

DISPERSION



**SETH
PRICE**

DISPERSION



La definizione di attività artistica avviene, per prima cosa, nel campo della diffusione.

Marcel Broodthaers



Uno degli ambiti in cui il progetto concettuale ha avuto maggior fortuna è stato nel rivendicare campo d'azione. Una tendenza che ha avuto quasi troppo successo: oggi sembra che la maggior parte dei lavori prodotti nel circuito artistico internazionale siano qualificati in qualche modo come concettuali, introducendo così il pittore concettuale, il DJ e artista concettuale, l'artista web concettuale. Lasciamo da parte per un attimo la questione di cosa renda un'opera concettuale, riconoscendo, con una certa rassegnazione, che il termine può solo ricondurre a un momento storico di trent'anni fa. Tuttavia la domanda non può essere completamente respinta, considerato il peso evidente che riveste per gli artisti contemporanei, anche quando meno coinvolti in quello che potrebbe essere chiamato come il momento concettuale classico, di cui fanno parte linguistica, filosofia analitica e la ricerca di una dematerializzazione formale. Quello che sembra

confirmarsi valido per l'odierno concettualismo normativo, è che il progetto rimane, secondo le parole di Art & Language, "radicalmente incompleto": non prende per forza posizione contro gli oggetti o la pittura, o in favore del linguaggio come arte; non ha bisogno di opporsi all'arte retinica; non rappresenta niente di certo, preferendo invece la designazione e il contesto, e rinegoziando di continuo la relazione con il pubblico. Martha Rosler ha parlato di strategia del "come-se", in cui l'opera concettuale si cela in altre discipline (la filosofia essendone l'esempio più noto), scatenando un'oscillazione tra esperto e non, autorità e simulazione, stile e strategia, arte e non-arte.



Hermann Hugo. Pia Desideria. 1659.

Duchamp non solo vi è arrivato per primo, ma è stato anche capace di circoscrivere la problematica praticamente da solo. La sua domanda "È possibile fare opere che non siano d'arte?" è diventata la nostra shibboleth. La risposta rimane un miraggio all'orizzonte, che recede di continuo di fronte alla lenta espansione delle pratiche. Una proposta viene allora dal filosofo Sarat Maharaj, che interpreta la domanda come "un segnale che indica la via per implicarsi in opere, eventi, spasmi, tumulti che non sembrano arte né contano come arte, ma sono in qualche modo elettrici, nodi di energia, attrattori, trasmettitori, conduttori di un nuovo modo di pensare, di nuove soggettività e di azioni che le opere visive tradizionalmente intese non sono in grado di enunciare". Queste concise parole rimandano ad un'arte che si insinua nella cultura in un senso ampio, un'arte che, ad esempio, diverge dalla teologia, dove di certo non mancano opere importanti, ma il cui il significato sfugge ai più. Un'arte che estende il concetto del "come-se" di Rosler il più lontano possibile.



Non dobbiamo sorprenderci se la storia di questo progetto risulti in una serie di false partenze e di traiettorie che s'interrompono, di progetti che si dileguano o sono assorbiti.

Esemplare, in questo parco di rovine, è l'incapacità di Duchamp di vendere i propri giocattoli ottici Rotorelief ad una fiera per inventori amatoriali. Quale migliore descrizione per l'artista se non quella di inventore amatoriale? E questo accadeva nel 1935, decenni prima che la fama fosse sufficiente a garantirgli le vendite (e molto prima che la nozione di business condotto da un artista potesse essere considerata come un'opera in sé). Duchamp stava cercando di immettere la sua opera nel contesto alieno del commercio e dell'invenzione. "Un errore, al cento per cento" – secondo la sua schietta analisi. Immergere l'arte nella vita comporta il rischio di vederne lo statuto – così come lo statuto dell'artista – disperdersi completamente.

Queste audaci espansioni sembrano, di fatto, rendere le opere d'arte sempre più vulnerabili. Un dipinto è esplicitamente arte, che sia appeso su un muro o per strada, ma un'opera d'avanguardia è spesso illeggibile senza una cornice istituzionale, il lavoro del curatore o dello storico d'arte. Più di tutti, gli artisti dell'ultimo secolo hanno lottato contro questa frattura generata dal contesto, ma la loro battaglia resta necessariamente iscritta nell'ambito del sistema artistico. Per quanto radicale possa essere l'opera, essa equivale a una proposta enunciata nell'arena dei peer-review, in dialogo con la collettività e con la sua storia. Dan Graham, riflettendo sulla propria esperienza di direttore di galleria nel corso degli anni '60, ha osservato: "un'opera, se non fosse descritta e riprodotta su una rivista, avrebbe serie difficoltà ad ottenere lo status di 'arte'. Sembrava che, per essere definita come cosa di valore, cioè come 'arte', un'opera dovesse essere per forza esposta in una galleria e quindi essere descritta e riprodotta fotograficamente in una rivista specializzata". L'arte, quindi, nel dipendere dalle discussioni su forum e periodici, si avvicina a settori professionali come la scienza.

Che significato può assumere scostarsi da questo sistema così accuratamente strutturato? L'esperimento di Duchamp, il Rotorelief, si impone come avvertimento, e i tentativi più recenti di eludere il sistema istituzionale, si sono dimostrati del tutto inutili. Opere canoniche sopravvivono attraverso documentazione e dissertazione, amministrata dalle solite istituzioni. Spiral Jetty di Smithson, per esempio, è stata acquisita (o forse in realtà 'donata') dalla Dia Art Foundation, che ha discretamente affisso una foto della nuova acquisizione nel proprio video-caffè progettato da Dan Graham – una raffinata dichiarazione di proprietà.

