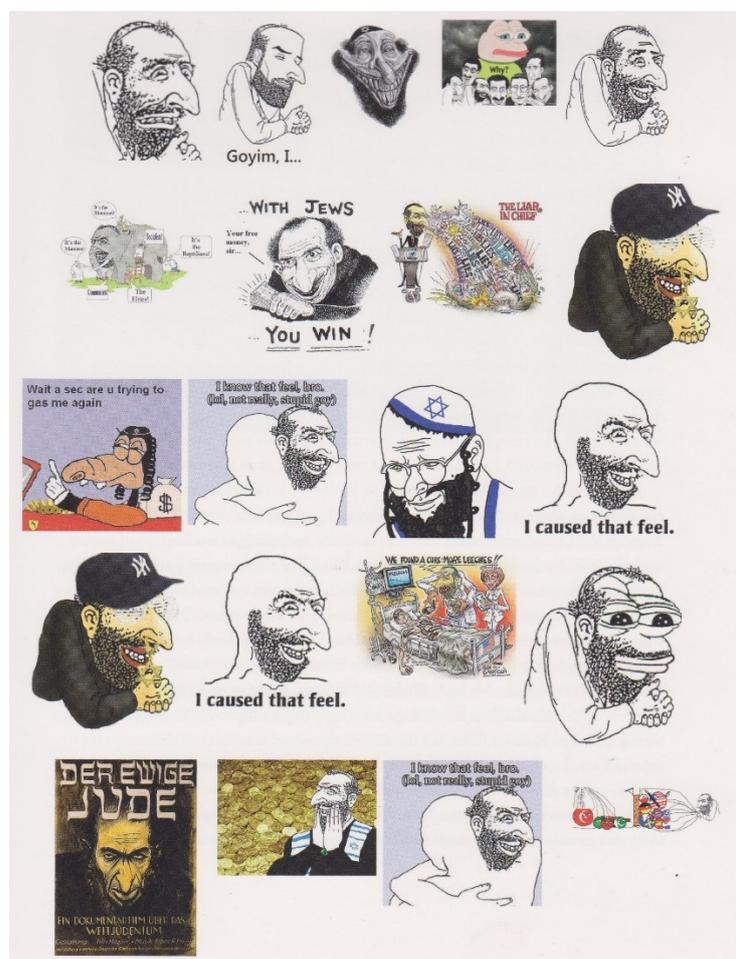


Fig. 23 Ricerche per *Animation, mask*, da Jordan Wolfson: *Ecce Homo/Le Poseur*, New York, David Zwirner Books, 2013, p. 53.



Fig. 24 J. Wolfson, *Animation, mask*, 2011.



Fig. 25 V. Acconci, *Theme Song*, 1973. Video, 33:32 min, bianco e nero, audio. Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA), Barcellona.

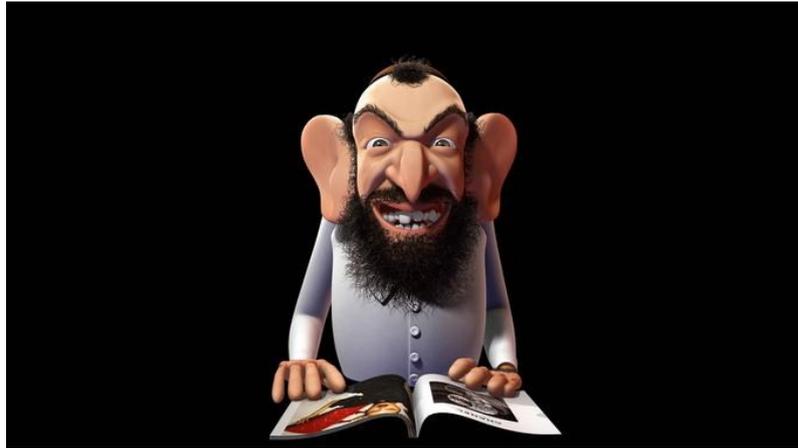


Fig. 26 J. Wolfson, Animation, mask, 2011.



Fig. 27 J. Wolfson, Animation, mask, 2011.



Fig. 28 J. Wolfson, Animation, mask, 2011.



Fig. 29 J. Wolfson, *Animation, mask*, 2011.

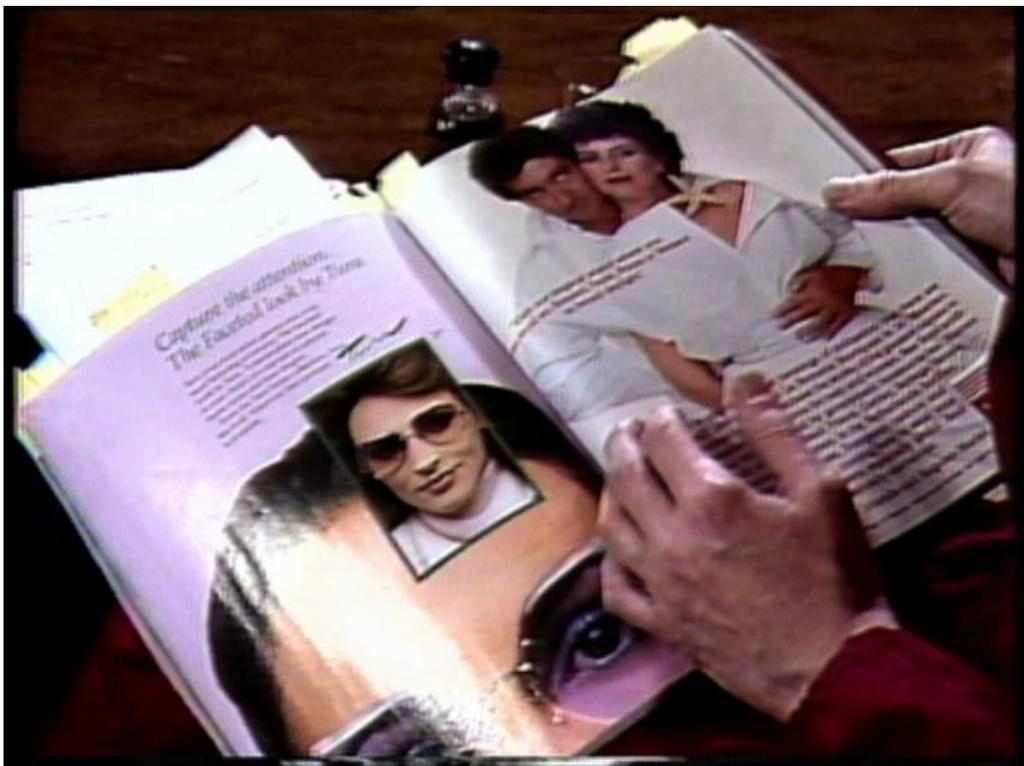


Fig. 30 M. Rosler, *Martha Rosler Reads "Vogue"*, 1982. Video, 25:45 min, colore, audio. Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA), Barcellona.



Fig. 31 J. Wolfson, veduta dell'installazione di *Raspberry Poser*, 2012.
Fotografia di Scott Groller. REDCAT Galley, Los Angeles.



Fig. 32 J. Wolfson, *Raspberry Poser*, 2012. Video, animazioni CGI e tradizionali,
13:55 min, colore, audio. Whitney Museum of American Art, New York.



Fig. 33 J. Wolfson, Raspberry Poser, 2012.

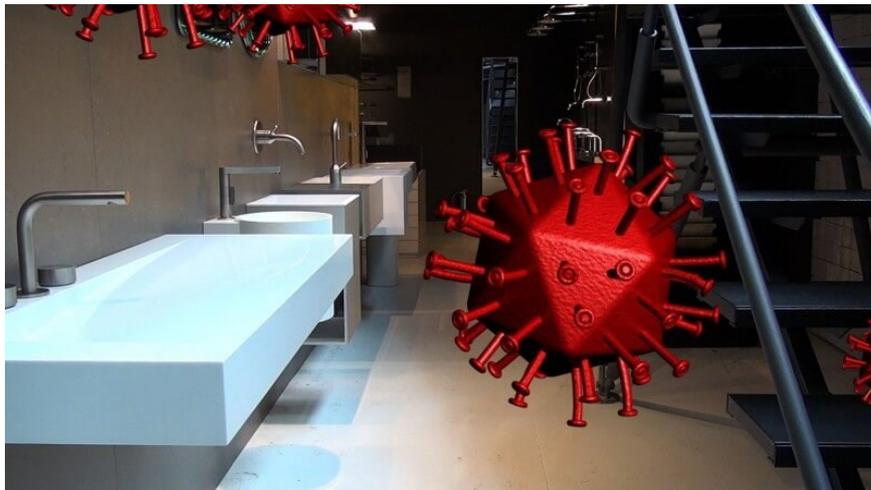


Fig. 34 J. Wolfson, Raspberry Poser, 2012.



