UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

Dipartimento dei Beni Culturali

Corso di laurea Triennale in
Discipline delle Arti, della Musica e dello Spettacolo

Tesi di laurea triennale

Jon Rafman, flâneur del disgusto. Analisi della produzione videoartistica

Relatore
Prof. Guido Bartorelli
Correlatrice
Prof.ssa Farah Polato

Laureando
Diego Zanella
Matricola: 1199148/LTLT

Anno Accademico 2021 / 2022

Jon Rafman ha guardato lungamente dentro l'abisso,
ma l'abisso ha guardato dentro di lui. E ha preso paura!

Indice

Introduzione pag. 7

Capitolo 1 Jon Rafman e il suo percorso (breve bio e poetica) pag. 11

1.1 Post Internet non vuol dire Post Internet pag. 11

1.2 Rafman e il Post Internet pag. 13

1.3 Rafman, da flâneur dell'orrido a regista "surrealista" pag. 14

Capitolo 2 Introduzione a *Betamale Trilogy* pag. 19

2.1 Fenomenologia delle installazioni pag. 20

2.2 Colonna sonora dei video pag. 22

2.3 A E S T H E T I C S pag. 24

2.4 Voce acusmatica pag. 25

Capitolo 3 La tana del Bianconiglio pag. 27

3.1 *Still Life: Betamale* (2013) pag. 27

3.2 *Mainsqueeze* (2013) pag. 31

3.3 *Erisichton* (2015) pag. 35

Conclusioni – Il fallimento del sublime pag. 39

Immagini pag. 43

Bibliografia pag. 69

Articoli e Interviste pag. 70

Link pag.71

Introduzione

Obiettivo di questa tesi è un'analisi delle estetiche della *Betamale Trilogy* del video-artista Jon Rafman, uno dei più promettenti tra quelli che si occupano degli effetti delle nuove tecnologie digitali sulla nostra percezione del mondo e sui cambiamenti epocali che queste tecnologie hanno apportato al nostro modo di comunicare e relazionarci. La prima cosa importante da specificare per introdurre la nostra analisi è che a causa della giovane età dell'autore (classe 1981) e della sua rapida ascesa a un riconoscimento globale nel mondo dell'arte, le fonti disponibili sono poco numerose e consistono soprattutto in recensioni delle sue mostre e due cataloghi monografici, oltre a qualche intervista, rintracciabile su YouTube o allegata in appendice a un catalogo. Se questo all'inizio poteva sembrare un problema importante, perché la non storicizzazione di un autore può portare a interpretazioni non suffragate da sufficiente materiale dotato di autorevolezza, la scientificità e una certa sicurezza sulle nostre argomentazioni critiche ci viene proprio da quelle interviste in cui R. spiega le sue tematiche e le sue simbologie in modo assolutamente chiaro e cristallino, come ne parlerebbe un sociologo o un etnologo, senza incorrere in quello stile similpoetico e spesso criptico con cui gli artisti spiegano la base concettuale del loro lavoro. Questo problema di divulgazione dell'arte contemporanea, che si specifica in un linguaggio fin troppo aperto a varie interpretazioni è ben specificato nel bell'articolo[1] di Valentina Tanni che linkiamo, dove lei, rifacendosi a un saggio, frutto del lavoro di sei studiosi del dipartimento di Psicologia dell'Università di Waterloo in Canada, conia il termine "Stronzata pseudo-profonda" per quel tipo di linguaggio un po' fumoso che si ritrova spesso nella critica d'arte contemporanea. Ecco, con R. siamo di fronte a un artista che non confonde le carte in tavola per acquisire fascino, ma ci mette in grado di decrittare la sua opera senza particolare difficoltà.

Altro aspetto critico per una tesi di questo tipo è il fatto di non poter considerare i tre video come un evento artistico autoreferenziale e distaccato dal percorso compiuto

1 https://not.neroeditions.com/artspeak-scrivere-stronzate-su-arte/

dall'autore in soli dieci anni, che lo ha portato da un inizio collocabile all'interno del settore che chiamiamo Post-Fotografia[2] a un vero e proprio lavoro di regia, sebbene poi sviluppato in CGI, che è quel *Dream Journal* che lo ha consacrato alla Biennale di Venezia nel 2019. Per capire quei tre video abbiamo dovuto compiere un attraversamento della sua opera in toto, citando almeno i suoi primi due lavori (gli unici storicizzati e con sufficiente materiale critico disponibile) e ovviamente l'ultimo disponibile sul suo sito, il già citato *Dream Journal*. La Trilogia si colloca più o meno alla metà di questo percorso verso la regia e la narrazione e il suo attraversamento non poteva prescindere da un confronto con queste opere, per rilevare differenze ma soprattutto coerenza e ricorrenza di certi simboli e topos. Nel nostro attraversamento ovviamente abbiamo operato una scelta, ci siamo concentrati sul percorso che si addentrava nella parte oscura del web, nell'inconscio della rete, perché era coerente con le tematiche della Trilogia e con il suo sbocco nella regia surrealista di *Dream Journal*. Ma altri percorsi erano possibili, come quello sul gaming e sul *machinima*[3], che sono una parte importante dell'*oeuvre* di R., che se sviluppato in modo approfondito porterebbe a una tesi ben più complessa e articolata, ma fuori dai nostri obiettivi. L'opera dell'autore è così complessa e stratificata che avrebbe bisogno di ben altri spazi e specializzazioni, consistendo in interventi che toccano un po' tutte le nuove tecnologie, compresa la realtà virtuale con Oculus Rift e smarginamenti in ambiti anche extrartistici, come ad esempio la moda (epocale la sua scenografia per la sfilata di Balenciaga Summer 2019).

Altra criticità, forse la più importante, è il linguaggio. L'opera di R. è complessa e comporta incursioni in ambiti come la cultura popolare, quella tecnologica di massa, le sottoculture fetish, la musica sperimentale, il cinema, la sociologia dei media, la psicanalisi insieme a letteratura, mitologia, arte classica e contemporanea. Un mix di lowbrow e highbrow che ha comportato per la nostra analisi una fusione di linguaggi a volte anche settoriali, con profusione di termini gergali e specialistici che provengono da vari settori, dalla psicanalisi alla filmologia fino alla musica elettronica. Questa continua variazione di registro può sembrare frastornante di primo acchito, ma non abbiamo trovato alternative se il fine era quello della coerenza nell'analisi di opere così sfaccettate e ancorate a un presente complesso come il nostro.

2 https://insideart.eu/2012/09/17/la-post-fotografia/
3 https://it.wikipedia.org/wiki/Machinima

Nella prima parte della tesi abbiamo analizzato il clima Post Internet in cui l'autore viene comunemente inserito, per delineare in maniera essenziale il suo ambito di ricerca e le analogie con altri artisti della sua generazione. La nostra analisi rivelerà che il suo percorso ha delle peculiarità che lo distanziano notevolmente da quel tipo di clima, confermando quello che avevamo intuito, cioè che l'autore abbia un rapporto molto personale con le problematiche tecnologiche di cui parleremo. Poi segue una introduzione alle tematiche sia estetiche che concettuali della Trilogia, dove abbiamo anche delineato velocemente sia la parte musicale che la parte visiva, specificando la provenienza di quegli spunti estetici da nicchie e microgeneri rintracciabili nel web e provenienti da quelle sottoculture giovanili che spesso influenzano la cultura popolare. Nel terzo capitolo, poi, abbiamo analizzato in dettaglio i tre video, con particolare attenzione ai topos e alle simbologie ricorrenti e nelle Conclusioni abbiamo rilevato come nell'intera opera di R. si riscontri una continua ricerca del sublime, non in senso kantiano e non solo in senso tecnologico, ma forse in una direzione più vicina al sublime surrealista.

Capitolo 1 – Jon Rafman e il suo percorso (breve bio e poetica)

Jon Rafman (Montréal, classe 1981) è un artista relativamente giovane e il suo percorso artistico si sviluppa piuttosto velocemente, nel corso di una decina d'anni. La sua formazione è importante per capire le influenze letterarie che ritroviamo nei suoi video, ben mimetizzate e volutamente ibridate con riferimenti alla cultura pop, sia underground che commerciale. Proprio questa ibridazione tra cultura lowbrow e highbrow è uno dei tratti più interessanti della sua opera. La sua formazione, che parte da un bachelor in Letteratura e Filosofia e poi si perfeziona alla School of the Art Institute of Chicago in Film, Video e New Media, è la base di un percorso coerente ma stratificato, che in dieci anni lo ha portato a una rapida evoluzione da fotografo virtuale, statuto che gli si potrebbe attribuire nel suo primo lavoro (*9 Eyes of Google Street View*, 2008 – in corso) a vero e proprio regista di un lungometraggio in CGI (*Dream Journal*, 2019), che è l'ultimo lavoro documentato sul suo sito (ad oggi, marzo 2022), proiettato alla Biennale di Venezia (Arsenale, 2019). Altri due lavori video sono in procinto di pubblicazione e sono in linea con questo percorso verso la regia e la narrazione. Le sue opere, come quelle di altri artisti che derivano le loro tematiche da quell'*humus* multiforme e poliedrico del web e delle sottoculture proliferanti nel multiverso della rete, consistono in progetti sia digitali che analogici e si inseriscono in quel clima/condizione che Marisa Olson[4] ha definito come Post Internet.

1.1 Post Internet non vuol dire Post Internet

Il termine Post Internet è ormai obsoleto (tutto nella rete invecchia e cambia velocemente): nella sua prima accezione indicava non una dimensione temporale precisa, non esiste un dopo Internet perché Internet esiste ancora, ma più una condizione derivata da un cambiamento reale dell'utenza e del modo di utilizzare la rete che è

4 Marisa Olson, artista, scrittrice, curatrice ne parla la prima volta nel 2008 in un'intervista nel sito We Make Money Not Art. https://we-make-money-not-art.com/how_does_one_become_marisa/

avvenuto in un punto non preciso del primo decennio del 2000 (Olson comincia a parlarne nel 2008).
Come dice Gene McHughes[5], che ha tenuto un blog omonimo sull'argomento dal 2009 al 2010, dallo sviluppo ipertrofico dei social in poi la rete non è più percepita come un'arcadia utopica di libertà e cambiamento, quindi un mondo dove trovare rifugio, ma come un inferno da cui scappare. Oltre a non essere più un posto solo per nerd ma per tutti, compresi gli artisti.

> On some general level, the rise of social networking and the professionalization of web design reduced the technical nature of network computing, shifting the Internet from a specialized world for nerds and the technologically-minded, to a mainstream world for nerds, the technologically-minded and grandmas and sports fans and business people and painters and everyone else.

Potremmo dire che se prima, nei pionieristici anni '90, quello che succedeva in rete, come a Las Vegas, restava in rete, ora abbiamo la certezza che quello che succede in rete ha conseguenze nel mondo reale. Ne abbiamo avuto prova con l'assalto a Capitol Hill, con i vari suicidi legati al revenge porn e al bullismo in rete, con lo scandalo Analytics e i sospetti di aver influenzato processi disgregativi come la Brexit. Nel mondo dell'arte questo significa che sebbene un artista non lavori nell'ambito delle pratiche e delle tematiche del web, deve avere la consapevolezza che il suo lavoro sarà comunque inserito in un flusso di comunicazione, appropriazione, re-enactment, copia, manipolazione da parte di una comunità di netizen che hanno fatto proprie le istanze moderniste e Fluxus di trasportare l'arte nella vita di tutti i giorni, praticarla, manipolarla, pervertirla, diffonderla in un loop infinito che fagocita sé stesso come nella figura mitologica dell'Uroboro.[6]

---

5 Post Internet è un blog sviluppato tra dicembre 2009 e settembre 2010 dal critico d'arte newyorkese Gene McHugh, grazie a un contributo di Creative Capital | Programma di sovvenzioni per scrittori artistici della Andy Warhol Foundation. https://anthology.rhizome.org/post-internet
6 https://www.treccani.it/enciclopedia/uroboro/

1.2 Rafman e il Post Internet

Come si relazionano R. e gli artisti che si definiscono Post Internet con quel clima/condizione di cui abbiamo tracciato una breve descrizione? Per analizzare questa istanza prenderò due esempi di net artist, tratti dai copiosi esempi riportati sull'indispensabile disamina che ne fa Valentina Tanni nel suo *Memestetica*[7].

Il clima globale della Net Art anni '90 - primi 2000 è composto da opere che vivono in rete e per la rete, cioè che nascono da una fiducia utopica nel mezzo Internet e mirano ad azioni di hackeraggio/detournement che fanno di molti net artist degli Hacktivist. Una pratica che li accomuna agli hacker "buoni", che lottano contro le multinazionali e che, tutto sommato, hanno ancora la percezione di una possibilità di azione sulle problematiche della comunicazione in rete e del capitalismo avanzato. Si tratta di azioni anche forti che partono da una profonda conoscenza del codice html e delle dinamiche tecniche che stanno dietro l'interfaccia ancora grezza dei primi siti web e mirano, con hackeraggi *ad hoc*, a segnalare situazioni come l'accentramento delle fonti di informazione nelle mani di gruppi di potere con mosse di detournaggio di siti istituzionali, come quello del Vaticano o quello del WTO da parte del collettivo Yes Men[8]. Oppure sono operazioni che non disdegnano lo shock, vedi l'esposizione di un impiccato (Fig. 1) come performance durante una sessione di Chatroulette[9] da parte del duo Eva e Franco Mattes[10], alias 0100101110101101.org, ma in genere restano confinati nel mondo della rete. Da sottolineare che anche loro ora producono opere analogiche, reificando memi famosi (Fig. 2).

---

7 V. Tanni, *Memestetica*: *il settembre eterno dell'arte*, Roma, Nero, 2020.

8 Igor Vamos e Jacques Servin, i creatori di Yes Men, sono una coppia di artisti attivisti che hanno tentato di colmare il divario tra arte, attivismo e commercio. La coppia ha collaborato per la prima volta nel 1996, le loro azioni si rivolgono principalmente contro multinazionali e istituzioni governative, come il WTO.
L. Boyd, *The Yes Men and activism in the information age*, LSU Master's Theses, 2005.

9 Chatroulette è un sito web che, in maniera casuale, mette in contatto sconosciuti di tutto il mondo attraverso videochat. I visitatori del sito, quindi, iniziano a chattare con altri visitatori e possono in ogni momento interrompere quella conversazione e iniziarne un'altra con un altro visitatore a caso. Iniziato nel 2009. https://it.wikipedia.org/wiki/Chatroulette

10 Eva e Franco Mattes: nome d'arte del sodalizio costituito da due artisti di cui si ignora la vera identità e l'anagrafica (forse n. Brescia 1976). Inizialmente noti come 0100101110101101.org (sequenza che corrisponde alla lettera K del codice binario), hanno mantenuto per molti anni il loro nome segreto cambiando di volta in volta identità. Collaborano dalla seconda metà degli anni '90 e sono divenuti rappresentanti di punta della Net Art.
https://www.treccani.it/enciclopedia/eva-e-franco-mattes_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/

Una delle caratteristiche che accomuna invece gli artisti Post Internet come R., Hito Steyerl, Cory Arcangel, Ryan Trecartin, Thomas Wolfson è di produrre opere sia digitali che analogiche. Oltre a questa netta demarcazione c'è anche un sostanziale pessimismo di fondo e una nota di melancholia/nostalgia e post-ironia che li differenzia dal periodo precedente e che è molto rilevante nell'evoluzione dei lavori di R. Oltre a questo gli artisti Post Internet hanno consapevolezza dell'impossibilità di proteggere le loro opere dalle copie, rielaborazioni, deformazioni, trasformazioni in meme che subiranno nel flusso inarrestabile della comunicazione social e anzi cavalcano questa istanza postando i loro lavori in rete, nei loro siti, in Tumblr dedicati, su YouTube e Instagram per favorire questo dialogo serrato con gli stessi prosumer da cui rubano i materiali che rielaborano per creare le loro opere. Ad esempio il primo progetto di R. derivato dalla ricerca sulle immagini sintetiche scattate dalle Google Cars, ancora in corso e iniziato nel 2009, era pubblicato su un Tumblr dedicato[11], da cui le immagini (Fig. 3) potevano essere facilmente scaricate. In rete è molto facile trovare alcune sue immagini pubblicate in modo anonimo in siti che collezionano stranezze dai più remoti angoli del web, quella zona che potremmo chiamare Weird Internet. Il problema del copyright è quindi poco sentito da questo tipo di artisti, che accettano programmaticamente l'incontro/scontro con i prosumer della rete.