L'opera che tende verso quello che Allan Kaprow ha chiamato "il confondersi di arte e vita", l'opera che Boris Groys ha chiamato biopolitica, come tentativo di "produrre e documentare, attraverso l'arte, la vita stessa come un'attività pura", è un'opera che affronta il problema di dover dipendere dalla documentazione della propria interferenza con il mondo, documentazione che viene in seguito recuperata come arte, mandando in corto circuito l'intento originale. Groys vede tuttavia una differenza tra l'opera e la sua futura esistenza come documentazione, notando il nostro "profondo malessere nei confronti della documentazione e degli archivi". Questo si deve in parte al lugubre aspetto dell'archivio, suggestione riecheggiata da Jeff Wall in una critica rivolta al poco gradevole concettualismo "sepolcrale" degli anni '60.

D'accordo! Un paragrafo di citazioni, un orientamento, la percezione che si stia cogliendo il senso alle cose. Ad essere rilevata da questi critici, è una diffidenza largamente condivisa nei confronti dell'archivio dell'alta cultura, e la sua dipendenza da catalogazione, provenienza e autenticità. Un archivio popolare, viceversa, non condivide questa tendenza amministrativa. Supponiamo che un artista possa immettere un'opera direttamente in un sistema che dipende, per il proprio sostentamento, dalla riproduzione e dalla distribuzione, un modello che incoraggia contaminazioni, appropriazioni, furti, e disgregazioni orizzontali. Il sistema artistico generalmente non si lascia sfuggire i lavori dislocati, ma in che modo potrebbe recuperare migliaia di edizioni tascabili in libera circolazione?



"Clip Art," 1985.

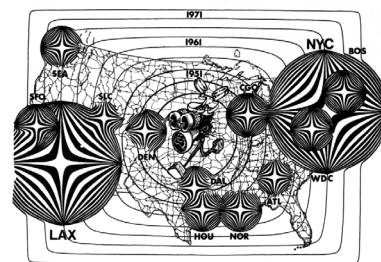
È utile mettere costantemente in discussione l'opposizione romantica tra avanguardia e valori della società borghese. La genialità della borghesia si manifesta nei circuiti di potere e denaro che regolano i flussi della cultura. La cultura borghese nazionale, di cui l'arte è un elemento, si basa sui media commerciali, che, insieme alla tecnologia, al design e alla moda, generano parte delle differenze sostanziali dei nostri giorni. È questa l'arena in cui concepire un'opera in grado di essere al passo con le tecnologie materiali e discorsive dei media distribuiti.

I media distribuiti possono essere rintracciati nell'informazione sociale che circola in quantità teoricamente incommensurabili nel mercato comune, immagazzinata e accessibile tramite dispositivi portatili quali libri e riviste, dischi e CD, videocassette e DVD, computer e dischetti. La questione posta da Duchamp acquisisce nuova linfa se considerata in tale ambito, uno spazio che si è di molto ampliato nel corso degli ultimi due decenni di espansione globale aziendale. È uno spazio in cui l'opera d'arte deve necessariamente proiettarsi per non rischiare di essere lasciata indietro del tutto rispetto agli interessi delle aziende. Occorrono nuove strategie per tenere testa alla distribuzione commerciale, alla decentralizzazione e alla dispersione. Bisogna combattere certe cose per capirle davvero.

Mark Klienberg, in un articolo del 1975 pubblicato nel secondo numero di *The Fox*, ha posto la seguente domanda: "Sarebbe possibile scrivere un thriller di fantascienza incentrato sull'idea di presentare un'interpretazione alternativa dell'arte modernista che sia comprensibile per un pubblico non specialistico? Interesserebbe a qualcuno?" Non aggiungendo l'autore altro a proposito, la domanda si pone come un intrigante frammento storico e come una strada senza uscita in evoluzione: una proposta per un'arte categoricamente ambigua, in cui la sintesi di molteplici circuiti di lettura si accompagna ad un potenziale di emancipazione.



"Literature being reeled off and sold in chunks"—Grandville, 1844.



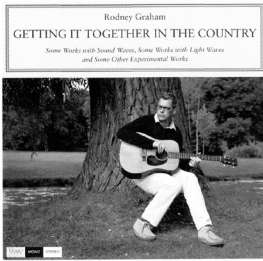
You Are Information

Ant Farm, 1960s.

Questa tendenza ha avuto considerevoli riscontri, nonostante manchino casi specifici di opere concepite secondo i dettami di Klienberg. Molti artisti hanno usato la pagina scritta come medium; una lista arbitraria e parziale includerebbe Robert Smithson, Mel Bochner, Dan Graham, Joseph Kosuth, Lawrence Weiner, Stephen Kaltenbach e Adrian Piper, e storici spartiacque come la mostra *Xeroxbook* di Seth Siegelaub e John Wenderl del 1968.

C 51
 D 34
 A 33
 A 39
 A 21
 A 0030
 A 0033
 A 0050
 A 0057
 A 0032
 A 0079
 A 0047
 A 0042
 A 0079
 A 0033
 A 0033
 A 0025
 A 0029
 A 0041
 A 0036
 A 0059
 A 0041
 A 0059
 A 0034
 A 0037
 A 0039
 A 0039
 A 0035
 A 0056

La natura radicale di questi lavori scaturisce in parte dal fatto di essere diretta espressione dei processi di produzione. I meccanismi commerciali di circolazione, distribuzione e diffusione diventano parte cruciale del lavoro, segnando una differenza rispetto al modello di produzione borghese liberale, che pone le azioni culturali su di un livello superiore rispetto al mercato. Tuttavia, anche quando assumevano la forma di un annuncio pubblicitario o di un articolo, buona parte di questi lavori erano incentrati sulla ricerca di criteri di esposizione alternativi rispetto al muro della galleria; e in ogni caso spesso usavano questi spazi per dimostrare aridi propositi teorici, invece di affrontare, diciamo, il problema del desiderio.



