

Quali prerogative detengono gli artisti sull'immaginario, ossia sull'insieme delle immagini in cui si esprime un'epoca? L'immaginario della nostra epoca si è arricchito del contributo dei produttori per diletto e questo cambia radicalmente le cose rispetto al passato.

I saggi raccolti nel presente volume ragionano sullo stato attuale dell'arte, sulle sue pratiche, sui suoi protagonisti sempre più costretti tra la creatività professionistica che governa lo spettacolo patinato della merce e la creatività amatoriale, a bassa definizione, che ha trovato nel digitale il propulsore e nell'Internet dei social il tessuto connettivo. Pagina dopo pagina, illustrazione dopo illustrazione, si delinea un filone di ricerche artistiche vivacissime e necessarie, e allo stesso tempo una lettura originale del mondo in cui viviamo.

Guido Bartorelli (1972) insegna Storia dell'arte contemporanea nell'Università di Padova. Sulle avanguardie storiche ha pubblicato *Numeri innamorati. Sintesi e dinamiche del Secondo Futurismo* (Torino, 2001) e *Fernand Léger cubista 1909-1914* (Padova, 2011²). Le questioni relative al film e al video d'artista sono al centro di *Studi sull'immagine in movimento. Dalle avanguardie a YouTube* (Padova, 2021³). Oltre a varie esposizioni, ha dedicato all'attualità *I miei eroi. Note su un decennio di arte da Mtv a YouTube 1999-2009* (Padova, 2010).



GUIDO BARTORELLI

A BASSA DEFINIZIONE

cleup

GUIDO BARTORELLI

A BASSA DEFINIZIONE

Studi su un decennio di arte
e creatività amatoriale
2010-2020

cleup

A BASSA DEFINIZIONE

GUIDO BARTORELLI

A BASSA DEFINIZIONE

Studi su un decennio di arte e creatività amatoriale
2010-2020

cleup

Pubblicazione realizzata con il contributo del Dipartimento dei Beni Culturali: archeologia, storia dell'arte, del cinema e della musica dell'Università degli Studi di Padova.



Prima edizione: marzo 2021

ISBN 978 88 5495 339 0

© 2021 CLEUP sc

“Coop. Libreria Editrice Università di Padova”
via G. Belzoni 118/3 – Padova (t. 049 8753496)
www.cleup.it

Tutti i diritti di traduzione, riproduzione e adattamento, totale o parziale, con qualsiasi mezzo (comprese le copie fotostatiche e i microfilm) sono riservati.

Grazie agli artisti: innanzitutto per quello che fanno, quindi per le discussioni, la partecipazione alle sfide lanciate dalle mostre e per avermi concesso le splendide immagini che illustrano questo libro.

Ringrazio quanti mi hanno in vario modo aiutato con almeno uno stimolo. Ma in molti casi con molto di più. In particolare, grazie a Piergiuseppe Baggio, Andreina Bardus, Renato Barilli, Caterina Benvegnù, Giovanni Bianchi, Massimo Biava, Jacopo Bonetto, Alessandra Borgogelli, Daniele Capra, Fulvio Chimento, Mirella Cisotto Nalon, Alessandra De Lucia, Elisa De Marchi, Gianluca D'Incà Levis, Nicola Dusi, Fabriano Fabbri, Pasquale Fameli, Marta Ferro, Roberta Fiorito, Paolo Granata, Silvia Grandi, Cristina Grazioli, Héctor Hernández García de León, Mariana Méndez-Gallardo, Guido Molinari, Fabrizio Montini, Fabiola Naldi, Mara Nitti, Domenico Quaranta, Roberto Pasini, Giada Pellicari, Anna Chiara e Andrea Peruggi, Rosamaria Salvatore, Annamaria Sandonà, Fiorenza Scarpa, Stefania Schiavon, Alfredo Sigolo, Lucio Spaziante, Federica Stevanin, Elena Tonelli, Stefano Volpato.

Indice

Introduzione	9
L'arte alla prova della creatività	13
Stan Brakhage e la scoperta dell'amateur	23
Esperimento <i>Art//Tube</i>	31
<i>Art//Tube</i> : considerazioni post mostra	65
Alcune precisazioni sulla postproduzione	77
Alcune precisazioni sulla «fame di realtà»	87
<i>Amateurs</i>	95
Pop e concettuale: due anime per l'arte di oggi verso la convergenza	101
Carotaggio di una molteplicità in movimento	115
Un dittico: tra «fame di realtà» e postproduzione	127
Sei flash	137
<i>Augmented Place</i> : un esperimento sull'arte pubblica	147
I dilettanti alla Biennale di Venezia 2013	161
Guida alla creatività diffusa: artisti, dilettanti e <i>makers</i>	173
Sulla libertà e sul valore della povertà	199
Elenco delle illustrazioni	211
Bibliografia	221
Indice dei nomi	235

Introduzione

A bassa definizione. Studi su un decennio di arte e creatività amatoriale 2010-2020 è un volume autonomo ma allo stesso tempo si aggiunge come seconda tappa di un percorso più vasto, iniziato con *I miei eroi. Note su un decennio di arte da Mtv a YouTube 1999-2009*, pubblicato sempre con Cleup nel 2010. Come in quel caso, anche qui si tratta di una raccolta di testi estesi in anni di attività critica focalizzata sulle ricerche degli artisti più giovani, gli ultimi per età a essere entrati in scena, più qualche riferimento a maestri più maturi, o addirittura storici, in quanto considerati precedenti imprescindibili – i primi due capitoli sono dedicati rispettivamente al confronto tra un “manifesto” pop di Roy Lichtenstein e uno Fluxus di George Maciunas, e all’accreditamento dell’amateur da parte del film-maker Stan Brakhage. Naturalmente, il tempo trascorso ha fatto sì che molti dei giovani protagonisti del primo libro abbiano ceduto il passo ad altri di nuovi.

Se il termine “note” nel sottotitolo dei *Miei eroi* stava a indicare un materiale sgorgato da occasioni per lo più minute (soprattutto mostre in galleria e articoli su riviste), ma incalzanti a ritmo battente, che a fatica lasciavano adito a formulazioni estese, ora si tratta più propriamente di “studi”, ossia di testi mediamente più lunghi, ponderati con maggiore distacco, intonati alla mia integrazione nell’Università e destinati a contesti più “istituzionali”, quali mostre per sedi pubbliche e fondazioni oppure convegni accademici.

Comunque, anche il presente libro contiene critica “militante”. Ciò non perché io sia un fiancheggiatore a tempo pieno degli artisti di cui scrivo, ma perché ho inteso rivolgermi a loro, all’arte che vanno facendo, operando scelte nette, se vogliamo pure provocatorie. Scelte che convergono nell’adozione di un punto di vista ristretto e focalizzato, assunto sulla

base della convinzione che esso inquadri un evento di portata epocale. Lo si può sintetizzare così: l'arte attuale è entrata in quel contesto inedito che è il campo di energie e interferenze che promana dalla creatività amatoriale, supernova esplosa con l'avvento del digitale e dell'Internet dei social; bisogna quindi che il discorso critico si impegni a valutare cosa ha significato, mutato, innalzato e affossato questa formidabile tempesta magnetica in cui l'arte si è improvvisamente trovata immersa. Rientra nella militanza il fatto che la verifica di un'ipotesi di questo tipo sia affidata a progetti di natura sperimentale, quali *Art//Tube*, *Augmented Place*, *Making Sense*, generativi di ulteriori interrogativi assai più che di risposte.

Inoltre, il punto di vista militante è ciò che rende organici gli scritti che seguono, come si è detto nati in circostanze sparse. In fondo, fin dal primo di essi, il saggio introduttivo ad *Art//Tube* (2010), ho inteso la possibilità di procedere secondo un disegno che avrebbe infine consentito la riunificazione. Ora che essa è stata realizzata, mi auguro che il lettore potrà apprezzarne la coesione. Anzi, semmai il difetto è non tanto la mancanza di coesione quanto l'esatto contrario: l'inclinazione al ridondante. Certe ripetizioni, infatti, rimbalzano da un testo all'altro per la necessità di fare ogni volta il punto, di fornire i presupposti a chi ha avuto a disposizione il singolo testo. Ma la ripetizione, o meglio la riscrittura, la riformulazione in cui non si smette di mettere alla prova le idee, è un processo speculativo, una progressiva messa a fuoco. Così mi è stato possibile, o almeno spero, sviluppare la mia personale "piccola narrazione" sull'arte in divenire, oggetto quanto mai caotico, in fuga da ogni dove, contenente tutto e il contrario di tutto. Una possibilità per penetrarlo ed estrapolarne un "senso" è appunto calarsi nella mischia puntando verso una direzione decisa. L'osservazione sguarnita, non orientata da un'idea che guidi la ricerca non basta.

Nei *Miei eroi* l'idea-guida era espressa dalla sigla "Mtv", in riferimento al canale televisivo furoreggiante negli anni Novanta e, in generale, alla creatività di uno spettacolo mediatico che non è amatoriale ma, tutt'al contrario, ultra-professionistico: luccicante, patinato, personificato dalle star. L'ipotesi, formulata assieme al collega e amico Fabriano Fabbri, era che un metaforico "fattore Mtv" si fosse profondamente insinuato nella sensibilità degli artisti; il che non vuol dire che l'arte si stesse umiliando col farsi pedissequa emulazione dell'immaginario pop, come in molti hanno pensato, ma semmai che essa quell'immaginario l'aveva assimilato sino in fondo, si era appropriata delle sue icone, dei suoi "eroi", e quindi procedeva a rivelarlo nel bene e nel male, magari smontandolo e ricomponendolo in esiti personalissimi. Si trattava di una forma di "mimetismo"

nei confronti del grande show atto a deviarlo sottilmente ma maliziosamente. Un mimetismo che muoveva dai sommi esempi di Koons, Cattelan, Hirst, e prima ancora, ovviamente, della Pop Art. Al limite, si poteva aspirare a minare tali simulacri, a rovesciarli nel loro esatto contrario, come facevano quegli artisti che allora ci lasciavano più freddi, i cosiddetti neo-concettuali relazionali, ma per far questo si doveva pur sempre continuare a prendere le misure su di essi.

Poi però qualcosa è cambiato. Già a un certo punto nei *Miei eroi*, a partire da un testo del 2007, ho dovuto prendere atto che all'Mtv si stava sostituendo un per tanti versi opposto "fattore YouTube", inteso anch'esso come emblema di una situazione generale: questa volta il web partecipativo. Si badi bene che anch'esso è un sistema pop, *mainstream*, che ha invaso le nostre vite condizionandoci senza sosta e senza quasi che ce ne rendessimo conto. Ma con la differenza decisiva che, come già allora si evidenziava, il pop esprime ora un'inusitata estetica povera, a "bassa definizione". Ma in una pubblicazione chiusa nel 2010 era obiettivamente troppo presto per verificare come quest'altra creatività impazzante all'esterno dell'arte si sarebbe dovuta ripercuotere al suo interno.

Tale è invece l'obiettivo del volume che state leggendo, che tenta l'esplorazione delle nuove attitudini creative, in tensione tra arte e diletantismo, con l'agio di poter individuare innanzitutto una macroscopica diramazione: l'alternativa tra la "postproduzione" e la "fame di realtà"; e poi di seguirne gli sviluppi, quale l'affascinante, e ambiguo, fenomeno dei *makers*. Nel far questo, tra l'altro, si è dovuto prendere atto dell'attualità ritrovata dalle tendenze concettuali-poveriste, ossia, partendo da lontano, il Situazionismo, Fluxus, l'Arte povera, Beuys e via via sino a quelle stesse riprese che avevamo dovuto punzecchiare sulla base dell'ipotesi Mtv. Di contro, la nuova ipotesi YouTube comporta che le "arti-star" alla Koons abbiano fatto il loro tempo, siano improvvisamente divenute inattuali, apprezzabili in una prospettiva ormai solo "storica". Un effetto abbastanza clamoroso, questo, della militanza che si sforza di non mollare l'imprevedibile volgere degli eventi.

Se questo tentativo è riuscito a produrre qualche risultato degno di nota lo si deve innanzitutto al fatto che ha potuto appoggiarsi al metodo "culturologico" di un maestro quale Renato Barilli, che a sua volta conduce alle teorie di Marshall McLuhan, formulate nei lontani anni Sessanta ma insuperate nel descrivere l'azione modellizzante dei media. Ciò mi ha permesso di seguire una pista abbastanza differente rispetto a quella battuta da altri importanti contributi rivolti a interessi comuni: in Italia, tra tutti, quelli di Domenico Quaranta e Valentina Tanni. La differenza di

forse maggior rilievo è che qui non ci si occupa tanto, o solo, di arte che si avvale in via diretta e con piena padronanza delle nuove tecnologie, quella che è stata qualificata a seconda dei casi come Digital Art, Net Art o New Media Art, o ancora Glitch, Machinima, Post-Internet e così via. Deve invece essere chiaro che l'arte oggetto di questi studi è indipendente da acquisizioni tecnologiche, che ci possono essere ma anche no. Anzi, in un buon numero di casi si tratta di opere eseguite a mano. Arte non necessariamente tecnologizzata, quindi, ma certo interrogata nel suo rapporto dinamico con un contesto che, più ancora che tecnologico, è socio-culturale: la cultura del diletterantismo sollecitata/eccitata dalle possibilità tecnologiche che ne sono il propulsore.

Avvertenza: i testi non sono riproposti nell'esatto ordine in cui sono stati scritti, in quanto si è cercato piuttosto di seguire un ordine logico, certo conciliandolo, per quanto possibile, con quello cronologico.

Gli aggiustamenti di quanto già pubblicato riguardano, per lo più, questioni di stile. Si consideri quindi che certi passaggi, che possono suonare oggi scontati – ma spero non errati –, risalgono ormai a diversi anni fa. L'anno e gli altri estremi della pubblicazione originale sono sempre riportati nella nota al titolo.

Le traduzioni in italiano, per le quali non sia indicato un riferimento bibliografico, sono da intendersi dello scrivente.

La bibliografia in fondo al volume è articolata in sezioni corrispondenti ai saggi, aggiornate alla data della pubblicazione originale. Le integrazioni bibliografiche indispensabili sono state inserite nella sezione corrispondente all'introduzione.

Per tutti gli artisti trattati si vedano i rispettivi siti Internet, cui si rimanda anche per le bibliografie individuali.

L'arte alla prova della creatività¹

Arte, secondo Lichtenstein

C'è un dipinto a olio di Roy Lichtenstein (New York, 1923-1997), datato 1962, situato quindi nel cuore di maggior fervore della Pop Art, che sfoggia una composizione di disarmante essenzialità: le tre lettere cubitali «ART», bianche e contornate da linee nere, si stagliano sulla campitura gialla che fa da sfondo, con la movimentazione intermedia apportata da un raddoppiamento della scritta di colore rosso, sigillato anch'esso entro i contorni e, a mo' di ombra, in parte celato dal primo piano. Alla scelta del carattere e alla tavolozza piatta e sgargiante è affidato il mimetismo del linguaggio dei *comics*, che – come è ben noto – caratterizza tutta l'arte di Lichtenstein, seppure rarissimamente in modi tanto minimali, al punto da esservi omessa la figura. Un fulcro figurativo, o meglio l'icona, parrebbe irrinunciabile a chi intenda lavorare su una simile relazione, ma la padronanza che Lichtenstein ha ormai acquisito delle strutture grafiche dell'intrattenimento stampato è tale che il rimando si mantiene miracolosamente evidente anche in un dipinto come questo, e gli conferisce un inequivocabile brio pop.

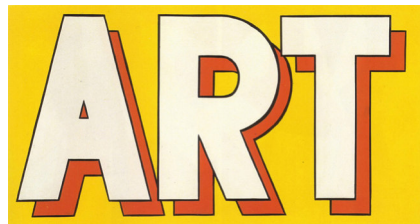


Fig. 1. Roy Lichtenstein, *Art*, 1962.

¹ Una versione leggermente differente del testo è pubblicata in M. MÉNDEZ-GALLARDO (a cura di), *Re-sistere. Re-colocar la esperanza. Muestra colectiva de cara a las violencias*, cat., Ciudad de México, Universidad Iberoamericana, 2019, trad. spagnola di Héctor Hernández García de León.