1.3 Rafman, da flâneur dell'orrido a regista "surrealista"

Nei dieci anni circa che separano il progetto *9 Eyes* da *Dream Journal* del 2019 R., restando fedele alle sue tematiche, cambia però il suo punto di vista e lo statuto del suo ruolo come autore. Questa evoluzione è testimoniata nell'intervista di Tom McCarthy a R. presente nel catalogo[12] della mostra monografica alla Zabludowicz Collection, a Londra, che, sebbene del 2015, dà già un'idea di un percorso in fieri. R. stesso tenta un'analogia con l'evoluzione dell'artista romantico, che passa da un atteggiamento iniziale di slancio utopico verso il sublime a una condizione più oscura e nichilista, peculiare dell'artista decadente/simbolista. Questo parallelo è sicuramente confrontabile

11 https://9-eyes.com/
12 M. Maheshwari (a cura di), *Jon Rafman: Zabludowicz Collection*, cat., Londra, Zabludowicz Collection, 2015.

con il cambio di paradigma dalla prima Net Art, che ha ancora degli slanci utopici (sebbene provocatori), al differente clima Post Internet, disilluso, distopico, ansioso e oscuro. Per i primi due progetti di R. sia Tom McCarthy che Domenico Quaranta[13] sono concordi nel parlare di lui come un artista che si avvicina alla figura del flâneur ottocentesco, che si aggira per le strade della città come se la città, o nel caso di R. il metaverso fossero un panorama selvaggio da esplorare e allo stesso tempo la sua casa. Si cita a proposito il Baudelaire del *Pittore della vita moderna* e la sua ripresa da parte di Benjamin nell'incompiuto *I passages di Parigi*[14], ma anche l'analogia con la pratica situazionista e con le derive psicogeografiche di Debord è una similitudine assolutamente giustificata. In *9 Eyes*, R., come un Cartier-Bresson virtuale, ruba attimi cruciali dal materiale visivo scattato dall'occhio artificiale di Google alla ricerca del bizzarro, dell'inquietante e del grottesco, mentre nel suo lavoro su Second Life si aggira bighellonando come un flâneur digitale tra i vari ambienti di quel metaverso che è Second Life, con un atteggiamento volutamente naïf e svagato, quasi come un anfitrione futuribile, segnalando volutamente la sua estraneità all'ambiente con un avatar che è il logo di un famoso preparato per bibite (Fig. 4). Sono due lavori dove ancora, sebbene la sua predilezione per un'estetica che privilegia il grottesco e il bizzarro sia ben presente, non c'è quel clima distopico che comincia a precisarsi con la *Betamale Trilogy*. Da qui in poi il digital flâneur R. si trasforma o, meglio, si evolve in psico-antropologo della rete, ricercando sul posto, come un Malinowsky del web, le derive delle sottoculture fetish nei meandri dei siti di condivisione senza moderatori, in questo caso 4chan[15]. In quelle bacheche, il R. etnografo della rete si mimetizza da user e scava nel materiale grezzo, tra i detriti digitali con cui poi compone i video della trilogia di *Betamale*, per poi condividerli nello stesso circuito e raccogliere i commenti degli stessi utenti da cui nasce quel clima iperindividualista e ansiogeno. Già in questi lavori video il suo statuto di artista si avvicina a quello di regista sperimentale, che ricorda a prima vista le pratiche di detournement di Grifi e Baruchello nella loro *Verifica incerta*[16], mentre a

13 D. Quaranta, *Collect the WWWorld: the artist as archivist in the internet age*, Brescia, LINK, 2011.
14 W. Benjamin, *I passages di Parigi*, a cura di R. Tiedemann, Torino, Einaudi, 2000.
15 «4chan è un sito web imageboard in lingua inglese fondato da Christopher Poole nel 2003. Le sue bacheche sono state utilizzate inizialmente per la pubblicazione di immagini e la discussione di manga e anime. Gli utenti, in genere, pubblicano i loro contenuti in forma anonima e il sito è stato associato a diverse subculture internet». https://it.wikipedia.org/wiki/4chan
16 G. Baruchello, A. Grifi, *Verifica incerta*, 1964, «Un film fatto di found footage realizzato con una grande quantità di materiale di scarto cinematografico degli anni '50 e '60, consistente in pellicola di

un'analisi approfondita il montaggio di R. è meno insensato di quello che sembra. Proprio per questo la seconda parte della tesi verterà sull'analisi dei sottotesti e delle estetiche della trilogia. Questo cambio di ruolo e prospettiva si completa definitivamente in *Dream Journal*, registro dei sogni di R., un vero e proprio film dove l'autore, come un Buñuel della CGI, realizza una vera opera video narrativa, commissionando il lavoro a esperti in animazione 3D. Qui, compiendo quel passaggio alla distopia a cui ho accennato prima, ritornano le sue ossessioni, in una vicenda onirica e surreale dove il materiale stavolta proviene da R. stesso, dai suoi sogni e dai suoi incubi, completando quel circolo vizioso di rielaborazione dei propri scarti come dinamica ombelicale che sta alla base degli scambi tra netizen, dinamica che veniva già denunciata nella trilogia e visualizzata col simbolo dell'Uroboro[17]. Volendo azzardare parallelismi per *Dream Journal* si potrebbe citare *Fino alla fine del mondo*[18], di Wim Wenders, dove un dispositivo che permette di registrare e rivedere i propri sogni (Fig. 5), presente nella parte finale del film, diventa così seduttivo da far morire lentamente i protagonisti, che si immergono ineluttabilmente nella visione dei propri sogni come in una regressione infantile, una specie di discesa in un fluido amniotico digitale dove chi produce immaginari si chiude dentro di essi, risucchiato e impossibilitato a uscirne. L'analogia è sicuramente perigliosa visto il gap temporale, il film è del 1991 e certo Wenders non aveva in mente Internet e le dinamiche social al tempo, ma è indubitabile che la tematica della circolarità e del riciclo degli immaginari sia una tematica molto sentita da R. e, come vedremo in seguito, molto presente nei suoi lavori. E ancora si potrebbe citare il progetto *The Pop Will Eat Himself*[19] (2006 – in corso) (Fig. 6) di Massimo Giacon, che già dal titolo allude a questo continuo processo di recupero e rielaborazione degli immaginari pop, che nutrendosi di sé stessi portano, come dopo decenni di accoppiamenti con consanguinei, a una teratologia di toy malati e abietti. Il

cinema statunitense commerciale, soprattutto di genere western, acquistata da Baruchello. Rimontati e decontestualizzati questi frammenti danno vita a una risemantizzazione del girato, sebbene a uno sguardo veloce l'effetto è di non senso.» http://www.albertogrifi.com/106?post=145

17 https://www.treccani.it/enciclopedia/uroboro/

18 W. Wenders, *Fino alla fine del mondo*, 1991.

19 M. Giacon, *The Pop Will Eat Himself*, 2006, «è un progetto che già dal nome, rubato a una band indie degli anni '80, metteva in luce la tendenza della cultura pop a cannibalizzare sé stessa, a riciclarsi sfruttando la ripresa ironica di prodotti già esistenti, la citazione e rielaborazione, il mix and match più che a produrre idee completamente nuove. Nel progetto di Giacon questa tendenza era ed è incarnata da toy da collezione in ceramica, progettati con software in 3D, che sfiorano il mostruoso e l'abietto senza perdere una vena di ironia che li rende, nonostante tutto, simpaticamente orrendi.»

passo che compie R. in più è quello che hanno compiuto ormai da tempo gli abitanti della rete, i netizen/prosumer, che si nutrono di scorie digitali rielaborandole in un processo circolare e infinito. Ma i riferimenti di R., quelli a cui fa cenno soprattutto nell'intervista presente nel catalogo della Zabludowicz Collection[20], sono plurali e stratificati, provengono dal mondo del cinema, dell'arte e della letteratura. Quelli cinematografici sono i più immediati, come per l'uso specifico della voce acusmatica che troviamo in molti video, da quelli della trilogia a *You, the World and I* (2010), che riportano immediatamente alla mente il Chris Marker de *La jetée*[21]. O le atmosfere gore alla Carpenter, con la forte insistenza di scene splatter e giocosamente disgustose di *Sticky Drama* (2015) (Fig. 7). Mentre per quanto riguarda la parte analogica della sua produzione, sempre presente nelle sue installazioni, è evidente che i paesaggi usati per le stampe di *You Are Standing in an Open Field* (2015) (Fig. 8) sono derivati da pittori tardorinascimentali. I riferimenti letterari sono forse quelli più numerosi, e meritano sicuramente una trattazione dettagliata, che collegherò all'analisi della *Betamale Trilogy*.

20 M. Maheshwari (a cura di), *Jon Rafman: Zabludowicz Collection*, cit.
21 C. Marker, *La jetée*, 1962, è una pellicola con una struttura visiva particolare, perché composta principalmente da foto, con sottofondo di voce narrante (acusmatica). Per questo viene definito da Marker come fotoromanzo. https://www.mymovies.it/film/1963/la-jetee/

Capitolo 2 – Introduzione a *Betamale Trilogy*

I tre video della trilogia, usciti tra il 2013 e il 2015, sono una tappa importante del lavoro di R. Qui il flâneur si trasforma in psicanalista ed etnografo della rete, grazie a innumerevoli ore di navigazione rizomatica e maniacale che gli permettono di tracciare una mappa frammentaria delle zone oscure e poco battute di Internet, quelle zone periferiche dove si annida l'inconscio collettivo delle comunità Techy. Comunità ancora semisconosciute al grande pubblico in quel momento, creatrici di un immaginario oscuro e grottescamente morboso. I microgruppi fetish da cui R. ruba frammenti dei video postati su 4chan diventeranno negli anni successivi familiari al grande pubblico, inseriti pruriginosamente in prodotti commerciali come serial e film. Ai Furry[22] sarà dedicata una intera puntata di *CSI Las Vegas*, la voracità dei feticisti dell'inghiottimento sarà il fulcro del bellissimo *Swallow*[23] (Fig. 9), 2019, le psicopatologie ossessive sempre più presenti nel nostro contemporaneo, fatto di consumo e ansia, o meglio di ansia da consumo, saranno sfruttate in canali dedicati, come in Italia il canale Real Time. I programmi televisivi che sfruttano i comportamenti ossessivo-compulsivi, tipo *Io e la mia ossessione*[24], in modo in parte divulgativo ma sostanzialmente scandalistico, ci hanno resi familiari bevitori di smalto per unghie, mangiatori di carta igienica,

---

22 «Il Furry fandom è un fandom incentrato su personaggi immaginari, animali antropomorfi con personalità e caratteristiche umane. […] Legate al Furry Fandom sono associate anche alcune perversioni di tipo sessuale come l'Autoplusofilia (immaginare sé stessi come un animale antropomorfizzato) e l'Autozoofilia (immaginare di essere un animale durante l'atto sessuale) e altre facenti parte sempre della lista delle parafilie». https://it.wikipedia.org/wiki/Furry_fandom

23 C. Mirabella-Davis, *Swallow*, 2019. «In realtà il fetish dell'inghiottimento si colloca nel panorama dei disturbi ossessivo-compulsivi, mentre le fantasie erotiche fetish del divorare, il "Vore" di cui parla Rafman hanno più una sfumatura parafiliaca, si collocano cioè in quell'arco liminare che sfiora il disturbo ma non lo attraversa, almeno finchè resta confinato in una sfera immaginativa di fantasia sessuale. Nell'opera di Rafman però queste fantasie vengono accostate a un comportamento ossessivo che sfiora la psicopatologia e quindi l'analogia, sebbene in modo non diretto, ha senso e arricchisce la nostra ricerca con spunti che provengono da mondi diversi, come il cinema e la cultura mainstream.»

24 *My Strange Addiction* è una serie televisiva di documentari americani trasmessa in anteprima su TLC il 29 dicembre 2010. Il pilot è stato trasmesso il 5 maggio 2010. La serie si concentra su persone con comportamenti compulsivi insoliti. Questi vanno dal consumo di specifici articoli non alimentari alle attività quotidiane rituali, fino a bizzarre fissazioni o credenze personali. https://en.wikipedia.org/wiki/My_Strange_Addiction

indossatori di pigiamini per bambini con annesso pannolino. Quindi il lavoro di scavo di R. non è certo interessante per aver portato alla luce queste piccole comunità affette da manie bizzarre e antisociali, ma per aver costruito una struttura poetica che utilizza quegli scarti digitali, destinati probabilmente a scomparire per obsolescenza tecnologica, inserendoli in un discorso più ampio che riguarda il nostro rapporto con la tecnologia, su come la usiamo e, soprattutto, su come la tecnologia usa noi. Il linguaggio che utilizza R. è quello di una appropriazione mimetica ma sempre personale, che tende a ricreare quel tipico flusso di coscienza di chi perlustra ossessivamente la rete. Già dal titolo della trilogia, *Betamale*, sappiamo chi è il protagonista: il maschio Beta, l'antieroe della rete, il nerd.

Antisociale, iperindividualista, nichilista, questo non è certo il nerd (o il geek) neoliberista alla Zuckerberg, ma quello passivo aggressivo, il troll, il loser, che negli anni successivi, in alcuni casi si trasformerà nell'incel[25]. D'altronde quel ventre molle dove proliferano questo tipo di desideri e psicopatologie è 4chan, culla della misoginia, che si sposterà negli anni successivi su Reddit[26], dove poi sono cresciute le comunità complottiste e alt-right, terra natale dei cultori del patriota Q, da cui si diffondono spesso fake news e leggende metropolitane. R. ha un punto di vista ambiguo, è lui stesso quel loser, ma è anche chi guarda quello che lui posta e ancora, nello stesso tempo, è il protagonista dei brandelli video che ci mostra. Il suo sguardo lucido è morale ma non moralista.

2.1 Fenomenologia delle installazioni

25 «Un incel è un membro di una categoria, composta prevalentemente da uomini eterosessuali, che afferma di non riuscire a trovare un partner sentimentale e/o sessuale, nonostante ne desideri uno, in quanto rifiutato perché non attraente. Il neologismo inglese incel è un portmanteau di "involuntary celibate", traducibile in italiano come "celibe involontario". […] Gli incel vivono profonde difficoltà nell'interagire con l'altro sesso, per cui provano una pesante frustrazione, che li spinge talvolta a estremizzare il loro pensiero e a imboccare ideologie misogine e autocommiseranti». https://it.wikipedia.org/wiki/Incel

26 Reddit è un sito Internet di social news, intrattenimento e forum, dove gli utenti registrati (chiamati redditor) possono pubblicare contenuti sotto forma di post testuali o di collegamenti ipertestuali (link). […] Il sito è una collezione di post inviati dai suoi utenti registrati, praticamente un bulletin board system. Il nome reddit è un gioco di parole sull'espressione "read it" (come in «I read it on Reddit», cioè "l'ho letto su Reddit"). https://it.wikipedia.org/wiki/Reddit

La fenomenologia di una mostra di R. prevede una fruizione immersiva dei suoi video, magari sprofondati dentro a una vasca piena di palline di plastica trasparente, semiaffogati in una situazione di sospensione amniotica, con illuminazione UV per accentuare la sensazione di artificialità e permettere quello stato di flusso che si ottiene dopo ore di navigazione ossessiva in rete. Oppure chiusi dentro a cubicoli di forma squadrata, costruiti con materiali di recupero che sembrano trovati raccattando pezzi di legno scartati dai lavoretti di bricolage che gli adolescenti brufolosi ammassano nei loro garage.[27] Il DIY, lo scarto, il délabré accostato alle tecnologie futuribili fa parte di quel clima di accostamenti impropri che ci aiuta ancor meglio a capire il mondo dei troll postadolescenti, fatto di pulsionalità violenta e di ossessione tecnologica, estetica trash esibita e tendenza all'isolamento. Infatti la fruizione dei video dentro a questi cubicoli ci riporta al senso di claustrofobia delle camerette di questi betamale, perennemente in penombra, affollate di device tecnologici ma spesso in condizioni igieniche vicine all'abiezione più sordida. Chiusi dentro al cubicolo percepiamo il video come se fossimo in una delle interminabili sessioni di navigazione notturna in cui il senso della realtà svanisce permettendo di entrare nell'altra realtà della rete, quella pulsionale e libidica dei Sweet Dreams fatti di porno Hentai[28], memi antisociali, casualità rizomatica dei link e navigazione masturbatoria, una perfetta capsula di Petri per la proliferazione dei video estremi che R. utilizza.