Fig. 35 J. Wolfson, Raspberry Poser, 2012.



Fig. 36 J. Wolfson, *Raspberry Poser*, 2012.

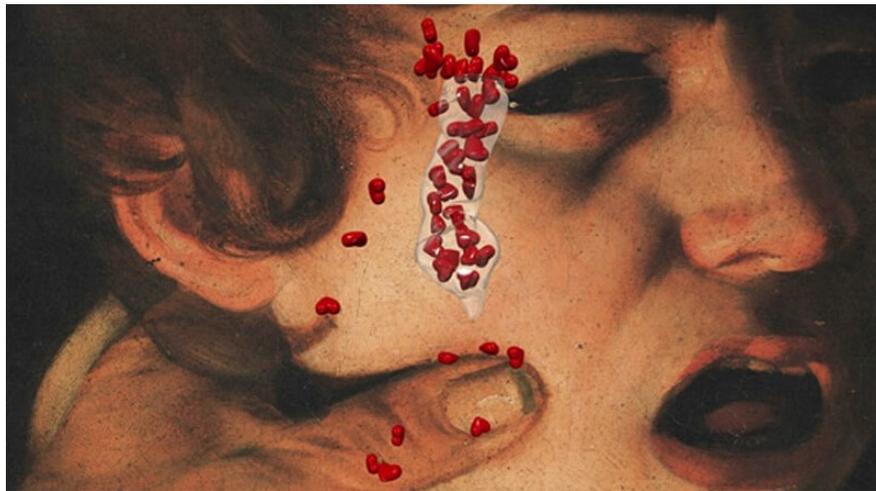


Fig. 37 J. Wolfson, *Raspberry Poser*, 2012.



Fig. 38 J. Wolfson, *Raspberry Poser*, 2012.



Fig. 39 J. Wolfson, Raspberry Poser, 2012.



Fig. 40 J. Wolfson, Raspberry Poser, 2012.



Fig. 41 J. Wolfson, Raspberry Poser, 2012.



Fig. 42 J. Wolfson, Raspberry Poser, 2012.



Fig. 43 J. Wolfson, Raspberry Poser, 2012.



Fig. 44 J. Wolfson, Raspberry Poser, 2012.



Fig. 45 J. Wolfson, *Female Figure*, 2014. Tecnica mista, 229,9 x 182,9 x 73,7 cm.
Fotografia di John Smith.



Fig. 46 J. Wolfson, *Female Figure*, 2014. Fotografia di Olaf Kraak (dettaglio).



Fig. 47 D. Graham, *Public Space / Two Audiences*, 1976.
Biennale di Venezia 1976, fotografia di Eustachy Kossakowski.



Fig. 48 Holli Would in *Cool World*, 1992.
Tecnica mista, 102 min. Regia di Ralph Bakshi.



Fig. 49 J. Wolfson, *Female Figure*,
2014. Fotografia di Gert Jan van Rooij.



Fig. 50 J. Koons, *Dirty-Jeff on top*,
1991. Plastica, 139,7 x 276,9 x 180 cm.



Fig. 51 V. Acconci, *Seedbed*, 1972. Sonnabend Gallery, New York.



Fig. 52 J. Wolfson, *Female Figure*, 2014. Fotografia di John Smith (dettaglio).



Fig. 53 J. Wolfson, *House with face*, 2017. Resina, acciaio inox, vernice, 272 x 227.5 x 243 cm.



Fig. 54 C. Ray, *Fall '91*, 1992. Tecnica mista, 243.84 x 66.04 x 91.44 cm. The Broad, Los Angeles.



Fig. 55 R. Ubac, *Tête du Mannequin d'André Masson*, 1937. Galerie Adrien Maeght, Parigi.

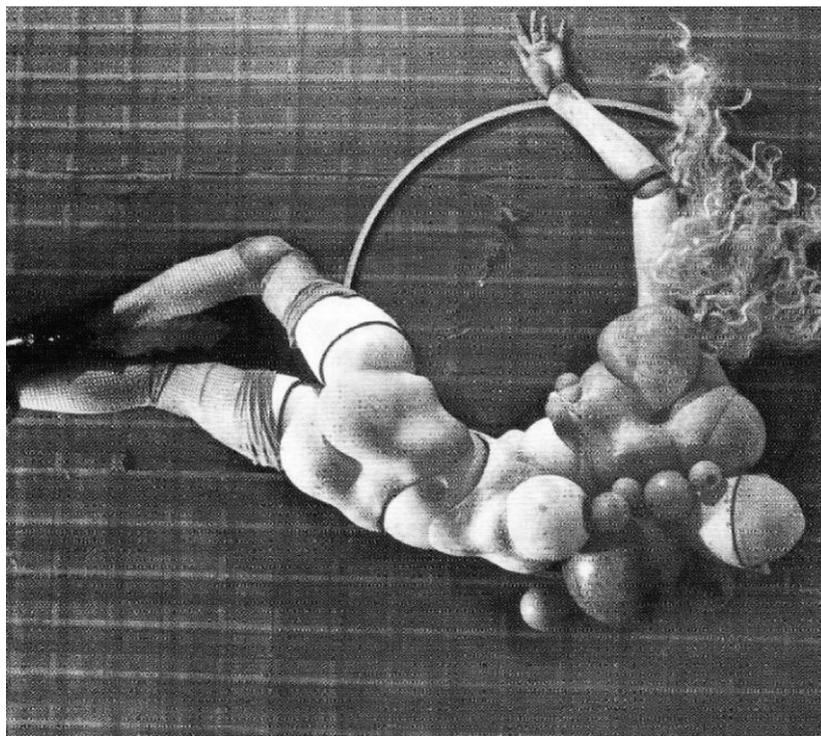


Fig. 56 H. Bellmer, *The Doll*, 1935. Stampa alla gelatina d'argento colorata a mano, 66x66 cm. Ubu Gallery, New York.



Fig. 57 C. Sherman, *Untitled #264*, 1992. Stampa cromogenica a colori, 127 x 190,5 cm. The Broad, Los Angeles.



Fig. 58 C. Sherman, *Untitled #250*, 1992. Stampa cromogenica a colori, 127 x 190,5 cm.



Fig. 59 Vista dell'esposizione *People* a cura di Jeffrey Deitch, 2018.
Galleria Jeffrey Deitch, New York.

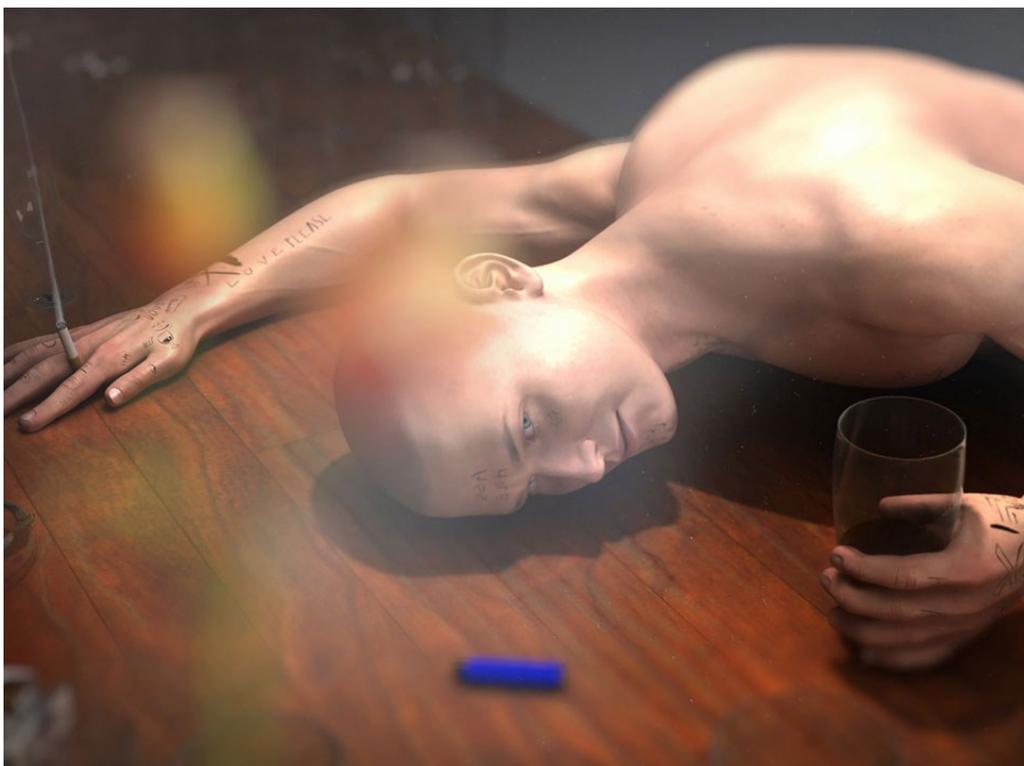


Fig. 60 E. Atkins, *Ribbons*, 2014. Video, 13:18 min, colore, audio.
Stedelijk Museum, Amsterdam.