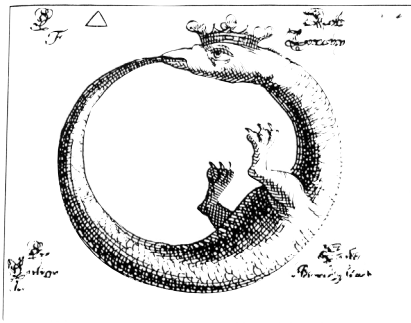
2000.

Questo mette in evidenza un difetto del concettualismo classico. Come segnalato da Benjamin Buchloh, "mentre declamava la propria disponibilità universale e la propria potenziale accessibilità collettiva, e sottolineava il fatto di essere libero dalle determinazioni legate alle convenzioni dei contesti digressivi ed economici che presiedono la produzione e la ricezione dell'arte tradizionale, era percepito ciò nonostante come il modo più esoterico ed elitario di fare arte". La citazione di Kosuth tratta dal Thesaurus di Roget, piazzata in un'inserzione pubblicitaria su Artforum, o l'elenco di numeri di Dan Graham inserito in un numero di Harper's Bazaar, mostravano come i media potessero essere utilizzati per lanciare proposte in codice ad un pubblico specialistico, e l'impatto di tali opere, significative e durevoli com'erano, si riproduceva in maniera diretta nel regno relativamente occulto dell'arte, che annotava e scriveva tali tentativi nella propria storia. La critica della rappresentazione avanzata dal concettualismo emanava la stessa notevole aria di una tela di Ad Reinhart, e i propositi di creare un'"Arte al Grado Zero" possono essere visti come una sorta di maestria negativa, forse in parte attribuibile allo scetticismo della Nuova Sinistra nei confronti della cultura pop e delle sue espressioni generiche.

Di certo, parte di quello che rende l'avanguardia classica interessante e radicale, è l'essere stata propensa a evitare la comunicazione sociale, scomunicando se stessa attraverso l'incomprensibilità; tuttavia questo è inutile se l'obiettivo è di usare i circuiti di distribuzione di massa. In questo caso, non basta usare i meccanismi di distribuzione della cultura popolare, ma dobbiamo rivolgerci anche alle sue espressioni generiche. Quando Rodney Graham lancia un CD di brani pop, o Maurizio Cattelan pubblica un periodico, il mondo dell'arte deve essere cosciente dell'atto artistico, proprio nel momento in cui questi lavori funzionano come qualsiasi altro artefatto sul mercato. Tuttavia vi è una differenza intrinseca in questi prodotti! Aderendo

ai codici dell'industria della cultura, essi integrano un momento utopico che punta verso una futura trasformazione. Si potrebbe descriverli secondo i codici degli ermeneutici:

"Quando abbiamo parlato apertamente, in realtà non abbiamo detto nulla. Ma quando abbiamo scritto qualcosa in codice e per immagini, vi abbiamo nascosto la verità..."



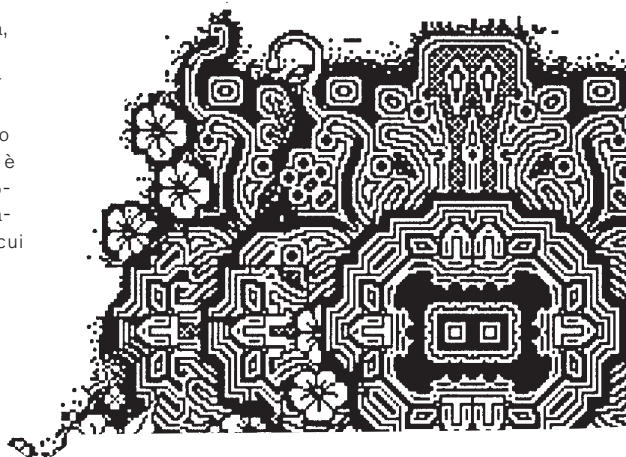
A. Eleazar. Ouroboros. 1735.



Ammettiamo che il vostro programma estetico si sviluppi attraverso i media e che la maggior parte dei vostri lavori non siano adatti al contesto artistico istituzionale. Il che potrebbe includere musica, moda, poesia, film, o critica, tutte pratiche artistiche fondamentali, ma in qualche modo ostinate e difficili e che resistono alla facile assimilazione in un sistema artistico pilotato dal mercato. Il film d'avanguardia, per esempio, ha sempre viaggiato su un binario separato rispetto al mondo dell'arte, nonostante i suoi autori perseguissero interessi analoghi. E mentre gli artisti sono sempre stati affascinati dalla musica e dai suoi rituali, una persona la cui attività principale sia quella di produrre musica, nel momento di concepirla e presentarla come arte, troverà piuttosto elusiva l'accettazione da parte del 'mondo dell'arte'. Il produttore che decide di occuparsi di vari ruoli è percepito, nella migliore delle ipotesi, come crossover: l'artista-regista, come nel caso di Julian Schnabel; l'artista come imprenditore, come nel caso della gestione di Warhol della rivista Interview e dei Velvet Underground; o, come con molte delle persone citate in questo saggio, l'artista come critico, forse la più inconsistente fra le posizioni. È questo il mare magnum dei nostri sentimenti.

Queste nicchie potrebbero essere definite "teatrali", facendo eco all'insistenza di Michael Fried nell'affermare che : "il teatro è ciò che sta tra le arti (...) il comune denominatore che lega (...) varie e apparentemente disparate attività l'una con l'altra, e che distingue tali attività dalle iniziative, radicalmente diverse, dell'arte modernista". Una pratica imperniata sui media distribuiti deve fare grande attenzione a queste attività, le quali, benché situate fra le arti, hanno una grande risonanza nell'ambito della cultura nazionale.