E non è un caso che questa situazione di abiezione pulsionale sia perfettamente rispecchiata nelle enormi stampe fotografiche di paesaggi sublimi sfregiati da tastiere sporche e piene di rifiuti che fanno sempre parte dei suoi allestimenti. In *You Are Standing in an Open Place* siamo di nuovo in quel clima di attrazione-repulsione che

27 «Ad esempio all'Arsenal di Montreal, per la proiezione di *Mainsqueeze* si entrava in una cabina (*Cokpit*) claustrofobica unipersonale completamente oscurata, che ricordava uno schedario vagamente post modern, mentre alla Julia Stoschek Collection di Berlino, nel 2015, per vedere la Trilogia si entrava in una *glass Cabin* da tre posti che permetteva agli spettatori di essere visti dall'esterno, stimolando un circuito di voyeurismo/esibizionismo. In altre mostre lo spazio è ricavato in *Cabin* costruite con materiale di recupero.»

28 «*Hentai* è una parola giapponese che significa in questo caso "anormalità", "anormale", o "pervertito", ma anche, in altro contesto, "metamorfosi". In Giappone si utilizza soprattutto con il significato di "sessualmente perverso" e ha una connotazione molto negativa, in quanto indica forme di perversione sessuale.
Utilizzato nella grafia hentai, diviso principalmente tra hentai anime, hentai manga e videogiochi contenenti riferimenti sessuali (eroge) o espliciti (H game). In Giappone viene anche usata l'espressione *seijin manga*, "manga per persone adulte", con lo stesso significato. […] Rispetto all'erotismo nella fotografia, l'hentai permette l'uso completo dell'immaginazione, così come di scene completamente distaccate dalla realtà e dai valori culturali "normali". Elementi di fantasie sessuali sono rappresentati in maniera che sarebbe impossibile filmare, neppure disponendo di un budget consistente dedicato agli effetti speciali.» https://it.wikipedia.org/wiki/Hentai

proviamo vedendo i suoi video. Chiusi nei cubicoli presenti alle sue mostre, R. ci fa sentire protetti e allo stesso tempo imprigionati, liberi di sfogare le nostre tendenze voyeuristiche, ma in alcuni casi anche visibili dall'esterno per stimolare il nostro esibizionismo, palesando la circolarità dei meccanismi psicologici che ci imprigionano quando navighiamo in rete. Il circuito di gratificazione a cui segue il senso di colpa è ricorsivo nei suoi lavori, diventa topos e tematica che si sviluppa fino a *Dream Journal*. Ma ancora più interessanti sono le analogie con i classici della letteratura romantico/decadente che R. ci rivela durante l'intervista con Tom McCarthy[29]. Infatti è lo stesso R. che accosta alla figura del betamale quella dell'antieroe decadente, quel des Esseintes di Huysmans, che in *Controcorrente*[30] si chiude nella sua casa perversamente estetizzante come in una culla/prigione, fino a marcire. Unica differenza è il gusto estetico che differenzia i due: dove des Esseintes si circonda di bellezza così estrema da diventare decadente, il betamale preferisce esperienze virtuali estreme, esteticamente e moralmente ripugnanti ma sempre perversamente seducenti; quello che li unisce è l'autodistruttività, l'isolamento, l'infantilizzazione. Quindi le installazioni di R. non sono accessorie ma necessarie alla percezione dei suoi video, a restituirci quello stato di passività in cui l'internet-troll passa le sue ore, sprofondato e quasi inglobato su sedie ergonomiche studiate per i gamer. I divanetti e le poltrone che R. progetta per alcune sue mostre sembrano accumuli poliuretanici di carne (Fig. 10 - 17), che intrappolano il visitatore in una sorta di abbraccio sensuale ma inesorabile, portando alla mente sensazioni cronemberghiane tratte da *Videodrome*[31] o *Existenz*[32], dove la tecnologia apre nuove porte alla percezione e diventa prolungamento del corpo organico, in una mimesi inestricabile di carne e circuiti.

2.2 Colonna sonora dei video

Importantissimo elemento estetico dei video di R. è la musica, composta dai musicisti James Ferraro e Oneohtrix Point Never (Daniel Lopatin), conosciuti per essere dei pionieri della Vaporwave, microgenere musicale nato proprio in rete più o meno nel

29 M. Maheshwari (a cura di), *Jon Rafman: Zabludowicz Collection*, cit.
30 J. K. Huysmans, *Controcorrente*, 7ª ediz., Milano, Garzanti, 1986.
31 D. Cronemberg, *Videodrome*, 1983.
32 D. Cronemberg, *Existenz*, 1999.

2010. Vaporwave[33] è una deformazione della parola *vaporware*, termine tecnico che indica un software pubblicizzato ma ancora non disponibile (perché non ancora pronto o perché esistente solo in forma di concept). Già dal nome capiamo che l'ambiente di nascita è fortemente legato alla tecnologia digitale e soprattutto che all'interno del termine c'è già una condizione di virtualità, non realtà, fumosità vaporosa che sono costanti estetiche di questi brani. Partendo da frammenti di Muzak da ascensore, easy jazz da centro commerciale, jingle pubblicitari anni '80 e '90, brani pop da classifica, i musicisti di questo genere elettronico campionano dei sample, che poi rallentano e glitchano per ottenere dei loop ipnotici e post-ironici, che rendono *unheimlich* musiche che fanno parte dei ricordi felici dei millennials. La sensazione è di essere di fronte a una musica fortemente dopata e anestetizzante, con un sottofondo di nostalgia generazionale. Allargando il discorso a tutta la musica dal 2005 in poi, la componente del glitch e del rallentamento del beat è riscontrabile in tutto il panorama prodotto e consumato dai 20 something, la trap *in primis*, testimoniando un cambiamento dei ritmi della musica giovane che dal parossismo martellante della techno-gabber[34] di fine anni '90 ha virato su beat estremamente rallentati, quasi ipnotici. Questa inversione a U ha coinciso anche con un cambio dell'uso delle droghe ricreative che è ormai transgenerazionale. Comprovato anche statisticamente da un incremento delle dipendenze da farmaci oppioidi che, spinti sconsideratamente dalle multinazionali farmaceutiche, sta diventando un grosso problema proprio negli USA. Fentanyl, Vicodin ma soprattutto Xanax sono diventati frequentazione abituale per i giovani americani, testimoniando un problema crescente legato all'ansia che unisce varie generazioni. Il cappellino con la scritta Xanax (Fig. 18) della protagonista di *Dream Journal* testimonia come R. conosca bene la generazione successiva alla sua e le idiosincrasie degli internauti e abbia trovato anche musicalmente il registro giusto per andare in risonanza con il loro nichilismo e la ricerca di una fuga da un mondo reale percepito come ansiogeno. Ma la tana del Bianconiglio, almeno come ce la descrive l'autore, non è un posto così rassicurante. Infatti l'accompagnamento sonoro che Lopatin compone per i video dell'autore è molto più cupo e ansiogeno, più astratto e sconcertante dei classici loop Vaporwave, manca la parte di citazione di melodie

33 https://it.wikipedia.org/wiki/Vaporwave
34 https://en.wikipedia.org/wiki/Gabber

conosciute, mentre resta il glitch, il digital noise, la parte cupa, fredda e tecnologica, che si adatta perfettamente al clima dei video.

2.3 A E S T H E T I C S

Sinestesicamente collegata alla musica Vaporwave scorre un tipo di grafica e illustrazione denominato dagli addetti ai lavori A E S T H E T I C S[35], sorta di *imagerie* ironica e nostalgica fatta di paesaggi artificiali che richiamano telefilm anni '80 come *Miami Vice*, con le sue palme e tramonti, visti però come in una locandina di un'agenzia di viaggi collocata in un mall americano dell'epoca, citazioni di arte greca che rimandano sia al gusto ironicamente neoclassico del design postmodern, sia al kitsch decorativo in stile Las Vegas (Fig. 19). Non possono mancare loghi di brand tecnologici e scritte in giapponese, grafiche e personaggi anime, bitmap primitive a 8 bit, possibilmente pixelate, immagini tecnologiche rubate ai videogame anni '90 (soprattutto *Tron*[36]), colorazioni al neon nei toni del lilla e del rosa, metallizzazioni, sfumature cromate, arcobaleni olografici. Insomma un tipico immaginario che richiama atmosfere alla *Blade Runner*[37] ibridate con videogame vintage e un tocco di sensualità artificiale da salone massaggi cinese con happy end. Questo clima visivo è sfruttato da R. per l'ambientazione di *Neon Parallele 1996* (2015) e utilizzato spesso nella trilogia come inserimento di immagini inserite in scroll infiniti che simulano il nostro uso isterico del cellulare. Diventa anche cifra stilistica generazionale, sempre in quell'ottica già citata dell'appropriazione dei canoni estetici dei mondi che perlustra. Diventa a questo punto difficile capire, analizzando alcune opere che si basano su citazioni dell'arte classica, come *Woods of Arcady* (2009) (Fig. 20), decidere se sia un richiamo vero all'arte antica o invece una citazione post-ironica a questo tipo di immaginario.
Volendo invece azzardare un parallelo cinematografico, questo clima musicale e visivo corrisponde al cambiamento di ritmo e di immaginario che ci ha portato dai ritmi sincopati e pulp di *Trainspotting*[38] e *Pulp Fiction*[39] ai tempi metafisici di *Too Old To*

35 https://aesthetics.fandom.com/wiki/Vaporwave
36 S. Lisberger, *Tron*, 1982.
37 R. Scott, *Blade Runner*, 1982.
38 D. Boyle, *Trainspotting*, 1996.
39 Q. Tarantino, *Pulp Fiction*, 1994.

Die Young[40], con il relativo cambio di clima visivo, che da grunge o vintage diventa ipercromatico e superestetizzante (Fig. 21).

2.4 Voce acusmatica

Tutti i video dell'autore sono accompagnati da una voce narrante extradiegetica, non completamente umana ma nemmeno del tutto sintetica. Questa voce accompagna con frasi sibilline e apparentemente insensate la visione dei found footage senza rivelare se provenga da una AI, se corrisponda al pensiero dell'autore o se corrisponda al pensiero di un protagonista. All'interno dello stesso video può cambiare sesso e inflessione lasciandoci interdetti sulla sua funzione all'interno della diegesi. Parla a noi che vediamo il video o è la voce di chi ha composto i frammenti che l'autore ci presenta? Il testo è un completamento delle immagini e serve al loro disvelamento o ha una matrice casuale che anzi ci spinge in una falsa direzione? Impossibile rispondere a questi interrogativi, la seduttività e l'inesorabilità di queste voci fredde e distaccate sta proprio nel non avere un'origine certa, cosa che aumenta una sorta di mistero/magia che è in genere proprietà di tutte le voci acusmatiche, secondo la definizione di Michel Chion[41]. Una voce che non ha corpo e luogo esercita un potere quasi magico su di noi, può essere percepita come guida benigna o come presenza prevaricante, ma sempre sottolinea la presenza di un altrove, di una dimensione altra a cui non sappiamo dare un'immagine concreta. Nei video di R. le frasi, recitate come dei mantra, ci danno delle possibili chiavi di lettura della situazione che stiamo vedendo, senza mai chiarirla fino in fondo. Sono come formule magiche che ci facilitano l'entrata nella dimensione onirica della rete e allo stesso tempo sono avvertimenti dei pericoli che stiamo correndo entrando in questi territori.

---

40 N.W. Refn, *Too Old to Die Young*, 2019.

41 «In *La voix au cinéma* (1982; trad. it. 1991), Chion si sofferma principalmente sulle questioni sonore legate alla voce: in particolare, risulta decisiva l'elaborazione concettuale dell'aggettivo acousmatique – già introdotto da Pierre Schaeffer in *Le traité des objets musicaux* (1967) – che, secondo Chion, serve a definire il suono percepito senza che sia possibile individuare il luogo di provenienza della sorgente sonora; l'analisi di questo particolare squilibrio viene quindi condotta e ampliata nella sua portata teorica attraverso una pertinente lettura lacaniana». https://www.treccani.it/enciclopedia/michel-chion_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/

Capitolo 3 – La tana del Bianconiglio

Se per comprendere la trilogia è necessaria la visione di tutti e tre i video, perché alcuni topos si precisano solo nella loro reiterazione e focalizzazione durante le tre tappe, i video meritano di essere trattati singolarmente per valorizzare tutti i riferimenti e i sottotesti che ci propongono singolarmente.

3.1 "Still Life: Betamale" (2013)

> Anonymous:
> is he shit talking my shitty lifestyle?
>
> Anonymous:
> no seriously i mean li
> what the fuck
> what
>
> Anonymous:
> That was weirdly moving

Queste sono solo alcune delle reazioni ottenute dall'autore dopo aver postato il video su 4chan, il sito imageboard da cui ha tratto il materiale, cioè le immagini e i frammenti audiovisivi che poi ha montato per la Trilogia. Il procedimento è circolare, tipico del web, dove ogni immagine viene scaricata, alterata, risemantizzata e ripostata per dare origine ad altri cicli, in un vortice infinito che si autogenera. Le reazioni degli utenti fanno parte del lavoro stesso, come fosse una performance, come fanno parte dell'opera i vari cabinet, cabin, cockpit dove, nei suoi allestimenti, l'autore costringe gli spettatori

a sedersi per assistere alle proiezioni. Spazi chiusi, angusti, in parte oppressivi e claustrofobici, in parte rassicuranti come un ventre materno.
Il video sembra un assemblaggio di frammenti senza senso di found footage e immagini disturbanti, porno Hentai, Furry fetish, Mud Sinking fetish[42], eppure c'è un progetto nel loro montaggio. Ci sono momenti di climax e anticlimax, segnati da una musica elettronica che ci è in parte familiare e in parte aliena. Come la voce acusmatica, non del tutto partecipe e non del tutto distaccata, che ambiguamente recita dei mantra filosofici dal senso vago e proprio per questo seducente. Ma andiamo per gradi: l'inizio è in grafica a 8 bit, nostalgica del periodo digitale ormai arcaico anni '80, ma subito un'immagine grottescamente deviante ci aggredisce, un uomo grasso, mascherato con mutande femminili, si sta per suicidare con ben due pistole puntate alla tempia. Potrebbe essere CGI, ma non ne abbiamo la certezza. Siamo in un attimo dentro un incubo, stiamo perlustrando insieme all'autore l'inconscio malato del deep web.
Poi un anime femminile comincia a declamare senza emotività frasi dal significato enigmatico, seguita da una sequenza di immagini di ambienti squallidi e degradati, dove il filo conduttore è la presenza del computer e della tecnologia. Tastiere sporche di cibo e spazzatura, ambienti luridi, letti improvvisati: la vera tana del Bianconiglio, dove il betamale passa intere giornate senza vedere la luce del sole, intrappolato dall'infinita seduttività della rete.

