

# CAPITOLO 5

## Hauntology

Nel quinto ed ultimo capitolo di questa tesi incentrata sul possibile futuro dell'arte è necessario focalizzarsi su un argomento molto importante ma di cui non abbiamo trattato fin ora.

Il futuro.

Parlare del futuro risulta un argomento problematico e talvolta molto spinoso da diversi punti di vista. Come ho già accennato nel finale del secondo capitolo:

*"Il futuro artistico - è il futuro del passato cioè il futuro che ci si prospetta ora, quello che possiamo immaginare ora, grazie a quanto avvenuto negli scorsi decenni. E' possibile, però, che una volta giunti a tali cambiamenti tutto il percorso attraversato per arrivare a quel punto faccia deviare del tutto gli esiti del futuro in un altro imprevedibile modo."*

Essendo dunque impossibile analizzare una possibile forma certa del futuro rimane comunque importante svolgere un approfondimento su alcune questioni quali i *"futuri perduti"*, il *"retrofuturismo"* e il *"ritorno al passato"*, tutte idee sviluppate dal Filosofo e Sociologo **Mark Fisher**.



| \_Mark Fisher 1968-2017

Il termine da cui [Mark Fisher](#) estrapola le sue idee è la parola **"Hauntology"** coniata dal filosofo [Jaques Derrida](#).

Derrida creò il termine per riferirsi al modo in cui noi non interagiamo mai con le

cose come completamente presenti, e completamente con noi. Tutte le volte che sperimentiamo la realtà sensibile, il presente è sempre unito al passato e al futuro. Possiamo dare senso a ogni momento presente solo confrontandolo con quello passato e anticipando quello futuro. Un esempio pratico sarebbe quello di una canzone. Ascoltare una canzone prendendo ogni singola nota e scollegandola dalla melodia renderebbe impossibile l'ascolto della canzone come tale. Una nota decontestualizzata dalla restante melodia è sempre inutile. L'unico modo per dare senso alla canzone è unire costantemente la nota presente con le note che sono già passate insieme a quelle che riusciamo ad anticipare e che stanno per arrivare.

Effettivamente tutta la nostra vita si regge su queste basi. Riusciamo a dare senso al futuro solo attraverso il passato e possiamo dare senso al passato solo attraverso il futuro.

Mark, nei suoi due libri *Capitalism Realism* e *Ghost Of My Life*, riprende il termine **Hauntology** e se ne serve per spiegare una condizione particolare della nostra cultura. Lo usa per descrivere quella "infestazione" del passato che ci circonda, presente ormai nei media, nell'arte e nell'intrattenimento.

Secondo Fisher, siamo arrivati ad un punto morto della nostra cultura. Le persone non stanno più cercando di anticipare il futuro, di concepire nuovi mondi, per Fisher a causa del neoliberalismo che richiede alle persone soluzioni a breve termine e risultati rapidi, la ripetizione di vecchie forme culturali già consolidate è inevitabile.

Sebbene sia chiaro ed ovvio che il progresso scientifico e tecnologico non si sia fermato e non sia morto, la differenza che Fisher fa notare rispetto al passato è nell'emersione di nuove forme culturali.

In passato ogni nuova tecnologia necessitava lo sviluppo di una nuova cultura ad oggi invece è il contrario, le nuove tecnologie sono subordinate alla ripetizione e al rinnovamento di vecchie forme culturali già stabilite.

Sempre più spesso sembra che non siamo più capaci di creare qualcosa che sembri futuristico, di immaginare o anticipare qualcosa di straordinario.

E l'aspetto agghiacciante di questa dinamica è che, ironicamente, nel tentativo di rivivere e recuperare le speranze scomparse per il futuro, torniamo al passato, cercando di riscoprire come il futuro veniva immaginato.