Alcuni fra gli esempi più interessanti dell'attività artistica recente si collocano al di fuori dal mercato dell'arte e dei suoi forum. Gruppi collaborativi, talvolta anonimi, lavorano nella moda, nella musica, nel video o nello spettacolo, guadagnando ammirazione nel mondo dell'arte, pur mantenendo in qualche modo lo statuto di outsider, forse in virtù del fatto di preferire il modo teatrale, orientato verso la distribuzione. Forse è quello che intendeva Duchamp con il suo singolare commento, espresso in maniera estemporanea, in un'epoca tarda della sua vita, secondo cui l'artista del futuro sarebbe stato underground.

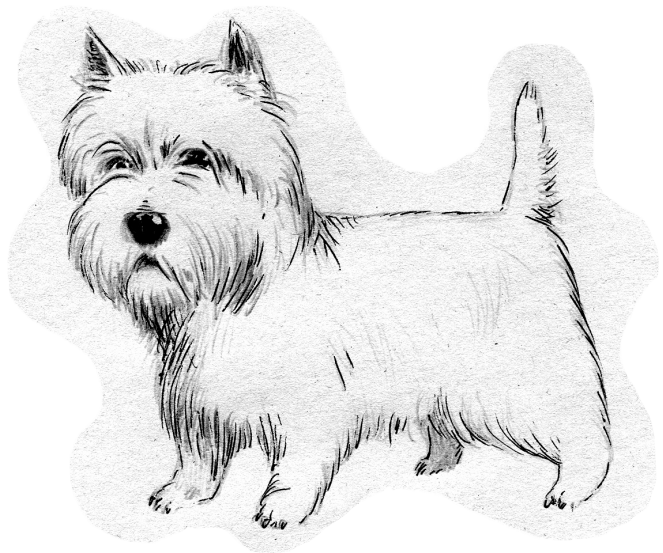


Se la diffusione e il pubblico sono così importanti, non è questo, in un certo senso, un dibattito sull'arte pubblica? Una maniera utile di delimitare la discussione, ma solo se se ne evidenziano le lacune storiche, riconoscendo che il pubblico è cambiato.

Il dibattito sull'arte pubblica si è focalizzato storicamente sulle idee di accesso universale, ma, piuttosto che considerare l'accesso in termini pratici, sono stati perseguiti due obiettivi, ad esclusione di altri. Per prima cosa, l'opera deve essere gratuita (apparentemente le considerazioni economiche sono le prime a determinare lo spartiacque tra pubblico e privato). Spesso ciò preclude ogni cornice minimamente istituzionale in grado di conferire lo status di arte (come il museo). L'opera d'arte pubblica è costretta così ad annunciare diffusamente e senza ambiguità il proprio statuto artistico – un mandato per forme conservatrici. Il secondo obiettivo è legato alla diretta equazione fra cosa pubblica e spazio fisico condiviso. Tuttavia, secondo questo modello, un'opera di arte pubblica di successo funzionerebbe al massimo come meta di pellegrinaggio, sovrapponendosi in tal senso all'architettura.

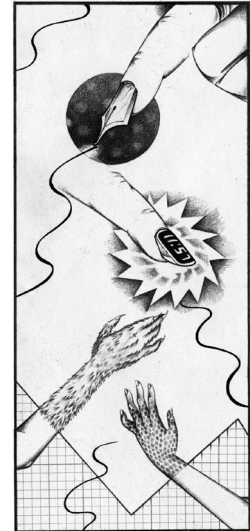
Puppy, after Jeff Koons. S. Price.

Il problema è che collocare un'opera in un punto preciso nello spazio e nel tempo la trasforma, a priori, in un monumento. Che cosa succederebbe se invece fosse diffusa e riprodotta, riducendone il valore quasi allo zero, e aumentandone l'accessibilità? Dobbiamo prendere atto che l'esperienza collettiva è attualmente basata su esperienze individuali simultanee, distribuite attraverso il campo della cultura mediatica, e legate al filo che percorre dibattiti, pubblicità, promozioni e discussioni continue. L'essere pubblico oggi ha a che fare tanto con i siti di produzione e riproduzione, quanto con i presunti beni comuni materiali, al punto che un disco famoso può essere considerato come un caso di arte pubblica di maggior successo che un monumento nascosto in una piazza anonima. L'album è disponibile ovunque, in virtù della sua adesione ai meccanismi del libero mercato capitalistico, tuttora il più sofisticato sistema di distribuzione della storia. Il modello monumentale dell'arte pubblica è permeato dall'anacronistica nozione dell'apprezzamento comune, un concetto trasposto dalla chiesa al museo, fino agli spazi esterni, e questa idea è accolta con scetticismo da un pubblico non più così interessato all'esperienza diretta del bene comune. Seppur nominalmente declinata in uno spazio pubblico, la produzione artistica legata al mercato di massa è abitualmente consumata in forma privata, come nel caso di libri, CD, videocassette, e 'contenuti' internet. I produttori televisivi non sono interessati alla collettività, ma spinti dalla volontà di avvicinarsi il più possibile agli individui. Un'arte distribuita ad un pubblico più ampio possibile chiuderebbe forse il cerchio, diventando un'arte privata, come ai tempi dei ritratti su commissione. Un'analogia che diventerà più pertinente quando le tecniche di distribuzione digitali miglioreranno la personalizzazione da offrire al singolo consumatore.