La riduzione formale è spinta al punto che non basta constatare che non c'è l'icona, è necessario chiedersi se non venga meno la possibilità stessa di parlare di immagine, fosse anche quella costituita dall'elementare geometria di un Mondrian. La risposta è che il dipinto conserva un impatto di linee e colori che non può non farcelo apprezzare come immagine, ma bisogna riconoscere che si tratta di un'immagine che coincide senza resti con la scritta: il testo visivo è anche testo verbale. L'immagine-scritta non è solamente contemplata come qualsiasi altra immagine, è anche letta. E la leggibilità conferisce all'immagine-scritta una speciale facoltà di introdurre alla dimensione concettuale. Nel caso in questione si ha una concettualizzazione di tipo meta-artistico: l'opera d'arte si riferisce a se stessa, si dichiara in quanto arte. Tale auto-nominazione non avviene nel modo neutro, severamente analitico, che caratterizzerà le tautologie di lì a poco proposte da un campione della Conceptual Art quale Joseph Kosuth.



Fig. 2. Joseph Kosuth, *One and Seven - Description II*, 1965.

La tautologia di Lichtenstein è appunto vivacemente pop, si assomiglia al "gulp" di un fumetto e, più in generale, alle immagini di consumo. Quegli anni segnano il trionfo delle immagini di consumo, che dai canali mediatici inondano la società facendole assumere quell'aspetto seduttivo, finalizzato al commercio, che la caratterizza a tutt'oggi. In questo contesto l'operazione di Lichtenstein presenta una connotazione inquietante: l'arte imita, si sottomette ad ambiti della creatività che un

tempo facevano reverente capo a essa, le erano derivati come applicazioni rispetto alla ricerca pura.

L'«ART» nello stile dei fumetti esprime un'autoironia e un cinismo che sono corrosivi dell'autorità dell'arte. A ben vedere, la Pop Art si presenta come arte in stato di crisi, in quanto deve fare i conti col fatto che il marketing le ha sottratto il ruolo di artefice-guida dell'immaginario. Negli anni Sessanta la creatività si scopre solo in minima parte di matrice artistica, la parte di gran lunga maggiore e più trascinante ha per protagoniste le nuove professioni al servizio di un'industria che ha capito quanto le immagini potessero "vendere": se stesse, come nel caso dei fumetti; o altre merci, da cui il fenomeno immenso della pubblicità. Come possono competere gli artisti con lo spettacolo del marketing, che è riuscito a svolgere un'ir-

resistibile pelle patinata sugli oggetti e sull'ambiente intero delle nostre vite? E non si tratta solo di questo risultato mai riuscito alle immagini artistiche. Le immagini commerciali vogliono da noi molto di più – tanto che «*what do pictures want?*» è la domanda cruciale che è stata posta in tempi recenti: le immagini commerciali ostentano mille attrattive con cui forzano la nostra attenzione, influenzano giudizi e comportamenti, ci persuadono che è un nostro desiderio quel che esse vogliono da noi. Pure gli artisti hanno aspirato a lasciare il segno, a trasformare in qualche modo l'osservatore, ma che le immagini potessero acquisire un tale potere si è rivelato soltanto quando esse hanno smesso di essere create dagli artisti.

Nulla può fare un medium lento e antico, quale la pittura, per tenere il ritmo forsennato della creatività industriale, per contrastare l'aggressività di team di professionisti altamente specializzati e supportati dalle più efficienti tecnologie. E allora perché Lichtenstein si autopunisce, rinuncia all'invenzione, alla pennellata libera ed espressiva, per tentare di replicare la precisione fredda, spersonalizzata, disumana delle macchine di stampa? Tanto più che la mano dell'artista non va oltre il pezzo unico, di contro all'illimitata disponibilità seriale della merce. Qual è l'utilità di un'emulazione che, con tutta evidenza, è sconfitta in partenza? Perché gli artisti non si sono spostati in massa nel campo del fumetto, della grafica, del design? In effetti parecchi hanno reagito in questo modo, ma non necessariamente per assoggettarsi all'industria. Semmai, aderendo all'esempio illustre di un Walter Gropius, essi hanno perseguito il nobile scopo di orientare i potenti mezzi industriali verso valori più democratici e rispondenti alle esigenze epocali di quanto non fosse concesso ai mezzi tradizionali dell'arte². Ma coloro che non hanno compiuto questo passo, o lo hanno compiuto solo in parte – Lichtenstein non disdegnerà di applicarsi ai multipli –, hanno inteso come fosse proprio la pratica deliberata della sconfitta a riconsegnare all'arte le sue ragioni.

Nel caso della Pop Art, l'attenersi scrupoloso all'immaginario dominante diviene strumento di rivelazione proprio in virtù dell'inadeguatezza della pittura nei suoi confronti. La riflessione critica è il guadagno del testa a testa che l'artista protrae nel tempo con l'immagine tipografica, così come dello sguardo indugiante, sensibile, cogitabondo che l'osservatore sa di dovere dedicare all'opera d'arte, di contro alla rapidità fulminea con cui fagocita le immagini quotidiane. E così Lichtenstein disvela a noi consumatori, spensieratamente eterodiretti, da cosa siamo condizionati,

² Un'esposizione esemplare delle buone ragioni per trasferirsi dall'arte al design è fornita da B. MUNARI, *Artista e designer*, Roma-Bari, Laterza, 1971.

quali sono i suoi codici, quali le strategie. L'immagine è lì, spalancata, immobile, ingigantita, e noi finalmente la possiamo contemplare. «Più il mio lavoro è vicino all'originale, più il contenuto è minaccioso», ha dichiarato Lichtenstein³.

È un grave errore porre l'arte di Lichtenstein, e in genere la Pop Art, sullo stesso piano della creatività commerciale – come purtroppo si fa spesso. Guai a perdere di vista il fatto che si tratta di un mimetismo, di una “sindrome di Zelig” da parte di immagini che rimangono “altre” in quanto non chiudono lo scarto ontologico che le separa da quelle prese a modello⁴. Anche se a proposito della Pop Art si è parlato di anti-arte, essa è un'affermazione pro-arte. Vivendo fino in fondo il suo stato di debolezza, l'arte riesce a trovare una nicchia marginale, sfuggente, ma tutta per sé. Ciò rimane vero anche se il ricalco dei dispositivi del marketing ha finito per esercitare comunque il suo potere seduttivo sul pubblico, come se si trattasse di merce e non di arte colta, critica, sofisticata, con il risultato di procurare agli artisti pop una notorietà eccezionale – la quale può costituire a sua volta un contenuto relevantissimo, come



Fig. 3. Roy Lichtenstein con il dipinto *Image Duplicator* (1963) e alle spalle il fumetto preso a modello, 1963.

nel caso di Warhol, che ha portato il mimetismo dei miti di massa a travalicare la cornice dell'immagine per improntarvi la propria stessa vita. Comunque sia, il divismo degli artisti non deve velare la discrepanza che insinua nella loro impresa un vibrare sottile e inquieto.

Arte, secondo Maciunas

Per contrasto, da *Art* di Lichtenstein si può passare ai *Fluxus Manifesti*, che si presentano non solo come provocatorie affermazioni programmatiche, in linea con la tradizione delle avanguardie, in particolare di Dada, ma anche come veri e propri lavori a orientamento meta-artistico, ormai

³ Riportato in D. SEIBERLING, *Is He the Worst Artist in the U.S.? LIFE Visits a Controversial Pioneer of Pop Art, Roy Lichtenstein*, in «Life», 31 gennaio 1964, p. 83.

⁴ Devo il concetto di “sindrome di Zelig” delle immagini alle conversazioni con l'artista Antonio De Pascale.

ART	FLUXUS ART-AMUSEMENT
<p>To justify artist's professional, parasitic and elite status in society, he must demonstrate artist's indispensability and exclusiveness, he must demonstrate the dependability of audience upon him, he must demonstrate that no one but the artist can do art.</p>	<p>To establish artist's nonprofessional status in society, he must demonstrate artist's dispensability and inclusiveness, he must demonstrate the selfsufficiency of the audience, he must demonstrate that anything can be art and anyone can do it.</p>
<p>Therefore, art must appear to be complex, pretentious, profound, serious, intellectual, inspired, skillfull, significant, theatrical, it must appear to be valuable as commodity so as to provide the artist with an income. To raise its value (artist's income and patrons profit), art is made to appear rare, limited in quantity and therefore obtainable and accessible only to the social elite and institutions.</p>	<p>Therefore, art-amusement must be simple, amusing, unpretentious, concerned with insignificances, require no skill or countless rehearsals, have no commodity or institutional value. The value of art-amusement must be lowered by making it unlimited, massproduced, obtainable by all and eventually produced by all. Fluxus art-amusement is the rear-guard without any pretention or urge to participate in the competition of "one-upmanship" with the avant-garde. It strives for the monostructural and nontheatrical qualities of simple natural event, a game or a gag. It is the fusion of Spikes Jones, Vaudeville, gag, children's games and Duchamp.</p>

Fig. 4. [G. MACIUNAS], *Publishing, Massproducing & Performing Works by...*, 1965, particolare.

avviati nella discorsività scarna e senza immagini del concettuale⁵. Si tratta dei volantini firmati per lo più dal lituano George Maciunas (Kaunas, 1931 – Boston, 1978), fondatore e principale promotore di quella rete internazionale di artisti, o meglio di sperimentatori a tutto campo, che è Fluxus. Ci interessa nello specifico un manifesto del 1965, che in antitesi con l'arte pone l'«arte-divertimento» («*art-amusement*»)⁶. L'obiettivo polemico è l'arte normalmente percepita come espressione di un'eccellenza al di sopra dell'ordinario, qualificata come «complessa, pretenziosa, profonda, seria, intellettuale, ispirata, colma di abilità, di significato, teatrale»⁷. L'arte così intesa è denunciata in quanto risultato della mistificazione operata dagli artisti, i quali, per giustificare i propri privilegi, fanno in modo che la popolazione dei «comuni mortali» si senta esclusa dall'esercizio della creatività e si accontenti di fruire passivamente l'opera altrui, magari sborsando somme di denaro per possederla, se se lo può permettere. Al negativo rappresentato dall'arte è contrapposto un positivo che non c'entra nulla con il mimetismo pop, dal momento che in esso è sottesa la fede che l'arte, in quanto pittura e scultura, mantenga ancora un

⁵ Una delle prime formulazioni esplicite dell'arte concettuale giunge proprio da Fluxus, in particolare dall'intervento *Concept Art* di Henry Flynt, incluso in L. M. YOUNG (a cura di), *An Anthology*, New York, L. M. Young – J. Mac Low, 1963. Vi si legge: «Dal momento che i concetti sono strettamente legati al linguaggio, l'arte concettuale è un tipo di arte il cui materiale è il linguaggio», s.p.

⁶ Il manifesto è pubblicato all'interno del volantino [G. MACIUNAS], *Publishing, Massproducing & Performing Works by...*, 1965. Riportato in A. BONITO OLIVA (a cura di), *Ubi Fluxus ibi motus. 1990-1962*, cat., Milano, Mazzotta, 1990, p. 219.

⁷ *Ibidem*.

suo ruolo specifico, pur nella stretta dalla creatività industriale. Proprio quest'ultima – come già ricordato – costituisce non di rado l'approdo delle posizioni anti-artistiche, nella prospettiva di abolire la rarità dell'opera d'arte grazie alla fabbricazione in serie, la quale, guidata da chi custodisce in sé il talento dell'artista, può arrivare ad avere sulla società un felice impatto inclusivo e progressista. In effetti volgono in tale direzione alcune affermazioni di questo e altri manifesti di Maciunas, che non per nulla ha



Fig. 5. George Maciunas e altri, *Flux Year Box 2*, 1967.

una formazione da architetto e grafico, in particolare l'istanza di sfruttare la produzione di massa al fine di scavalcare la classe del lusso in cui l'arte è confinata: «Il valore deve essere abbassato col rendere l'arte-divertimento un prodotto illimitato, di massa, ottenibile da tutti ed eventualmente prodotto da tutti»⁸. E si pensi alla modalità para-commerciale del *Fluxshop*, de-prezzante e de-mistificatoria nel mettere in vendita, sulla falsariga di

un comune negozio, gli oggetti-multipli degli affiliati al gruppo a prezzi assai più contenuti rispetto alle cifre abituali al mercato dell'arte.

Ma ciò su cui punta Maciunas comprende molto altro. L'arte-divertimento è contro l'arte e, allo stesso tempo, non vuole affatto integrarsi nella società industriale. Per certi aspetti essa segna il superamento dell'arte in quanto ambito per eccellenza e d'eccellenza del creare – secondo l'etimo che riconduce alla radice latina “*art*”, legata appunto all'attività del creare, produrre, mettere insieme qualcosa con intelligenza e abilità –, specie se il creare è sublimato nella produzione di immagini dipinte o scolpite. Facendo tesoro di varie esperienze precedenti, da Duchamp a John Cage, dal futurismo alla stagione degli *happenings*, Fluxus apre la strada di quella rivoluzione che porta l'arte a comprendere il campo di quel che si può definire “estetica” nell'accezione etimologica

⁸ *Ibidem*.

del termine – che a sua volta deriva dalla radice greca “*aisth*” e riguarda in senso proprio le facoltà sensoriali-recettive. Nell’ambito delle tendenze sperimentali degli anni Sessanta, si parla di “estetica”, o meglio di “operazioni estetiche”, in riferimento al potenziamento della percezione, all’intensificazione del sentire sino al traguardo della rivelazione estatica, senza che ciò comporti la creazione di un’opera oggettuale. Agire nel campo dell’estetica significa aderire al «semplice evento naturale»⁹, o più in generale all’esistente, al “*ready made*”, ivi compresi l’artificio e il corpo, il pensiero e il comportamento. A cose ed eventi di questo tipo è rivolta quell’attenzione aumentata, che solitamente è riservata alle opere d’arte. Così Maciunas giunge all’asserzione che può fungere da slogan per l’intero plesso di queste ricerche: «qualunque cosa può essere arte»¹⁰. Su queste basi, qualche anno dopo, intorno al ’68 della grande contestazione socioculturale, si affermerà una nuova “arte espansa” che lascerà con sdegno la produzione di oggetti all’industria o – come si usava dire – al Capitale, e si rivolgerà alla libera e fluida estetica del vivere. Per questa via l’arte-estetica potrà finalmente riprendere quota, rilanciandosi come installazione, *environment*, concetto, processo, performance, film, video e così via; tutte modalità allora percepite come anti-artistiche, “povere”, avverse al mercato – perlomeno nelle intenzioni – e sentite come più attuali, incisive e spontanee che non pittura e scultura¹¹.

Ma restando al manifesto di Maciunas, bisogna rilevare un’ambiguità che lo rende di particolare interesse. L’arte-divertimento non è tanto o solo una questione di estetica. Il momento creativo non vi è affatto escluso, purché si tratti della creatività dei dilettanti. Rileggendo il manifesto oggi che il dilettantismo è esploso davvero grazie al digitale e ai social, il pronunciamento che suona più lungimirante è che prima o poi ciascuno farà da sé quel che finora ha atteso dagli artisti. Il «qualunque cosa può essere arte» è infatti immediatamente seguito da «e chiunque può farla»¹². E si presti la dovuta attenzione, in un passo citato sopra, a quell’«eventualmente prodotto da tutti» riferito all’arte-divertimento. Anche

⁹ *Ibidem*.

¹⁰ *Ibidem*.

¹¹ Ricordo la mostra curata da Harald Szeemann a Berna nel 1969, che ha sancito tutta questa situazione, dal titolo lungo e significativo: *Live in Your Head. When Attitudes Become Form: Works – Concepts – Processes – Situations – Information*. Cfr. il catalogo del *re-enactment* alla Fondazione Prada di Venezia, G. CELANT (a cura di), *When Attitudes Become Form. Bern 1969 / Venice 2013*, cat., Milano, Fondazione Prada, 2013.