In "*Ghosts of my life*" Fisher confronta questa tendenza, alla condizione di Leonard nel film "**Memento**" di Christopher Nolan. Leonard soffre di amnesia anterograda. Mantiene dei ricordi permanenti fino a un certo punto della sua vita, ma è incapace di farsene di nuovi. Il suo unico modo di orientarsi e di rendersi conto dei cambiamenti nel mondo intorno a lui è attraverso fotografie, appunti e

tatuaggi. La nostra condizione culturale è come un'amnesia anterograda collettiva. Manchiamo della capacità di creare nuove forme culturali e siamo quindi condannati a orientarci sempre verso il passato.

La cultura popolare, specialmente nell'ambito di internet, è costellata di esempi da fare per evidenziare questa tendenza del riciclo artistico. Tantissimi video clip musicali sono girati ed editati per sembrare usciti dagli anni 80, un sacco di film e serie tv contemporanei prendono in prestito trame, ambientazioni, temi, colonne sonore o estetica che fanno diretto riferimento agli anni 70, 80 o 90.



\_Stranger Things (dal 2016 ad oggi) è una serie tv interamente ambientata negli anni 80

Nel settore della musica con le produzioni elettroniche abbiamo tantissimi generi e microgeneri come *Wavpor Wave*, *Webcore*(conosciuto anche come *Internetcore*) e *Breakcore*.

La *Vapor Wave* specialmente, è creata campionando canzoni pop degli anni '80 e '90, unendole a colonne sonore di film e pubblicità, rallentandole, creando loop, e aggiungendo riverbero.



*La copertina di Blank Banshee 0 uno degli album più famosi ed importanti per il genere Wapor Wave*

Sembra che siamo diventati più entusiasti nel rivivere il passato che nel immaginare nuovi futuri. Siamo più interessati all'estetica che siamo in grado di imitare e di rivivere, piuttosto che a quella che possiamo creare.

Ascoltando attentamente una qualsiasi composizione musicale prodotta nel corso di uno qualsiasi dei decenni che hanno caratterizzato il secolo scorso, si può cogliere con facilità e precisione l'identità cronologica di tale opera. Tuttavia, nel panorama artistico, ci troviamo di fronte ad un contesto musicale che manifesta una spiccata tendenza all'omogeneizzazione. Gli artisti contemporanei, basano la loro musica principalmente sulle molteplici sonorità ereditate dai periodi pregressi, con conseguente appiattimento generale e la mancata ricerca del cambiamento del diverso.

Secondo quanto scritto in "*Capitalism Realism*" Fisher da una spiegazione a questo fenomeno attribuendone le cause principalmente al capitalismo e di come abbia permeato profondamente ogni aspetto della società influenzando la cultura, l'arte e la politica. Fisher critica la mancanza di immaginazione e di alternative nel contesto culturale dominato dal capitalismo. Egli sostiene che il capitalismo abbia ridotto le possibilità di pensare a modelli sociali diversi, portando a una sorta di "realismo capitalista" in cui diventa difficile immaginare alternative al sistema esistente.

"E' più facile immaginare la fine del mondo che la fine del capitalismo"

- S. Žižek

Mark evidenzia inoltre come l'industria culturale sia stata assorbita e adattata al capitalismo, spingendo gli artisti a conformarsi a forme predefinite che riflettono le forme capitaliste. L'arte, che inizialmente era uno strumento per immaginare nuovi mondi, rischia di essere infine del tutto limitata dalla logica del profitto e della riproducibilità di massa trasformandosi in una pratica il cui unico scopo sia quello di creare profitto. E' importante notare che la ricerca del profitto non avviene sempre necessariamente a causa di "un amore per il denaro" piuttosto, quasi sempre, per la paura da parte dell'artista di non avere successo.

A causa di questa meccanica viviamo dunque il "riciclo artistico".

Questo mutamento secondo Fisher avviene già a partire dal tardo 1970.

I *Joy Division* emergono con le loro canzoni dark punk e le loro tonalità deprimenti che marcano a pieno l'inizio della decadenza artistica. Per Mark la loro musica rappresentava non solo la nascita di un futuro materialista ma anche lo stato depressivo dovuto ad un futuro "vuoto".

Fisher usa inoltre alcuni elementi della cultura pop come esempi per spiegare il fenomeno dell'*Huntology*.