> As you look at the screen, it is possible to believe you are gazing into eternity.
> You see the things that were inside you. This is the womb, the original site of the imagination.
> You do not move your eyes from the screen. You have become invisible.
> The images captivate you, but still you drift off. You can still see every detail clearly, but can't grasp the meaning.

Queste le prime parole sibilline pronunciate dal nostro Virgilio dalla voce femminile, una sorta di guida in questa discesa negli inferi della pulsionalità malata della rete. Discesa anche nell'utero e nell'eternità di un tempo non più databile.

42 https://www.cracked.com/personal-experiences-2354-im-sexually-aroused-by-quicksand-im-not-only-one.html

Le immagini ritornano grafiche, vediamo due piedi nudi su un letto e immaginiamo che il nostro protagonista, il betamale, sia sdraiato per guardare dei video che si riveleranno a sfondo fetish. Ce lo immaginiamo nudo in un momento di evasione masturbatoria. Mentre la voce ci conferma che «le immagini ti imprigionano e tu sei alla deriva, vedi i dettagli ma senza capirne il significato»[43], vediamo una sexy-scoiattola Furry passare l'aspirapolvere. Il ritmo si intensifica e passiamo a immagini porno Hentai sempre più violente fino alla devianza pura: Hentai di donne con teste Furry impiccate su sfondi arcobalenati, in perfetto stile Vaporwave. Poi ancora una volpe bianca Furry in Harness[44] che sobbalza su una bouncing ball, una cosplayer in costune total body con maschera anime, che cela la sua identità e il suo genere, e ancora una volpe Furry che sprofonda inesorabilmente in una palude. Ancora Furry e sexy-Cosplayer e ancora porno Hentai, sempre più spinto, fino allo splatter. Alla fine la volpe Furry quasi scompare nella palude di fango e una sexy-lolita in grafica 8 bit conclude questo piccolo tour dell'abiezione mostrandoci le mutandine, oltre le quali si apre un cosmo stellato (impossibile non pensare al dantesco «E quindi uscimmo a riveder le stelle»).

Analizzando il montaggio del video è evidente che non c'è mai un'azione che inizia e finisce, tutto è frammentato, alternato, addirittura fuso e interlacciato, come nel caso del porno estremo, simulando la fruizione mai lineare di un internauta ossessivo. I frammenti video non sono quasi mai a schermo intero, ma incastonati in sfondi che a volte vanno in risonanza ma spesso risemantizzano quello che stiamo vedendo. Trionfa la narrazione non lineare, di stampo surrealista, che diventa cifra rafmaniana ricorsiva. Già in questo primo video cominciano a delinearsi dei topos su cui l'autore ritornerà spesso:

Passività.

Il protagonista è sdraiato sul letto, completamente inattivo, succube del flusso di immagini ipnotiche, come lo siamo noi nei cabin prescritti per la visione delle opere nelle installazioni dell'autore.

Desoggettivazione.

I protagonisti dei found footage sono simili agli avatar che l'autore ha frequentato in Second Life. Inglobati in costumi animaleschi o in tute da sexy-cosplayer ci negano qualsiasi informazione su chi ci sia dentro. Come se la fluidità e la migrazione

43 Nostra traduzione.

44 https://it.wikipedia.org/wiki/Body_harness

identitaria tipica del metaverso fosse transitata nel mondo reale. E anche il costume è una sorta di cabin, un po' grembo materno che ci protegge, un po' prigione che ci rinchiude. Gli stessi navigatori compulsivi della rete perdono progressivamente la loro soggettività, le loro caratteristiche umane, guidati subdolamente da algoritmi tecnologici a servizio del capitale.

Sprofondare.

Uno dei topos che si delineerà meglio nei prossimi video e sarà il fulcro di *Erisichton*, dove assume anche la valenza del divorare/essere divorati. Sprofondare, essere inglobati, annegare in una sostanza vischiosa non è solo uno dei tanti fetish che R. esplora, diventa cifra simbolica, acquista senso e pregnanza man mano che l'*oeuvre* dell'autore progredisce. Si sprofonda nella palude come ci si perde nella rete, che è ubiqua e vischiosa, simile a un grembo materno che ci ingloba.

Attrazione/repulsione.

Il Kawai[45] misto al gore, l'abiezione pulsionale più schifosa ibridata con arcobaleni pastello, la seduzione insieme a esplosioni di violenza, tutte le situazioni che l'autore ci mostra hanno un lato seduttivo ma anche spaventoso e ripugnante, piacere e disgusto percorrono tutta l'opera di R.

Ambivalenza.

Insieme all'attrazione/repulsione l'ambiguità è un'altra costante dei video dell'autore. Le situazioni che vediamo sono grottesche e poetiche, tragiche ed esilaranti, dolci e violente, abiette e sublimi al tempo stesso. Il paradosso, l'antinomia, l'aporia ritornano con insistenza nelle immagini dell'autore, anche nelle opere successive perché il suo punto di vista è da insider, è un occhio morale ma non giudicante. La sua è l'osservazione partecipante di un etnografo che perlustra i margini di territori poco esplorati immergendosi nelle stesse esperienze dei suoi abitanti.

Nostalgia.

Sempre presente in tutta la sua opera, la nostalgia è un fil rouge che unisce video ed esperienze. Nostalgia per tecnologie che scompaiono e senso di perdita legato alla scomparsa dei dati nel mare magnum dei risultati delle query, dei server, dei siti. Nostalgia per *imagerie* tecnologiche ormai desuete, tratte da videogiochi arcade ormai scomparsi o computer game superati. La sua CGI è primitiva e poligonale, come quella

45 https://voyapon.com/it/cultura-kawaii-harajuku/

dello storico *Tomb Raider*[46], le immagini scalettate a 8 bit fanno riferimento a un momento tecnologico ancora precedente, pionieristico. R., per la sua età, ha esperienza dell'evanescenza delle tecnologie, della loro veloce obsolescenza. Ha visto nascere e morire programmi, siti, network, ha visto la perdita di dati e l'uscita di scena di interi stili di rappresentazione, che si sono persi «come lacrime nelle pioggia» nel dataclisma di aggiornamenti *disruptive* che si sono susseguiti senza sosta negli ultimi decenni. Per questo l'utilizzo di certi immaginari da parte sua è sia appropriazionista che nostalgicamente citazionista.
Tutti questi topos ritornano in *Mainsqueeze* e *Erisichton*, unendo i video in una trilogia compatta e consequenziale. (Fig. 22 – 29)

3.2 "Mainsqueeze" (2013)

Forse il video più toccante e allo stesso tempo distopico, sia per l'apparente nonsenso con cui sono accostati i frammenti, sia per le situazioni disturbanti che l'autore ci mostra.
Stavolta alcuni dei found footage sono dei memi[47], alcuni famosissimi, come quello della lavatrice che si sfascia a causa della centrifuga. Condiviso in rete milioni di volte e qui frammentato durante i cinque minuti di visione, assumerà valenza simbolica pregnante. Uno degli atti apparentemente più insensati di cui è piena la rete, ma che è entrato in risonanza profonda con i netizen, postato in migliaia di diari di FB, condiviso via WhatsApp innumerevoli volte, rielaborato con varie colonne sonore, cattura lo sguardo in un vortice senza uscita, centrifugo e centripeto contemporaneamente.

---

46 https://it.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider

47 «Il nuovo brodo è quello della cultura umana. Ora dobbiamo dare un nome al nuovo replicatore, un nome che dia l'idea di un'unità di trasmissione culturale o un'unità di imitazione. "Mimeme" deriva da una radice greca che sarebbe adatta, ma io preferirei un bisillabo dal suono affine a "gene": spero perciò che i miei amici classicisti mi perdoneranno se abbrevio mimeme in meme. Se li può consolare, lo si potrebbe considerare correlato a "memoria" o alla parola francese même.
Esempi di memi sono melodie, idee, frasi, mode, modi di modellare vasi o costruire archi. Proprio come i geni si propagano nel pool genico saltando di corpo in corpo tramite spermatozoi o cellule uovo, così i memi si propagano nel pool memico saltando di cervello in cervello tramite un processo che, in senso lato, si può chiamare imitazione. Se uno scienziato sente o legge una buona idea, la passa ai suoi colleghi e studenti e la menziona nei suoi articoli e nelle sue conferenze. Se l'idea fa presa, si può dire che si propaga diffondendosi di cervello in cervello». Da R. Dawkins, *Il gene egoista*, Bologna, Zanichelli, 1979, p. 322.

Se questo è l'inizio, il seguito di *Mainsqueeze* è una carrellata abietta di foto goliardiche di scherzi crudeli da college americano. Viste consequenzialmente, le immagini di millennial in coma etilico, bullizzati nel sonno in maniera disgustosa, perdono la carica esilarante iniziale e sembrano foto post mortem vittoriane, riviste con lo stile del famoso sito Rotten[48]. La prima parola che si legge è "Loser", scritta con pennarello indelebile sulla faccia di un ragazzo completamente svenuto probabilmente per l'abuso di alcol o droghe, e quel Loser, come dice Quaranta nel testo che accompagna il video sul sito dell'autore, è lo stesso R. e noi con lui:

> Rafman assume, e a sua volta invita ad assumere, una posizione difficile: è contemporaneamente l'ubriacone, quello che gli dipinge la faccia e l'unico passante che pensa che siano strafatti tutti e due. A volte lui stesso si abbandona al degrado e noi spettatori siamo ugualmente coinvolti[49].

Stavolta non c'è una colonna sonora, solo effetti sonori inquietanti e la solita voce suadente, che stavolta è maschile. I testi sono meno legati alle immagini di quelli di *Stilllife: Betamale*, come ci spiega lo stesso R.:

> Questo tono particolare è nato attraverso la sperimentazione di un montaggio di un'ampia gamma di materiali; momenti di epifania filosofica, citazioni pseudo-intellettuali da tumblr, banali bacheche confessionali, commenti da thread reddit, ecc.[50].

Ma lo scopo è simile, ci invita in modo seducente a entrare nel gioco, a farci coinvolgere in quel clima di attrazione/repulsione che è cifra dello sguardo rafmaniano. Segue un incastonamento di un Furry vestito da rana, legato con nodi Shibari[51], che si dimena senza riuscire a liberarsi, dentro un altro video, dove in una cucina squilla un cellulare. Quella telefonata è per lui? Non lo sapremo mai. Ma è surreale l'accostamento di pratiche estreme al clima domestico di una cucina casalinga. Poi un altro meme dove

48 https://www.rivistastudio.com/rotten-sito/
49 Nostra traduzione.
50 Nostra traduzione.
51 https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Shibari

un classico white-collar americano dà in escandescenze e distrugge la tastiera di un computer. Si alternerà a uno scroll infinito di immagini tipicamente Vaporwave: millennial dai capelli pastello, delfini su sfondi arcobaleno, palme e busti neoclassici, un immaginario ipnotico e rilassante a cui segue il video che spiega il titolo dell'opera.
Questo è l'unico frammento che vediamo dall'inizio alla fine, anche il sonoro non viene tagliato e ci regala un accompagnamento al pianoforte del Nyman più sfruttato e popolare, con un effetto di rara banalità sentimentale. La protagonista ci racconta la sua triste storia di assistenza a una madre malata e di frustrazione per la mancanza di una vita propria. Mentre la sua voce in fuoricampo ci racconta queste tristi vicende lei accarezza con dolcezza dei grossi gamberi, come fossero dei pet e sul finale, mentre il racconto delle sue frustrazioni raggiunge un climax emotivo, comincia a schiacciarli coi piedi! Le inquadrature non ci risparmiano close up delle testoline mentre vengono schiacciate con crudeltà sul pavimento.
Mainsqueeze in gergo è il compagno di abbracci, un amico fidato con cui si condividono le emozioni e la propria intimità, ma *squeeze* è anche l'atto di stringere, schiacciare, spremere, come fa la ragazza con i suoi pet nel finale. Ecco di nuovo attrazione e repulsione, abiezione morale, comportamenti deviati. Se il Crush fetish[52] è una parafilia sessuale, dove, in genere, dominatrix feroci schiacciano animaletti e insetti sotto i loro tacchi a spillo, qui non abbiamo nemmeno un movente sessuale. La scena è aberrante perché ci riporta a un rapporto di potere primitivo e sadico. Più che bruttezza estetica la scena esonda di bruttezza e degrado morale.
Da qui in poi si alternano altri frammenti dei video iniziati prima, climax di rabbia luddista e anticlimax distensivi di porno anime con genitali pixelati, tensione e distensione che culmina in un altro scroll, analogo a quello delle immagini Vaporwave. Ma stavolta le immagini, tratte da famosi quadri rinascimentali, sono drammatiche e violente: demoni, deposizioni, decapitazioni. Ritorna l'ambivalenza seduzione/violenza.
Ma comincia a delinearsi anche un altro topos, il collasso epistemico temporale. In rete è tutto presente, tutte le epoche sono raggiungibili con un clic. L'immagine di un quadro di Caravaggio può essere preceduta da un look di Lady Gaga, Marie Antoinette aveva tra le sue scarpe un paio di Converse nel film di Sofia Coppola, *L'altalena* di Fragonard si può accostare in un meme alla Sharon Stone di *Basic Instinct*[53] nell'eterno presente

52 https://www.vice.com/en/article/z4m5kx/the-people-who-get-off-to-animals-being-trampled
53 P. Verhoeven, *Basic Istinct*, 1992.

della rete. Come nei montaggi di R. è impossibile tracciare un tempo lineare, ma mille percorsi narrativi diversi e ricombinabili, perché presente, passato e futuro si intrecciano indissolubilmente.

Nel finale un frammento di un video, che dal 2015 assumerà una sua vita indipendente, *Oh, the humanity!*, dove centinaia di persone galleggiano in una piscina, senza via di fuga, come imprigionate in una gelatina amniotica. Come dice Quaranta:

> Nessuno cerca di sfuggire alla folla, o di andare controcorrente. Sono intrappolati ma abbastanza felici. È come l'Inferno di Dante ma senza il dramma[54].

Ritorna il tema della gelatina, della melma che inghiotte, del grembo materno, della passività, della desoggettivazione. Come orsetti di gomma sospesi in una gelatina colorata, le persone rappresentate da R. sono sospese e intrappolate nel flusso di informazioni della rete, senza via di fuga, ferme ma in tumultuoso movimento oscillatorio. Come la lavatrice, che si agita e si sfascia ma non compie veri spostamenti.