Fig. 61 J. Wolfson, *Colored Sculpture*, 2016.
Metallo, elastomero poliuretano, motori, audio. Tate Modern, Londra.

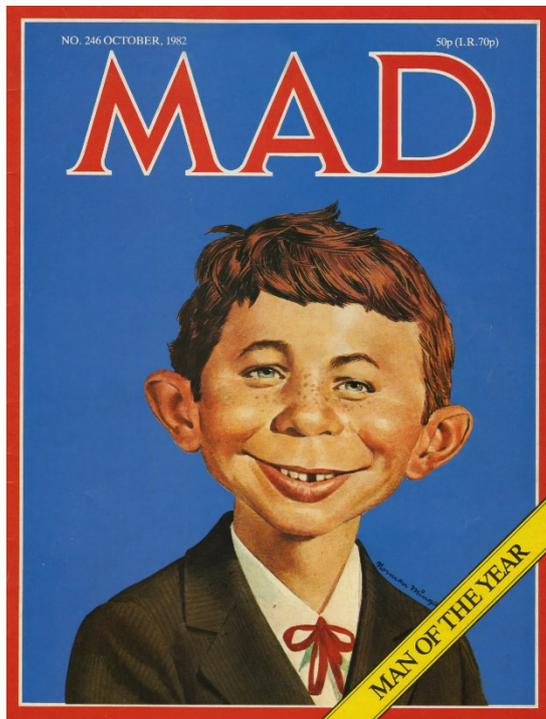


Fig. 62 Alfred E. Neuman, copertina di MAD Magazine, 246, ottobre 1982.

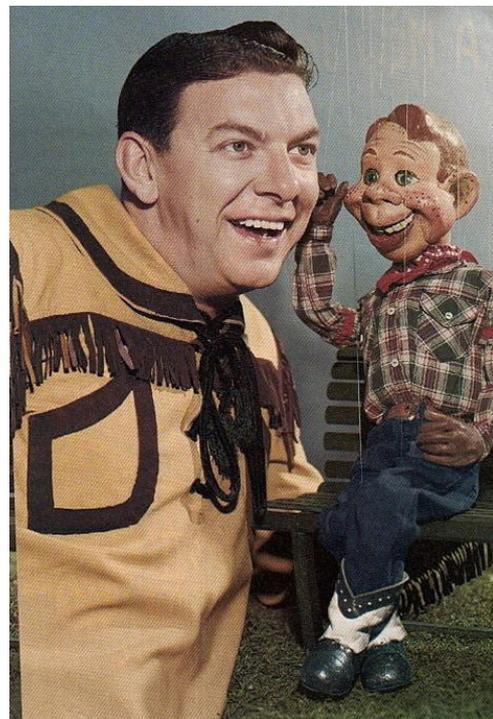


Fig. 63 *Howdy Doody* e il suo creatore Buffalo Bob Smith.



Fig. 64 J. Wolfson, Colored Sculpture, 2016.



Fig. 65 J. Wolfson, Colored Sculpture, 2016.



Fig. 66 B. Nauman, *Double Steel Cage Piece*, 1974. Acciaio, 520 x 216 x 392 cm. Fotografia di Jannes Linders. Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam.

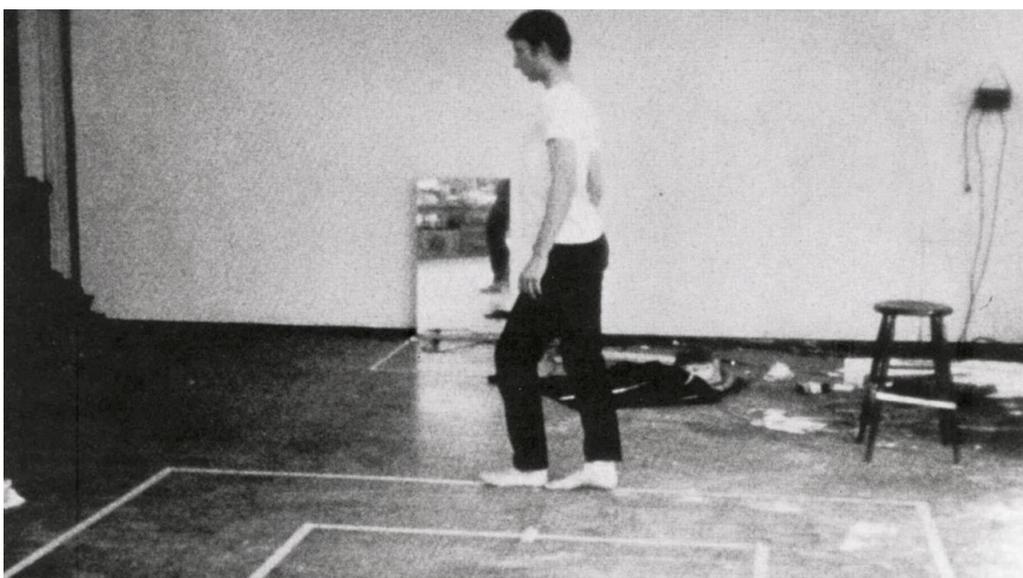


Fig. 67 B. Nauman, *Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square*, 1968. Film 16 mm, 10 min, bianco e nero, senza audio.



Fig. 68 J. Wolfson, Colored Sculpture, 2016.



Fig. 69 J. Wolfson, Colored Sculpture, 2016.



Fig. 70 J. Wolfson, *Colored Sculpture*, 2016.



Fig. 71 J. Wolfson, *Colored Sculpture*, 2016 (dettaglio).



Fig. 72 J. Wolfson, *Colored Sculpture*, 2016 (dettaglio).



Fig. 73 J. Wolfson, *Colored Sculpture*, 2016 (dettaglio).



Fig. 74 J. Wolfson, *Colored Sculpture*, 2016.



Fig. 75 D. Piccolo, *Video Machine Mobile*, 2022.
Monitor, schede e sistemi elettronici, sensori, 70 x 70 x 20 cm.



Fig. 76 J. Wolfson, Colored Sculpture, 2016. Fotografia di Josh White.

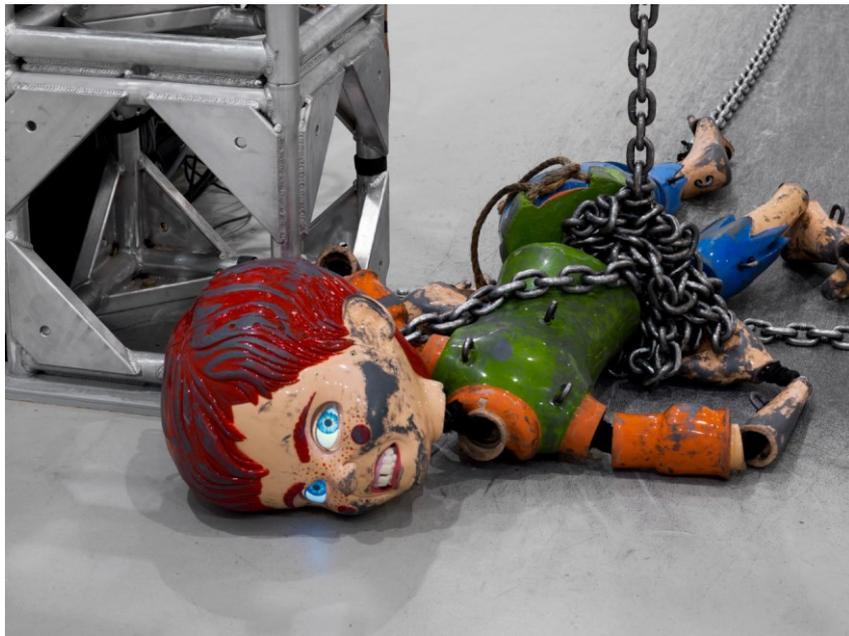


Fig. 77 J. Wolfson, Colored Sculpture, 2016.



Fig. 78 B. Nauman, *Clown Torture*, 1987. Video, 60 min, colore, audio.
The Art Institute of Chicago.



Fig. 79 P. McCarthy, *Bossy Burger*, 1991. Video, 58:59 min, colore, audio.
Museum of Modern Art, New York.