¹² [G. MACIUNAS], *Publishing, Massproducing & Performing Works by...*, cit.

l'estetica tende di slancio all'inclusione universale, in quanto auspica il tempo in cui tutti ricaveranno un godimento "artistico" dallo spalancare lo sguardo sulla realtà. Ma a maggior ragione l'inclusione è inscritta in un programma che sprona gli artisti a prendere a modello la creatività amatoriale, e i dilettanti a uscire con fierezza allo scoperto. In questo caso l'auspicio è che nel futuro tutti possano giungere non solo a percepire ma anche a procurarsi le gioie attive dell'arte, senza più il bisogno di delegare qualcuno che, per professione, faccia arte al posto nostro. Così finalmente si riconoscerà che l'arte è «semplice, divertente, senza pretese, riguarda l'insignificante, non richiede abilità né innumerevoli prove, non ha valore di merce o di istituzione»¹³. Nelle qualità tipicamente dilettantesche, opposte alla levigata perfezione della merce, l'arte ritrova la sua forza eversiva, la capacità di essere controcultura. La policentrica arte-divertimento sostituisce l'intrattenimento, a controllo centrale e direzionato a senso unico dal produttore al consumatore. L'impulso dei dilettanti fa naturalmente inclinare l'arte-divertimento al gioco e alla gag, e così si scopre che la lezione di Duchamp può convivere con il Vaudeville, i giochi dei bambini, la comicità rumoristico-musicale di uno Spike Jones. Inoltre l'arte-divertimento discredita la competitività: per un dilettante non conta averlo fatto per primo o meglio, assillo di artisti e professionisti; conta invece avere compiuto un'esperienza nuova e arricchente a livello personale¹⁴.

A questo punto però si richiede una considerazione: forse Maciunas può azzardarsi a invocare la creatività diffusa perché la giudica una meta remota, ancora più lontana a venire che non l'estetica diffusa. Essa è un'ipotesi teorica, un'utopia antitetica all'attuale trionfo del mercato. Ma se la creatività diffusa scendesse dal "non luogo" e si avverasse nella realtà, gli artisti accuserebbero un colpo perfino più duro di quello inferto loro dalla creatività industriale. Non per nulla, un altro manifesto del 1965, che ripropone con pressoché le medesime



Fig. 6. Henry Flynt, *Down with Art!*, 1968.

parole quanto si è letto sinora, spinge un po' più in là la provocazione, per così dire scherza col fuoco col sostenere che l'arte-divertimento, qui rilanciata come «*fluxamusement-vaudeville-art*», arriverà a scalzare l'arte. Una piccola modifica e la fra-

¹³ *Ibidem.*

¹⁴ *Ibidem.*

se-slogan del primo manifesto assume un senso ben più radicale: «qualunque cosa può *sostituire* l'arte e chiunque può farlo»¹⁵.

Arte, oggi

La Pop Art e Fluxus esemplificano due differenti vie per l'arte che vuole resistere alla creatività dilagante: il mimetismo e l'antagonismo, il tarlo e l'ariete. In particolare, è opportuno rilevare quanto lo scenario tratteggiato da Maciunas assomigli all'odierna eccitazione estetico-creativa, fenomeno epocale che ha visto sommersi la creatività amatoriale a quella del marketing con mille intrecci e ibridazioni reciproche. Tutti noi abbiamo a portata di mano i mezzi per creare e condividere un qualcosa che il più delle volte può essere propriamente definito gioco e gag.

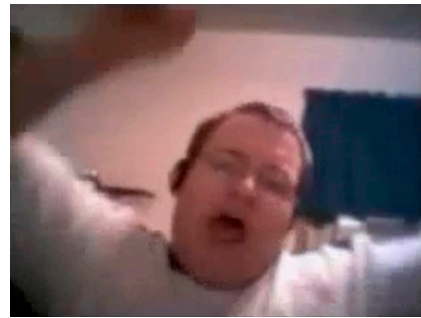


Fig. 7. *Numa Numa*, video da YouTube.

La fine dell'utopia, in quanto l'utopia è divenuta realtà, conferma aspetti positivi, primo di tutti quanto sia gratificante e persino salutare l'esercizio quotidiano del percepire con inventiva, immaginazione, umorismo e tutte le facoltà in genere che ci permettono di rovesciare l'approccio "normale", abitudinario alle cose. Ma a parte l'ormai noto sfruttamento di tale fermento da parte dei potenti del web, che lo catturano a tradimento ricavandone guadagni stellari, si consideri che se tutti si dedicano alla creatività, allora anche la creatività dei dilettanti, invocata da Maciunas come zona di resistenza, diventa banale tanto quanto lo spettacolo della merce. Divertente e senza malizia, ma banale. Così il rovesciamento finisce per raddrizzarsi, le divergenze tornano a convergere, tutto ferve di originalità tanto che alla fine non si può dire se davvero tutto è originale, o piuttosto non lo è niente. L'arte-divertimento che sostituisce l'arte sopprime la possibilità di scarto che l'arte è riuscita finora a mantenere viva. La creatività diffusa realizza le aspirazioni delle avanguardie di un tempo, è quanto mai dinamica e propositiva, ma al contempo, paradossalmente,

¹⁵ [G. MACIUNAS], *Fluxmanifesto on Fluxamusement-Vaudeville-Art?*, 1965, offset su carta, 6,5 x 17 cm. Molvena (VI), Fondazione Bonotto. Riportato in A. BONITO OLIVA (a cura di), *Ubi Fluxus ibi motus...*, cit., p. 221. Corsivo mio.

la si scopre propendere al grigiore. Si è imposto un conformismo insidioso perché, visto da dentro, sembra la festa dell'indipendenza e dell'immaginazione, addirittura del pensiero critico. E così non si riconosce di avere bisogno di altro. Di avere bisogno di "vedere da fuori".

Se agli artisti resta un ruolo – come si vuole ancora credere –, essi sapranno individuare una nuova fessura ove infilare il grimaldello dell'antagonismo, dal momento che la fessura del diletterantismo si è convertita in status quo. In alternativa, si può reindirizzare il mimetismo dalla merce al diletterantismo, consapevoli che così facendo si è pop, anche se apparentemente opposti dal pop di un tempo. Si accetta cioè il dato di fatto che ogni spazio creativo è già occupato da altri, e con sommo successo. Per cui non resta che mettersi al seguito. Ma nel modo sommesso, apparentemente pedissequo di un Lichtenstein, si inietta nel conforme appena quel poco di difforme che non fa più tornare i conti, e rende finalmente possibile la discordia.

Stan Brakhage e la scoperta dell'amateur

Non si tratta di un tema di assoluta centralità ma certo tra le neoavanguardie degli anni Cinquanta e Sessanta del Novecento si levano numerose voci esortanti a prendere a modello la creatività amatoriale, vista come deposito di vitalità vergine e “differente”, sfuggente al controllo del mercato. Non solo: riattualizzando l'utopia tardo-ottocentesca di William Morris, qualcuno si spinge ad auspicare l'avvento della società che potrà fare a meno degli artisti, in quanto l'intera popolazione si sarà emancipata alla condizione di volere, potere e sapere darsi la gioia del creare con inventiva e immaginazione, senza più nulla chiedere a chi è stato tanto a lungo delegato a farlo per tutti.

Molte di queste posizioni confidano nel fatto che la produzione tecnologica delle immagini, realizzata da fotografia, film e in seconda battuta dal video, favorisca l'allargamento della partecipazione attiva alla creazione, che non dipenderebbe più da un talento manuale che non tutti possono vantare. Ma soprattutto la speranza va a questi media non tanto perché in quegli anni siano nuovi – di fatto non lo sono – ma perché è nuova la loro disponibilità nei formati ridotti e a buon mercato (16mm, 8mm, super8 per quanto riguarda il film; Philips e Sony Portapak per quanto riguarda il video), presupposto indispensabile per avvicinare i non professionisti. Inoltre nell'automatismo delle immagini la creatività diffusa si intreccia con l'estetica diffusa, altra utopia sostenuta dalle neoavanguardie dell'epoca e con ben maggiore compattezza. È l'idea che l'arte debba espandersi a qualunque cosa o evento, trasformandosi da eccellenza nel produrre a eccellenza nel percepire alla massima intensità e consapevolezza. Una facoltà recettiva che non richiede di essere finalizzata nell'opera, neppure – a essere precisi – tramite la mediazione di un dispositivo per le riprese. L'arte-estetica è già aperta a tutti, è sufficiente

“prestare attenzione”. Ma certo una foto- o cine- o video-camera sollecita il vedere, e al contempo permette di memorizzarlo nell’immagine. La creatività, quindi, interviene assieme all’estetica, con la possibilità di essere esercitata con maggiore o minore impegno: si può lasciare che le immagini registrino quel che accade quasi senza imporre una regia, col che è l’estetica a prevalere; oppure confezionare qualcosa di più elaborato, applicandosi in modo creativo all’azione da riprendere, alle inquadrature, alle luci, al montaggio e così via.

Per fornire qualche esempio, si sono variamente espressi a favore della creatività amatoriale Cesare Zavattini e Maya Deren, i Situazionisti e Fluxus, Andy Warhol e Bruce Nauman. Qui ci si intende rivolgere al filmmaker Stan Brakhage (Kansas City, Missouri, 1933 – Victoria, Canada, 2003), personalità chiave di un’altra situazione sensibilissima alle virtù del dilettantismo, il New American Cinema formatosi intorno alla figura di Jonas Mekas. A interessarci, in particolare, è il mirabile intervento *In Defense of the Amateur*, che Brakhage pubblica nel numero dell’estate 1971 della rivista «Filmmakers Newsletter», ma la cui scrittura dovrebbe risalire al 1967¹.

La struttura portante del testo si articola nella definizione di tre termini: professionista, artista e amateur. Il primo e l’ultimo corrispondono a due approcci antitetici al processo creativo, nello specifico alla realizzazione di un film; mentre l’approccio dell’artista è mutevole, nel senso che può conformarsi a quello ora del professionista, ora dell’amateur. Da parte sua, Brakhage mette subito in chiaro che la sua predilezione va all’amateur, anzi considera un onore che gli sia attribuita tale qualifica, pur se in genere essa suona in senso peggiorativo. Ma procediamo con ordine.

Chi arriva a fregiarsi del titolo di professionista è «il “vincitore” di una competizione», colui che ha saputo impadronirsi di un ruolo ambito, socialmente riconosciuto. Ciò avviene tramite l’acquisizione di una maestria «tesa verso la perfezione», che è pubblicamente recepita in quanto rispondenza al modello del «grande “show”», dello spettacolo cioè a finalità commerciale. E qui sta la criticità, il fatto contestabile, in

¹ S. BRAKHAGE, *In Defense of Amateur*, in «Filmmakers Newsletter», vol. 4, nn. 9-10, luglio-agosto 1971. Ora in B. R. MCPHERSON (a cura di), *Essential Brakhage. Selected Writings on Filmmaking by Stan Brakhage*, Kingston (NY), McPherson & Company, 2001; trad. it. *In difesa del cine-“amatore”*, in A. APRÀ (a cura di), *New American Cinema. Il cinema indipendente americano degli anni Sessanta*, cat., Milano, Ubulibri, 1986. Sull’argomento è utile D. E. JAMES, *Amateurs in the Industry Town: Stan Brakhage and Andy Warhol in Los Angeles*, in «Grey Room», n. 12, estate 2003; ora in ID. (a cura di), *Stan Brakhage Filmmaker*, Philadelphia, Temple University Press, 2005.

quanto il mirare ai soldi e al successo finisce per ammalare il professionista di una sorta di sindrome di «Don Giovanni» – col che rientra in via metaforica anche la terza proverbiale “s”, il sesso. Il professionista punta a incrementare il capitale delle proprie conquiste, a esibirlo di fronte al pubblico plaudente, ma così facendo è sviato dalle sue più intime passioni, da quell’“amore” sincero e gratuito che è al centro della riflessione di Brakhage². Egli sottolinea infatti che l’amateur, snobbato dal sistema, reca impressa la propria nobiltà fin dall’etimo latino del nome: l’amateur agisce per amore. E nel senso più autentico, da non confondere con la bulimia di ammirazione che affligge il professionista. L’amore dell’amateur, si potrebbe anche dire – sfruttando il sinonimo offerto dalla lingua italiana – il diletto del dilettante, è una relazionalità verso il mondo intima, affettiva, vissuta nel profondo. Per questo egli è vocato alla solitudine, nel senso che ripone il metro di giudizio nel suo proprio appagamento, nel piacere della scoperta che arricchisce a livello personale. A contare è l’intensità del processo creativo, il suo valore esperienziale, non il risultato. Poco male se questo apparirà a qualcuno impacciato o noioso, perché è nell’atto che l’amateur trova l’appagamento che va cercando: «E se fa del cinema, fotografa ciò che ama o di cui in un certo senso ha bisogno – un’attività sicuramente più reale, e quindi rispettabile, del lavoro compiuto in vista di un guadagno, o della fama, del potere, ecc.»³. Ecco perché il film amatoriale è innanzitutto, per spontanea propensione, “film di famiglia”. E comunque, si tratta in generale di fissare volti, eventi, luoghi che ci si è trovati a incrociare ricevendone moti di felicità o, quanto meno, di interesse. Qualsiasi cosa non si voglia dimenticare:



Fig. 8. Stan Brakhage, *Window Water Baby Moving*, 1959.

² S. BRAKHAGE, *In difesa del cine-“amatore”*, cit., p. 65.

³ Ivi, p. 66. Sulla scorta di D. E. JAMES, *Amateurs in the Industry Town...* (cit., pp. 61-62 e 75), si segnala che le argomentazioni di Brakhage hanno un precedente diretto in due interventi di Deren, *Amateur versus Professional* e *Planning by Eye*, pubblicati entrambi in «Film Culture», n. 39, inverno 1965; ora in B. R. MCPHERSON (a cura di), *Essential Deren. Collected Writings on Film by Maya Deren*, Kingston (NY), McPherson & Company, 2005.

Quando un amatore fotografa scene di un viaggio, di un party, o di altre speciali occasioni, e specie quando sta fotografando i propri figli, sta innanzitutto cercando di far presa sul tempo, e, in ultima analisi, sta tentando di sconfiggere la morte. L'atto del fare cinema può quindi essere considerato nel suo complesso come una *esteriorizzazione* del processo della *memoria*⁴.

Magnifico è il paragone che esprime davvero fino in fondo quanto il movente del cine-amatore sia l'amore:

E così l'amatore impara e si sviluppa di continuo attraverso il suo lavoro durante tutta la vita, con una "goffaggine" ricca di scoperte continue che è bella da vedere – se la si è vissuta e la si *riesce* a vedere – come lo è guardare giovani amanti nella "goffaggine" della loro mancanza di conoscenza e nella gioia della loro continua scoperta reciproca (se mai si è amato e si riesce ad apprezzare i giovani amanti senza gelosia)⁵.

Nell'antinomia professionista vs amateur, l'artista può scegliere se interpretare il suo ruolo come elevazione a potenza della modalità prestazionale del primo, rendendosi quindi ancora più pubblico, competitivo, dongiovannesco; oppure suggellare col termine di "artista" l'«istante in cui *sente* di esserlo», l'acme di autoconsapevolezza intima, introspettiva, di una vita consacrata alla ricerca. E ancora interviene il motivo dell'amore: «Ed è per questo che non mi preoccupo più d'essere chiamato "artista" se non dai miei amici e da coloro che mi amano, non più di quanto mi preoccupi di essere pubblicamente chiamato un "amante"»⁶.

Venendo al concreto delle caratteristiche dei film, Brakhage continua a trarre profitto dalla pregnanza delle parole. Il cinema amatoriale è «*play*», ossia "recita" ma anche e soprattutto "gioco", inteso come lo stato di grazia in cui tutto l'essere è avvinto in un'attività senza altro fine che la soddisfazione di dedicarsi a essa⁷. Inoltre, nel suo giocoso candore, il dilettante opera all'insegna del «*mis-take*», ovvero della ripresa malfatta (*mis-take*) che palesa l'errore (*mistake*)⁸. Ma l'errore è libertà di esplorare, che non si arresta per timore degli inevitabili passi falsi. Per Brakhage il dilettante è particolarmente predisposto alla sperimentazione tramite il trucco, l'invenzione tecnica, l'effetto speciale, per quanto rudimentali. In altre parole, è assai frequente che i film amatoriali non si limitino alla

⁴ S. BRAKHAGE, *In difesa del cine-“amatore”*, cit., p. 69.

⁵ Ivi, p. 66.