Stavolta R. va più a fondo nella distopia, ci presenta l'antinomia soddisfazione/frustrazione, sesso/violenza e va più a fondo nel presentarci immagini di degrado, sia fisico che morale. Ma analizziamo i topos che ci vengono presentati:

Vortice**.**

La lavatrice che si disintegra per la forza della centrifuga è il Maelström[55] che tutto inghiotte, che attira inesorabilmente verso il suo centro, ma è anche metafora accelerazionista della nostra società, dove tutto cambia così velocemente che ci dà l'impressione di essere fermi[56]. Ma in realtà siamo scossi da sussulti che portano alla disgregazione, senza peraltro compiere nessun passo avanti. Qui R. ci presenta un'altra analogia con il periodo decadentista e contemporaneamente lo collega a una delle teorie sociopolitiche più controverse: l'accelerazionismo[57]. Ma il vortice è anche una soglia, al di là della quale non sappiamo cosa ci sia, è l'abisso in cui l'autore guarda, è la porta che apre ad altre realtà dimensionali. Nei suoi lavori successivi il vortice sarà

54 Nostra traduzione.
55 E.A. Poe, *Racconti*, Milano, Garzanti, 1972, pp. 159-175.
56 *Ai Limiti della Realtà | Jon Rafman e Valentina Tanni*, 19 novembre 2018, min. 40.00, https://www.youtube.com/watch?v=MCBITakLvXo&t=857s
57 https://thevision.com/cultura/lav oro-accelerazionismo/

un'immagine ricorsiva, in *Dream Journal* ne troveremo molti, troveremo vortici, soglie, porte, passaggi che risucchiano, che imprigionano, che rapiscono, come i nostri occhi sono rapiti dalle immagini della rete.
Sadismo.
Sadismo, abiezione morale, perversione sono spesso presenti nei lavori dell'autore. Nell'inconscio collettivo della rete, il dark web dove R. si aggira, immagini di violenza e crudeltà sono la norma, vengono consumate in modo compulsivo e danno dipendenza, devono essere sostituite da immagini sempre più forti per continuare a destare attenzione. In *Dream Journal* troveremo decapitazioni, smembramenti, evirazioni nel più puro stile surrealista batailliano, pulsionalità senza limitazioni, inferno senza dramma, la rete per R. è teatro degli orrori e insieme sublime bellezza, Grand-Guignol e redenzione.
Si sta delineando una poetica ben precisa, dove cultura classica e cultura popolare si ibridano. R. tramite l'uso allegorico di immagini degradate e contemporanee riesce a parlare della nostra epoca, fissando il baratro e insieme le vette della cultura tecnologica. (Fig. 30 – 41)

3.3 "Erisichton" (2015)

Il terzo video della trilogia allarga il numero dei topos di riferimento e allo stesso tempo ci aiuta a capire meglio, forse anche a risemantizzare, quelli visti in precedenza. Se la struttura visiva è simile a quella dei primi due video, in *Erisichton* alcuni frammenti sono più sibillini e misteriosi, mentre altri segnano un apice metaforico che rende la trilogia un'allegoria complessa sul navigare in rete e sul nostro uso della tecnologia. Il titolo è tratto dal mito di Erisittone[58], re della Tessaglia, colpito dalla maledizione di una fame insaziabile, che alla fine lo costringerà ad autofagocitarsi. E infatti nel video vediamo un liquido di nanoparticelle che ingloba un magnete, diversi cartoon dove un drago inghiotte un altro animale e un serpente che si sta autofagocitando. La voce acusmatica ci sussurra: «you were awake all night, and the only thought in your mind was that to exist is to devour oneself». Il divorare diventa quindi la chiave di lettura

58 https://www.treccani.it/enciclopedia/erisittone/

della Trilogia, spiegazione e analogia ricorsiva sia di questa opera che di quelle successive. Noi divoriamo le immagini che la rete ci dà in pasto ma anche Internet ci divora. Divora il nostro tempo, la nostra attenzione rendendoci dipendenti in un circolo vizioso che si autoalimenta. L'Uroboro non è più quindi un simbolo di continuità e rinascita ma un monito, un memento a non farci fagocitare dalla rete. Ma l'analogia non si ferma qui perché, come abbiamo già detto, anche il ciclo produttivo dei materiali visivi della rete segue un percorso circolare di ingestione, rielaborazione ed espulsione che si autogenera in un processo ombelicale, regressivo, infantilizzante. La rete si nutre di scarti del nostro inconscio, materiale spesso abietto che noi consumiamo ed espelliamo in quello stato ipnotico tipico della navigazione ossessiva, e che R. ricrea con i suoi cockpit, per coinvolgerci non solo visivamente ma anche sensorialmente. Ma se queste immagini ci colpiscono è perché in qualche modo fanno parte di noi. La voce dice:

> If you look at these images enough, you begin feeling like you composed them, that you took the photo. You remember the dream in which you had glimpsed the germ of the idea. These images posted at random and forgotten have ways of permeating their surroundings and of affecting you, even if you are barely conscious of perceiving them.

Anche solo vederle quindi le rende parte del nostro mondo immaginativo, come se le avessimo addirittura pensate noi, come se fossero penetrate nella nostra mente in modo subliminale. Ma anche il mondo dell'intrattenimento, che sia cinema, serie tv, gaming, è basato sul consumo, sulla nostra bulimia di stimoli visivi che le Major sfruttano, proponendoci cataloghi infiniti di prodotti molto simili, raggruppati per noi da algoritmi che studiano i nostri gusti, le nostre preferenze, anche quelle inconfessabili. Ma se questi prodotti sono studiati per piacerci non riescono però più a sorprenderci, le minime variazioni di plot e la continua rielaborazione di temi conosciuti (e per questo sicuri) ci portano a una continua insoddisfazione, che sfocia in binge watching alla ricerca di emozioni forti. Ecco che ritorna il tema dell'Uroboro, il ciclo infinito di ingestione ed espulsione, che può diventare anche un fetish. Infatti, anche se non esplicitamente come negli altri due video, R. ci suggerisce una analogia con la fantasia

feticista del Vore o (di)voraphilia[59]. Inghiottire o essere inghiottiti è una fantasia sessuale non lontana da quelle già introdotte nelle altre opere. Infantilizzazione, ritorno al grembo materno, protezione e insieme claustrofobia, mascheramento come rifugio. Come Erisittone anche noi cerchiamo di riempire dei vuoti, che diventano vortici che a loro volta ci inghiottono, la nostra fame insaziabile di stimoli visivi ci spinge direttamente nel Maelström degli algoritmi.

E infatti tra gli ultimi frammenti video c'è anche quello di una voragine che inghiotte l'acqua di un fiume, proveniente da chissà dove ma molto eloquente. Altri frammenti video che ritornano durante i 5 minuti di *Erisichton* sono footage di server giganti, i server che immagazzinano le immagini di cui ci nutriamo, con milioni di cavi serpentiformi che echeggiano il serpente dell'Uroboro. A intervalli regolari un occhio inquietante ci osserva. O si autoosserva? Non è un occhio umano, questo è sicuro, ma non è chiaro di che animale sia. Forse è l'occhio della rete, della sorveglianza occulta che spia con i cookies i nostri percorsi in rete. O forse ci ricorda il clima scopico che pervade ogni nostra azione in rete, quel clima voyeuristico che abbiamo già affrontato nei primi due video della trilogia. Alternate ai video dell'occhio ci sono delle inquietanti riprese fatte da un drone attorno a qualcuno che sta indossando un (apparentemente primitivo) dispositivo per immergersi nella realtà virtuale. Le riprese sono allucinatorie, viste col grandangolo fanno pensare a un paesaggio alieno. Un richiamo alla fuga dalla realtà che compiamo quando navighiamo in rete? Di questo non abbiamo conferme dirette, fatto sta che la ripresa fa parte di quel nuovo gruppo di immagini non umane, cioè ottenute tramite dispositivi e occhi tecnologici, immagini quindi che non hanno bisogno dell'occhio umano per sussistere, come quelle che Google riprende con le sue Google Car. Un sublime tecnologico che ci sovrasta e atterrisce con la sua sovrabbondanza di informazioni e che ci fa sospettare che la presenza umana sia ormai fungibile per la sopravvivenza del suo funzionamento.

Con *Erisichton*, R. rende la trilogia un'allegoria distopica, presentandoci una situazione contemporanea sotto la luce di un'interpretazione letteraria e poetica. Questo dà un inedito spessore al suo viaggio negli inferi del sublime tecnologico, lo rende più di una ricognizione cartografica di regioni se non completamente sconosciute almeno ai margini del tessuto della rete. La trilogia diventa quindi una parabola o forse una tecno-

59 https://www.urbandictionary.com/define.php?term=vore

profezia sui cambiamenti nella percezione della realtà che il digitale e le nuove tecnologie hanno provocato in noi utenti. (Fig. 42 – 49)

Conclusioni

Il fallimento del sublime

Più si analizza l'opera di R. più si incontra nel percorso il tema del sublime. La nostra disamina, partita come ricerca sulle estetiche che l'autore usa per veicolare i suoi messaggi, ha dovuto prendere in carico la sua collocazione all'interno delle dinamiche che chiamiamo Post Internet, per poi capire che quel clima non bastava a descrivere un autore che si rivela stratificato, con una parte emersa facile da esperire ma, come un iceberg, con una parte sommersa forse ancora più interessante, fatta da un bagaglio di riferimenti letterari che lo rendono un caso particolare, non facilmente inscrivibile in quel clima Post Internet in cui è in genere classificato. Proprio quel bagaglio di citazioni letterarie giustifica il tema del sublime, che diventa colonna portante di tutte le esperienze in rete che R. ci propone. Ma il sublime che incontriamo nei video dell'autore non è certo quello kantiano, quell'esperienza di vertigine di fronte alla potenza annientatrice della natura che Kant divide in sublime matematico e sublime dinamico, a seconda se esperiamo le grandezze smisurate o la forza terribile della natura. Potremmo con più precisione definirlo "sublime tecnologico", dal titolo omonimo del libro di Mario Costa[60], cioè quella inedita vertigine, quello sbandamento di fronte alla terribilità informatica e tecnologica, dinanzi al dataclisma con cui siamo costretti a confrontarci giornalmente. Potenza di calcolo infinita, quantità di dati e informazioni che non potremo mai processare e la sensazione che quei dati e informazioni non abbiano bisogno di noi per sussistere. Ma anche questo tipo di sublime non descrive completamente l'esperienza che R. ci propone. Il sublime nell'opera di R. ci riporta sempre a un qualche tipo di fallimento. I paesaggi derivati dal tardo Rinascimento di *You Are Standing in an Open Field* sono accostati a rifiuti della società consumista, allo sporco, alla spazzatura tecnologica. Sono quindi violati in modo ironico e abietto, come a negare quell'anelito al sublime romantico che le vette innevate ci suggeriscono, che quei paesaggi idillici ci propongono. D'altronde proprio gli schermi onnipresenti davanti ai paesaggi sono delle soglie per accedere ad altri

60 M. Costa, *Il sublime tecnologico: piccolo trattato di estetica della tecnologia*, Roma, Castelvecchi, 1998.

mondi, ma i rifiuti da cui sono accerchiati rimarcano quel fallimento, come a sottolineare la tossicità dei mondi che stanno oltre quella soglia.

Anche le allegorie che troviamo nei video della Trilogia ci parlano di sublime, supportate da basi letterarie e mitologiche. La fame insaziabile di Erisittone è sublime perché è senza fine, senza possibilità di soddisfacimento, come la nostra bulimia per le immagini. E in questa insoddisfazione ritroviamo il fallimento, lo stesso delle utopie dei primi attivisti in rete che, come eroi romantici evoluti in esteti decadenti, si sono trasformati in otaku antisociali, morbosamente attratti da un immaginario perverso e sensazionalistico.

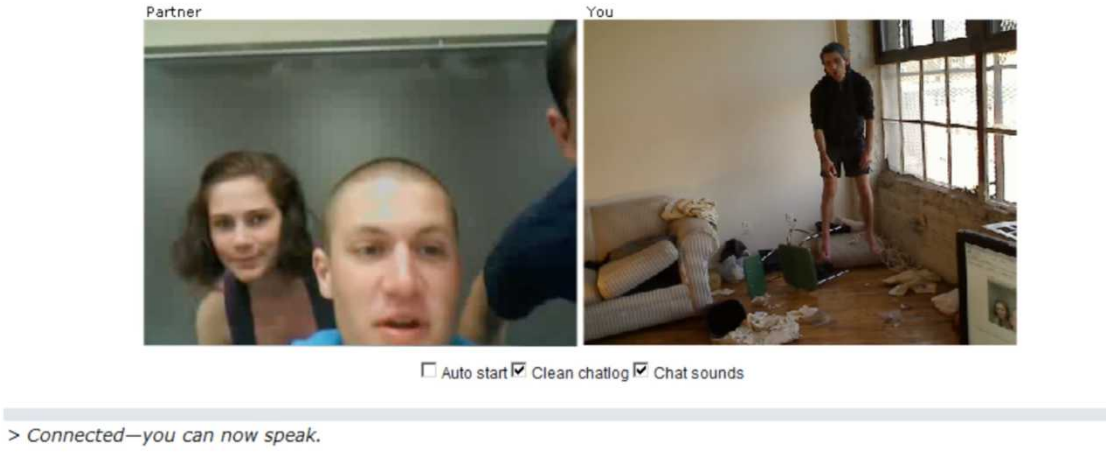
Anche l'Uroboro, simbolo antichissimo di continuità ed eterno ritorno viene reinterpretato da R. come simbolo di autofagocitazione, collegandolo al mito della fame insaziabile di Erisittone e quindi al nostro fallimento nel creare qualcosa di completamente nuovo. Questo è il fallimento della cultura postmoderna, che si nutre di revival e continue rielaborazioni dell'esistente, che corrisponde a un nuovo tipo di artista, più simile a un selezionatore, a un vee-jay che sceglie «oggetti culturali dal caos proliferante della cultura globale nell'era dell'informazione», come dice Nicolas Bourriaud in *Postproduction*[61]. Ma anche questo nuovo statuto di artista *sampler* è insufficiente per descrivere l'intensità del sublime che troviamo nell'opera di R., che è un sublime spesso disgustoso, repellente, abietto. La ricerca dell'autore ai margini del tessuto connettivo della rete gli fa scoprire i territori dell'aberrante, un abisso in cui si immerge da insider: «I'm with them, dancing in the shit», parole sue. Quell'abisso da cui ci riporta quei found footage che ci ipnotizzano con il meccanismo dell'attrazione/repulsione. Come scrive Aurel Kolnai[62], «il disgusto è una voglia (repressa) di ciò che la provoca», un campo di forze contrastanti che Kolnai chiama l'ambivalenza del disgusto, ed è proprio su questa ambivalenza che si basa la ricerca poetica dell'autore. Lo stato di ipnosi che i suoi video ci provocano è dovuto proprio all'ambiguità con cui ci presenta quei frammenti aberranti di vita digitale che ci seducono e atterriscono contemporaneamente. Forse il sublime di R. è vicino al sublime surrealista, dove l'esposizione del perturbante (*unheimlich*) è utilizzato per deviare situazioni banali e luoghi familiari in porte di accesso ai movimenti dell'inconscio. E

61 N. Bourriaud, *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Milano, Postmedia Books, 2004, p. 7.

62 A. Kolnai, *Il Disgusto*, Milano, Marinotti, 2017, p.14.

proprio l'inconscio della rete e i suoi desideri nascosti è la zona che l'autore ha frequentato alla ricerca dei frammenti con cui ha composto la Trilogia.
Quindi la Trilogia si conferma una tappa importante verso quell'approdo registico delle ultime opere, un punto dove quel procedimento surrealista di portare alla luce la parte oscura e malata dell'inconscio della rete viene elevata poeticamente ad allegoria, tramite citazioni mitologiche e analogie letterarie. Per questo possiamo dire che R. è uno degli artisti più interessanti della sua generazione tra quelli che hanno deciso di utilizzare la rete come campo di analisi. Il suo percorso verso la regia e il suo metodo, che eleva l'esperienza diretta con metafore e analogie letterarie, lo rende difficilmente catalogabile e inseribile nel clima che chiamiamo Post Internet e più simile a un regista surrealista *sui generis*.