Fig. 80 J. Wolfson, *Black sculpture*, 2017. Uretano nero semiflessibile, acciaio, nylon, catena, 213,4 x 61 x 45,7 cm. Fotografia di Robert Glowacki.



Fig. 81 Trois-6ix-trente, *Les aveugles*, 2008. Fotografia di Ivan Boccara.



Fig. 82 Trois-6ix-trente, *Violet*, 2012.



Fig. 83 Oriza Hirata, I, Worker, 2008.



Fig. 84 Oriza Hirata, Sayonara, 2012.



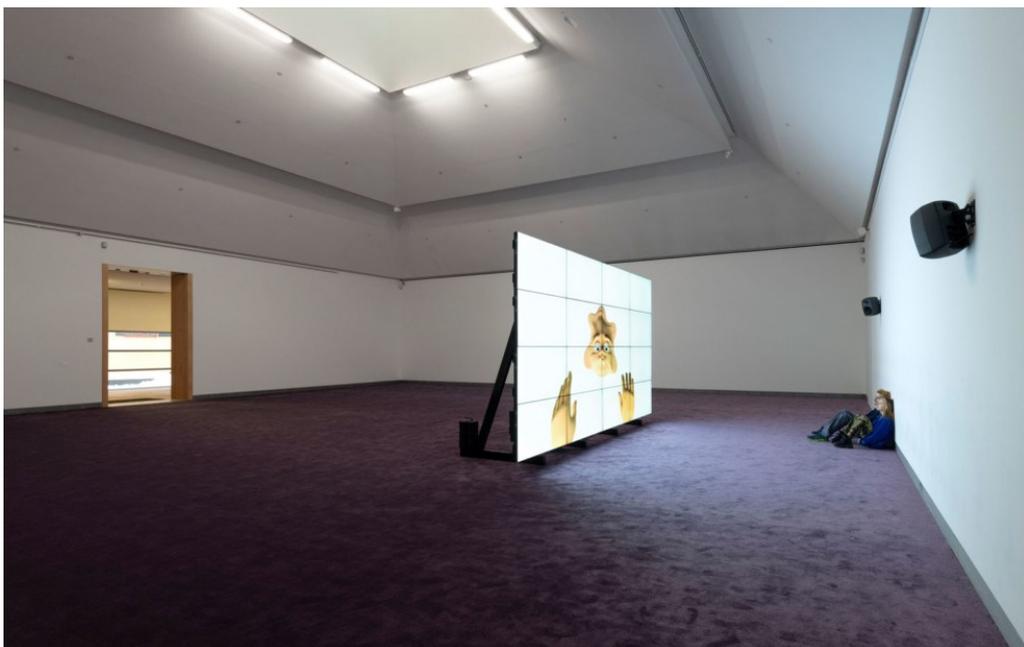
Fig. 85 C. Ray, Huck and Jim, 2014. Acciaio, 283,2 x 137,2 x 136,5 cm. The Met, New York.



Fig. 86 Royal de Luxe, The Great Invitation, 2017, Montreal.



*Fig. 87 J. Wolfson, Riverboat Song, 2017. Video, 7:28 min, colore, audio.
Veduta dell'installazione, David Zwirner, New York, 2018.*



*Fig. 88 J. Wolfson, Riverboat Song, 2017.
Veduta dell'installazione, Moderna Museet, Stoccolma, 2019.*



Fig. 89 J. Wolfson, Riverboat Song, 2017.



Fig. 90 J. Wolfson, Riverboat Song, 2017.



Fig. 91 J. Wolfson, Riverboat Song, 2017.



Fig. 92 J. Wolfson, Riverboat Song, 2017.



Fig. 93 J. Wolfson, Riverboat Song, 2017.



Fig. 94 J. Wolfson, Riverboat Song, 2017.



Fig. 95 J. Wolfson, *Riverboat Song*, 2017.



Fig. 96 J. Wolfson, *Riverboat Song*, 2017.



Fig. 97 J. Wolfson, *Riverboat Song*, 2017.



Fig. 98 J. Wolfson, *Riverboat Song*, 2017.



Fig. 99 J. Rafman, *Mainsqueeze*, 2014. Video, 7:18 min, colore, audio.



Fig. 100 J. Rafman, *Mainsqueeze*, 2014.

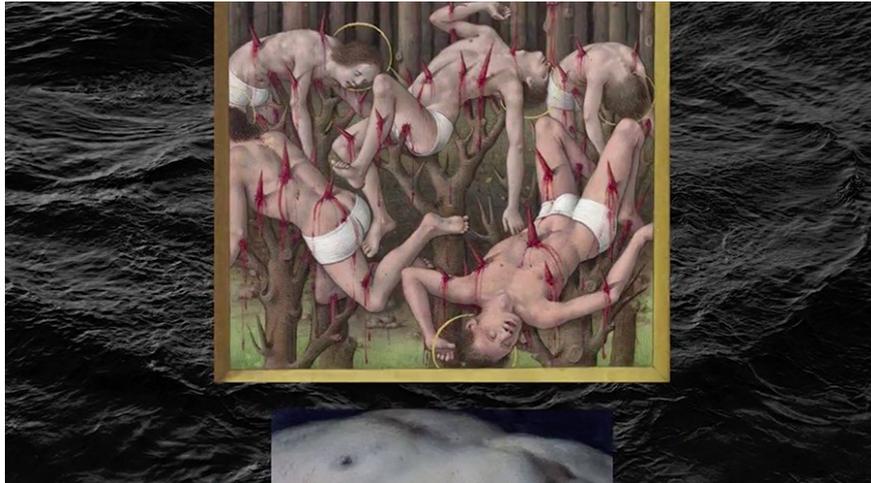


Fig. 101 J. Rafman, *Mainsqueeze*, 2014.



Fig. 102 Eva e Franco Mattes, *My Generation*, 2010.
Video, 13:26 min, colore, audio.



Fig. 103 J. Rafman, *A Man Digging*, 2013. Video, 8:20 min, colore, audio.



Fig. 104 J. Wolfson, *Real Violence*, 2017. Veduta dell'installazione, Whitney Museum of American Art, New York. Fotografia di Dan Bradica.



Fig. 105 J. Wolfson, *Real Violence*, 2017.

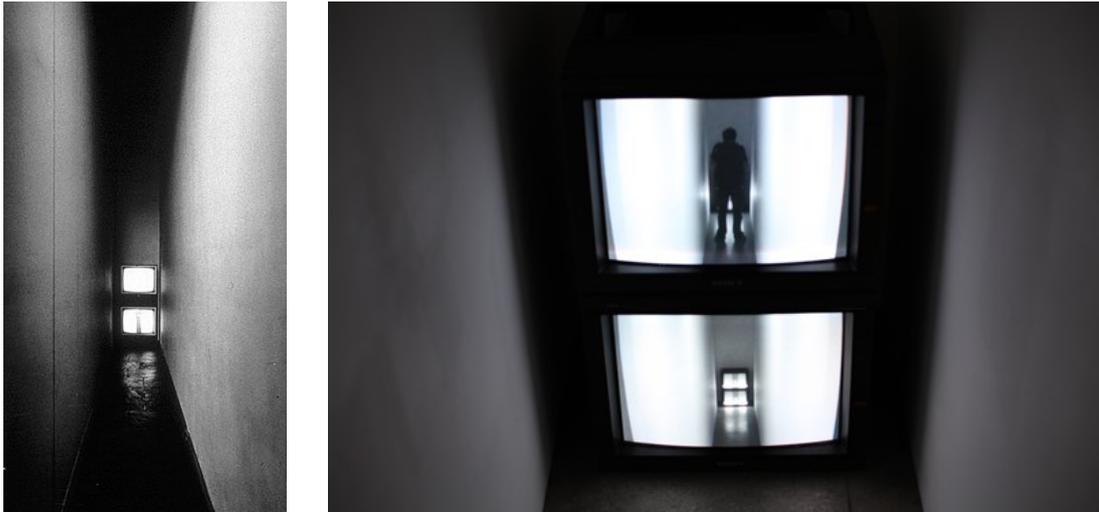


Fig. 106 B. Nauman, *Live-Taped Video Corridor*, 1970.
Videocamera, due monitor, dispositivo di registrazione e riproduzione video.
Museo Solomon R. Guggenheim, New York.



Fig. 107 J. Wolfson, *Real Violence*, 2017. Veduta dell'installazione,
Whitney Museum of American Art, New York.



Fig. 108 C. Burden, *Shoot*, 1971. Performance ripresa in film 16 mm, F-Space gallery, Santa Ana.