Parla degli anni 90 e della cultura dei Rave a Londra collegata ad uno specifico genere musicale chiamato *Jungle*.

La *Jungle* è un sottogenere *ambient* caratterizzato dall'uso di toni cupi mischiati a beat di batteria molto veloci e audaci. Fisher teorizza che l'immediata popolarità di questa musica rappresentava a pieno la melanconia e la paura di quel periodo.

## RIVIVERE IL PASSATO

Questa nostra tendenza di rivivere il passato porta alla creazione di un paradosso molto interessante.

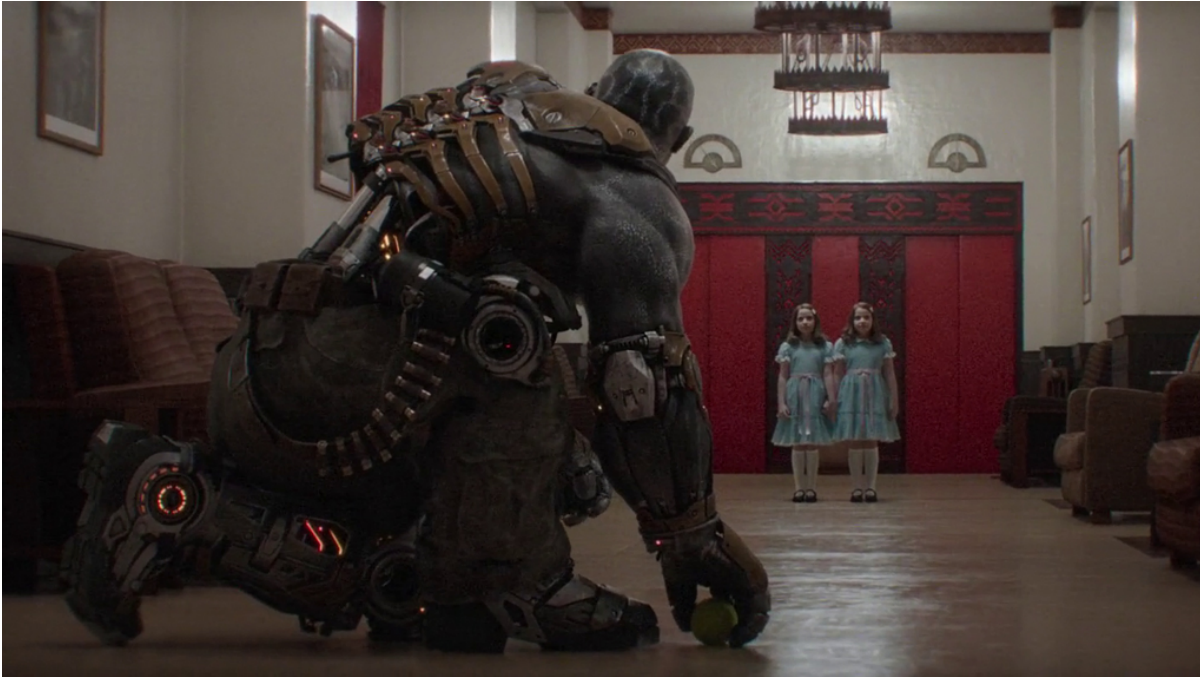
Proprio perché la nostra condizione culturale influenza le nuove tecnologie, molto spesso succede che queste vengano poi usate per ricreare e imitare vecchie tecnologie.

Il film "*Ready Player One*" si svolge nel futuro, eppure nella maggior parte dei suoi aspetti più importanti, ripropone semplicemente il passato, sia a livello di forma che di contenuto.

Il mondo virtuale in cui prende piede la trama, Oasis, non è altro che un ammasso di icone culturali passate come *Godzilla*, la *DeLorean* di "*Ritorno al futuro*" o il



gioco "Space invaders".



| un personaggio del film Ready Player One, nel set di Shining

Pensiamo ai videogiochi come *Cyberpunk 2077* o *BioShock* e *Fallout* nel caso di esempi più datati.