La monumentalità dell'arte pubblica è già stata messa in discussione, con particolare successo da chi considerava il termine 'pubblico' come un motto politico. Gli artisti dell'arte pubblica degli anni '70 e '80 hanno trasferito l'attitudine interventista nel campo sociale, manifestando un senso di urgenza basato sul presupposto che le crisi sociali erano così pressanti che gli artisti non potevano più chiudersi nello studio, ma dovevano implicarsi il più possibile e in maniera diretta nei confronti della comunità e del concetto d'identità culturale. Se volessimo proporre un nuovo tipo di arte pubblica, dovremmo andare oltre la funzione puramente ideologica o strumentale dell'arte. Come osservato da Art & Language, "gli artisti radicali producono articoli e mostre su foto, capitalismo, corruzione, guerra, flagelli, piedi in trincea e problemi". Una politica pubblica destinata ad essere l'estrema strategia del come-se dell'avanguardia! Un nulla che si auto-annienta.

Un'arte fondata sui media distribuiti può essere vista come un'arte politica e come un'arte basata sull'azione comunicativa, il che va inteso, in maniera particolare, come reazione al fatto che il fondersi di arte e vita è stata la conseguenza più efficace dell'"industria della consapevolezza". Il settore della cultura è un ambito pubblico e un terreno di battaglia, e tutte le sue manifestazioni sono ideologiche. In Public Sphere and Experience, Oscar Negt e Alexander Kluge insistono sul fatto che ogni individuo, a dispetto della propria passività nei confronti dell'industria della consapevolezza di stampo capitalista, debba essere considerato come un produttore (nonostante questo ruolo gli sia precluso). Il nostro compito, dicono, è di mettere in atto delle "contro-produzioni". Lo stesso Kluge è fonte d'ispirazione: lavorando come regista, lobbista, romanziere e produttore televisivo, ha prodotto cambiamenti profondi nei media tedeschi. Un oggetto sparisce quando diventa un'arma.



Anonymous.

Il problema sorge quando la costellazione di critica, pubblicità e dibattiti intorno all'opera raggiunge un livello di densità pari all'esperienza sostanziale dell'opera stessa. Siamo obbligati a vedere il lavoro di prima mano? Che cosa succede quando una comprensione più intima, meditata e duratura scaturisce più da discussioni mediate attorno a una mostra che dall'esperienza diretta dell'opera? È il consumatore a dover essere testimone, o l'esperienza dell'arte può derivare da riviste, internet, libri e dibattiti? Il terreno per queste domande è stato spianato da due tendenze culturali, più o meno diametralmente opposte: da una parte, la storica dipendenza del concettualismo da documenti e da archivi, dall'altra, il talento sempre più affilato dell'archivio popolare nel generare un dibattito pubblico attraverso mezzi di comunicazione secondari. Il che non riguarda solo il mondo culturale commerciale, ma anche l'ambito globale dei media che, almeno per ora, resta aperto alle interferenze di attori non-commerciali e non-governativi che lavorano essenzialmente attraverso i canali dei media distribuiti.

Un buon esempio di quest'ultima distinzione è il fenomeno del "Daniel Pearl Video," come solitamente è chiamato. Anche senza l'etichetta di PROPAGANDA, che la CBS si preoccupò di aggiungere allo stralcio mandato in onda, è chiaro come questo video del 2002 sia un documento complesso. Formalmente, esso presenta il giornalista americano rapito Daniel Pearl, in un primo momento come portavoce delle ideologie dei rapitori, un'organizzazione fondamentalista pachistana, e poi, a seguito del suo assassinio fuori campo, come un cadavere decapitato, di modo da sottolineare la serietà delle loro richieste politiche.



دانیال پیرل الیہودی



Computer Technique Group. Cubic Kennedy. 1960s.

Uno degli aspetti più impressionanti del video non è l'orribile, per quanto cinico climax (che, nelle descrizioni del filmato, ha preso il posto dell'intero contenuto), ma le scaltre strategie di produzione, che sembrano ricalcare le campagne pubblicitarie politiche americane. Non è chiaro se il video fosse mai stato destinato alla trasmissione per mezzo televisivo. Una storia apocrifica dice che un giornalista saudita l'abbia trovato su un sito web arabo e l'abbia girato alla CBS, che immediatamente ne trasmise un estratto, procurandosi forti critiche. In un modo o nell'altro, il video è diventato accessibile su internet, e i tentativi andati a vuoto dell'FBI di sopprimerlo non hanno fatto che incrementarne la diffusione: nei primi mesi dopo il suo lancio, "Daniel Pearl video," "Pearl video," e altre varianti della frase, erano tra i dati più frequentemente immessi sui motori di ricerca del web. Il filmato non sembra essere disponibile in formato videocassetta o DVD, quindi chiunque sia in grado di individuarlo, molto probabilmente sta vedendo un flusso di dati compresso, trasmesso da un server olandese (in tal senso, può essere inesatto chiamarlo "video"). Il dubbio è se sia stato relegato a internet, o in qualche modo liberato da tale tecnologia. Esso conta quindi come "info-war" in base alla sua natura di file proliferante, o è semplicemente da considerarsi un video fatto per essere messo in onda, costretto ad assumere una forma digitale a causa della pressione politica? Diversamente dalla televisione, internet fornisce informazioni solo a richiesta, e buona parte del dibattito su questo video riguarda non tanto la legalità o la moralità nel renderlo disponibile, quanto se uno lo debba vedere o meno — come se l'atto di vederlo in qualche modo istruisse o contaminasse. È un documento drammatico liberamente consultabile nello spazio pubblico, ma i problemi che lo riguardano, a giudicare dai numerosi forum sul web, bacheche e gruppi di discussione, sono spesso affrontati da persone che non l'hanno mai visto.