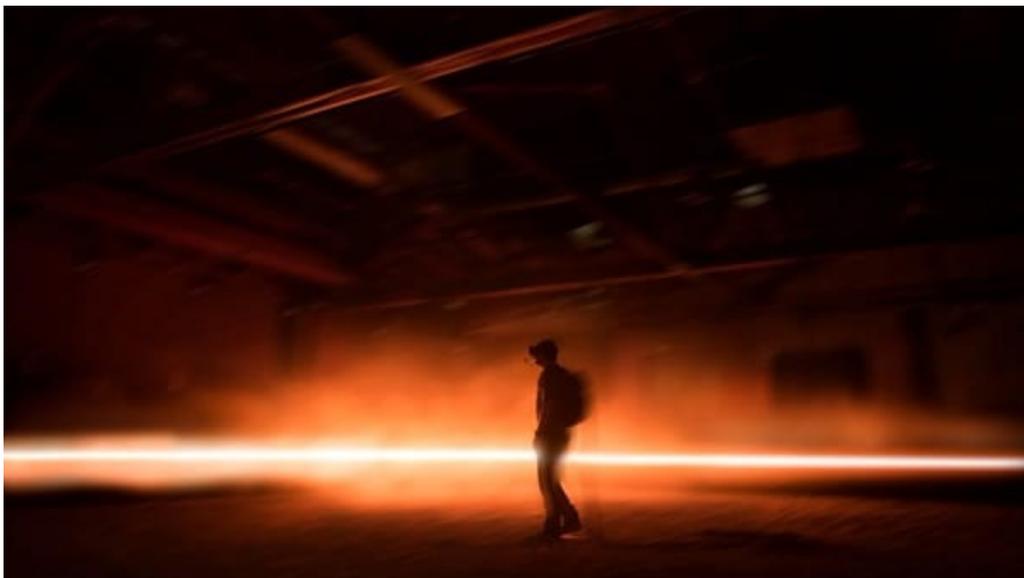


Fig. 109 A. González Iñárritu, *Carne y Arena*, 2017.



*Fig. 110 J. Rafman, View of Pariser Platz, 2016.
Veduta dell'installazione, Future Gallery, Berlino.*



Fig. 111 J. Rafman, View of Pariser Platz, 2016.



Fig. 112 J. Rafman, View of Pariser Platz, 2016.

Bibliografia

- M. ANDREWS, *How Does the Perfect Human Fall? Like This. Max Andrews talks with Jordan Wolfson*, in “UOVO”, 11, 2006.
- S. ARCAGNI, A. D'ALOIA, *VR Storytelling: Potentials and Limitations of Virtual Reality Narratives*, in “Cinergie – Il cinema e le altre arti”, 19, 2021.
- R. ARYA, *The fragmented body as an index of abjection*, in R. ARYA E N. CHARE (a cura di) *Abject Visions: Powers of Horror in Art and Visual Culture*, University Press Scholarship Online, 2017.
- E. BAKER, *Almost Human: Recent Interest in Puppetry and Doll-Making*, in “Journal of Art Criticism Editorial”, 5, 2020.
- A. BALZOLA, P. ROSA, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Milano, Feltrinelli, 2011.
- G. BARTORELLI, *A bassa definizione. Studi su un decennio di arte e creatività amatoriale 2010-2020*, Padova, Cleup, 2021.
- G. BARTORELLI, *Art//Tube. L'arte alla prova della creatività amatoriale*, Padova, Cleup, 2012.
- J. BÉCOURT, *La condition inhumaine de l'enfance de l'art aux prospérités du vice*, in “Artpress2. La marionette sur toutes les scènes”, 38, agosto-settembre-ottobre 2015.
- A. BELLINI, *Jordan Wolfson*, in “Flash Art”, 247, marzo-aprile 2006.
- G. BOLLMER, *Empathy machines*, in “Media International Australia”, 165, 2017.
- G. BOLLMER, K. GUINNESS, *Empathy and nausea: virtual reality and Jordan Wolfson's Real Violence*, in “Journal of Visual Culture”, 19,1, 2020.
- C. CAPPELLETTO, *Marionetta e arto fantasma. Il perturbante di un corpo polimorfo*, in *Locus solus. Giocattoli*, a cura di Alessandra Violi, Milano, Bruno Mondadori, 2010.

- A. CHARNLEY, *Digital Unreason: Jordan Wolfson's 'Evil Jew'*, in "Animation: an interdisciplinary journal", 12, 3, 2017.
- M. COSTA, *Dimenticare l'arte. Nuovi orientamenti nella teoria e nella sperimentazione estetica*, Milano, Franco Angeli, 2005.
- K. ESTEFAN, *Deep Code. Artists and poets are manipulating language in ways that challenge digital culture's most persistent myths*, in "Art in America", settembre 2013.
- M. FISHER, *The weird and the eerie*, Londra, Repeater Books, 2016.
- L. GEMINI, *Stati di creatività diffusa: i social network e la deriva evolutiva della comunicazione artistica*, in Lella Mazzoli (a cura di), *Network effect. Quando la rete diventa pop*, Torino, Codice edizioni, 2009.
- M. GERMANN, E. LESLIE, A. MOSHAYEDI, L. NORDEN, P. VAN CAUTEREN, *Jordan Wolfson: Ecce Homo/Le Poseur*, New York, David Zwirner Books, 2013.
- A. GINGERAS, J. BANKOWSKY, M. GODFREY, B. RUF, M. VAN NIEUWENHUYZEN, *Jordan Wolfson: Manic/Love Truth/Love*, New York, Rizzoli Electa, 2018.
- M. GIONI, *Defining Contemporary Art. 25 years in 200 pivotal artworks*, Londra, Phaidon, 2011.
- C. GRAZIOLI, *Lo specchio grottesco. Marionette e automi nel teatro tedesco del primo '900*, Padova, Esedra editrice, 1999.
- B. GROYS, *From Image to Image File – and Back: Art in the Age of Digitalization*, in *Art Power*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2008.
- M. GRONLUND, *Return of the Gothic: Digital Anxiety in the Domestic Sphere*, in "e-flux", 51, gennaio 2014.
- M. GRONLUND, *Contemporary Art and Digital Culture*, New York, Routledge, 2017.
- N. K. HAYLES, *How we became posthuman. Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*, Chicago, University of Chicago press, 1999.
- R. HASSAN, *Digitality, Virtual Reality and the "Empathy Machine"* in "Digital Journalism", 8, 2020.

- E. HERRIGEL, *Lo Zen e il tiro con l'arco*, Milano, Adelphi, 2007.
- M. HORKHEIMER, THEODOR W. ADORNO, *Dialettica dell'illuminismo*, trad. di R. SOLMI, Torino, Einaudi, 2010.
- T. KANTOR, *Il teatro della morte*, a cura di Denis Bablet, Milano, Ubulibri, 1979.
- C. LEADBEATER, PAUL MILLER, *The Pro-Am Revolution. How enthusiasts are changing our economy and society*, Demos, 2005.
- B. LONDON, *Video art. The First Fifty Years*, Londra, Phaidon, 2020.
- T. MACRÌ, *Il corpo postorganico. Sconfinamenti della performance*, Milano, Costa & Nolan, 1996.
- M. MAETERLINCK, *Menus propos: le théâtre*, in *Introduction à une psychologie des songes et autres écrits (1886-1896)*, Bruxelles, Labor, 1985.
- F.A. MIGLIETTI, *Identità mutanti*, Genova, Costa & Nolan, 1997.
- J.T.D. NEIL, *Jordan Wolfson. Untitled False Document*, in "Art Review", 28, 2008.
- A. OLIVARES, *Dal manichino alla real doll. La bambola nella visualità contemporanea*, in "Intrecci d'arte", 3, 2014.
- M. OLSON, *Lost Not Found: The Circulation of Images in Digital Visual Culture*, in ALEX KLEIN (a cura di), *Words Without Pictures*, Los Angeles, Museum Associates/LACMA, 2009.
- C. PAUL, *Digital Art. World of Art Series*, New York, Thomas & Hudson, 2015.
- D. QUARANTA, *The Last Avant-garde. Interview with Mark Tribe & Reena Jana*, in "Nettime", 30 ottobre 2006.
- D. QUARANTA, *Media, New Media, Postmedia*, Milano, Postmedia books, 2010.
- D. QUARANTA, *Collect the WWWorld. The artist as archivist in the internet age*, Brescia, LINK, 2011.
- D. QUARANTA, *Situating Post-Internet*, in VALENTINO CATRICALÀ (a cura di), *Media Art. Toward a New Definition of Art in the Age of Technology*, Pistoia, Gli Ori, 2015.
- D. QUARANTA, *Deep Surfing*, Selfpublishing, 2016.