Parlando di *Cyberpunk 2077*, il gioco si rifà a [Neuromante](#), un romanzo pubblicato da *William Gibson* nel 1984, che al suo tempo aveva immaginato un possibile futuro distopico governato dalla tecnologia.

*Fallout* invece è considerato dalla critica uno dei giochi con l'estetica retrofuturista più bella, ciò che accomuna tutti questi giochi infatti è proprio la loro estetica. In *Fallout* vediamo come le persone nel periodo a metà del XX secolo immaginavano il futuro e in *Cyberpunk 2077* vediamo come le persone del presente immaginano un'altro possibile futuro.

Gli sviluppatori di *Fallout* presero molte idee durante la creazione del gioco da un film di fantascienza intitolato "*Forbidden planet*" che risaliva al 1956.

Quando *Forbidden Planet* fu creato, lo scopo del film era genuinamente quello di evocare il futuro per immaginare come potesse essere, addirittura cercando di anticiparlo. Quando però l'estetica del film quando fu ripresa in *Fallout* nel 1997, si era trasformata, non era più uno sguardo o un'anticipazione del futuro. Era diventata come una fotografia sbiadita che, invece di evocare il futuro evocava una speranza passata per un futuro che non è mai arrivato, rifacendoci a quanto diceva Mark Fisher: era diventato un **futuro perduto**.

## ALCUNE PRECISAZIONI FINALI

L'applicazione delle teorie di Fisher nell'ambito artistico attuale rivela una prospettiva variabile, ma comunque illuminante, sullo stato delle cose. Prendendo, ipoteticamente, per verità assoluta quanto scritto in "*Ghost Of My Life*" e "*Capitalism Realism*", emergono chiare tracce dell'andamento stagnante dell'arte nell'ultimo mezzo secolo, un blocco che potrebbe proiettarsi persino al prossimo e medio futuro.

L'impulso della creazione artistica affonda le sue radici in profondità nell'animo umano e nelle dinamiche sociali che lo plasmano. Considerando l'imprevedibilità di un repentino cambiamento delle fondamenta sociali, emerge chiaramente che anche l'arte avrà un improbabile cambiamento di quelle che sono le sue meccaniche attuali.

Alcune sfumature della trasformazione artistica spinte dalle avanzate tecnologie del saranno certamente tangibili, tuttavia, sembra assai probabile che queste evoluzioni andranno a influenzare la tela ma non il soggetto. In altre parole, sebbene gli strumenti potrebbero subire profonde rielaborazioni, il perché dell'arte, saldamente ancorato nell'intimo della nostra società, potrebbe rimanere sostanzialmente intatto.

Dare una definizione all'arte è impossibile. Ci sono fin troppe variabili di cui tener conto.

Le definizioni convenzionaliste riescono ad aderire bene all'arte moderna, ma incontrano difficoltà nel rendere conto dell'universalità dell'arte, anche semplicemente il fatto che possa esserci un'arte disconnessa dalla visione istituzionale e tradizionale dell'occidente rappresenta un problema per queste definizioni.

Le definizioni estetiche invece funzionano benissimo per descrivere le caratteristiche tradizionali e universali dell'arte, ma incontrano maggiori difficoltà, nell'affrontare l'arte moderna e rivoluzionaria.

Cercare di usare una di queste definizioni richiederebbe ancor prima di creare una definizione per l'estetica che possa poi essere estesa all'arte concettuale e ad altre forme meno classiche dell'arte.

Ipotizziamo comunque che l'arte del futuro, quella di internet, venga catalogata con le stesse etichette attribuite all'arte moderna attuale. In quel caso dovremo comunque dividere le opere in almeno due macro gruppi:

Il gruppo dell'arte puramente *estetica* ed il gruppo dell'arte del *segno*.

L'arte estetica e quella del segno sono due macro categorie da sempre esistenti, estremamente diverse fra loro seppur con tante similitudini.

In termini approssimativi, le proprietà estetiche sono quelle che rappresentano le qualità che percepiamo sensorialmente negli oggetti con cui interagiamo. A queste

qualità sono attribuiti aggettivi come: "bello", "dinamico", "luminoso" e così via.