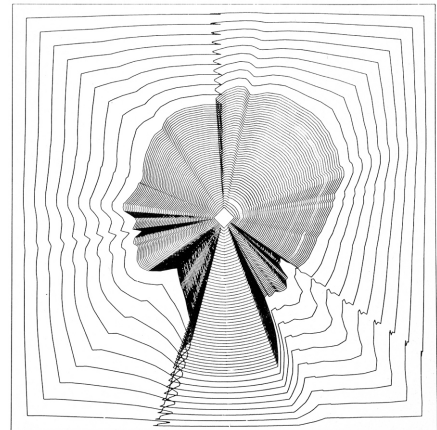
Questo esempio può sembrare una provocazione, in quanto il deplorabile contenuto del video è chiaramente legato ai suoi straordinari canali di trasmissione e ricezione. È evidente, tuttavia, che le organizzazioni terroristiche, affiancate da interessi corporativi transnazionali, siano tra le più attente opportuniste nello sfruttare "eventi, spasmi, tumulti che non sembrano arte né contano come arte, ma sono in qualche modo elettrici, nodi d'energia, attrattori, trasmettitori, conduttori del nuovo pensiero, di nuove soggettività e di azioni". Un caso più convenzionale di utilizzo riuscito della sfera dei media da parte di un'organizzazione non commerciale e non governativa, è Linux, la piattaforma informatica open-source che vinse un controverso primo premio al festival di arti digitali Ars Electronica. Linux era stato inizialmente scritto da una persona, il programmatore Linus Torvalds, che aveva messo online il codice di questo lavoro "radicalmente incompleto", lasciando che fossero altri ad ingegnarsi per rifinire e perfezionare il sistema operativo. Internet ha permesso a migliaia di autori di sviluppare simultaneamente varie parti del lavoro, e Linux ne è emerso come un popolare e potente sistema operativo, nonché come una seria sfida ai giganti orientati al profitto come Microsoft, che recentemente ha esposto denuncia alla Securities and Exchange Commission americana per segnalare che il proprio modello di business, basato sul controllo attraverso le licenze, era minacciato da un modello gratuito. Una paternità collettiva, e la completa decentralizzazione, garantiscono che il lavoro resti invulnerabile rispetto agli attacchi e ai tentativi di assimilazione da parte delle aziende, siano essi messi in atto attraverso vie legali, commerciali, o tecnologiche (anche se, come Alex Galloway ha osservato, la struttura del World Wide Web non deve essere presa di per sé come un'utopia rizomatica; non sarebbe infatti difficile per un'agenzia governativa paralizzare o perfino chiudere il web in pochi semplici comandi).



After an anonymous cameo, circa 18th century. S. Price



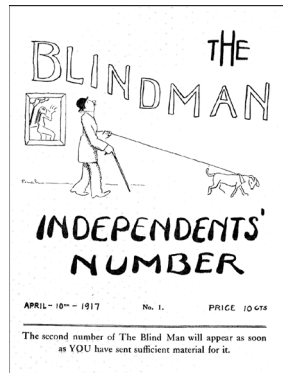
Questi due esempi privilegiano internet come medium, soprattutto per la sua funzione di sito pubblico per lo stoccaggio e la trasmissione di informazioni. La nozione di archivio di massa è relativamente nuova, e probabilmente si oppone in termini filosofici all'idea tradizionale di cosa sia un archivio e di come funzioni; tuttavia, dietro la patina d'interfacce che galleggiano sulla sua superficie – e da cui derivano la maggior parte dei lavori raggruppati sotto la categoria "web art" – Internet potrebbe anche essere assimilato ad una tale struttura, o perlomeno essere considerato come un modello di lavoro.



Computer Technique Group. Return to a Square. 1960s.

Con sempre più supporti facilmente disponibili, tramite un simile archivio insubordinato, il compito diventa quello di impacchettare, produrre, ricalibrare e distribuire; un modo di produzione analogo, più che alla creazione di beni materiali, alla produzione di contesti sociali che impieghino materiali esistenti. Che momento avete scelto per nascere!

Un intero programma artistico potrebbe essere incentrato sulla riedizione di vecchi prodotti culturali, con o senza apporto di modifiche, indipendentemente dalle leggi sulla proprietà intellettuale. Un esempio precoce di questa tendenza redentrica è l'ossessiva *Anthology of American Folk Music* del 1952 dell'artista Harry Smith, che riuniva registrazioni dimenticate di inizio secolo. Più vicina ai nostri giorni è la mia collezione di colonne sonore dei primi videogame, dove i dati audio recuperati da fan o hacker e diffusi sul web sono trasferiti sul vecchio supporto del compact-disc, dove acquista risonanza grazie al contesto di produzione e alla forma della canzone: prendete una cosa gratuita e vendetela in una nuova confezione. Un altro esempio mostra l'intera serie della rivista *Aspen* degli anni '70 ripubblicata sul sito *ubu.com*, che regolarmente rende disponibili edizioni fuori stampa sotto forma di file digitali gratuiti. Tutte queste iniziative enfatizzano la capacità di ricordare, considerata da Kluge come cruciale nell'opporsi "all'assalto del presente sul resto del tempo", e nell'organizzare memoria e apprendimento individuale e collettivo, di fronte alla transitorietà dell'industria capitalistica che frammenta e valorizza ogni esperienza. In questi lavori, la resistenza va identificata nella fase di produzione, che presuppone quella del consumo come atto di riuso.



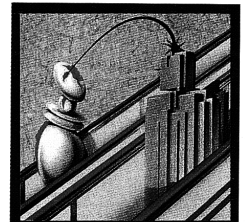
The Blind Man. 1917.