- D. QUARANTA, *Surfing con Satoshi. Arte, blockchain e NFT*, Milano, Postmedia books, 2021.
- RHIZOME, *The Art Happens Here. Net Art Anthology*, New York, New Museum, 2017.
- J. E. RONDEAU, *Clown Torture, 1987 by Bruce Nauman*, in “Art Institute of Chicago Museum Studies”, 25, 1, 1999.
- P. SELZ, *Art of engagement. Visual Politics in California and Beyond*, Berkeley, University of California Press, 2005.
- F. SPAMPINATO, *Body Surrogates. Mannequins, Life-Size Dolls, and Avatars*, in “Performing Arts Journal”, 113, 2016.
- F. SPAMPINATO, V. CARTICALÀ, *Contemporary Art and Virtual Reality: New Conditions of Viewership*, in “Cinergie – Il cinema e le altre arti”, 19, 2021.
- H. STEYERL, *In Defense of the Poor Image* in “e-flux”, 10, novembre 2009.
- V. TANNI, *Net Art. Genesi e generi*, in ANDREA BALZOLA, ANNA MARIA MONTEVERDI, *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Milano, Garzanti, 2004.
- V. TANNI, *Memestetica. Il settembre eterno dell'arte*, Roma, Nero Edizioni, 2020.
- K. TAVIN, G. KOLD, J. TERVO, *Post Digital, Post-Internet Art and Education. The Future is All-Over*, Cham, Palgrave Macmillan, 2021.
- C. TOSCANO, *Bunraku e Android-Human Theater. Un confronto tra scena tradizionale e contemporanea in Giappone*, in “Antropologia e Teatro”, 4, 2013.
- C. TOSCANO, *Il teatro dei robot. La meccanica delle emozioni nel Robot-Human Theatre di Hirata Oriza*, Bologna, Clueb, 2019.
- M. TRIBE, R. JANA, *New Media Art*, Köln, Taschen, 2006.
- G. YOUNGBLOOD, *Towards Autonomous Reality Communities*, in “Siggraph”, 82 Art Show, catalogo mostra, ACM, Boston, Massachusetts, 26-30 luglio 1982.

Sitografia

- M. ANDREWS, *Jordan Wolfson*, in “Frieze”, 12 maggio 2005, <https://www.frieze.com/article/jordan-wolfson>.
- Animatronica*, in “Treccani”, Lessico del XXI Secolo, 2012, https://www.treccani.it/enciclopedia/animatronica_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/.
- K. ARCHEY, R. PECKHAM, *Art Post-Internet: INFORMATION/DATA*, catalogo online della mostra, Ullens Center for Contemporary Art, 13 ottobre 2014, p. 8, https://ia801306.us.archive.org/23/items/art_post_internet/art_post_internet_269.pdf.
- F. BENSON, *Jordan Wolfson. Animation, mask*, in “dismagazine”, 23 novembre 2016, <http://dismagazine.com/blog/28901/jordan-wolfson-animation-masks/>.
- T. BETTRIDGE, *How Do I Feel More? A Weekend With Jordan Wolfson*, in “032c Officina”, 24 maggio 2018, <https://032c.com/jordan-wolfson/>, (archiviato in <https://web.archive.org/web/20200527040759/https://032c.com/jordan-wolfson/>).
- R. BIRKETT, *Eye Contact*, in “Flash Art International”, 296, maggio-giugno 2014, <https://flash---art.com/article/eye-contact-jordan-wolfson/>.
- C. BISHOP, *Digital Divide: Contemporary Art and New Media*, in “Artforum”, settembre 2012, <https://www.artforum.com/print/201207/digital-divide-contemporary-art-and-new-media-31944>.
- Bruce Nauman, Live-Taped Video Corridor*, in “Guggenheim”, <https://www.guggenheim.org/artwork/3153>.
- K. BUIST, *Chain Reaction. Kevin Buist on the NFT boom*, in “Artforum”, 10 marzo 2021, <https://www.artforum.com/slant/kevin-buist-on-the-nft-boom-85221>.
- L. CALABRÒ VISCONTI, *Non siamo mai stati Post-Internet*, in “Not Nero Editions”, 9 ottobre 2017, <https://not.neroeditions.com/non-siamo-mai-stati-post-internet/>.

- C. CHRISTOV-BAKARGIEV, *Dimenticano la violenza dei loro gesti. Finestre, schermi e atti pittorici in un tempo inquieto*, in “Castello di Rivoli”,
<https://www.castellodirivoli.org/hito-steyerl-carolyn-christov-bakargiev/>.
- Colored Sculpture*, 2016, in “Tate”, <https://www.tate.org.uk/art/artworks/wolfson-colored-sculpture-t15218>.
- H. COTTER, *Art in Review. Jordan Wolfson*, in “The New York Times”, 17 ottobre 2008, <https://archive.nytimes.com/query.nytimes.com/gst/fullpage-9502EEDF123AF934A25753C1A96E9C8B63.html>.
- C. D’ANGELI, *Oggetti perturbanti: le marionette. Dalla Festa delle Marie a Kantor*, in “ateatro”, 45, 14 novembre 2022, ora disponibile al link
<http://www.trax.it/olivieropdp/mostranew.asp?num=45&ord=4>.
- C. N. DAMATO, *Il Nyan Cat battuto all’asta per 590mila dollari. Come funziona il mercato della crypto art*, in “Artribune”, 27 febbraio 2021,
<https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2021/02/vendita-asta-nyan-cat-crypto-art/>.
- J. DEITCH, *People, May 5–June 30, 2018, 8 Wooster Street, New York*, in “Deitch.com”,
<https://deitch.com/new-york/exhibitions/people>.
- C. DOUGLAS, *Jordan Wolfson at Sadie Coles HQ*, in “Contemporary Art Society”, 19 maggio 2017, <https://www.contemporaryartsociety.org/news/friday-dispatch-news/jordan-wolfson-sadie-coles-hq/>.
- N. DOUGLAS, *It’s Supposed to Look Like Shit: The Internet Ugly Aesthetic*, in “Journal of Visual Culture”, 16 dicembre 2014, trad. in italiano da MARCO MANUTA, *È pensato per fare schifo: l’estetica dell’“Internet Ugly”*, in “Kabul Magazine”, luglio 2020, <https://www.kabulmagazine.com/internet-ugly-nick-douglas/>.
- L. DOULAS, *Within Post-Internet, Part One*, in poool.info, giugno 2011, ora disponibile al link <http://s3.amazonaws.com/arena-attachments/191659/f9920b982e5457c97374810db32c6924.pdf?1390438645>.
- B. DROITCOUR, *Why I Hate Post-Internet Art*, in “Culturetwo”, 31 marzo 2014,
<https://culturetwo.wordpress.com/2014/03/31/why-i-hate-post-internet-art/>.

- A. C. ESPOSITO, “Don't use the internet as a fucking condiment”: *Net Art at Art Dubai*, in “Artfcity”, 30 marzo 2012, <http://artfcity.com/2012/03/30/don%E2%80%99t-use-the-internet-as-a-fucking-condiment-net-art-at-art-dubai/>.
- L. ESSLING, *Jordan Wolfson. Riverboat Song*, 1/2/2019 – 1/9/2019, Stoccolma, in “Moderna Museet”,
<https://www.modernamuseet.se/stockholm/en/exhibitions/jordan-wolfson/>.
- T. FELDHAUS, *Jordan Wolfson's Robot: In the Moment of Terror*, in “Spike Art Magazine”, 40, estate 2014,
<https://www.spikeartmagazine.com/?q=articles/jordan-wolfsons-robot-moment-terror>.
- T. FELDHAUS, *Virtual Reality Sickness. Artist Jon Rafman Sees Virtual Reality as the Medium for a Post-Fact Planet*, in “SSense”, <https://www.ssense.com/en-us/editorial/culture/virtual-reality-sickness>.
- P. FLANERY, *Punch and Injury - on Jordan Wolfson's 'Colored sculpture' at Tate Modern*, in “The TLS”, 13 giugno 2018, <https://www.the-tls.co.uk/articles/punch-and-injury/>.
- J. FOUMLBERG, *Jordan Wolfson*, in “Frieze”, ottobre 2007,
https://www.frieze.com/shows/review/jordan_wolfson/, (archiviato in https://web.archive.org/web/20090505145008/https://www.frieze.com/shows/review/jordan_wolfson/).
- N. FREEMAN, *The Man-Machine: Jordan Wolfson on his Giant New Robot, Hung by Chains at Zwirner*, in “ARTnews”, 9 maggio 2016, <https://www.artnews.com/art-news/news/the-man-machine-jordan-wolfson-on-his-giant-new-robot-hung-by-chains-at-zwirner-6311/>.
- N. FREEMAN, *A History of Violence: Jordan Wolfson on His Shocking Foray into VR at the Whitney Biennial*, in “ARTnews”, 2 marzo 2017,
<https://www.artnews.com/art-news/artists/a-history-of-violence-jordan-wolfson-on-his-shocking-foray-into-vr-at-the-whitney-biennial-7856/>.