⁶ *Ibidem*.

⁷ Ivi, p. 65.

⁸ Ivi, pp. 67-68.

schietta contemplazione estetica, ma siano campo propizio per l'applicazione creativa. Questo perché aprire l'obiettivo ai sentimenti reali fa scattare l'imbarazzo, che è «una delle qualità più tenere dell'amatore»⁹; egli si trova a fare i conti con il pudore, e la difesa è camuffare tanta sincerità con la manipolazione formale delle immagini, a volte incappando nell'errore o nell'effettismo. Il trucco, equivalente filmico della metafora o del gioco di parole, è il nascondiglio della verità, la quale però continua ad annunciarsi per barlumi, come avviene nel caso dei lapsus freudiani¹⁰.

Brakhage può sostenere tutto ciò non come osservatore distaccato, ma perché lo sperimenta nel proprio lavoro, almeno da quando, con la realizzazione nel 1961 di *Films by Stan Brakhage*, ha optato con consapevolezza per lo spirito dell'amateur e il film di famiglia. Un'adesione – a dire il vero – in atto già da tempo, ma che ora si precisa nell'ironica definizione di «film di famiglia d'avanguardia»¹¹. Vi è l'implicita ammissione di praticare abbondanza di trucchi e deliberati *mis-takes*, come la pittura dei fotogrammi, l'arbitrarietà del montaggio, le sovrimpressioni multiple, addirittura l'utilizzo di pellicole guastate. Un esuberante gioco visivo che Brakhage cerca di ancorare alle necessità espressive, pur avvertendo il rischio di eccedere negli effetti. D'altronde la scelta di schierarsi dalla parte dei dilettanti comporta che si sia pronti a dividerne le oneste debolezze. Anche l'attrezzatura di ripresa utilizzata da Brakhage è nella maggioranza dei casi a destinazione domestica, assai più economica e maneggevole del professionale 35mm. Ma soprattutto sono interessanti le ripercussioni sulla fruizione che essa comporta, specie nel formato 8mm. Un fotogramma così piccolo non si allarga sullo schermo abbastanza da potersi offrire alla proiezione in una normale sala da cinema; vi deve per forza subentrare la visione ravvicinata in casa, dove però «i film possono essere vissuti e studiati in profon-



Fig. 9. Stan Brakhage, *Films by Stan Brakhage*, 1961.

⁹ Ivi, p. 67.

¹⁰ *Ibidem*.

¹¹ Ivi, p. 71. La definizione è citata dall'intervista a cura di P. A. Sitney (1963) che funge da *Introduzione* a S. BRAKHAGE, *Metafore della visione e Manuale per riprendere e ridare i film* (rispettivamente 1963 e 1966), trad. it. a cura di M. Bacigalupo, Milano, Feltrinelli, 1970, p. 51.

dità, rivisitati di continuo come la poesia o la musica registrata»¹². Conseguentemente la distribuzione va ripensata non più all'ingrosso – per così dire – ma al dettaglio, calibrata cioè fin dal prezzo sulle possibilità della fruizione individuale. L'intenzione è di bypassare il regime di mercato "ufficiale", di massa, per tentare alternative decentralizzate, basate sullo scambio tra i singoli. Una "comunicazione di post-massa", da uno a uno, che allora non poteva certo contare dell'adeguato supporto tecnologico – lo garantirà l'odierno web – e quindi fuggiva nell'utopia, o tuttalpiù doveva accontentarsi della relazione che oggi si definisce *peer-to-peer*, confinata nel ristretto giro di chi è addentro ai medesimi interessi.

Tra i frutti più preziosi dell'avanguardia che attinge al dilettantismo vi è la serie *Songs*, costituita da una trentina di film non più lunghi di una manciata di minuti, salvo poche eccezioni, girati da Brakhage tra il 1964 e il 1969 su pellicola 8mm a colori. Si tratta di concentrati di visioni estatiche, che rifiutano di sviluppare alcuna storia o narrazione, per offrirsi invece in un montaggio contratto, sincopato, sostenuto dal gioco martellante delle invenzioni formali. Ne risulta un contrappunto prepotentemente sensoriale, ancora paragonabile, come dichiarato dal titolo, alle modalità di poesia e musica anche senza sonoro – ma il film-maker nutre la certezza che il movimento delle immagini rechi in sé il suo proprio suono. La ridda delle sovrimpressioni, sovraesposizioni, sequenze buie, interventi diretti sui fotogrammi... porta a un sovraccarico che rasenta l'illeggibilità. Limitandoci alla prima metà del ciclo (*Songs 1-14*), in cui rientrano i film più brevi, realizzati nei primi due anni, si coglie il baluginare di presenze disparate, apparentemente non connesse da alcuna logica. Di fronte a esse ci si potrebbe legittimamente chiedere come Roland Barthes di fronte ai «vecchi tronchi d'albero» fotografati da Eugène Atget: «che cosa me ne faccio?»¹³. Sono interni domestici, paesaggi urbani e naturali, fronde, acqua, animali, finestre e vetrine; ma soprattutto, prevedibilmente, la moglie Jane Collom e le figlie, sulle quali il fluire delle immagini finalmente rallenta (*Song 4*). A proposito di affetti, *Song 5* riprende il parto di un figlio, tema tra i più toccanti e frequentati da Brakhage, tanto da averne istituito il genere, il "*birth film*"¹⁴. Da ricordare anche *Song 13*, incentrato

¹² S. BRAKHAGE, *In difesa del cine-“amatore”*, cit., p. 71.

¹³ Cfr. R. BARTHES, *La camera chiara. Nota sulla fotografia* (1980), trad. it. Torino, Einaudi, 1980, p. 18.

¹⁴ Cfr. la testimonianza della moglie, J. BRAKHAGE, *The Birth Film*, in «Film Culture», n. 31, inverno 1963-1964; ora in P. A. SITNEY (a cura di), *Film Culture Reader*, New York, Cooper Square, 2000. Cfr. anche W. R. BARR, *Brakhage: Artistic Development in Two Childbirth Films*, in «Film Quarterly», vol. 29, n. 3, primavera 1976.

Fig. 10. Stan Brakhage, *Song 4*, 1964.Fig. 11. Stan Brakhage, *Song 5*, 1964.

sulla visione in velocità da un treno, dietro vetri visibilmente sporchi, il che funziona molto bene da metafora del montaggio parossistico e della stratificazione delle sovrimpressioni – così come i vetri semiriflettenti di *Song 12*. Vi si può intendere la dichiarazione di quanto questo cinema sfrutti in senso avanguardistico tutti i possibili *mis-takes* dell'amateur, nel convincimento che siano le visioni multiple e la bassa definizione a condurre all'estasi percettiva – e questa è la risposta al «che cosa me ne faccio?».

Per concludere, un'ulteriore splendida citazione: la descrizione dell'approccio intimo, diaristico, ancora una volta amatoriale nel significato più alto, che ha partorito i *Songs*:

Mi porto dietro una cinepresa (di solito 8mm) quasi ogni volta che vado fuori casa (anche se vado solo dal droghiere) e divento perciò un "turista" con cinepresa del mio ambiente circostante come anche dei posti lontani in cui viaggio (molte cineprese 8mm entrano facilmente nella tasca del cappotto o in un borsello e non sono perciò più ingombranti di una radio a transistor)... Chiamo questi film casalinghi e di viaggio *Songs*, poiché sono per me la musica visiva registrata della mia vita interiore e esteriore, le melodie "fissate", la memoria filmica della mia vita¹⁵.

¹⁵ S. BRAKHAGE, *In difesa del cine-“amatore”*, cit., p. 71.

Esperimento *Art//Tube*¹

Cos'è *Art//Tube*?

Senza giri di parole, dico che la mostra *Art//Tube* nasce da una questione cui non so rispondere. Una questione che mi sembra di estrema importanza. Per provare a trovare una risposta non ho visto di meglio che intraprendere un progetto curatoriale. Ma procediamo con ordine.

Art//Tube presenta al visitatore dieci videoproiezioni. Ogni videoproiettore è collegato a un computer, che a sua volta è collegato a Internet, in particolare al sito YouTube.

Metà delle videoproiezioni offre una selezione di filmati amatoriali. Ne sono stati scelti un centinaio tra i miliardi presenti su YouTube. Oltre al fatto che essi devono essere opera di dilettanti, si è valutata la loro efficacia creativa. I video selezionati mirano a fornire un minuscolo campionamento della migliore creatività amatoriale che ha trovato nella rete un luogo di visibilità e condivisione. Essi sono stati suddivisi in cinque playlist, una per ogni videoproiettore. La selezione è stata compiuta da cinque brillanti studenti universitari di ambito artistico: Elisa De Marchi, Fabrizio Montini, Giada Pellicari, Elena Tonelli, Stefano Volpato. Non per atteggiarmi a vegliardo, ma credo che un ventenne possieda in dotazione una sensibilità inarrivabile per chi non è cresciuto, fin dagli anni della

¹ Pubblicato come saggio introduttivo a G. BARTORELLI (a cura di), *Art//Tube. L'arte alla prova della creatività amatoriale. 100 video amatoriali + 5 video d'artista. Botto & Bruno, Stefano Cagol, Nicola Gobetto, Kensuke Koike, ZimmerFrei*, cat. della mostra (Padova, Galleria Cavour, 24 settembre - 14 novembre 2010), Padova, Cleup, 2010. Si è eliminato dal titolo di un paragrafo il termine "pandemia" che suonerebbe oggi terribilmente di cattivo gusto, mentre all'epoca lo avevo inserito in conseguenza a quello di "virale", con cui è stata generalmente qualificata la diffusione dei contenuti attraverso i social network.

fanciullezza, nella costante familiarità con Internet. Probabilmente, se i video di YouTube li avessi scelti io, senza volerlo avrei finito per cercarvi quelle qualità che mi sono state inculcate da una fanciullezza televisiva.

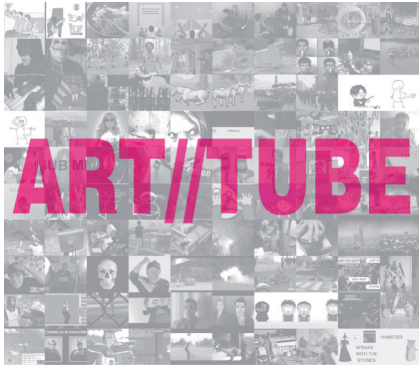


Fig. 12. Logo di *Art//Tube*, progetto grafico di Tony Michelin, 2010.

Sarebbe stata la cosa più sbagliata, perché Internet è per tanti versi l'opposto della tv. Non è facile spogliarsi del proprio abito generazionale per indossarne uno nuovo, perché la fanciullezza è una sola, dopodiché si spegne quella disposizione magica a ricevere qualsiasi cosa, anche l'artificio più sofisticato, come se fosse la più elementare, basilare offerta di madre natura.

Bisogna però notare che nel corso delle selezioni si è dovuto ammettere che l'"amatoriale" non è una categoria identificabile con certezza. Sempre più spesso, ad esempio, i professionisti simulano la qualità del filmato amatoriale per raggiungere una determinata audience, cosicché nella breve storia di YouTube è capitato più volte che un filmato, che esibisce in tutto e per tutto un aspetto amatoriale, si sia rivelato una falsificazione, una scaltra messa in scena. Anche per quanto riguarda *Art//Tube*, non posso giurare sul fatto che ogni singolo video selezionato sia indiscutibilmente amatoriale, eppure ritengo che essi, nel loro insieme, riescano nell'intento di rappresentare le modalità del video amatoriale e lo facciano in modo egregio. L'amatoriale come categoria c'è e la si può ben cogliere visionando questi filmati. Continuando a ragionare sull'esempio di un video pseudo-amatoriale, se è vero che è possibile falsificare un aspetto, un linguaggio, uno stile, allora è anche vero che questi esistono e sono identificabili. Magari, appunto, non con una certezza a prova di falsario, eppure riusciamo a cogliere dei caratteri ricorrenti.

Un'altra precisazione riguarda la quantità della selezione: cento video amatoriali in mostra sono decisamente troppi anche per il visitatore meglio disposto. L'impossibilità di fruire di *Art//Tube* se non in parte intende richiamare, in miniatura, l'impossibilità di fruire di Internet se non in una percentuale infinitamente inferiore. La rete è un'immensa disponibilità, che però nessun essere umano sarà mai in grado di sfruttare. Dobbiamo farcene una ragione: gran parte delle cose che potrebbero interessarci ci sfuggiranno.

In questo modo succede che la metà amatoriale di *Art//Tube* muti di continuo. Nessun visitatore visiona esattamente gli stessi filmati. Il visitatore viene accolto da alcuni studenti, altri rispetto a quelli che hanno svolto la selezione. Essi, oltre ad accompagnarlo nella comprensione e nella discussione dei temi che la mostra solleva, lo conducono nella navigazione all'interno delle playlist, operando una seconda selezione dei video sulla base degli interessi propri e del visitatore. *Art//Tube* vuole essere in dinamica evoluzione in modo da miniaturizzare, anche da questo punto di vista, la realtà del web.

La seconda metà dei videoproiettori mostra al pubblico cinque video di altrettanti artisti: Botto & Bruno, Stefano Cagol, Nicola Gobetto, Kensuke Koike, ZimmerFrei. Essi rimangono costanti per tutta la durata della mostra, uguali per ogni visitatore, uno per ognuno dei cinque videoproiettori.

Anche la metà d'artista di *Art//Tube* è in realtà costituita da video caricati su YouTube, in un canale specifico riferito alla mostra: PadovaArtTube. Agli artisti è stata commissionata un'opera progettata appositamente per essere caricata su YouTube, tenendo conto delle esigenze peculiari del mezzo. Così ogni artista ha creato un video a risoluzione compatibile che non supera la durata di 10 minuti. Non si tratta delle versioni degradate di video d'artista che si incontrano comunemente su YouTube, per le quali c'è in galleria o nel museo un originale ad alta definizione e a tiratura limitata. È stato richiesto all'artista che non esista alcuna versione da considerarsi originale rispetto al video caricato in rete. Questo, liberamente fruibile da chiunque, è l'unica forma di esistenza dell'opera.

Al proposito si potrebbe evocare la nozione di "*Public Art*", una nozione ben accertata in tutte le sue molteplici problematiche. Nel caso di *Art//Tube* l'opera pubblica si colloca in quella sconfinata agorà che è Internet. Ma oltre alle classiche problematiche relative alla *Public Art*, in questo caso gli artisti se la sono dovuta vedere con una questione ulteriore, di rovente attualità: essere su YouTube in quanto artisti, con un nome e cognome riconosciuti, impone di giustificare il proprio rango nel bel mezzo di un uragano creativo alimentato da oscuri dilettanti. Questi, senza porsi il problema dell'arte e dell'essere artisti, pure realizzano prodotti terribilmente competitivi.

Come si definisce, oggi, l'identità dell'artista rispetto all'amateur? Ecco la questione irrisolta che costituisce il principale movente di *Art//Tube*. Avendo accettato la sfida, ora sono gli artisti a dover tentare una risposta. Al momento in cui sto scrivendo non ho idea di quali saranno i colpi da

maestro che essi sapranno sfoderare, quindi mi limito a ringraziarli per la generosità e pregusto l'inaugurazione, quando il primo a imparare qualcosa sarà il curatore. Con l'intendimento, però, che nella seconda edizione della presente pubblicazione, la cui uscita è già programmata a conclusione della mostra, i video d'artista verranno attentamente documentati ed esaminati.

Essendo scaturita da una questione irrisolta, *Art//Tube* intende innanzitutto essere un esperimento, un'occasione collettiva di inchiesta e discussione. Per questa ragione essa ha una spiccata vocazione laboratoriale. Allo scopo, oltre al fondamentale supporto degli studenti, sempre disponibili al dialogo con i visitatori, cinque illustri esperti di critica e storia dell'arte, estetica e semiologia, quali Alessandra Borgogelli, Paolo Fabbri, Mario Gorni, Paolo Granata e Alfredo Sigolo, sono invitati a farci riflettere sulle medesime problematiche in un ciclo di incontri che si prefigura fonte di interesse e di dibattiti anche accesi. Pure gli atti di questi incontri saranno inclusi nella pubblicazione post mostra².