Da questi esempi emerge chiaramente come il ready-made continui a troneggiare fra le pratiche artistiche. Ma questo è decisamente dovuto al fatto che la sua strategia ha prodotto una serie di nuove opportunità di consumo. Per Dan Graham, il problema risiede nel ready-made stesso: "invece di ridurre gli oggetti della galleria al livello degli oggetti quotidiani, questo gesto ironico ha semplicemente esteso il raggio del territorio espositivo delle gallerie". Dobbiamo ritornare a Fountain, il più noto e il più interessante dei ready-made, per vedere che il gesto non solleva semplicemente questioni epistemologiche sulla natura dell'arte, ma innesca la dispersione degli oggetti nel discorso. La potenza del ready-made sta nel fatto che nessuno ha bisogno di andare in pellegrinaggio per vedere Fountain. Come per le opere da rivista di Graham, ben pochi videro l'originale di Fountain nel 1917. Mai esposta in pubblico, quasi invisibile persa o distrutta, l'opera è stata in realtà creata più attraverso le manipolazioni dei media fatte da Duchamp — la fotografia di Stieglitz (una garanzia, una scorciatoia per la storia), l'articolo della rivista *Blind Man* — che attraverso il mito del dito creatore che la seleziona nello showroom, quel gesto che conferisce lo statuto a cui i ready-made sono spesso ridotti. Nell'elegante modello di Fountain, l'opera d'arte non occupa una sola posizione nello spazio e nel tempo; piuttosto è un palinsesto di gesti, presentazioni e posizioni. La distribuzione è un circuito di lettura legata ad un grande potenziale di sovraversione, nel momento in cui ha a che fare con le istituzioni che controllano le definizioni delle significazioni culturali. Un riconoscimento, e una forma di controllo, della dimensione temporale propria all'oggetto. Duchamp ha distribuito l'idea della fontana in maniera tale da farla diventare una delle scene primitive dell'arte; essa transustanziana un provocatorio objet d'art in quella che Broodthaers definì nel suo *Musée des Aigles*: "una situazione, un sistema definito dagli oggetti, dalle iscrizioni, dalle varie attività..."

i'm in heaven when you file

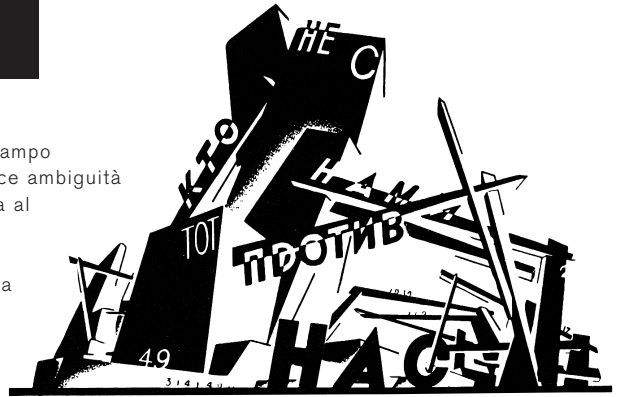
Hot on the heels of last year's *Output* compilation of Commodore 64 tunes comes *Game Heaven*, a collection of computer soundtracks from 1982-1987. This selection comes from across the board of home entertainment, culled from collections of internet files which have been hacked from ageing consoles and outmoded arcade machines before being traded by techno fetishists. Mercifully, the bulk of these tunes are rather easier on the ears than the psychosis-inducing Commodore collection; while sharing the same lo-fi aesthetic, the 19 tracks display a surprising level of invention and variation. The tracks have been compiled by the artist Seth Price, who is represented at the 2002 Whitney Biennial. Price was born and raised in Jerusalem's volatile West Bank but has lived and worked in New York since 1997. All the pieces on the CD are unlisted and uncredited, raising several issues pertinent to digital culture: the acknowledgement of authorship, the loss of information as systems become obsolete and the point at which commercially or mass produced work becomes artistically valid. "The genre represents unique limitations," Price explains. "Designed for adolescent boys intent on play, the tracks must be energetic, but not distracting; the consummate background music." Eight-bit muzak as art, anyone? JUSTIN QUIRK

Game Heaven is available at the Whitney Museum Bookshop, 945 Madison Avenue, New York (212 570 3676).



i-D Magazine. 2002.

Gli ultimi trent'anni hanno visto la trasformazione del "campo espanso" dell'arte passare da un atteggiamento di tenace ambiguità discorsiva a una situazione confortevole e compromessa al tempo stesso, nella quale siamo tutti abituati agli interventi concettuali, e alle relazioni tra ambito artistico e sociale; una situazione in cui l'impulso a unire arte e vita è confluito in un'arte dello stile di vita, un sicuro esercizio delle gallerie nel commentare la cultura contemporanea dei media o nello scimmiettare strategie di produzione commerciale. Il peso della vita.



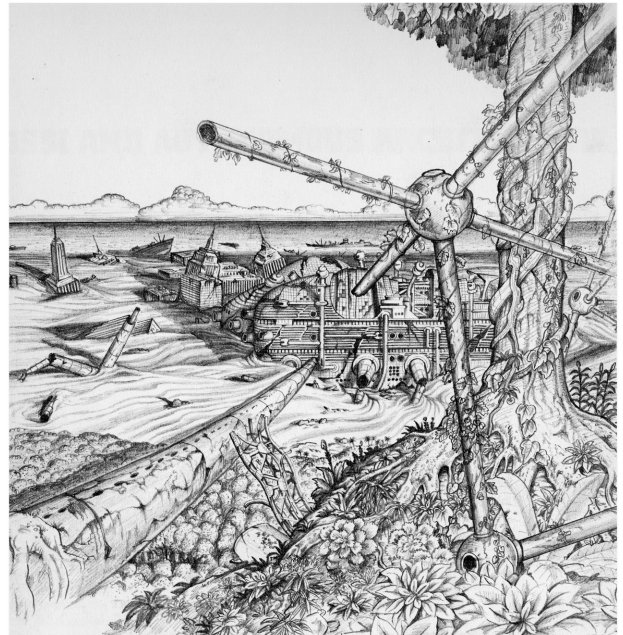
Iakov Chernikhov. Constructive Theatrical Set. 1931.