- P. FUNKEN, *Jordan Wolfson. Riverboat Song – Real Violence. Schinkel Pavilion 10.02. – 01.04.2018*, in “Kunstforum”, 253, aprile-maggio 2018, <https://www.kunstforum.de/artikel/jordan-wolfson-2/>.
- J. GARINO, *La risposta dell’arte contemporanea all’eccesso di immagini. La reazione dell’arte contemporanea alla sovrabbondanza di immagini, attraverso l’opera di Jon Rafman*, in “L’indiscreto”, 20 luglio 2018, <https://www.indiscreto.org/la-reazione-dellarte-contemporanea-alla-sovrabbondanza-di-immagini/>.
- A. GARTENFELD, *Critics’ Picks. Jordan Wolfson*, in “Artforum”, <https://www.artforum.com/picks/jordan-wolfson-21222>.
- Giant Puppets*, in “World Encyclopedia of Puppetry Arts”, <https://wepa.unima.org/en/giant-puppets/>.
- M. GIONI, *Defining Contemporary Art. 25 years in 200 pivotal artworks*, Londra, Phaeton, 2011, saggio disponibile online con titolo “*Human and All Too Human*”: *Massimiliano Gioni on Charles Ray’s Uncanny Realism* in “Artspace”, 21 luglio 2015, https://www.artspace.com/magazine/news_events/book_report/massimiliano-gioni-on-charles-ray-52998.
- A. M. GOLDSTEIN, *Jordan Wolfson on Transforming the “Pollution” of Pop Culture Into Art*, in “Art Space”, 10 aprile 2014, https://www.artspace.com/magazine/interviews_features/qa/jordan_wolfson_interview-52204.
- D. GOODYEAR, *Jordan Wolfson’s Edgelord Art*, in “The New Yorker”, 9 marzo 2020, <https://www.newyorker.com/magazine/2020/03/16/jordan-wolfsons-edgelord-art>.
- K. GUGGENHEIM, *Chisenale Interviews: Jordan Wolfson*, in “Chisenhale Gallery”, 2013, https://chisenhale.org.uk/wp-content/uploads/Chisenhale-Interviews_Jordan-Wolfson.pdf.
- L. HODSON, *Jordan Wolfson unveils TRUTH/LOVE*, in “Glamcult”, <https://www.glamcult.com/articles/jordan-wolfson-unveils-truth-love/>.

- S. JEFFRIES, *Jordan Wolfson: 'This is real abuse – not a simulation'*, in “The Guardian”, 3 maggio 2018, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2018/may/03/jordan-wolfson-puppet-violence-colored-sculpture-tate-modern>.
- C. R. JONES, *Year of the Pig: Jon Rafman and the World's Hungriest Fetish*, in “032c”, 5 luglio 2016, <https://032c.com/jon-rafman-vr-vore-berlin-biennale/>, ora disponibile al link <https://web.archive.org/web/20200815082319/https://032c.com/jon-rafman-vr-vore-berlin-biennale/>.
- Jordan Wolfson*, in “Fondazione Arte CRT”, <https://fondazioneartecrt.it/artista/jordan-wolfson/>.
- Jordan Wolfson 13/11/2004 – 09/01/2005*, in “Kunsthalle Zürich”, <https://www.kunsthallezurich.ch/en/ausstellungen/913-jordan-wolfson>.
- Jordan Wolfson: Biography*, in “David Zwirner”, <https://www.davidzwirner.com/artists/jordan-wolfson/biography>.
- Jordan Wolfson, Dreaming of the dream of the dream*, in “Kadist”, <https://kadist.org/work/dreaming-of-the-dream-of-the-dream/>.
- Jordan Wolfson's Female figure*, in “The Broad”, 11 ottobre 2018, <https://www.thebroad.org/art/featured-artworks/jordan-wolfsons-female-figure>.
- Jordan Wolfson, The Crisis, 2004 (video, dur. 04 min 50 sec), Untitled, 2010-2011, 29 September - 31 October 2018*, in “Sadie Coles HQ”, https://www.sadiecoles.com/exhibitions/694-jordan-wolfson/press_release_text/.
- Jordan Wolfson: Two Early Videos*, in “The Cleveland Museum of Art”, <https://www.clevelandart.org/exhibitions/jordan-wolfson-two-early-videos>.
- I. KAPLAN, *The Gut-Wrenching VR Work That's Got the Art World Talking about Violence*, in “Artsy”, 17 marzo 2017, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-gut-wrenching-vr-work-art-talking-violence>.
- M. KRÖNER, *Jordan Wolfson. Ins Gewebe des Unbewussten stechen*, in “Kunstforum”, 265, gennaio-febbraio 2020, <https://www.kunstforum.de/artikel/jordan-wolfson-3/>.

- M. KUO, *Jordan Wolfson*, in “Artforum”, novembre 2017,
<https://www.artforum.com/print/201709/jordan-wolfson-71776>.
- A. KURIAN, *The Ballet of White Victimhood: On Jordan Wolfson, Petroushka, and Donald Trump*, in “ArtSpace”, 15 novembre 2016,
<https://www.artspace.com/magazine/contributors/jottings/ajay-kurian-on-jordan-wolfson-colored-sculpture-54364>.
- Low-res Horror Polygons, J-Horror and Retro Spectres*, in “Strasbourg Festival”,
<https://strasbourgfestival.com/low-res/>.
- H. MARTEN, *Jordan Wolfson*, in “Interview”, 30 novembre 2012,
<https://www.interviewmagazine.com/art/jordan-wolfson>.
- Martha Rosler Reads “Vogue”*, 1982, Martha Rosler, in “MACBA”,
<https://www.macba.cat/en/art-artists/artists/rosler-martha/martha-rosler-reads-vogue>.
- EVA & FRANCO MATTES, *My Generation* (2010), in “0100101110101101”,
<https://0100101110101101.org/my-generation/>.
- Maurice Maeterlinck*, in “World Encyclopedia of Puppetry Arts”,
<https://wepa.unima.org/en/maurice-maeterlinck/>.
- C. MCCARTHY, *Introducing the world’s first vore-tual reality installation*, in “Kill Screen”,
<https://killscreen.com/versions/introducing-worlds-first-vore-tual-reality-installation/?shared=email&msg=fail>.
- G. MCHUGH, *Post Internet*, <https://122909a.com.rhizome.org/>.
- S. MINOUKADEH, *Pain, privilege and performance in Jordan Wolfson’s Colored Sculpture*, in “Medium”, 30 giugno 2018, <https://sminoukadeh.medium.com/pain-privilege-and-performance-in-jordan-wolfsons-colored-sculpture-9d625f965efb>.
- A. MOSHAYEDI, *Raspberry Poser. Tell a Poser*, in “Red Cat”,
https://www.redcat.org/sites/redcat.org/files/gallery/linked-files/2013-01/WOLFSONbrochure_FINAL.pdf.
- A. NASTASJEVIC, *Art Post-Internet*, in “Widewalls”, 22 aprile 2014,
<https://www.widewalls.ch/magazine/post-internet-group-show-ucca-beijing>.

- K. NOBLE, *I Love Myself I Want You To Love Me*, in “Mousse”, 8 giugno 2017, <https://www.moussemagazine.it/magazine/kathy-noble-i-love-myself-i-want-you-to-love-me-2017/>.
- C. OLIVIERI BERTOLA, *Post-Human*, in “Castello di Rivoli”, <https://www.castellodirivoli.org/mostra/post-human/>.
- S. OZER, *London— Jordan Wolfson at Sadie Coles HQ Through June 17th*, 2017, in “Art Observed”, 17 giugno 2017, <http://artobserved.com/2017/06/london-jordan-wolfson-at-sadie-coles-hq-through-june-17th-2017/>.
- D. QUARANTA, *Jon Rafman's Mainsqueeze: Attraction & Replulsion & Rage*, in “Dis magazine”, 15 luglio 2014, <https://dismagazine.com/dystopia/65372/jon-rafman-mainsqueeze/>.
- D. QUARANTA, *Nella Cryptojungla*, in “Insideart”, 5 febbraio 2022, <https://insideart.eu/2022/02/05/domenico-quaranta-nft/>.
- D. QUARANTA, *Between Hype Cycles and the Present Shock. Art at the end of the future*, in “Nero editions”, <https://www.neroeditions.com/docs/between-hype-cycles-and-the-present-shock/>.
- J. RAFMAN, *Mainsqueeze* (2014), in “Jon Rafman”, <https://jonrafman.com/jon-rafman-mainsqueeze/>.
- A. RAWLINGS, *Interview with Jordan Wolfson*, in “Tokyo Art Beat”, 19 giugno 2007, https://www.tokyoartbeat.com/en/articles/-/interview_with_jordan_wolfson.
- RHIZOME, *I-BE AREA in out of order YouTube messy-format*, Ryan Trecartin, 2008, in “Net Art Anthology”, <https://anthology.rhizome.org/i-be-area-in-out-of-order-youtube-messy-format>.
- C. RIGHI, *Post Internet Art. Dal Deep web alla galleria*, in “Decode”, 27 novembre 2019, <https://decodethe.art/post-internet-art/>.
- Riverboat Song*, 27 aprile-17 giugno 2017, in “Sadie Coles HQ”, https://www.sadiecoles.com/exhibitions/205-jordan-wolfson-riverboat-song/press_release_text/.