Infine, si dà la possibilità agli stessi visitatori di rendere pubblica la propria opinione. Così come YouTube permette a chi visiona i video sia di leggere i commenti di altri utenti sia di lasciare il proprio, anche i visitatori di *Art//Tube* possono fare altrettanto tramite i computer connessi a Internet. A ben vedere, bisogna riconoscere che in rete si crea il brodo primordiale del dibattito critico, tanto più affascinante in quanto spontaneo e vivacissimo. Come tutti i video caricati su YouTube, anche i nostri possono essere discussi, votati, nominati "preferiti", ricevere altri video in risposta e così via. E ciò, ovviamente, non solo dai computer in mostra, nei limiti dei due mesi della sua durata, ma da qualsiasi computer online per un tempo indefinito.

In questo modo tra l'opera degli artisti, gli interventi degli esperti, il fresco contributo degli studenti e, non ultima, la partecipazione del pubblico si potrà instaurare una sinergia dove, forse, troveremo la risposta che andiamo cercando.

Ma intanto ci sono parecchi temi e altre questioni da affrontare in via preliminare. È il compito delle pagine a seguire.

² Essi sono infatti stati inclusi nella seconda edizione del catalogo, 2012, con la defezione del compianto Paolo Fabbri.

Il dilagare del video amatoriale

Nell'uscita natalizia del 2006 la copertina del «Time Magazine», che come è noto elegge alla fine di ogni anno il *Person of the year*, ha mostrato un computer dallo schermo specchiante dove campeggia la scritta «YOU». Nel sottotitolo il commento: «Sì, tu. Tu controlli l'Era dell'Informazione. Benvenuto nel tuo mondo». È la presa d'atto che tra i fenomeni più vistosi degli ultimi tempi c'è l'ingresso nei canali comunicativi di massa di un'imponente quantità di prodotti amatoriali. Gli argini che circoscrivevano le prerogative del professionismo sono stati sfondati e si assiste a una vera e propria inondazione. Fino a non molto tempo fa la gestione dei media diretti al grande pubblico, i cosiddetti *mainstream media*, era esclusiva dei professionisti. Chi non oltrepassava una serie di filtri sociali gestiti da severi "controllori" (direttori, editori, produttori, ma anche politici e così via), non era autorizzato a rivolgersi a una platea degna della società di massa.

Come ben si sa, oggi quest'impervia trafila è stata annientata dalla possibilità tecnica della partecipazione popolare senza mediazioni alla produzione culturale. Internet, o più precisamente la sua evoluzione nel cosiddetto Web 2.0, ha realizzato questa possibilità. Uno dei casi più discussi, per fare subito un esempio, è la rivoluzione che ha travolto il giornalismo, costretto a fare i conti con il moltiplicarsi dei weblog e di altri efficacissimi canali di propagazione delle informazioni. I blog o un social network quale quello costituito da Twitter danno voce all'individuo trasformandolo in sorgente informativa potenzialmente di massa, senza che ci si debba più sottoporre ad altra selezione che non sia quella decisa nell'arena del rapporto diretto con il pubblico³.

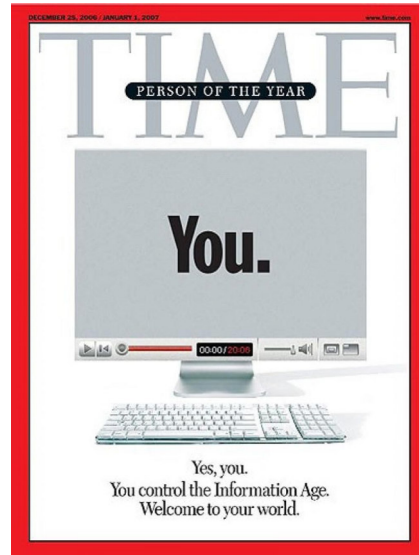


Fig. 13. Copertina del «Time Magazine», 25 dicembre 2006 – 1° gennaio 2007.

³ Per queste tematiche cfr. G. GRANIERI, *Blog Generation*, Roma-Bari, Laterza, 2005.

Per quanto riguarda l'ambito che qui ci interessa, un sito come YouTube, ma se ne potrebbero citare parecchi altri, permette a qualunque utente di caricare online brevi filmati che, da quel momento, sono potenzialmente fruibili su scala planetaria. Il prodotto fai-da-te di un dilettante, vergine da qualsiasi professionalità, è alla portata di un clic, disponibile a tutti quanti gli innumerevoli navigatori della rete. A partire dalla fondazione di YouTube nel giugno 2005, di questi video ne è stato caricato un numero a sua volta "innumerevole". Un dato risalente all'aprile 2008 stimava che il sito contasse più di 85 milioni di video. In seguito il conteggio è diventato pressoché inaccessibile⁴.

Com'è prevedibile, molti di questi filmati non sono amatoriali. Una parte considerevole è costituita da estratti di tradizionali trasmissioni televisive, un'altra parte da pubblicità, un'altra ancora da materiale informativo relativo a istituzioni, associazioni e alle più varie attività pubbliche e private. Precipitato questo, rimane il fatto che l'apporto dei dilettanti è tra i più considerevoli e caratterizzanti. Ed è innanzitutto l'apporto dei dilettanti ad avere determinato il clamoroso successo del sito.

Ovviamente la visibilità della maggior parte dei video amatoriali non supera la soglia privata del cerchio di amici e familiari. Ma alcuni ce la fanno e finiscono per travalicare l'ambito privato e diventare oggetto di pubblico interesse. Se un video riesce a gratificare questo interesse grazie a qualche irresistibile virtù di incuriosire, divertire, sorprendere e quant'altro, in breve tempo esso assurge a pieno titolo a "comunicazione di massa", trascinato al traguardo da un dirompente effetto valanga. Tramite e-mail, blog e siti di social network, il video viene segnalato agli amici che, se soddisfatti, a loro volta lo segnalano ai propri moltiplicandone la fruizione – lo *sharing* – in maniera iperbolica. Magari fino a raggiungere il trionfale traguardo di parecchie decine di milioni di visualizzazioni. Infine arriva la tv, ultima in ordine di tempo e, ormai, ultima anche in ordine di importanza: regolarmente i video amatoriali che più spopolano sul web sono mostrati durante i telegiornali e in altre varie trasmissioni che apportano l'ulteriore audience di coloro che non navigano in Internet.

Il dilagare spontaneo e capillare attraverso il reticolo dei contatti tra le persone ha fatto paragonare questi filmati ai virus biologici che si trasmettono da individuo a individuo finché esplodono nell'epidemia, o peggio nella pandemia. Per questa ragione i video di maggior diffusione sono stati definiti "virali".

⁴ Cfr. J. BURGESS – J. GREEN, *YouTube. Online Video and Participatory Culture*, Cambridge, Polity, 2009; trad. it. con un saggio introduttivo di A. Abruzzese, Milano, Egea, 2009, p. 2.

La conseguenza di tutto ciò è che molti dei filmati che consumiamo quotidianamente non ce li mostra la televisione, ma il computer. Tra questi, parecchi non sono opera di professionisti, ma di dilettanti. Spesso di ragazzini. Ciò è tanto più vero quanto più si abbassa l'età del pubblico. Forse quella degli attuali trentenni è l'ultima generazione che nei momenti di pausa accende in automatico la tv. Per i più giovani non è così: il computer ha sostituito in gran parte la tv. Se a questa resta ancora una funzione, è come schermo cui collegare il lettore Dvd e DivX. Magari per vedere un film scaricato col computer.



Fig. 14. *Dramatic Chipmunk*, video da YouTube.



Fig. 15. *La moda dei video di classe by Parroccone*, video da YouTube.

Amatoriale vs professionistico

L'aspetto dei prodotti amatoriali è diverso da quello dei prodotti professionistici. Faccio questa affermazione nella consapevolezza di sfrondare il groviglio dei fatti di parecchie ramificazioni non irrilevanti, di cui in seguito dovremo tenere conto. In una parola, si tratta di una generalizzazione. Nondimeno è un dovere dell'esercizio critico-teorico cercare di affermare i "generalisti", ossia identificare degli addensamenti distinti, nel nostro caso l'amatoriale e il professionistico, anche là dove, a un primo sguardo, ci si presenta un pulviscolo di fenomeni molto caotico. Ogni singolo addensamento, per quanto appaia eterogeneo, è tale in quanto si dà secondo un suo "modo tipico", che un'ottica fenomenologica dovrà essere in grado di cogliere. Per il momento si ragionerà su quel modo tipico che è l'"aspetto". Più avanti ci rivolgeremo all'"estetica", una nozione che permetterà di focalizzare le fondamentali sollecitazioni che l'aspetto esercita sul fruitore.

Da sempre un mass medium come la tv riversa sul pubblico audiovisivo confezionati da squadre di professionisti che hanno a disposizione strumentazioni professionali. Una trasmissione televisiva richiede pertanto

budget considerevoli, che solo una struttura aziendale può sostenere. Naturalmente, un'azienda investe molto perché si aspetta profitti di gran lunga maggiori. Tale aspettativa è guidata da ulteriori professionisti specializzati, che operano statistiche e indagini di mercato. I prodotti della sinergia di tante specializzazioni tendono naturalmente a essere patinati, ad alta definizione, rifiniti con rigore e privi di sbavature.

A dire il vero, il mass medium che esige il massimo della specializzazione professionistica ad alto budget non è affatto la televisione ma il cinema. Di conseguenza il prodotto dell'industria cinematografica è a una definizione di gran lunga maggiore di quella televisiva. Al proposito conviene rifarsi alla classica lezione del sociologo-massmediologo canadese Marshall McLuhan, autore nei lontani anni Sessanta di studi tuttora fondamentali. Secondo McLuhan il cinema è un medium ad alta definizione o, detto altrimenti, un medium «caldo» (*hot*); mentre la tv è a bassa definizione, ossia un medium «freddo» (*cool*)⁵. Sono rispettivamente tali perché il cinema, che tiranneggia dal grande schermo una platea al buio, inibisce ogni altra attività che non sia la visione stessa del film. L'esperienza del cinema è di intensità talmente alta, "surriscaldata", che relega nella condizione di meri spettatori. La tv, al contrario, è un elettrodomestico medio/piccolo che trasmette immagini sgranate dai pixel in un ambiente che spesso è almeno parzialmente illuminato. A differenza del fotogramma analogico del cinema, l'immagine digitale della tv è un mosaico di luci che si accendono e spengono a intermittenza. Come tutti i mosaici, anche il mosaico elettronico comporta una notevole astrazione dell'immagine. Tale astrazione raffredda, ossia riduce le informazioni sui dettagli, sul chiaroscuro e sulla profondità. Per tutti questi fattori l'esperienza della tv possiede una minore densità informativa e lascia il fruitore attivo: su una compagnia di amici il cinema ha l'effetto di isolare in una contemplazione silenziosa; la tv, invece, stimola la sinestesia, ossia il coinvolgimento reciproco di tutti i nostri sensi, così come stimola la discussione, ossia il coinvolgimento reciproco tra noi e gli altri.

Al frequentatore di YouTube potrà sembrare stravagante sentirsi raccontare che la tv è un medium a bassa definizione, eppure dobbiamo ricordare che il mosaico digitale continua a porre il limite della definizione assai prima di quanto consenta il continuum analogico del cinema. Certo è anche vero che dagli anni Sessanta in cui McLuhan svolgeva le sue anali-

⁵ Cfr., in particolare, M. McLuhan, *Understanding Media. The Extensions of man*, New York, The New American Library, 1964; trad. it. *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Mondadori, 1990. Cfr. anche R. Barilli, *L'estetica tecnologica di Marshall McLuhan*, in ID., *Tra presenza e assenza. Due modelli culturali in conflitto*, Milano, Bompiani, 1974.

si lo spettacolo televisivo è progredito verso una definizione via via maggiore, supportata dai più vasti e raffinati schermi di ultime generazioni e dal perfezionamento delle tecnologie di registrazione (dal Dvd agli attuali supporti per l'alta definizione). Ma, soprattutto, il frequentatore di YouTube è solito a filmati amatoriali realizzati a una definizione brutalmente più bassa di quella della tv più vetusta. Il nuovo formato digitale che li codifica è una compressione – l'Mpeg-4 o, più brevemente, Mp4 – che fa perdere in partenza parecchia intensità alle immagini e al sonoro. La finestra che li mostra occupa pochi centimetri quadrati entro lo schermo del computer e non di rado i pixel sono dilatati tanto da apparire come quadratini. Dal punto di vista della produzione, il costo dei video amatoriali è pressoché nullo: è sufficiente l'intervento di un singolo o al massimo di pochi amici, e la tecnologia necessaria è a disposizione di chiunque, dal momento che è sufficiente una webcam o un videofonino. Va da sé che il prodotto finale – sgranato, sfuocato, traballante, male illuminato e così via – si colloca al polo opposto rispetto al patinato professionistico.

Il discount della definizione

Nella scala dei valori relativi alla definizione, il cinema è, in assoluto, ad alta definizione, di contro alla tv e a YouTube che sono entrambi a bassa definizione. Per porre questi ultimi due nel giusto rapporto, specifichiamo che la bassa definizione televisiva è, per così dire, di tipo “soft discount”, con la tendenza a rincorrere il “prezzo pieno” del cinema. All'estremo opposto c'è la bassa definizione di YouTube, o dell'Mp4 in genere, che chiamiamo di tipo “hard discount”.

Poco valgono a incrementare la definizione del video amatoriale i gradualmente perfezionamenti dell'attrezzatura a basso costo che, almeno per il prossimo futuro, non potrà colmare lo scarto che la separa dalla dispendiosissima attrezzatura professionale. Senza contare, poi, che lo scarto più evidente non è imputabile tanto all'attrezzatura quanto alle attitudini e intenzioni di chi la usa.

Sulla scorta di quanto già traspare dalle riflessioni di McLuhan, è opportuno estendere la nozione di definizione a indicazioni che vadano ben al di là del mero conteggio dei *dpi*. La definizione acquista tutta la sua pregnanza se la estendiamo a misurare la “temperatura” di ogni aspetto della produzione e della fruizione di un audiovisivo: dalla formazione dell'operatore alla cura della realizzazione, fino alla modalità di visione. L'etimo del termine (dal latino *de-finio*) ci riporta al processo complessivo della

messa in opera, ossia al “definire”, al “circoscrivere” ma anche “delineare”, “stabilire”, “determinare” e così via. Possiamo dire che entro il termometro di valori che va dal professionistico all’amatoriale la definizione è la colonnina mobile di mercurio.

Allo stato attuale, le varie misurazioni attestano che il *mainstream* tende ad addensarsi attorno a tre livelli distinti: l’alta definizione (cinema), la definizione soft discount (tv) e – dato nuovo – la definizione hard discount (Mp4). Si tratta di una generalizzazione utile a rendere conto delle tipicità, ma che ovviamente ammette eccezioni, posizioni intermedie e ibride. Molte di quest’ultime derivano dai drastici raffreddamenti di audiovisivi prodotti a una definizione di gran lunga più elevata, a conferma che l’oggi è caratterizzato da un vettore che punta decisamente verso il basso. Tali raffreddamenti sono imputabili alle condizioni di fruizione: basti pensare a quanti brani televisivi siano visti attraverso YouTube, o a quanti film, confezionati con tutti i crismi del sistema ultra-professionistico hollywoodiano, finiscano per essere fruiti non solo nella traduzione in Dvd, già raffreddante al livello televisivo, ma anche – e assai più – nei formati compressi scaricabili con il computer. Così l’Mp4 ha sbaragliato i dischi ad alta definizione.

Anche se ciò fosse imputabile solo alla gratuità dei film-pirata – come se la bassa definizione non fosse forte, di per sé, di quelle qualità che discuteremo più avanti – si tratterebbe comunque di una tendenza assurda a dato epocale. Allo stesso modo, in musica, l’Mp3 ha reso obsoleto il culto per l’impianto hi-fi tipico degli anni Ottanta e Novanta, facendo piombare il mercato discografico in una crisi sconvolgente. La tv, da parte sua, sembra essersi arresa all’evidenza di non avere saputo conquistare i più giovani e confida nel perdurare dell’abitudine al telecomando di una popolazione che va dai trent’anni in su. Forse il cinema sta trovando le risorse per rispondere all’attacco con la controtendenza a incrementare il più possibile la definizione: con l’offerta di un 3D tecnologicamente avanzato, il cinema a effetti speciali si blindava in un’altissima definizione a prova di pirateria, almeno per il momento. In questo senso il kolossal *Avatar* è l’apologia dell’alta definizione.