Il segno invece denota essenzialmente un messaggio, che possa essere chiaro o celato all'interno dell'opera, aperto o ad univoca interpretazione. L'ambito dell'arte segnica, abbraccia un insieme di opere, indipendentemente dalla loro natura, che oltre alla funzione estetica, portano con sé un significato intrinseco.

Il segno e l'estetica si trovano spesso nella stessa opera, addirittura collegati l'uno con l'altro, è infatti importante notare che la catalogazione delle opere in queste macro categorie sia un processo estremamente soggettivo.

Negli ultimi decenni, tuttavia, soprattutto grazie ad Internet, il web e i social, (come abbiamo ampiamente trattato nel terzo capitolo), si è ampliata la diffusione di immagini fra le persone. La possibilità di diffondere immagini sul web ha portato ad un notevole incremento delle opere d'arte che, seppur sempre soggette a libera interpretazione da chiunque, sono principalmente catalogabili come arte estetica.

Il sovrasto dell'arte puramente estetica, che spesso sfocia nel riciclo artistico, ha un senso se torniamo a ragionare un attimo sulle influenze del capitalismo di cui abbiamo parlato nei precedenti paragrafi grazie al lavoro di Fisher.

L'intelligenza artificiale è infine un ultimo argomento da trattare.

Nel 1989, avvenne un evento trasformativo nel mondo degli scacchi quando **Garry Kasparov**, al tempo campione del mondo, subì una sconfitta in un match ufficiale contro Deep Blue, un potente computer scacchistico creato appositamente dalla IBM. Questo momento cruciale dimostrò chiaramente che la macchina aveva il potenziale di superare l'intelligenza umana. La reazione di Kasparov a questo cambiamento di paradigma non fu di scoraggiamento; egli non si lasciò abbattere.

Nell'analisi di questo tipo di tecnologie emergenti, è possibile adottare prospettive ottimistiche o pessimistiche.

Nel suo saggio *"Deep Thinking: Dove finisce l'intelligenza artificiale, comincia la creatività umana"*, Kasparov parla dell'importanza di affrontare il futuro dell'arte con un approccio positivo, augurando un allineamento armonico tra il mondo dell'informatica e il regno della creatività umana.

Sebbene molti nell'ultimo periodo abbiano affermato che la sovranità dell'arte finirà in mano all'intelligenza artificiale, in realtà considerando e analizzando in breve il loro funzionamento ci si rende conto che il futuro dell'IA non sia poi tanto promettente quanto sembra.

Un modello di produzione per la generazione d'immagini è divisa in vari flussi di dati, delle reti, ognuna con un compito particolare.

La struttura più funzionale contemporanea è basata su due reti: le reti neurali



generative (GAN) e la rete discriminativa.

Il compito della rete neurale è quello di generare un'immagine partendo da alcuni dati casuali, contemporaneamente, la rete discriminativa giudica il lavoro basandosi su un dataset di training (un gruppo di immagini campione).

In un modello generativo questi due algoritmi sono come in una costante "competizione" che porta, inevitabilmente, con il tempo alla generazione di immagini sempre più convincenti.

Per dirla ancora in modo più semplice l'intelligenza artificiale non inventa di sana pianta delle immagini, ma semplicemente prende pezzi da tante altre immagini in enormi database e li fonde insieme.

L'arte generata artificialmente rispecchia a pieno due dei parametri del panorama artistico di cui abbiamo parlato in questo capitolo: è un'arte puramente estetica e nata da un riciclo artistico.

Il modo giusto di pensare all'intelligenza artificiale, dunque, non è come una macchina che sfida le capacità cognitive umane, ma come un alleato che espande i nostri confini cognitivi. Sotto questo punto di vista effettivamente l'intelligenza artificiale può risultare come uno di quei primi significativi cambiamenti allo strumento di produzione artistica dovuti alla tecnologia, in cui, tuttavia, il "perché artistico" rimane completamente inalterato.

"\_To be in the 21st century is to have 20th century culture in high definition screens"

- Mark Fisher\_