Questa tendenza è ribadita nei discorsi legati all'architettura e al design. Un'eco della predilezione dell'arte pubblica per gli spazi comuni persiste nell'inclinazione del sistema artistico verso queste modalità, forse a causa della promessa utopica di appagare un'esperienza pubblica collettiva. La loro 'criticità' presumibilmente deriva dal confronto con un più ampio spettro di preoccupazioni sociali. Questo spiega perché i padiglioni di Dan Graham fossero inizialmente così provocatori, e così i lavori di Daniel Buren, Michael Asher, e Gordon Matta-Clark prima di lui: si trattava di interventi nel subconscio sociale. Azioni che hanno spianato il cammino per l'arte dell'ultimo decennio. Tuttavia, in una maniera pressoché simile a quella in cui i concettualisti degli anni '60 abbordarono forme amministrative semi-burocratiche, design e architettura potrebbero oggi essere considerati come stili di base della neo-avanguardia. Spesso si manifestano semplicemente accennando ad una posizione teoricamente impegnata, al punto che le rappresentazioni di spazi e strutture sono automaticamente intese come critiche dell'amministrazione e dell'ordine sociale, mentre il prendere

parte ai codici del design è visto come una forma di commento sulla pubblicità e sul prodotto. Bisogna stare attenti a non incolpare gli artisti; le forme del design e dell'architettura sono sin troppo confezionabili per essere rivendute come scultura e pittura. Tuttavia, è ancora possibile aggirare gli ostacoli nel migliore dei modi, anche al cospetto delle più grandi istituzioni. Il radicalismo di Project di Jorge Pardo, una ristrutturazione del primo piano della Dia che ha contribuito a ridefinire l'istituzione attraverso un design vernacolare ampiamente apprezzato, è passato largamente inosservato dalla stampa di settore, sia perché l'opera era così trasparente da identificarsi con la libreria del museo e con le opere esposte di altri artisti, sia a causa della cinica incredulità provocata dall'artista nel chiamare tutto ciò arte.



Liam Gillick. Post Legislation Discussion Platform. 1998.



Ettore Sottsass. Design of a Roof to Discuss Under. 1973.

Un simile scetticismo accolse la costruzione della casa dell'artista, prodotta nell'ambito di una mostra con grande esborso di denaro da parte degli organizzatori. Pare proprio che l'avanguardia possa ancora turbare, se non altro sul piano della valorizzazione economica. Questo lavoro non solo affronta i codici della cultura di massa, ma li accoglie come forma, in una ricerca probabilmente idealista di una critica non mediata delle convenzioni culturali.

Fra gli argomenti che si oppongono all'arte che si rivolge a problemi contemporanei e alla cultura attuale, vi è quello legato alla virtù della lentezza, spesso rigettata per via dell'urgenza con cui si devono esporre i lavori. La lentezza si oppone a tutti i nostri desideri e alle nostre esigenze principali: è una deliberata resistenza all'imposizione contemporanea della velocità. Muoversi al passo dei tempi ci colloca in un angolo morto: se fai parte di un tono generale, è difficile aggiungere una nota dissonante. Ma la maniera in cui la cultura mediatica si alimenta dei propri resti indica la paradossale lentezza dei supporti archiviati, i quali, come una cellula dormiente, solleveranno la testa più tardi. La retroguardia ha spesso la meglio, e a volte il ritardo, per usare un termine caro a Duchamp, restituirà l'investimento con gli interessi.



Michael Green. From Zen and the Art of Macintosh. 1986.

Ci si può chiedere se tutto sia destinato a rimanere immutato per sempre; se sia ragionevole pensare che una persona, arrivata ai quarant'anni, abbia visto tutto ciò che è stato e che sarà per sempre. Ma il punto è: dovrà per forza questa persona consultare immagini e ninnoli per capire che l'identità è amministrata, il potere se ne approfitta, la resistenza predefinita e che tutto è privo di senso?

Riconoscere (...) la relativa immutabilità dei generi artistici discorsivi formati storicamente, le strutture istituzionali e le forme di distribuzione come un ostacolo sostanzialmente persistente (se non insormontabile), segna la più profonda crisi per la pratica artistica identificata con il modello dell'avanguardia.

Insomma, questo filo conduttore ci ha portato a collegare Duchamp al Pop e al concettualismo, ma oltre ciò dobbiamo arrenderci: rassegnarci anche di fronte alle asserzioni del Pop e alle questioni del concettualismo. Un simile progetto rappresenta un'incompleta e forse futile proposta, e poiché si può solo adottare un grado di precisione appropriata al soggetto, questo saggio è stato scritto in uno spirito provvisorio ed esplorativo. Un'arte che cerchi di affrontare il campo espanso, che si rivolga a prosceni diversi rispetto ai consueti circuiti delle gallerie e del mondo dell'arte, ha un carattere, nel migliore dei casi, utopico, eventualmente ingenuo ed embrionale; si può considerare questo saggio come una serie di proposte disconnesse senza una tesi. Essere completamente delimitati significa non poter scrivere un romanzo, comporre

Si ringrazia Bettina Funcke

Traduzione: Silvia Strata

Edito nell'ambito della mostra "Red Swan Hotel", MACRO, Roma, novembre
2014.