Come collocare l’arte?

Riferendosi al contesto del boom produttivo e mediatico tra gli anni Cinquanta e Sessanta, Alberto Boatto espone una considerazione sull’arte che ci può servire come punto di partenza:

[...] nell'universo metropolitano l'artista ha cessato da tempo di detenere il monopolio della produzione dell'immagine-immaginario figurativo del mondo, monopolio che aveva tenuto dall'origine stessa dell'arte fino all'avantieri. Se l'artista smettesse di produrre immagini, non per questo verrebbe meno l'immaginario di un'epoca che dispone della fotografia e della televisione e che sta consegnando lo stesso cinema tra le rarità per *amateurs*. Si pensi, per avere una conferma opposta, ad un medioevo privato dell'attività dei suoi scultori, dei suoi pittori e dei suoi miniaturisti. Il mondo o, con maggiore concretezza, il campo visivo dell'artista, al pari di quello dell'uomo comune, è già colmo, saturo di per se stesso d'immagini, come la sua esistenza pratica e giornaliera risulta condizionata dalla presenza ingombrante di oggetti fabbricati in serie⁶.

Tale situazione, che il passare degli anni ha estremizzato, ha richiesto una ridefinizione d'identità da parte di quell'operatore specialissimo che è l'artista, una figura per certi aspetti rapportabile al professionista, per altri al dilettante. L'artista necessita di un buon motivo per continuare a essere tale invece che mettersi al servizio dei mass media, ingrossando la schiera dei vari professionisti specializzati in ambito creativo, i quali, per quanto autori di prodotti eccellenti, non possono – e non vogliono – essere considerati artisti.

Fino a non molto tempo fa l'artista ha sostanzialmente avuto a disposizione due vie per trovare una collocazione nel contesto epocale. La prima consiste in un'opzione che si potrebbe dire "omeopatica": col tenere lo sguardo fisso sull'immaginario patinato dei mass media, col porlo sotto la lente d'ingrandimento della sua attenzione, l'artista opera un'analisi mirata a svelarne le modalità operative, i modelli di significato, i valori culturali. È la via seguita dal vasto filone di ricerche all'insegna del "pop", declinatosi nel corso dei decenni in numerose varianti: dalla Pop Art storica di Andy Warhol e Roy Lichtenstein al "concettuale pittorresco" di Jeff Koons, fino alle cospicue tendenze neo-neo-pop tuttora in corso. In un modo o nell'altro, l'arte tende ad assimilarsi all'immaginario mediatico, con il quale, però, non può e non deve mai coincidere del tutto. Si tratta di un'"assimilazione differente", ossia incompiuta o deviata per un soffio, che permette all'artista di scandagliare il nuovo immaginario e appropriarsene; ma anche gli impone sacrifici notevoli. Il primo è il drastico ridimensionamento dell'originalità: per un certo tempo un Lichtenstein o un Koons hanno rinunciato a darci delle proprie composizioni originali, limitandosi a trovarle già fatte, in *ready made*, tra i prodotti commercial-

⁶ A. BOATTO, *Pop Art*, Roma-Bari, Laterza, 1998 (1967), p. VII.



Fig. 16. Jeff Koons, *Rabbit*, 1986.



Fig. 17. Joseph Beuys, *Wie man dem toten Hasen die Bilder erklärt (Come spiegare i quadri a una lepre morta)*, 1965.

popolari. Anche l'autorialità cede molti diritti. Si inizia quando il tocco magistrale dell'artista viene mortificato dalla necessità di simulare la vernice immacolata dell'alta definizione, dopodiché sempre maggiori responsabilità sono demandate a schiere di collaboratori specializzati, sul modello di quanto avviene nell'industria. La *Factory* di Warhol rappresenta, in questo senso, un prototipo.

L'altra via, l'opzione allopatica, scatta ogni qual volta l'artista reagisce arroccandosi in pratiche che sono l'esatto opposto di quanto impone il *mainstream*. Ne risulta un contenutismo tanto raffinato quanto sdegnoso, incline a sortite antagoniste. E poco male se esso si presenta con un aspetto flebile e scabro, oppure maldestro e fracassone: lo sporco di facciata è una scelta di resistenza e garanzia di contenuti d'elezione, di contro ai vacui luccichii delle forme commerciali. Percorrono questa via le ricerche di più intransigente stampo concettuale: dai fondatori quali un Kosuth – ma anche un Beuys – e i vari movimenti sorti “attorno al '68”, fino alle attuali tendenze “neo-neo”, situazioniste e relazionali. In tutti questi casi, l'artista che sceglie di posizionarsi dalle parti della bassa definizione conquista il territorio per continuare a essere autore, con annessa rivendicazione di originalità.

Ma come annunciato, tutto ciò valeva fino a non molto tempo fa. Oggi le cose sono mutate e si pone il dato nuovo che pure sul territorio della bassa definizione è calato, in forze,

l'esercito dei mezzi di massa. Esso conta di due formidabili corpi armati: la cavalleria dei creativi di professione e la fanteria dei creativi per diletto. Tutto lo spettro della definizione è già sfruttato, non solo l'immagine patinata ma anche quella sgranata. Proprio il caso della videoarte, stretta tra il cinema, la televisione e YouTube, trionfanti dalle vette della loro audience, mi pare evidenziare la difficile collocazione dell'artista attuale.

Quale spazio di manovra resta all'arte? Evidentemente l'originalità è un concetto romantico ma sempre più problematico. Forse resta all'arte, anche a quella a bassa definizione, la via omeopatica dell'assimilazione differente. Forse gli artisti stanno adattandosi a esercitare un ruolo secondario, eccedente, nella consapevolezza che qualsiasi linguaggio intendano praticare esso è già stato portato a risultati eccellenti al di fuori dell'arte.

O forse dovremmo essere radicali e tornare oggi a parlare di una "morte dell'arte"? Si sa che l'artista acquista un'identità forte ogniqualvolta le condizioni culturali e sociali costringono la maggioranza a un tenore di vita in cui non è possibile esercitare in prima persona i valori della creatività. In questi casi un'attività dedita all'"inutile", quale quella dell'artista, s'innalza a privilegio raro, di contro alle attività ingrate imposte ai comuni mortali. Ma cosa succede quando la maggioranza ha accesso alla creatività? È molto noto l'aneddoto secondo cui gli abitanti dell'isola di Bali dichiararono ai propri colonizzatori di ignorare la nozione di arte, in quanto ogni attività essi svolgevano comprendeva anche la gratificazione creativa. Dal momento che a Bali tutti facevano tutto "con arte", non era possibile discriminare l'arte in quanto attività specifica ed esclusiva.

Ebbene, la società dei nuovi media non ha forse realizzato quest'arte di massa che in quanto tale, a rigor di logica, dovrebbe esautorare la nozione stessa di arte? Si soppesi con attenzione un dato che a un primo sguardo potrebbe far supporre una tendenza opposta: mai come oggi in tanti intraprendono la strada dell'arte. Oltre che all'aumento per molti versi sorprendente degli artisti e delle mostre d'arte, si pensi anche all'aumento, altrettanto sorprendente, dei *curators*. A ben vedere, una tale inflazione non comporta affatto un incremento del valore dell'arte, ma semmai una svalutazione che, se uscisse dal controllo, dissolverebbe l'arte in una generale creatività diffusa. Per quanto ancora la "corporazione" degli artisti potrà rivendicare un'eccellenza una volta che da élite si è trasformata in moltitudine? E questo in una società dove pure chi non si fregia del titolo di artista, ma si accontenta di quello di amateur, partecipa comunque al beneficio di esprimersi creativamente. Il crollo della roccaforte dell'arte aprirebbe allora uno scenario in cui tutti saremo compartecipi, alla pari, degli stessi piaceri.

Come premesso, non sono ora in grado di scorgere una risposta. Posso solo avanzare il suggerimento che mai come oggi l'artista, se ritiene di dover contrastare tutto questo, o piuttosto convivere con quanto vi è di democratico ed eccitante, debba fare affidamento non solo al talento, qualità sempre indispensabile, ma anche a competenza, rigore e sacrificio, che soli possono ancora conferirgli una qualche distinzione, nella consapevolezza di avere irrimediabilmente perduto qualsiasi rendita di posizione. Chiunque può partorire una buona idea ed esporla in pubblico. Sia benedetto il tempo in cui ciò è possibile. Ma sembrano ancora molti meno quelli disposti a svilupparla e perfezionarla nel tempo, con laboriosa applicazione, in un percorso di autentica ricerca.

La definizione hard discount istituisce un'estetica della partecipazione

A dimostrazione che i fatti sono più intricati di quanto pretenderebbe la generalizzazione teorica, tratterò del tema proposto dal titolo ragionando non su un video amatoriale, ma su un blockbuster cinematografico: *The Blair Witch Project - Il mistero della strega di Blair*, film horror del 1999 opera di due registi all'esordio poco più che trentenni: Daniel



Fig. 18. *The Blair Witch Project - Il mistero della strega di Blair*, regia di Daniel Myrick e Eduardo Sanchez, 1999.

Myrick (1962) ed Eduardo Sanchez (1968). Il film è stato un vero e proprio caso mediatico, anche grazie a una campagna pubblicitaria molto astuta, che ha insinuato nel pubblico la credenza che esso presentasse le riprese rinvenute nella telecamera e nella cinepresa appartenute a tre ragazzi scomparsi nei boschi del Maryland, mentre stavano girando un documentario sulla presenza, in quella zona, di una strega. Ma dal nostro

punto di vista la caratteristica più interessante, per la quale pure il film è divenuto proverbiale, sta nel fatto che esso è stato costruito quasi esclusivamente con videoregistrazioni dall'aspetto amatoriale, con tutti i relativi difetti di risoluzione, stabilità, inquadratura, illuminazione, temporalità (i buchi temporali che si generano ogni volta che la telecamera è spenta). La cinepresa, infatti, una 16mm con pellicola in bianco e nero, resta quasi sempre inutilizzata, e le rare riprese che vi vengono effettuate, come la

sequenza iniziale girata nel cimitero o quella centrale che riprende i fantocci di rami intrecciati penzolanti dagli alberi, sottolineano lo scarto tra il linguaggio dominante nel film e il linguaggio che ambisce a una qualche qualità para-professionistica – «La pellicola è sempre la pellicola», commenta la protagonista femminile Heather. Nella sequenza finale dell'esplorazione della casa, la cinepresa è nuovamente in funzione assieme alla telecamera, ma questa volta allo scopo di dare le rispettive soggettive dei due ragazzi rimasti, Heather e Mike; in questo caso essa raddoppia tutta la drammatica precarietà delle immagini della videocamera.

Poco oltre la metà del film, un dialogo tra i protagonisti sottintende la dichiarazione di intenti degli autori. Si tratta dell'intromissione, nel bel mezzo della narrazione, di una classica enunciazione autoriflessiva, meta-filmica, dove il film offre una riflessione su se stesso:

Josh: Adesso capisco perché ti piace così tanto questa telecamera.

Heather: Davvero?

Josh: Non è la pura realtà.

Mike: La realtà mi dice che dobbiamo darci una mossa.

Josh: È una realtà completamente filtrata, bimba.

Mike: Chi ha una sigaretta?

Josh: Puoi far sì che le cose non appaiano come sono realmente.

Anche se le battute di Mike stemperano l'intrusione meta-filmica col richiamo all'incalzare della trama, la voce degli autori risuona distintamente nelle parole di Josh svelandoci le motivazioni della scelta stilistica. Innanzitutto la telecamera «piace». Si comincia a profilare la predilezione a favore di un piacere di natura "altra" rispetto a quello fornito dall'alta definizione. Sarebbe infatti un errore limitarsi a ritenere il linguaggio *The Blair Witch Project* solo un mezzo per ingannare lo spettatore, per dissimulare la finzione. Il richiamo al piacere, seppur appena accennato, lascia intendere la presa di consapevolezza di nuove potenzialità espressive: la definizione hard discount come fine in sé.

Ma veniamo alla considerazione vera e propria di Josh: la telecamera non restituisce la «pura realtà» ma «una realtà completamente filtrata», in cui «le cose non appaiono come sono realmente». Il modello di esperienza che ci viene proposto prevede, da una parte, la realtà con le sue "cose"; dall'altra noi che percepiamo; in mezzo, con funzione di filtro, la telecamera. Vi si potrebbe intendere la classica asserzione della distorsione della realtà conseguibile con uno strumento quale la telecamera, in apparenza vincolato all'oggettività e proprio per questo efficace mentito-

re. In fondo il film potrebbe essere stato girato nel boschetto “dietro casa” – come più o meno è stato – ma appunto, grazie alla telecamera, le cose appaiono diversamente. Detta così l’affermazione non suonerebbe affatto originale: sarebbe l’ennesima messa in guardia postmoderna contro il cosiddetto “realismo ingenuo”, l’ennesima riproposizione di un dubbio gno-seologico che, tra l’altro, non è affatto specifico della telecamera rispetto alla cinepresa e a tanti altri media.

A considerare con più attenzione, si possono però ricavare alcuni spunti meno scontati. In che senso la realtà è filtrata dalla telecamera? Direi che lo è in quanto la bassa definizione del mezzo fa filtrare, fa trapelare solo una minima parte della realtà: la parte preponderante non passa, rimane impigliata nella sgranatura, nei difetti della messa a fuoco, negli scossoni incontrollati del braccio dell’operatore, nelle mutilazioni inferite dall’inquadratura, nelle proibitive condizioni di luce. L’uso amatoriale della telecamera infligge enormi falle nel tessuto audiovisivo. La realtà vi appare alterata in quanto svuotata di consistenza, di contorni fissi e stabili, del suo stesso essere percepibile. La menzogna di *The Blair Witch Project* è un tutt’uno con il ridurre, l’intorbidare, il troncare brutalmente.

Ma, come dicevo, la definizione hard discount non è solo un mezzo di finzione, è anche un fine e, in quanto tale, istituisce un’estetica: un’“estetica” nel significato etimologico insito nella radice greca “*aisth*”, che indica alla lettera il percepire attraverso i sensi. Secondo il suo significato più specifico, l’estetica riguarda la stimolazione, la sensibilizzazione della nostra rete psico-sensoriale, secondo certe modalità e relazioni che di volta in volta sono riconfigurate a seconda del caso specifico⁷. Come abbiamo ricordato con la scorta di McLuhan, nel caso di un prodotto ad alta definizione, ricolmo di dati, la risposta estetica è la contemplazione passiva. A questa subentrano la partecipazione e il coinvolgimento quanto più la definizione si raffredda.

L’estetica di *The Blair Witch Project* si fonda sulla brutale riduzione dei dati percepibili. In questo modo il pubblico è assorbito in un coinvolgimento convulso, in quanto è continuamente chiamato a colmare i vuoti. Più i dati sono lacunosi, con l’apice dello schermo nero appena sonorizzato da rumori indistinti, più l’effetto è prepotente, sorprendentemente sinestetico, tattile. Non è un caso, infatti, che si tratti di un film horror.

⁷ Cfr. il testo fondatore degli studi d’estetica in età illuministica, A. G. BAUMGARTEN, *Æstetika*, Frankfurt, 1750; trad. it. *L’estetica*, Palermo, Aesthetica, 2000. Cfr. inoltre R. BARILLI, *Corso di estetica*, Bologna, il Mulino, 1989; P. GRANATA, *Arte, estetica e nuovi media. “Sei lezioni” sul mondo digitale*, Bologna, Lupetti, 2009.

Da sempre il film horror si gioca la sua riuscita sulla potenza della partecipazione fisica che riesce a suscitare nel pubblico. Ha successo se fa sobbalzare sulla poltrona, sgranare gli occhi, accapponare la pelle. Myrick e Sanchez hanno dimostrato che l'orrore sbattuto in faccia ad alta intensità è assai meno terrificante dell'orrore a definizione hard discount. *The Blair Witch Project* lascia al pubblico ampi spazi da riempire con la propria immaginazione e la paura. L'ansia che un horror tradizionale riesce normalmente a suscitare ha un crollo non appena il mostro si rivela ai nostri occhi; essa viene tesa allo spasimo dal mostro nascosto, ma immediatamente si rilascia quando il mostro rivela i dettagli dei suoi connotati, per quanto orrendi essi siano. A quel punto la partecipazione immaginativa non ha più ragione di essere e non ci rimane che assistere in modo passivo.