- Riverboat Song*, 2 maggio-23 giugno 2018, in “David Zwirner”,
<https://www.davidzwirner.com/exhibitions/2018/riverboat-song/press-release>.
- Riverboat Song*, 12 giugno 2018, in “Kabinett”,
https://www.wearekabinett.com/p/pb/MTY4NTA4MTI1_MTEyNzQ5MzY3NQ=
≡.
- Royal de Luxe*, in “World Encyclopedia of Puppetry Arts”,
<https://wepa.unima.org/en/royal-de-luxe/>.
- B. RUF, *Interview: Jordan Wolfson*, in “Kaleidoscope”, 28, autunno 2016,
<http://kaleidoscope.media/cover-story-jordan-wolfson/>, (archiviato in
<https://web.archive.org/web/20180609071953/http://kaleidoscope.media/cover-story-jordan-wolfson/>).
- C. SABA, V. VALENTINI (a cura di), *Il video rende felici. Videoarte in Italia – Palazzo delle Esposizioni*, catalogo mostra, Treccani, 2022, p. 7,
<https://www.palazzo-esposizioni.it/MC-API/Risorse/StreamRisorsa.ashx?guid=f5da9c5d-1576-4fdd-bc7e-9cd0194d643a>.
- N. SANDSTROM, *Are You Comfortable, now? Jordan Wolfson at David Zwirner*, in “Artcritical”, 23 giugno 2018, <https://artcritical.com/2018/06/23/natalie-sandstrom-on-jordan-wolfson/>.
- S. SCHASCHL, *The Eternal Flame. Über das Versprechen der Ewigkeit 10.8 – 5.10.2008*, in “Kunsthau Baselland”, <https://kunsthaubaselland.ch/en/ausstellungen/the-eternal-flame>.
- P. SCHJELDAHL, *The Uncanny Impact of Charles Ray’s Sculptures*, in “The New Yorker”, 7 febbraio 2022, <https://www.newyorker.com/magazine/2022/02/14/the-uncanny-impact-of-charles-rays-sculptures>.
- A. SCHWARTZ, *Confronting the “Shocking” Virtual-Reality Artwork at the Whitney Biennial*, in “The New Yorker”, 20 marzo 2017,
<https://www.newyorker.com/culture/cultural-comment/confronting-the-shocking-virtual-reality-artwork-at-the-whitney-biennial>.

- A. SEARLE, *Jordan Wolfson review – shock jock with a baseball bat*, in “The Guardian”, 2 maggio 2017, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2017/may/02/jordan-wolfson-riverboat-song-review-shock-jock-with-a-baseball-bat>.
- R. SMITH, *Art in Review. Jordan Wolfson*, in “The New York Times”, 26 gennaio 2012, <https://www.nytimes.com/2012/01/27/arts/design/jordan-wolfson.html>.
- I. SNEIDER, *The Return of Jordan Wolfson*, in “Office Magazine”, 2 maggio 2018, <http://officemagazine.net/return-jordan-wolfson?page=126>.
- P. SOTO, *Flattening Exercises: Q+A with Jordan Wolfson*, in “Art in America”, 14 dicembre 2012, <https://www.artnews.com/art-in-america/interviews/jordan-wolfson-redcat-56300/>.
- V. TANNI, *Nuovi amatori: Citizen Artists o scimmie infinite?*, in “Digicult”, 2 ottobre 2008, <https://digicult.it/it/digimag/issue-038/italiano-nuovi-amatori-citizen-artists-o-scimmie-infinite/>.
- V. TANNI, *Le sfide del mercato dell’arte digitale oltre il boom degli NFT. Intervista a Pau Waelder*, in “Artribune”, 1 aprile 2021, <https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2021/04/nft-crypto-art-intervista-pau-waelder/>.
- V. TANNI, *L’arte digitale non è una novità. E gli artisti lo sanno benissimo*, in “Artribune”, 27 gennaio 2022, <https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2022/01/arte-digitale-nft/>.
- F. TENAGLIA, *Berlin. Jordan Wolfson and reality distorsion*, in “Domusweb”, 2 marzo 2018, <https://www.domusweb.it/en/art/2018/03/02/berlin-jordan-wolfson-and-reality-distorsion.html>.
- The Cartier Award 2009: Jordan Wolfson*, in “e-flux Announcements”, 14 maggio 2009, <https://www.e-flux.com/announcements/38093/the-cartier-award-2009-jordan-wolfson/>.
- The Exhibition Formerly Known as Passengers*, in “Wattis Institute for Contemporary Arts, San Francisco”, 2 febbraio 2009, <http://1995-2015.undo.net/it/mostra/82160#>.

- S. TWERDY, *This Is Where It Ends: The Denouement of Post-Internet Art in Jon Rafman's Deep Web*, in "Momus", 9 luglio 2015, <http://momus.ca/this-is-where-it-ends-the-denouement-of-post-internet-art-in-jon-rafmans-deep-web/>.
- Untitled false document*, Jordan Wolfson, in "Contemporary Art Library", <https://cdn.contemporaryartlibrary.org/store/doc/10130/docfile/original-519dc89f888e6e24d430a374fd8e0305.pdf>.
- D. VANKIN, *Q&A: Jordan Wolfson's robot-sculpture finds a home at the Broad museum*, in "Los Angeles Times", 30 dicembre 2014, <https://www.latimes.com/entertainment/arts/culture/la-et-cm-jordan-wolfson-female-figure-broad-museum-20141223-story.html>.
- B. VANTUSSO, *Trois-six-trente. Compagnie*, in "Trois-six-trente", <https://troissixtrente.com/Compagnie>.
- B. VANTUSSO, *Trois-six-trente. Les aveugles*, in "Trois-six-trente", <https://troissixtrente.com/Les-aveugles>.
- B. VANTUSSO, *Trois-six-trente. Violet*, in "Trois-six-trente", <https://troissixtrente.com/Violet>.
- M. VOGEL, *Jordan Wolfson takes us down the digital rabbit hole*, in "Art of Choice", 15 maggio 2018, <https://www.artofchoice.co/jordan-wolfson-takes-us-down-the-digital-rabbit-hole/>.
- Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square* di Bruce Nauman, 1968, in "Moma", https://www.moma.org/learn/moma_learning/bruce-nauman-walking-in-an-exaggerated-manner-around-the-perimeter-of-a-square-1967-68/.
- O. C. YEREBAKAN, *New York - Jordan Wolfson: "Colored Sculpture" at David Zwirner through June 25th, 2016*, in "Art Observed", 11 giugno 2016, <http://artobserved.com/2016/06/new-york-jordan-wolfson-colored-sculpture-at-david-zwirner-through-june-25th-2016/>.
- G. Z. ZHANG, *Infinite Lives. The online anthropology of Jon Rafman*, in "Frieze", 16 dicembre 2015, <https://www.frieze.com/article/infinite-lives>.

Video

C. MILK, *How virtual reality can create the ultimate empathy machine*, in “TED”, 2015, https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine.

Lezione di Jordan Wolfson all’ArtCenter Graduate Art, College of Design, Los Angeles, 23 febbraio 2016, <https://vimeo.com/157668938>.

Jordan Wolfson, Con Leche (2009), in “UbuWeb Film”, https://ubu.com/film/wolfson_leche.html.

Intervista del Moderna Museet a Jordan Wolfson, *Jordan Wolfson: Riverboat Song*, 20 giugno 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=himx3bCiiw0>.

Film documentario *Spit Heart: Who is Jordan Wolfson?*, Summitridge Pictures, 2020, <https://vimeo.com/ondemand/jordanwolfsonfilm>.