Immagini



1

E. e F. Mattes - 0100101110101101.org, *NO FUN*, 2010, fotogramma video

2

E. e F. Mattes - 0100101110101101.org, *HALF CAT*, 2020, scultura, tassidermia

3

J. Rafman, *9 Eyes of Gooogle Street View*, 2020, immagine da Tumblr

4

J. Rafman, *Kool Aid Man in Second Life*, (2008 – 2011), fotogramma video

5

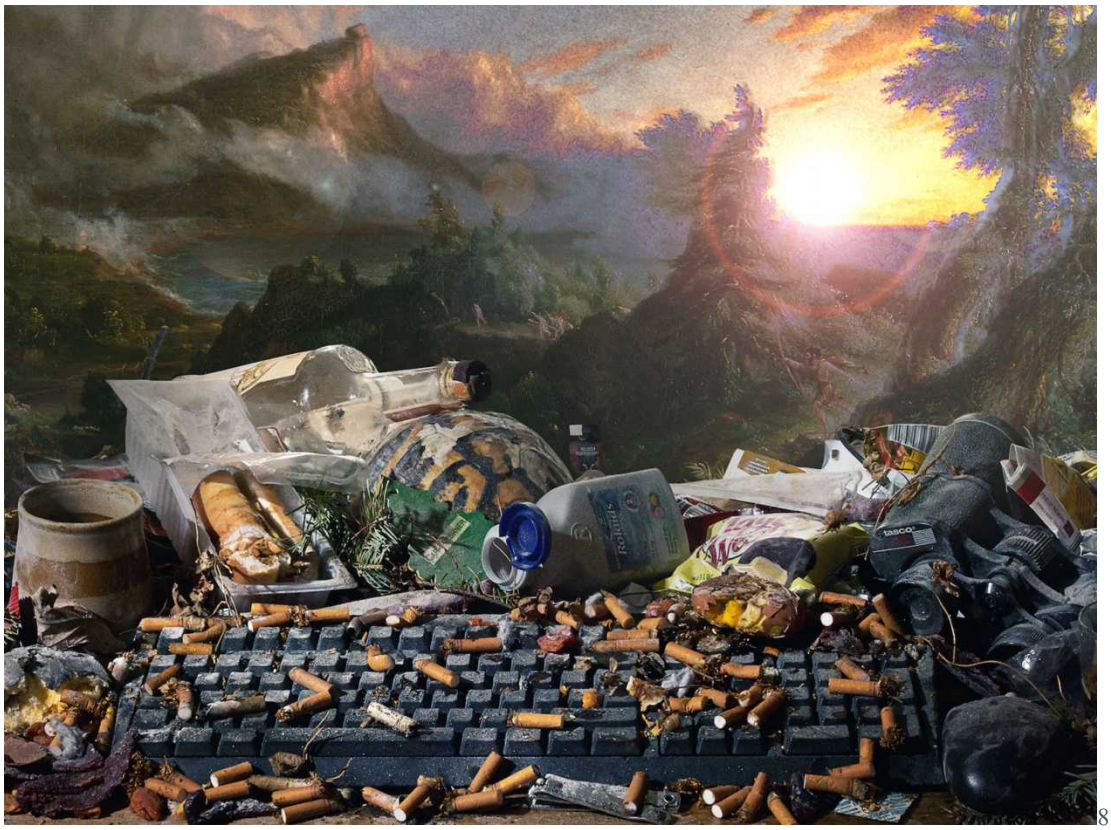
W. Wenders, *Fino alla fine del mondo*, 1991, fotogramma film

6

M. Giacon, *Love Carrot*, 2012, ceramica smaltata

7

J. Rafman, *Sticky Drama*, 2015, fotogramma video


8

J. Rafman, *You Are Standing In An Open Field*, 2015, stampa fotografica

9

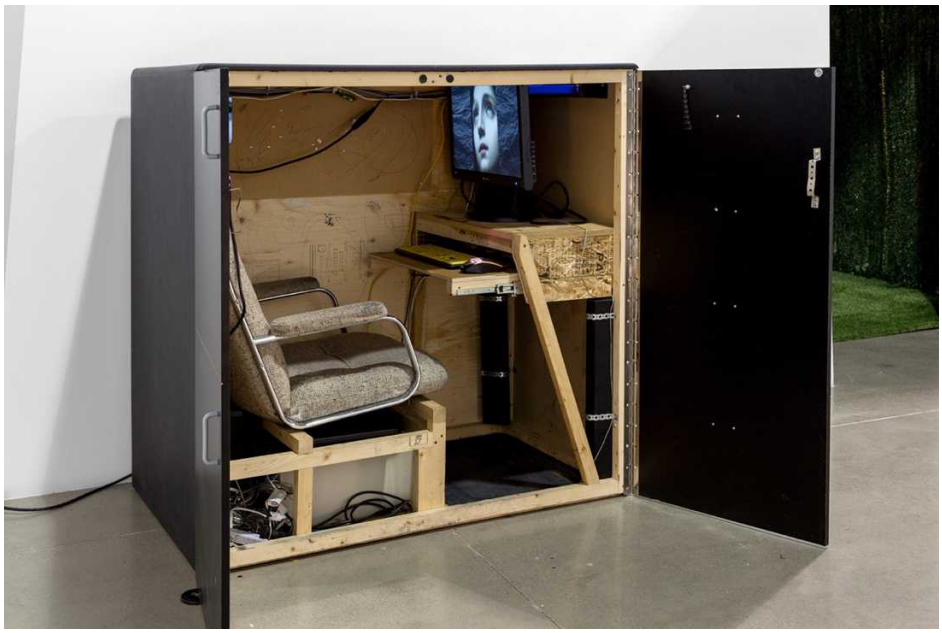
C. Mirabella-Davis, *Swallow*, 2020, fotogramma film

10

J. Rafman, *plastic pool*, 2015, Zabludowicz Collection, Londra

11

J. Rafman, *cockpit*, 2017, Arsenal Contemporary Art, Toronto



12

J. Rafman, *cockpit*, 2017, Arsenal Contemporary Art, Toronto

13

J. Rafman, *Glass Cabin*, 2015, JSC, Berlino

14

J. Rafman, *Glass Cabin*, 2015, JSC, Berlino

15

J. Rafman, *sedile per visione*, da Tumblr di J. Rafman

16

J. Rafman, *sedile per visione*, da Tumblr di J. Rafman

17

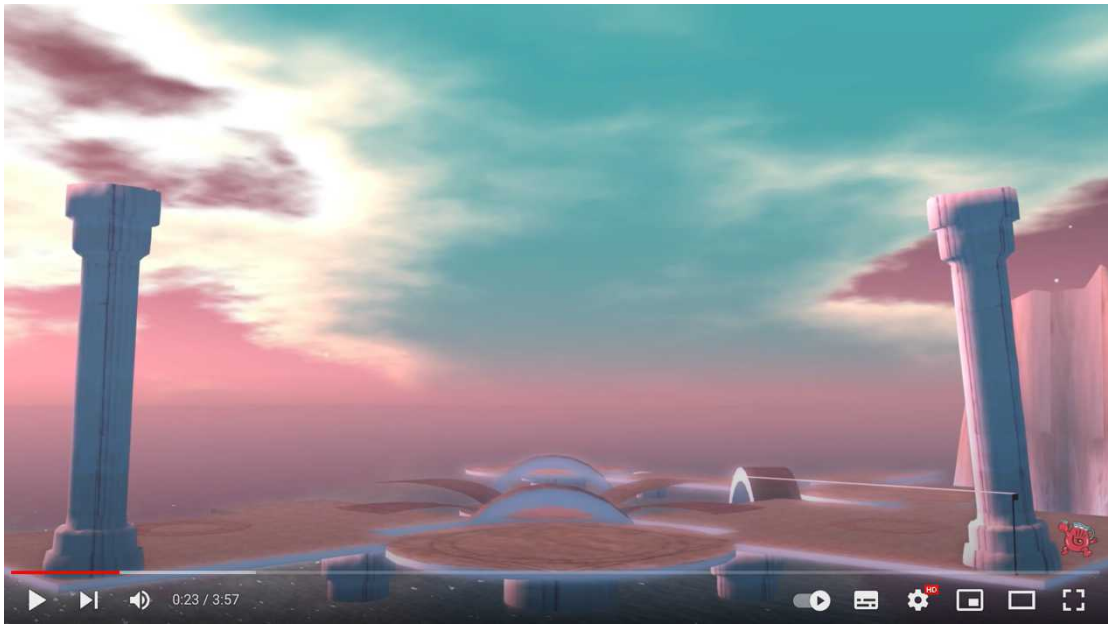
J. Rafman, *sedile per visione*, da Tumblr di J. Rafman

18

J. Rafman, *Dream Journal*, 2019, fotogramma video

19

Immagine Vaporwave, da ricerca Google



20

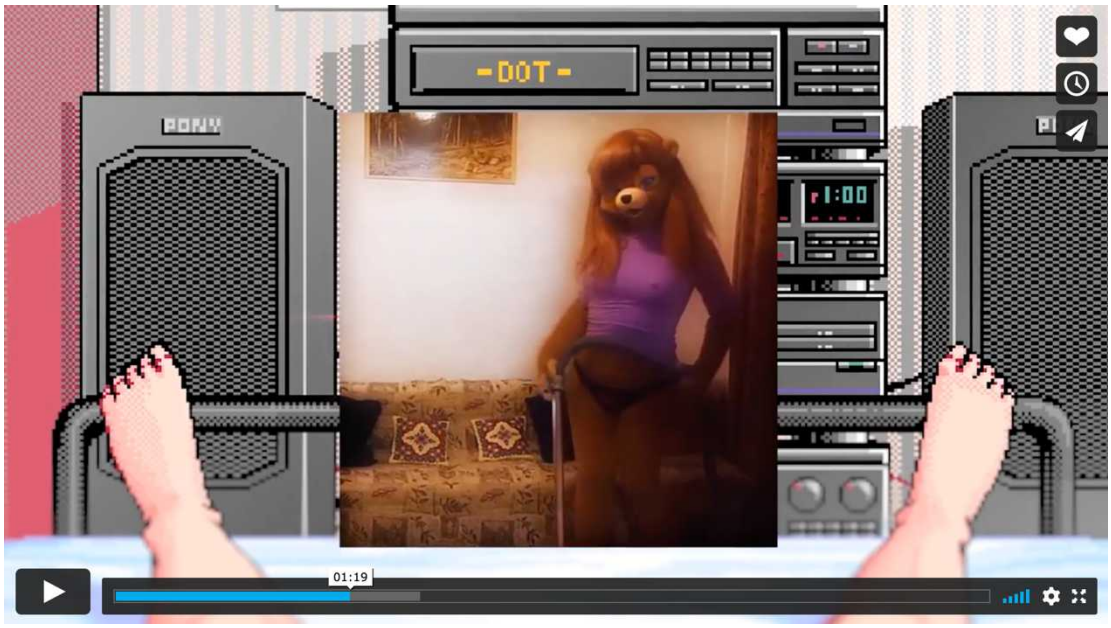
J. Rafman, *WOOD OF ARCADY*, 2009, fotogramma video