Il film consente un'ulteriore riflessione sull'uso sistematico della ripresa in soggettiva. Certo è naturale che essa ci sia in quanto è del tutto giustificata dalla finzione. Inoltre, se ce ne fosse bisogno, la ripresa in soggettiva è un'altra spinta, vigorosissima, nel porre lo spettatore al centro del film. Ma oltre che un mezzo, essa è anche un fine: celebra il punto di vista totalmente immerso che è proprio del dilettante con il rilancio di una tecnica classica che oggi acquista un inedito valore simbolico.

L'estetica della definizione hard discount impone in ogni caso l'impulso alla partecipazione, in qualsiasi forma questa espliciti. Un altro genere di film che persegue il più energico coinvolgimento fisico del pubblico è il porno. Non è un caso che in nessun altro genere si assista a un altrettanto ripido tendere in basso della definizione e del professionismo. La risoluzione ridotta imposta dal formato per il web, sempre più spesso associata alla realizzazione amatoriale, ha sottratto il porno al cinema e alla tv. Così come avviene per l'horror, l'esibizione laccata di ogni dettaglio anatomico risulta assai meno eccitante di quel che l'incompletezza dell'immagine sgranata ci spinge a immaginare. Pure non è un caso che ritroviamo nel porno l'imperversare dell'inquadratura in soggettiva: allo stesso tempo mezzo e fine, causa ed effetto dell'estetica della partecipazione.

Ma la forma di partecipazione più profonda e oggi generalizzata è la partecipazione del pubblico allo stesso processo creativo. Non ci possiamo figurare di produrre un materiale ad alta definizione a meno di non essere specialisti. L'alta definizione è esclusiva: ci soggioga e zittisce. Ma se la definizione si abbassa progressivamente, si arriva al punto in cui essa appare praticabile e finalmente diventa inclusiva: anche noi potremmo farcela! La perdita di qualità dà luogo a una nuova qualità: il coinvolgi-

mento creativo. Un video offuscato e traballante è un invito a realizzarne uno a nostra volta. Un invito che è stato trionfalmente accolto da quella moltitudine di persone che da semplici consumatori sono diventati creativi. Ecco perché YouTube contiene tanto materiale: buona parte dei consumatori si è fatta al contempo produttrice.

Per riferirsi a questo imponente fenomeno collettivo si usa la nozione di “*prosumer*” che, coniata dal “futurologo” statunitense Alvin Toffler nel lontano 1980, conosce attualmente un’applicazione senza precedenti⁸. *Prosumer* è la fusione dei termini inglesi “*producer*” e “*consumer*” e vale oggi a indicare la trasformazione del pubblico, che non si accontenta più di consumare passivamente, ma collabora e condivide. Già abbiamo accennato a quanto è successo nella pornografia. Un altro fronte di punta è stato l’ambito musicale, che dalle pionieristiche band da garage ha sempre incentivato il contributo dei dilettanti. Oggi, grazie alle risorse del Web 2.0, altri ambiti dell’attività amatoriale sono entrati nella condizione di ambire a un’incisività prima impensabile: la scrittura grazie ai blog, il sapere in genere grazie a Wikipedia, la fotografia grazie a Flickr, il video grazie a YouTube.

«Ragazzi dovete assolutamente vedere questa roba!»

Uno degli errori più ostinati sta nel ritenere la definizione hard discount una semplice sottrazione quantitativa, priva di ripercussioni sulla sostanza qualitativa. Certo la riduzione della definizione di un film scaricato con eMule è innanzitutto una necessità tecnica, un in-mancanza-di-meglio. In coloro che sono cresciuti recandosi regolarmente al cinema la devozione verso il prodotto ben confezionato difficilmente ne viene intaccata, così come chi è cresciuto con l’impianto hi-fi giudica con sufficienza la qualità sonora di un lettore Mp3. È probabile che queste persone continuino a considerare un film scaricato conveniente in quanto gratuito, ma anche deteriorato. Essi seguitano a rievocare l’esperienza del cinema, che conoscono bene, non accorgendosi che un file video costituisce un’esperienza di tutt’altra natura.

Le cose cambiano per le generazioni più giovani. La familiarità quotidiana con la definizione hard discount ha instillato la nuova attitudine estetica, che prevede la partecipazione diretta come esigenza irrinunciabile.

⁸ Cfr. A. TOFFLER, *The Third Wave*, London, Collins, 1980; trad. it. *La terza ondata*, Milano, Sperling & Kupfer, 1987, in particolare il cap. *L’avvento del prosumer*.

bile. Se un film o una musica pirata appaiono così poco rifiniti, perché non posso provarci anch'io? Si tratta di un'estetica differente, con differenti forme di piacere e appagamento. I giovani, che si trovano nella condizione di averla assorbita fino in fondo, considerano irrilevanti l'accuratezza e l'intensità tanto apprezzate dai più anziani, mentre sono dotati di una sensibilità stupefacente nel cogliere ogni minima esortazione creativa.

Un altro film, uscito nel 2008, ci servirà per svolgere questo punto: *Be Kind Rewind – Gli acchiappafilm* del francese Michel Gondry (1963). È una parabola deliziosa sull'avvento della creatività amatoriale che tocca, con grande lucidità, alcuni temi fondamentali. Si racconta la vicenda immaginaria di un videonoleggio di periferia, ancora fermo alle videocassette. A una situazione contabile assai malandata, si aggiunge la minaccia dei nuovi progetti urbanistici, che prevedono l'abbattimento dello stabile fatiscente che ospita il negozio. Il proprietario, l'anziano signor Fletcher, prova a rimediare



Fig. 19. *Be Kind Rewind – Gli acchiappafilm*, regia di Michel Gondry, 2008.

assentandosi per qualche giorno al fine di studiare la concorrenza. Il suo piano, che però non verrà messo in pratica, è di copiare il marketing delle altre videoteche adottando una serie ammodernamenti, il primo dei quali è la transizione al Dvd. Nel frattempo il negozio è affidato al giovane commesso Mike, che non riesce a impedire a Jerry, amico strampalato e fracassone, di cancellare accidentalmente tutti i Vhs. Per coprire il guaio, Jerry e Mike si inventano di re-incidere le videocassette con i loro personali rifacimenti dei film cancellati, a cominciare da uno sgangherato *Ghostbusters* condensato in venti minuti. Ovviamente ben presto i clienti smascherano l'imbroglio ma, a sorpresa, si dichiarano entusiasti dei remake, delle versioni «maroccate» («sweded» in originale). Così, grazie a un repentino passaparola o meglio grazie a una propaganda a trasmissione virale, il videonoleggio conosce un insperato successo e gli affari prendono ad andare a gonfie vele. Per far fronte alle sempre più numerose richieste, si decide di abbreviare ulteriormente la durata dei rifacimenti e coinvolgere nella realizzazione la comunità dei clienti. Al suo ritorno, il signor Fletcher trova il proprio negozio affollato come non mai e, pur con una certa riluttanza, finisce per sposare la strada intrapresa da Jerry e Mike.

A questo punto la trama ha già offerto alcuni motivi sui quali vale la pena di riflettere. Confrontiamo innanzitutto i due opposti modelli di innovazione rappresentati dall'agire del signor Fletcher e da quello di Jerry e Mike. Il primo è guardingo e tradizionalista: presume che la risposta ai suoi problemi possa venire da ciò che è già stato pienamente collaudato dalle imprese maggiori. Egli non prevede nessuna innovazione effettiva, solo un riprendere posizione entro il sistema professionistico-gerarchico nel quale è finito troppo indietro, in quegli ultimi posti dove la sopravvivenza è a rischio.

Al contrario Jerry e Mike innescano un'autentica rivoluzione. Fuori da qualsiasi sistema, essi si muovono con l'irresponsabilità dei dilettanti. Sono consumatori che si appropriano liberamente dei film che amano – per questo motivo non gli riesce *A spasso con Daisy*, che riuscirà invece al signor Fletcher. È la premessa perché esploda la collaborazione creativa con altri consumatori – i clienti della videoteca – che sono sostanzialmente loro “pari”. In questo modo un'intera collettività di quartiere diventa *prosumer*. Gli affari derivano non più dal classico scambio di compravendita, ma dalla sottoscrizione di un'impresa partecipativa, auto-organizzata dal basso lungo una trama di rapporti orizzontali, *peer-to-peer*.

Inutile evidenziare che al modello rappresentato dal signor Fletcher è associata l'alta definizione, esemplificata dal Dvd; mentre la bassa definizione del Vhs, con la sua agilità d'uso, è il formato espressivo proprio di Jerry e Mike. Scavalcando il Dvd, Gondry stabilisce un ponte tra la vecchia videocassetta e gli attuali videofonini e webcam in nome della creatività amatoriale. Con grande acutezza l'autore celebra l'inversione di tendenza che vede oggi vincente il raffreddamento della definizione – assai eloquente è, per rovescio, il sarcastico riferimento al flop del Laserdisc.

A ostacolare il lieto scorrere della vicenda intervengono i rappresentanti legali delle major cinematografiche, che rivendicano il copyright sui film maroccati. In questa sequenza è condensata la guerra che le potenti organizzazioni di mercato dichiarano contro le dinamiche che sfuggono al loro controllo. Semplice e bella è la protesta del signor Fletcher, che si è ormai convertito del tutto all'iniziativa di Jerry e Mike:

La gente viene qui perché vuole vedere questi film [*i film maroccati*]. È questo il motivo. A loro non interessano quei bei kolossal con le frasi fatte, a loro non piacciono.

Queste parole sanciscono la condanna della creatività professionistica. Essa non interessa, non piace più. La gente si dirige altrove, lungo vie

impreviste, devianti, sotterranee: nel territorio della creatività partecipativa.

Il video amatoriale come postproduzione

È possibile campionare la moltitudine mobile e vivacissima dei video amatoriali di YouTube al fine di stilarne una fenomenologia, una descrizione dei modi tipici, dei caratteri ricorrenti? Per ora ci siamo limitati a distinguere l'audiovisivo amatoriale da quello professionistico in base alla definizione. È possibile stringere lo sguardo e penetrare l'ambito del video amatoriale per coglierne le diversificazioni interne? È al di fuori delle pretese di queste pagine intraprendere un compito così delicato se non abbozzando uno schema generalissimo che, nella migliore delle ipotesi, potrà fungere da premessa per una ricognizione che resta tutta da compiere. Lo schema che qui si suggerisce è ridotto a due sole voci: una sorta di grande biforcazione originaria, a partire dalla quale smistare le articolazioni che studi più analitici sapranno accertare.

Entrambe le voci sono tratteggiate molto chiaramente da *Be Kind Rewind*. Cominciamo da quella che s'impone con più evidenza. Jerry e Mike praticano, come abbiamo visto, il remake libero e irriverente, un'appropriazione di opere altrui assai poco rispettosa non solo delle intenzioni dell'autore, ma anche della rilevanza stessa della nozione di "autore", una nozione tanto culturale quanto giuridica. Si può far rientrare agevolmente la loro operazione nella categoria di "postproduction" così come è descritta dal francese Nicolas Bourriaud, teorico dell'arte oltre che *curator* di fama internazionale.

La proposta di Bourriaud è di estendere il significato di postproduzione, che nel cinema indica il lavoro che si effettua sul girato (innanzitutto il montaggio e la sincronizzazione dell'audio), riferendolo in senso metaforico a quelle forme di elaborazione artistica che rinunciano a creare *ex novo*, per assumere invece come proprio materiale opere o processi già esistenti:

Bisogna apprendere tutti i codici culturali, tutte le forme della vita quotidiana, le opere del patrimonio universale, e cercare di farle funzionare. Imparare a servirsi delle forme, così come ci invitano a fare gli artisti, significa innanzitutto sapere come abitarle e farle proprie⁹.

⁹ N. BOURRIAUD, *Post Production. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Dijon, Le Presses du Réel, 2002; trad. it. *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Milano, Postmedia, 2004, p. 14.

Per illustrare la propria posizione, Bourriaud ricorre all'esempio del Dj che «attiva la storia della musica facendo interagire suoni già registrati, copiando e assemblando loop»¹⁰. Ciò sancisce il progressivo dissolvimento dei «concetti di originalità (essere all'origine di) e di creazione (creare qualcosa dal nulla)»¹¹. Va da sé che, stando così le cose, vengono meno anche i diritti che l'autore ha preteso finora di esercitare sull'opera: quel che conta è l'accesso libero e immediato all'immenso deposito dei prodotti della collettività umana, dove poter praticare a proprio piacimento il *sampling* e il *remixing*. Bourriaud si spinge così a prospettare un «comunismo delle forme» che abroghi il regime restrittivo del copyright¹².

A ben vedere, Bourriaud a sua volta non crea nulla di originale in senso assoluto: egli stesso lavora di postproduzione, ossia ci dà una riedizione brillante e aggiornata di un approccio che ha già attraversato una buona parte del secolo scorso, come ci ha mostrato Renato Barilli descrivendo il «modello dell'assenza» da cui è scaturita, tanto per fare un esempio eclatante, la stagione del postmoderno¹³. In queste stesse pagine, inoltre, si è tenuto ben presente questo approccio nel descrivere l'«opzione omeopatica» che si prospetta all'artista attuale. Si tratta, sostanzialmente, della rivisitazione del «già fatto» tesa al piacere di scuotere, rimescolare, riattivare le «forme comuni» mediante le scariche sottili vibrato dal gioco di scarto. Un «gioco linguistico» che appunto esclude l'originalità e la creazione come valori assoluti, e di conseguenza anche i diritti d'autore.

Curiosamente, forse finendo per cedere alle lusinghe di ricavarci un proprio spazio di originalità, Bourriaud prende le distanze dal postmoderno riducendolo alle sue degenerazioni vacue e mercantili, giustamente condannabili, come se non fosse esistito un postmoderno nobile, che ha avuto come fari teorici quegli stessi filosofi cui il francese attinge largamente, quale un Gilles Deleuze¹⁴.

Comunque sia, dal nostro punto di vista i motivi di interesse delle tesi di Bourriaud sono riposti nella metafora della postproduzione e nella sfida al copyright. Sono concetti che riguardano in via diretta il nostro ambito di indagine. In particolare, se riportiamo la postproduzione «fuori

¹⁰ *Ibidem*.

¹¹ *Ivi*, p. 7.

¹² *Ivi*, pp. 15 e 33.

¹³ R. BARILLI, *Tra presenza e assenza...*, cit. Per il rapporto con il postmoderno, cfr. anche l'introduzione alla seconda edizione, *Tra presenza e assenza. Due ipotesi per l'età postmoderna*, Milano, Bompiani, 1981. Cfr. infine ID., *L'azione e l'estasi*, Milano, Feltrinelli, 1967 (seconda edizione: *L'azione e l'estasi. Le neoavanguardie degli anni '60*, Torino, Testo&Immagine, 1999).

¹⁴ Cfr. N. BOURRIAUD, *Postproduction...*, cit., pp. 84-86.

di metafora”, ne ricaviamo l’utile rimando a tutti quei processi di manipolazione di cui può essere oggetto un audiovisivo. Jerry e Mike rifanno i film in prima persona e questa è, a tutti gli effetti, una delle pratiche più diffuse tra i dilettanti; altri modi tipici della postproduzione amatoriale rivolta ai film sono il doppiaggio incongruo oppure la sottotitolazione; un altro ancora è il finto trailer, che stravolge il senso del film rimontandone alcune sequenze a propria discrezione. Di questi esempi YouTube è zeppo, ma qui mi fermo, altrimenti dovrei addentrarmi in quella fenomenologia del video amatoriale che ho appena dichiarato essere oltre le mire di questo saggio.