21

N. W. Refn, *Too Old To Die Young*, 2009, fotogramma video

Figure *1*

J. Rafman, *Still Life: Betamale*, 2013, fotogramma video

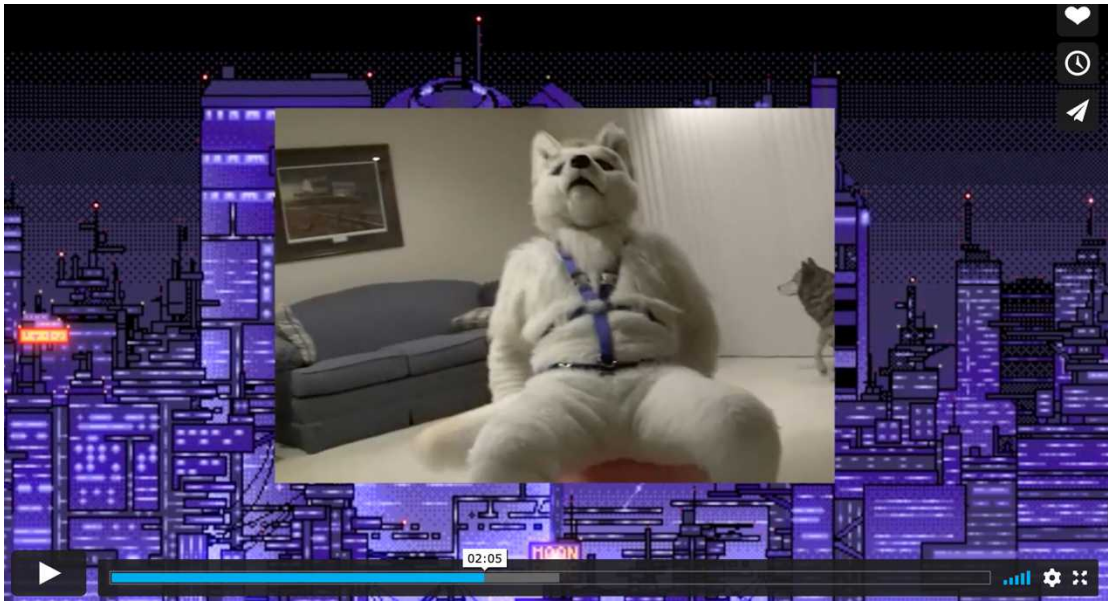


23

J. Rafman, *Still Life: Betamale*, 2013, fotogramma video

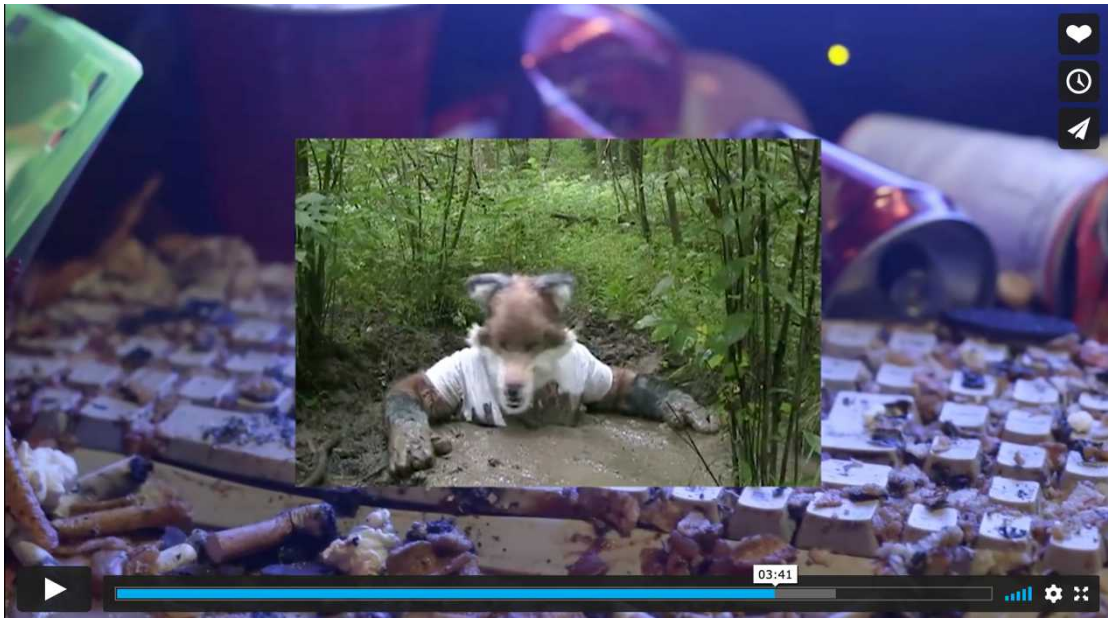
24

J. Rafman, *Still Life: Betamale*, 2013, fotogramma video



25

J. Rafman, *Still Life: Betamale*, 2013, fotogramma video

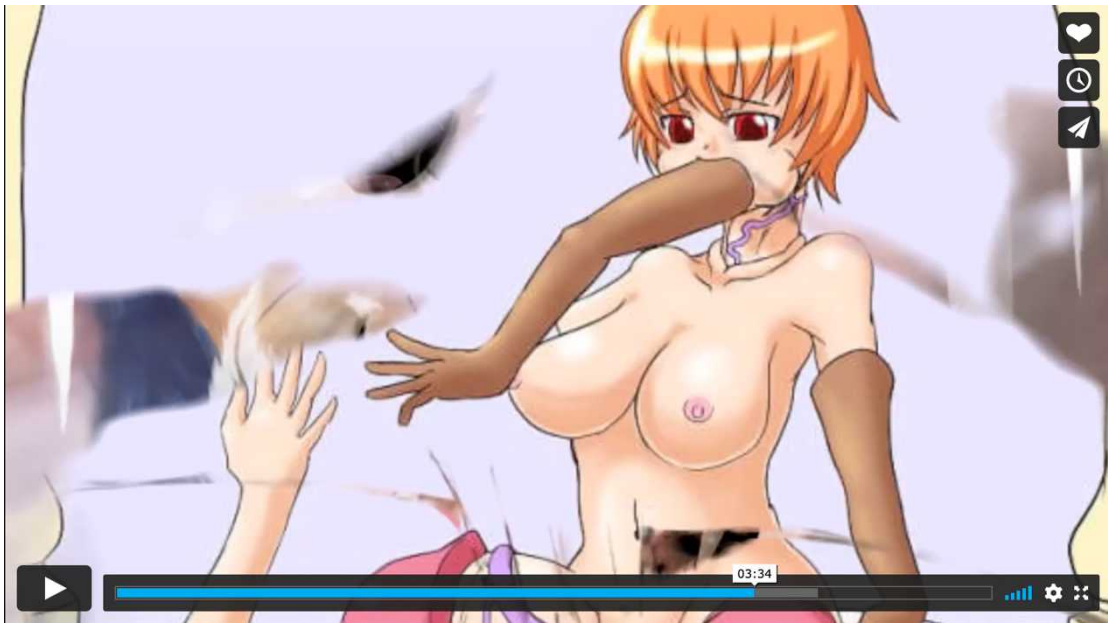


26

J. Rafman, *Still Life: Betamale*, 2013, fotogramma video

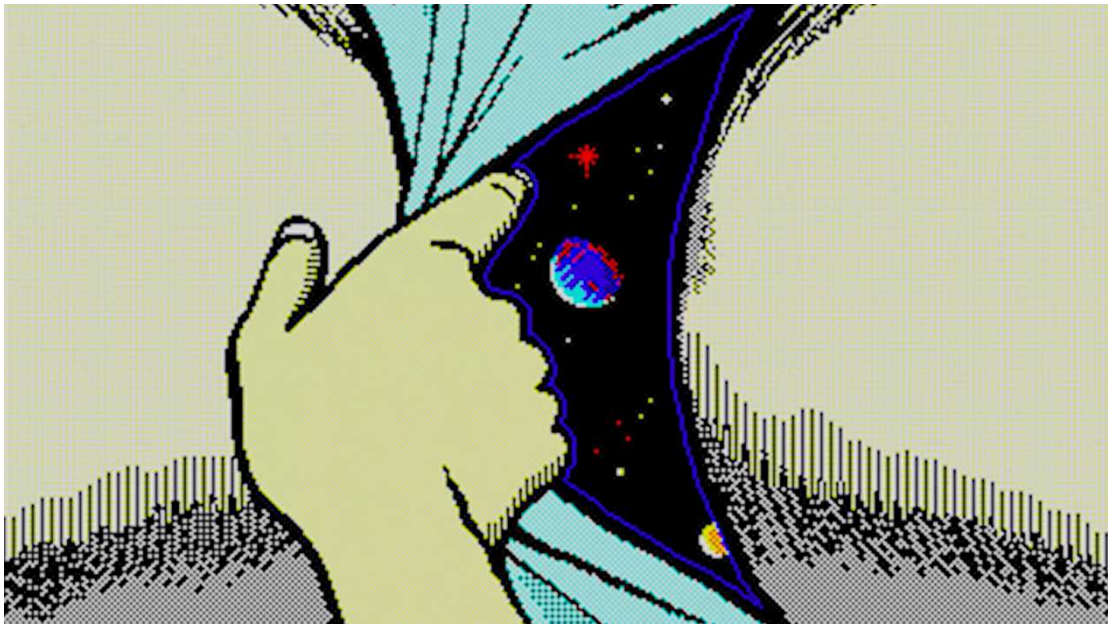
27

J. Rafman, *Still Life: Betamale*, 2013, fotogramma video



28

J. Rafman, *Still Life: Betamale*, 2013, fotogramma video



29

J. Rafman, *Still Life: Betamale*, 2013, fotogramma video

30

J. Rafman, *Mainsqueeze*, 2014, fotogramma video

31

J. Rafman, *Mainsqueeze*, 2014, fotogramma video

32

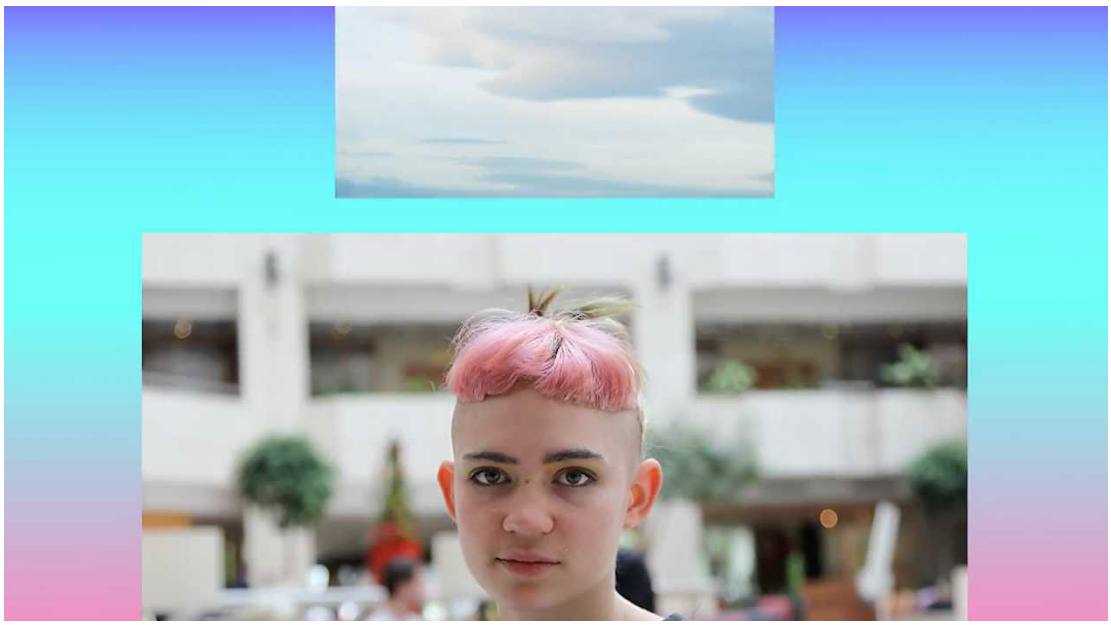
J. Rafman, *Mainsqueeze*, 2014, fotogramma video

33

J. Rafman, *Mainsqueeze*, 2014, fotogramma video

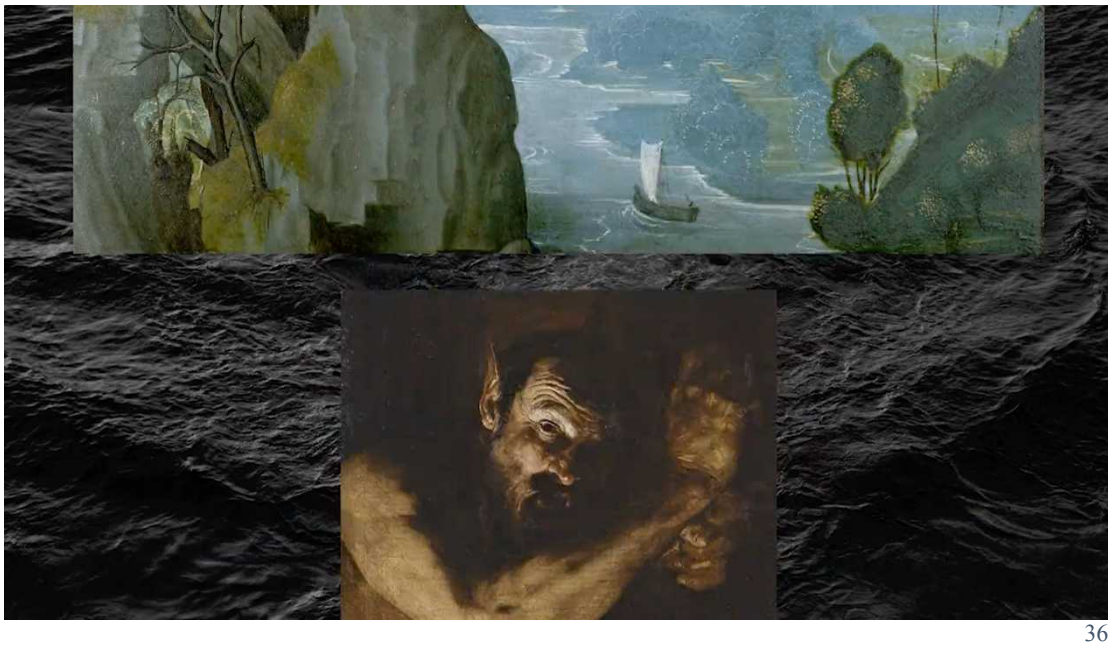
34

J. Rafman, *Mainsqueeze*, 2014, fotogramma video



35

J. Rafman, *Mainsqueeze*, 2014, fotogramma video



36

J. Rafman, *Mainsqueeze*, 2014, fotogramma video

37

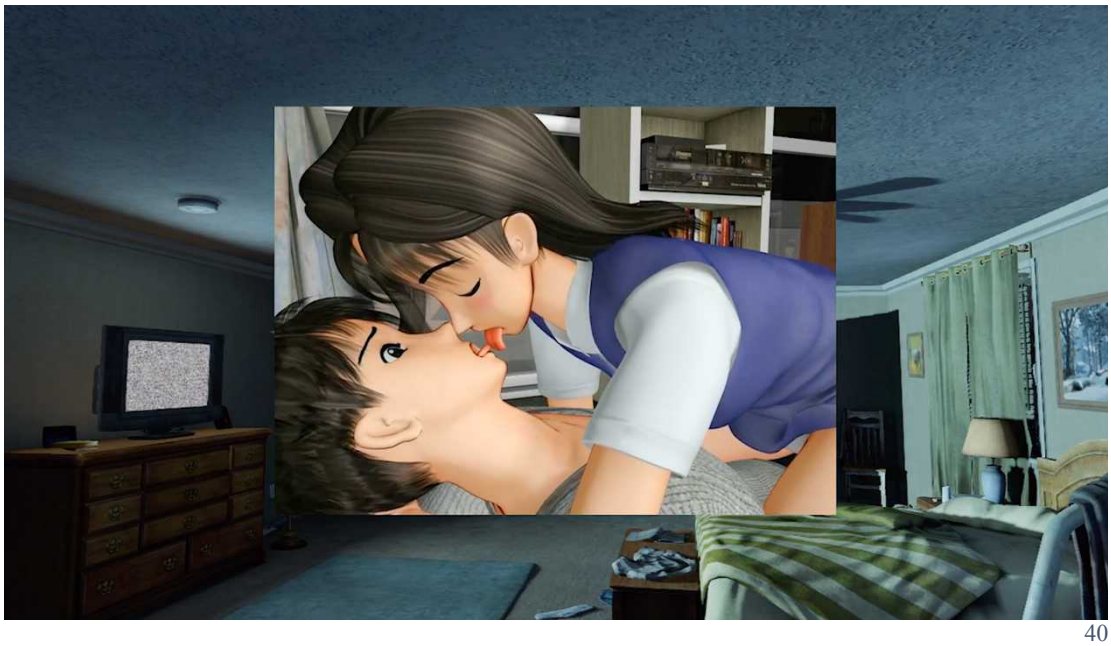
J. Rafman, *Mainsqueeze*, 2014, fotogramma video

38

J. Rafman, *Mainsqueeze*, 2014, fotogramma video

39

J. Rafman, *Mainsqueeze*, 2014, fotogramma video



40

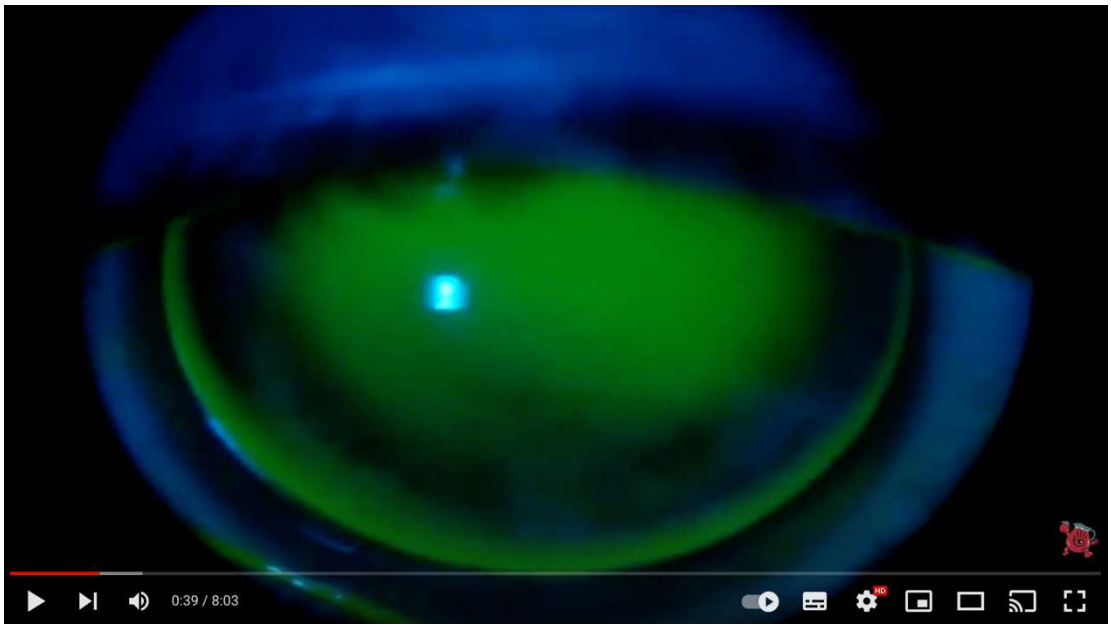
J. Rafman, *Mainsqueeze*, 2014, fotogramma video

41

J. Rafman, *Mainsqueeze*, 2014, fotogramma video

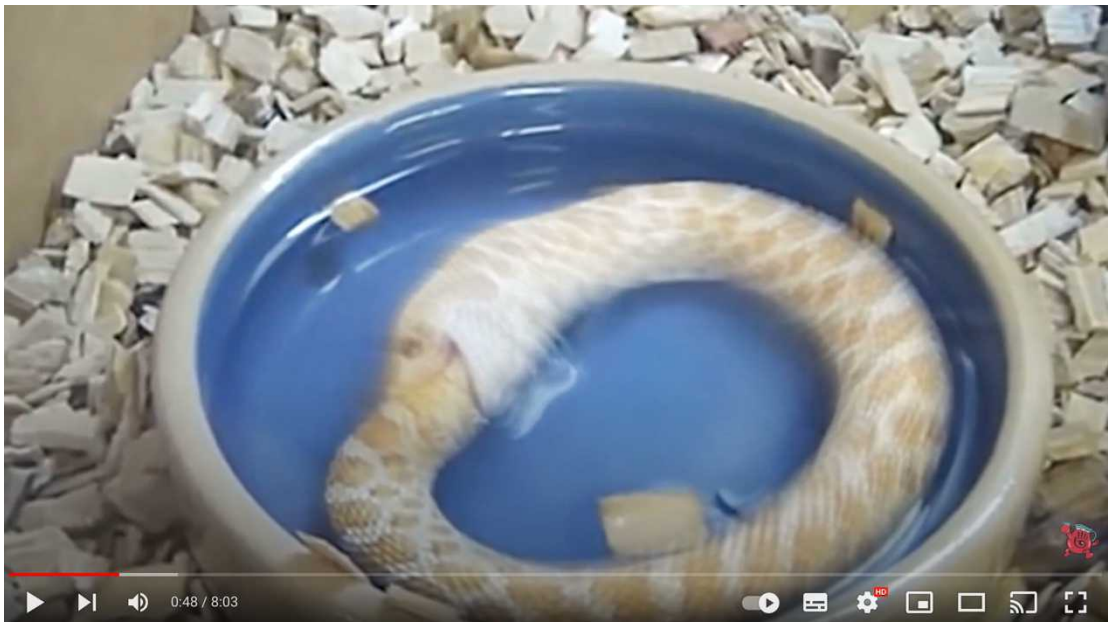
42

J. Rafman, *Erisichton*, 2015, fotogramma video



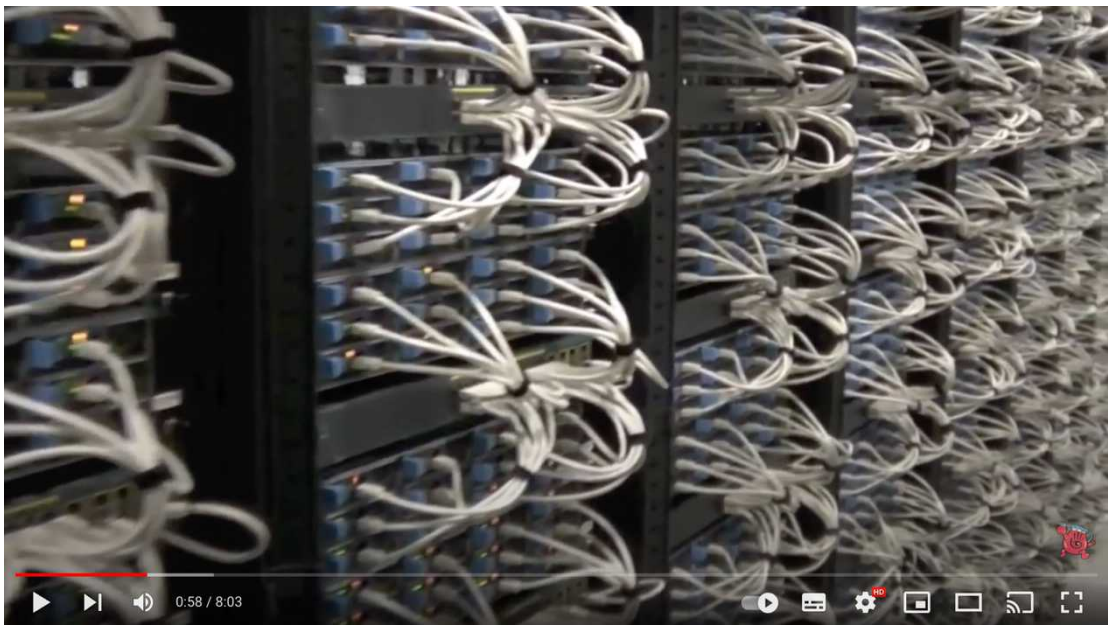
43

J. Rafman, *Erisichton*, 2015, fotogramma video



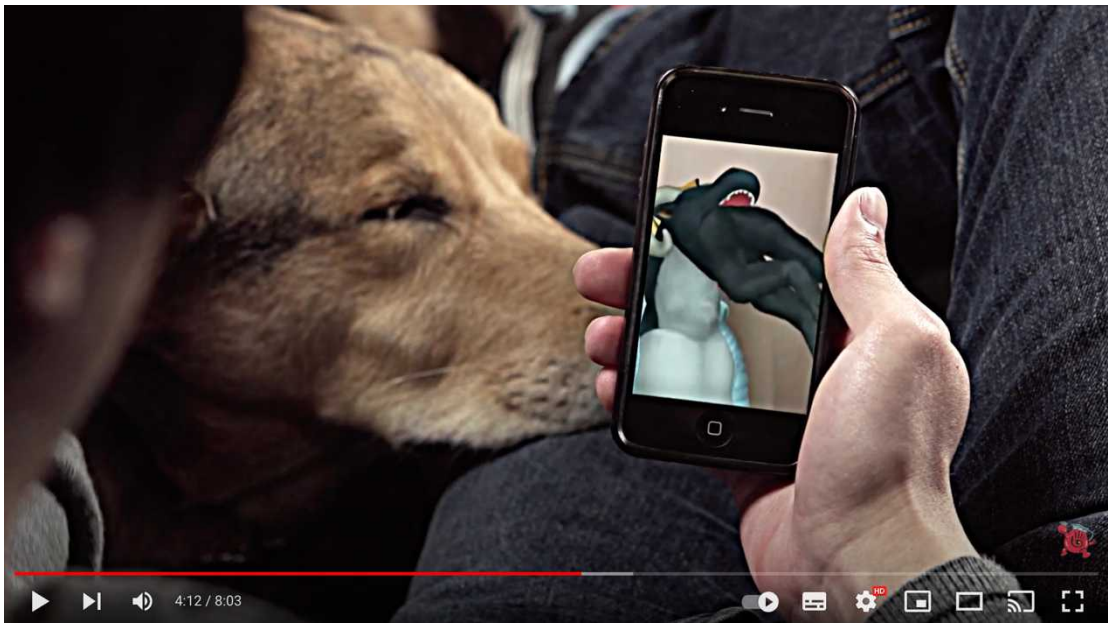
44

J. Rafman, *Erisichton*, 2015, fotogramma video



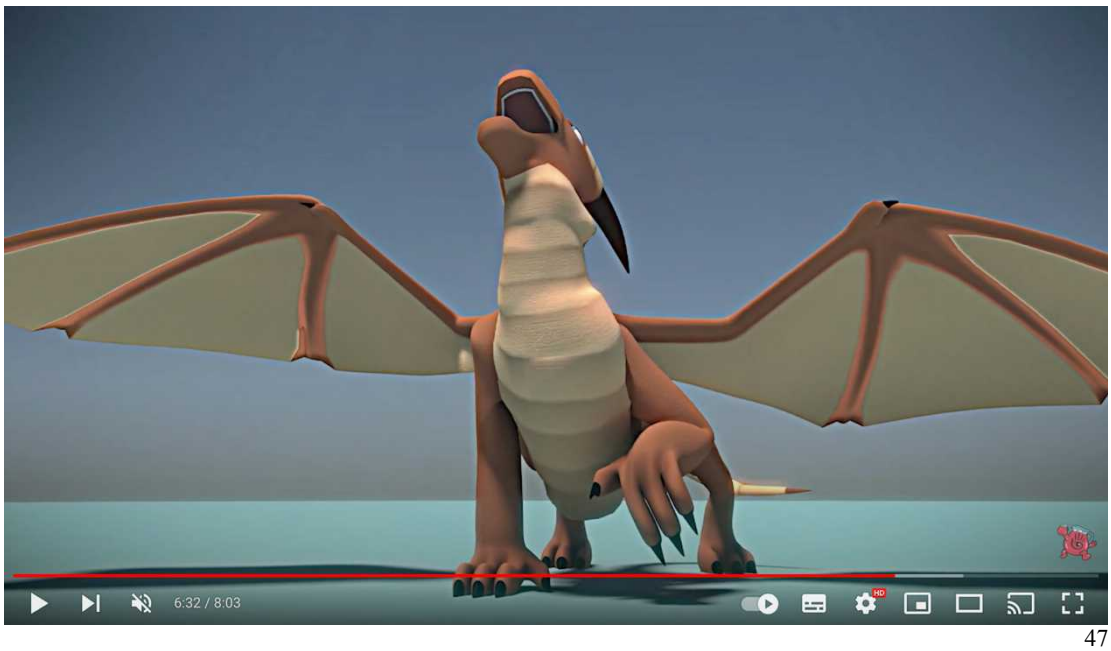
45

J. Rafman, *Erisichton*, 2015, fotogramma video



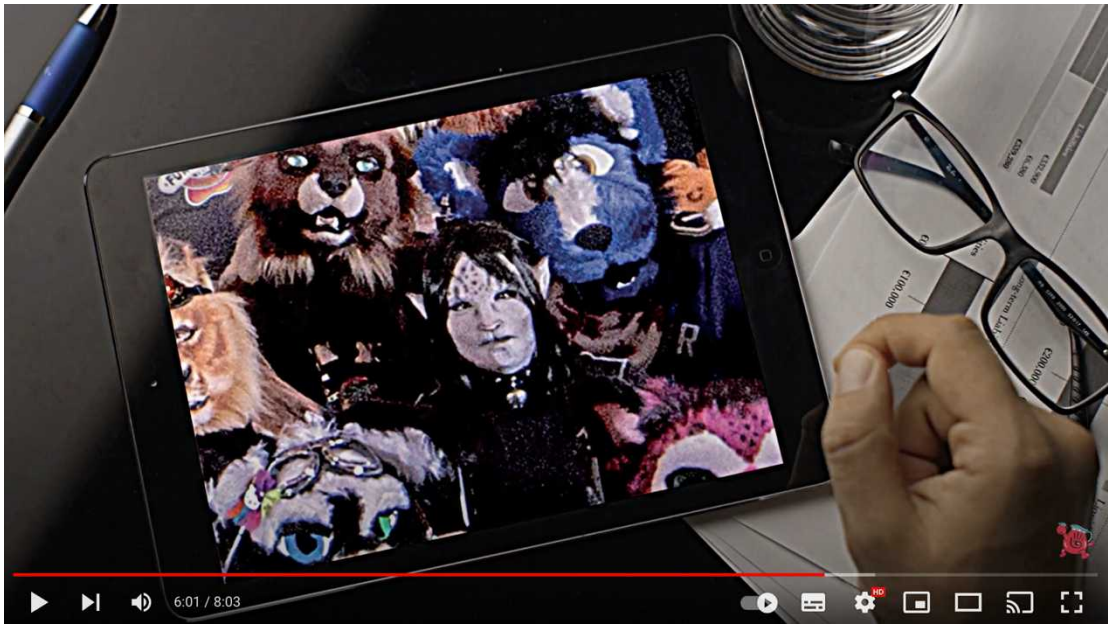
46

J. Rafman, *Erisichton*, 2015, fotogramma video



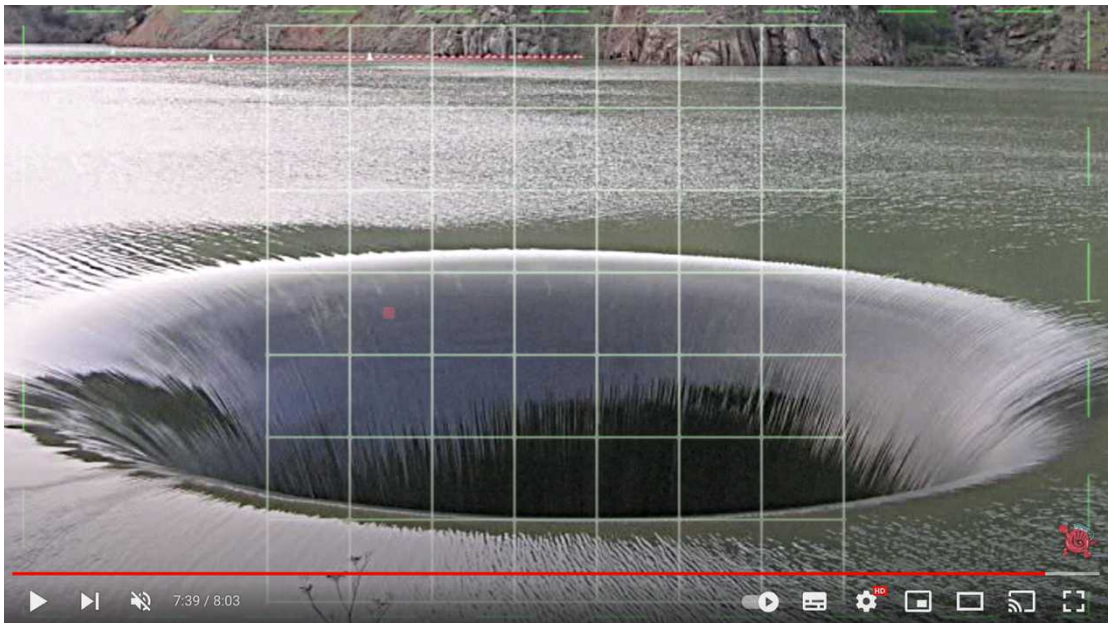
47

J. Rafman, *Erisichton*, 2015, fotogramma video



48

J. Rafman, *Erisichton*, 2015, fotogramma video



49

J. Rafman, *Erisichton*, 2015, fotogramma video

Bibliografia generale

Bataille, Georges, *Storia dell'occhio*, Roma, Gremese, 1980.

Benjamin, Walter, *I passages di Parigi*, a cura di R. Tiedemann, Torino, Einaudi, 2000.

Bourriaud, Nicolas, *Postproduction: come l'arte riprogramma il mondo*, Milano, Postmedia books, 2004.

Chion, Michel, *La voce nel cinema*, Parma, Pratiche, 1991.

Costa, Mario, *Il sublime tecnologico: piccolo trattato di estetica della tecnologia. Nuova ed accresciuta*, Roma, Castelvecchi, 1998.

Dawkins, Richard, *Il gene egoista*, Bologna, Zanichelli, 1979.

Eco, Umberto, *Storia della bruttezza*, Milano, Bompiani, 2007.

Fisher, Mark, *Realismo capitalista*, Roma, Nero, 2018.

Fisher, Mark, *The Weird and the Eerie*, London, Repeater Books, 2016.

Huysmans, Joris-Karl, *Controcorrente*, 7a ediz., Milano, Garzanti, 1986.

Kolnai, Aurel, *Il Disgusto*, Milano, Marinotti, 2017.

Poe, Edgar Allan, *Racconti*, Milano, Garzanti, 1972, pp. 159-175.

Zižek ,Slavoj, *Il trash sublime*, Milano Mimesis, 2013.

Bibliografia specifica sull'autore

Lanctôt, Mark (a cura di), *Jon Rafman*, cat., Musée d'art contemporain de Montréal, 2015.

Maheshwari, Maitreyi (a cura di), *Jon Rafman: Zabludowicz Collection*, cat., Londra, Zabludowicz Collection, 2015.

Tanni, Valentina, *Memestetica: il settembre eterno dell'arte*, Roma, Nero, 2020.

Quaranta, Domenico, *Collect the WWWorld: the Artist as Archivist in the Internet Age*, Brescia, LINK, 2011.

Quaranta, Domenico, *In Your Computer: [or How I Learned to Love the Art That Comes to You through Your Computer Screen, and Why You Should Learn to Love It as Well]*, Brescia, LINK, 2011.

Articoli e Interviste

Bittanti, Matteo, “Il machinima come arte visionaria: Jon Rafman”, in Comunicazioni sociali, 2013, pp. 216–230.

Campeau, Sylvain, “Chris Marker, Jon Rafman: Our Relation to Images”, in ETC MEDIA, n. 102, 2014, pp. 70-73.

Chamberlain, Colby, “Jon Rafman: Zach Feuer” in Artforum International 52, n. 5 2014, p. 210.

Kyba, Matthew, “Jon Rafman”, in The senses & society 12, n. 2, 2017, pp. 236–240.

Rafman, Jon, “An Interview with Jon Rafman” in Metaverse creativity 3, n. 1-2, 2013, pp. 56–62.

Ryan, Tina Rivers, “JON RAFMAN” in Artforum international 53, n. 9 2015, pp. 193–193.

Sorenson, Oli, “Reviews: Jon Rafman” Esse, n. 85, 2015, pp. 88–89.

Jon Rafman con Valentina Tanni, Ai Limiti della Realtà, Roma, MAXXI, 23 ottobre 2018.
https://www.youtube.com/watch?v=MCBITakLvXo&t=2449s

Jon Rafman con Hans Ulrich Obrist, Art Talk III, London, Serpentine Gallery, 20 January 2019.
https://www.youtube.com/watch?v=WUWZFBe3r7M&t=400s

Jon Rafman con Victoria Camblin e Harry Burke, Whose Narrative Is It Anyway?, London, The White Building, 1st August 2013.
https://www.youtube.com/watch?v=_S4iANFYF7I

Link

https://jonrafman.com/

https://jonrafman.tumblr.com/

https://www.instagram.com/jonrafman/

https://twitter.com/jonrafman

https://vimeo.com/jonrafman

https://www.youtube.com/jonrafmanstudio

https://www.tiktok.com/login?redirect_url=https%3A%2F%2Fwww.tiktok.com%2F%40jonrafman&lang=en&enter_method=mandatory