Così dicendo, però, abbiamo scavalcato un limite che Bourriaud fissa con chiarezza. Il concetto di postproduzione vale per discutere l’operare degli artisti o di un creativo di professione particolarmente esemplare quale il Dj, mentre noi la stiamo applicando all’operare degli amateur. Forse nel 2002, quando Bourriaud ha formulato la sua teoria, la creatività amatoriale non era ancora tanto pressante, cosicché la postproduzione risultava in grado di isolare le tendenze artistiche più dinamiche. Oggi, però, la postproduzione non riesce a distinguere un “*artistar*”, quale un Maurizio Cattelan, da un ragazzino. Anche da questo punto di vista ci ritroviamo a dover concludere che quando la creatività trabocca la specificità dell’artista diviene incerta. Perlomeno sulla base dei vecchi strumenti critici.

A questo proposito, è giunto il momento di far tesoro di alcune lucidissime indicazioni lasciateci dai Situazionisti – i vari Guy Debord, Asger Jorn, Gil Wolman – prima tra tutte la nozione di “*détournement*”, ossia la deviazione, lo scarto del già fatto verso significati nuovi e imprevisi. È quanto viene messo in pratica in modo sistematico in *La société du spectacle*, film realizzato da Debord nel 1973 attraverso il montaggio “deturante” di sequenze tratte da altri film e altre varie riprese “già girate”. Come riconosce Bourriaud, il *détournement* è il più diretto precedente della postproduzione. Discutendolo egli dichiara:

Questo nuovo impiego di elementi artistici pre-esistenti in una nuova unità è uno degli utensili che contribuisce a superare l’attività artistica che si basava sull’idea di un’arte “separata” e realizzata da produttori specializzati¹⁵.

Proprio al superamento dell’arte, infatti, tendono i Situazionisti. Per loro l’arte va abolita e quella creatività che l’arte include in sé e al contempo esclude dalla partecipazione sociale va democraticamente sparsa

¹⁵ Ivi, p. 33.

in tante “situazioni” di vita, ossia nel vivere di ognuno. Se teniamo poi conto dell’interesse che Debord nutre verso «una nuova applicazione delle tecniche di riproduzione», che all’epoca non erano niente più che il cinema e la televisione – ma c’è anche il presentimento che «le tecniche situazioniste devono ancora essere inventate» –, si vede bene come sia agevolmente percorribile la via che dai Situazionisti conduce all’attuale creatività partecipativa¹⁶.

Stranamente, però, Bourriaud non la percorre e così circo-scrive il *détournement*/postproduzione all’arte, finendo per incappare nell’impaccio che abbiamo detto. Certo Bourriaud dà due bastonate pesantissime al rango dell’artista con il sottrargli, come si è visto, l’originalità e la creazione, ma poi rinuncia al colpo di grazia:

Lo scarto di senso di opere preesistenti è una pratica in uso ancora oggi tra gli artisti [*corsivo mio*], sebbene vi ricorrano non tanto per “svalutare l’opera”, ma per farne uso. Così come i surrealisti utilizzavano tecniche dadaiste a fini costruttivi, l’arte di oggi manipola i metodi situazionisti senza volere a tutti i costi l’abolizione totale dell’arte¹⁷.

Ma se gli artisti non operano al fine di «svalutare l’opera», cosa succede quando lo «scarto di senso» coincide con il brusio continuo di un appassionante gioco di massa, in una parola con YouTube?

Il video amatoriale come «fame di realtà»

Finora abbiamo considerato i video di Jerry e Mike nell’ottica del rapporto con il “già fatto”. Concentriamoci ora su un’altra proprietà: quella di registrare il “fatto”, ossia un accaduto, un “c’è stato” reale e vissuto. Non possiamo non accorgerci che i video di Jerry e Mike, oltre a essere dei remake, sono anche una manifestazione autentica, in prima persona, di gestualità, mimica, invenzione e così via. Per un verso essi rimandano ad altro, a film già girati che dobbiamo rievocare “in assenza” con l’aiuto del-

¹⁶ G. DEBORD, *Rapport sur la construction des situations et sur les conditions de l’organisation et de l’action de la tendance situationniste internationale*, Paris, s.e., 1957. Buona parte degli articoli di Debord e compagni sono raccolti in *Internazionale situazionista 1958-69*, trad. it. Torino, Nautilus, 1994 e *Potlatch. Bollettino dell’Internazionale lettrista 1954-1957*, trad. it. Torino, Nautilus, 1999. Cfr. inoltre il fondamentale G. DEBORD, *La société du spectacle*, Paris, Buchet-Chastelm, 1967; trad. it. *La società dello spettacolo*, Milano, Baldini & Castoldi, 1997.

¹⁷ N. BOURRIAUD, *Postproduction...*, cit., p. 34.

la nostra cultura e della nostra memoria, ma allo stesso tempo “presentano” imperiosamente la *tranche de vie* che si fa di fronte alla telecamera: l’esserci degli interpreti, delle scene, dei costumi.

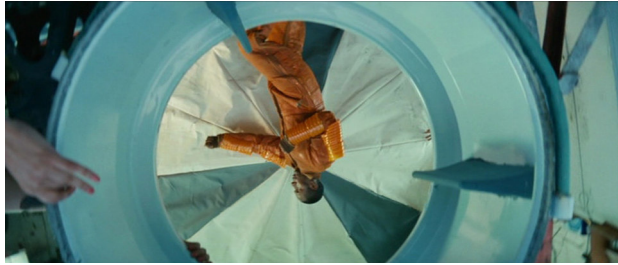


Fig. 20. *Be Kind Rewind – Gli acchiappafilm*, regia di Michel Gondry, 2008.

Gli interpreti fingono dei personaggi o esibiscono se stessi, nella propria travolgente fisicità? Oppure si pensi alle felicissime creazioni sceniche che Gondry ci regala, come sempre: non possiamo limitarci ad apprezzarle per lo scarto postproduttivo nei confronti del modello, le gustiamo anche esattamente per quello che sono, nella loro concretezza di prodotti meravigliosamente raffazzonati.

Ma allora prevale la postproduzione o la produzione, la finzione o la realtà, la disseminazione dei rimandi o l’originalità esistenziale? Lo “*studium*” o il “*punctum*”? si potrebbe aggiungere con Roland Barthes. O ancora: l’assenza o la presenza?¹⁸

Gondry riesce a giostrarsi su entrambi i fronti mantenendosi tutto sommato in equilibrio. Ed è un merito, perché è tra questi due fronti, il più delle volte con un maggior grado di attrazione per l’uno o per l’altro, che la massa dei video amatoriali si distribuisce in una prima grande divaricazione. Ad esempio, ogni volta che in un video si manipola un altro audiovisivo senza che si senta il bisogno di rifarlo in proprio, è assai probabile che ci sia uno sbilanciamento dalla parte della postproduzione, ossia dalla parte della prima voce del generalissimo schema che vado proponendo.

Ma è il momento di rivolgerci alla seconda voce, illustrando quella modalità del video amatoriale che si può definire con l’espressione: «fame di realtà». Ancora una volta mi riferisco all’ambito del cinema; volgendomi questa volta a un passato che ha origine nei lontani anni Quaranta, chiedo aiuto alla teoria che si può dire costituisca il cuore programmatico del neorealismo: la teoria di Cesare Zavattini¹⁹.

¹⁸ Barthes applica la coppia dialettica “*studium*” e “*punctum*” in *La chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Gallimard, 1980; trad. it. *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Torino, Einaudi, 1980. Per la coppia “presenza” e “assenza” il riferimento è R. BARILLI, *Tra presenza e assenza...*, cit.

¹⁹ Faremo riferimento ai testi raccolti in C. ZAVATTINI, *Cinema. Diario cinematografico, Neorealismo ecc.*, a cura di V. Fortichiari e M. Argentieri, prefazione di G. P. Brunetta, Milano,

Abbiamo definito il cinema come il mezzo a massima definizione. Ebbene Zavattini non ha mai smesso di deprecare il fatto che l'industria si sia impossessata del cinema e lo abbia finalizzato all'alta definizione. Tra le costanti del suo riflettere sul cinema c'è la strenua volontà di sottrarre i film ai facoltosi produttori in stile Hollywood per portarli invece alla "gente", a una creatività popolare dove l'uomo comune soppianta le varie figure professionistiche (attore, sceneggiatore, operatore...):

Urgeva invece *impadronirsi del mezzo* con un costo così esiguo da metterlo alla portata di molti, degli individui, come la carta, l'inchiostro, la plastilina, i colori: introdurre nelle case pellicole e obiettivi come la macchina da cucire²⁰.

Significativo è il fatto che il più delle volte Zavattini si richiami non tanto all'uomo comune, ma più precisamente ai giovani: «bisogna buttare i giovani con una macchina da presa in mezzo alle strade, in mezzo alle cose»²¹.

Egli però si rende conto che i costi e la laboriosità dell'attrezzatura impongono al cineasta di portarsi dietro una sorta di "esercito di Annibale", rendendo utopico il progetto, così gravido di futuro, di un cinema come strumento domestico. Ma già all'epoca gli impedimenti possono essere smussati tramite il ricorso a formati ridotti rispetto all'impegnativo 35mm professionale, cui vanno senz'altro preferiti il 16 o l'8mm²². Inoltre, già nel 1956, Zavattini intuisce l'alleggerimento impresso dall'avvento della televisione e ancora oltre, nel 1977, ha l'apertura mentale che gli consente di accogliere con grande interesse il videotape²³. Ma in fondo il suo destino riguardo ai temi che ci interessano, per ovvi vincoli storici, è di essere stato un teorico, un profeta privato della soddisfazione di vedere applicati i propri principi²⁴.

Malgrado la mancata messa in pratica, tali principi sono esposti con un'acutezza eccezionalmente lungimirante. Ad esempio, il rifiuto del 35mm si salda con la consapevolezza delle virtù della bassa definizione, anzi di una definizione abbassata fino al grado zero della scomparsa

Bompiani, 2002. Cfr. inoltre ID., *Opere. Romanzi, diari, poesie*, a cura di R. Barilli, Milano, Bompiani, 1974; ID., *Opere 1931-1986*, a cura di S. Cirillo, introduzione di L. Malerba, Milano, Bompiani, 1991.

²⁰ C. ZAVATTINI, *Cinema...*, cit., p. 648; cfr. anche p. 38.

²¹ Ivi, p. 690.

²² Cfr. ivi, *passim*; ad esempio, pp. 353, 873, 978.

²³ Cfr., per quanto riguarda la televisione, ivi, pp. 814-816; per quanto riguarda il videotape, p. 22.

²⁴ Di ciò si rammarica lo stesso Zavattini, cfr. ivi, pp. 845-846.

dell'immagine, proprio come avviene, ci verrebbe da osare, con lo schermo nero di *The Blair Witch Project*. Al proposito Zavattini fa l'esempio semplice e provocatorio di provare a chiudere gli occhi per un minuto durante la proiezione di un film. In questo modo lo spettatore si libererebbe dalla opprimente «perfezione commerciale» del film, ritagliandosi uno spazio lacunoso dove poter esercitare la propria partecipazione creativa, nella convinzione che «*la fantasia fermenta nei difetti*»²⁵.

Altra intuizione notevolissima è il «film-lampo», girato a tutta velocità e ai minimi costi e subito proiettato, «anche se il film è malfatto»; ma soprattutto vi è l'apertura, anzi l'imperativo alla collaborazione spontanea tra le persone²⁶. In particolare è ancora ai giovani che vanno le speranze di Zavattini:

Lasciate che centinaia di giovani vadano in giro con questi occhi e vi porteranno a casa della pellicola in cui ci sarà perfino quell'arte tanto ansiosamente e più di ogni altra cosa da molti cercata²⁷.

Il che suona come una confutazione tanto autorevole quanto lapidaria nei confronti di tutti quei cultori delle élite intellettuali, delle “cittadelle della cultura” che, al cospetto di ogni tendenza divulgativa, non fanno che sbraitare alla degradazione. Eppure la divulgazione, ossia alla lettera la “distribuzione al volgo” o meglio ai più – per spazzare via le inaccettabili connotazioni spregiative cui potrebbe rimandare il termine “volgo” –, è una delle grandi direttrici che attraversa la nostra epoca. Certo la divulgazione comporta una banalizzazione, ma da intendersi nel senso oggettivamente quantitativo di un'estensione a perdita d'occhio, senza che ciò implichi che il livello qualitativo medio sprofondi necessariamente verso il basso, o che siano interdetti i picchi di eccellenza, che al contrario sono tanto più frequenti quanto più il livello medio si è fatto esteso. Si tratta, nel caso di Zavattini, della battaglia affinché la creatività possa liberarsi di ogni carattere di privilegio e di difficoltà d'accesso, per diventare un'esperienza inclusiva e permanente. Quella stessa creatività che noi, finalmente, possiamo rilevare essere ormai divenuta la norma percettiva comune.

Finora abbiamo ricavato da Zavattini fruttuose indicazioni sulla creatività partecipativa in senso lato. È il momento di affrontare quella «fame di realtà» che per lo scrittore emiliano è a fondamento stesso del suo pen-

²⁵ Ivi, p. 647.

²⁶ Ivi, pp. 709-710.

²⁷ Ivi, p. 710.

siero. Egli vi torna continuamente ribadendola in mille espressioni equivalenti: pedinamento, avvicinamento, rivelazione, riconoscimento dell'esistenza, scoperta dell'attualità, cinema d'incontro, cinema come diario, come specchio, come lampada, buco nel muro e così via.

E il classico dubbio gnoseologico se sia o no possibile attingere alla dimensione del reale? Zavattini se lo lascia alle spalle di slancio, con un colpo da maestro di schiettezza pragmatica:

La realtà è quella, diciamo un po' grossolanamente, che chi ha fame ha fame, e non un'altra cosa²⁸.

Si potrebbe commentare che come il pensare comprova l'io (*cogito ergo sum*), così il sentire comprova il reale. Forte della fede nell'evidenza del reale, Zavattini teorizza un cinema onnivoro, aperto a ogni cosa accada, a partire dalle cose "piccole piccole", più banali e quotidiane. Non vi sarà alcuna preselezione, né cose più degne di altre in via pregiudiziale. Il cinema si farà tutto nell'immediatezza del rapporto con le cose, stando «sulla pelle delle cose come il sudore»²⁹. Tra i vari esempi che Zavattini adduce, vale innanzitutto la pena di ricordare quello secondo cui bisognerebbe «girare il film della nostra giornata e poi rivedercelo la sera»³⁰. In altre parole, quel che conta è l'esercizio quotidiano per potenziare la percezione consapevole, in vista della «scoperta poetica delle cose normali e particolari: quel signore che attraversa il ponte, quella donna che corre alla spesa con i suoi pensieri di casa; una famiglia a Londra che sta per andare a letto, una a Parigi che fa la sua passeggiata domenicale»³¹.

Nella nota introduttiva al *Diario di cinema e di vita*, Zavattini si spinge a paragonare la macchina da presa a un «phon» che quotidianamente si rivolge verso noi stessi³². Noi tutti, infatti, dobbiamo «aprirci ad angolo piatto», secondo una delle espressioni più efficaci e ricorrenti nella prosa zavattiniana³³. Ne consegue l'auspicio del superamento del senso del pudore. Questo sentimento è giustificato in un regime individualista, dove ognuno è dedito al culto geloso del proprio personale orticello, ma diviene un freno in una società pienamente partecipativa e comunitaria, dove

²⁸ Ivi, p. 709.

²⁹ C. ZAVATTINI, *Opere. Romanzi, diari, poesie*, cit., p. 503.

³⁰ C. ZAVATTINI, *Cinema...*, cit., p. 686.

³¹ Ivi, p. 687.

³² C. ZAVATTINI, *Opere. Romanzi, diari, poesie*, cit., p. 503.

³³ C. ZAVATTINI, *Cinema...*, cit., p. 671 e *passim*.

è interesse di tutti che le barriere vengano meno al fine della reciproca condivisione delle esperienze:

Tutti coloro che partecipano a film di questa specie interrompono per un momento il loro lavoro per contribuire a questa specie di rito, per collaborare con questa umile loro presenza reale al riconoscimento di una verità³⁴.

Il che, se lo trasferiamo sul piano economico-mercantile, si traduce nell'abrogazione del copyright prospettata da Bourriaud.

Tornando al nostro tema della creatività amatoriale online, si vede bene come i tratti del cinema-diario teorizzato da Zavattini coincidano ampiamente con quelli di una "buona metà" di YouTube, quella che funziona come un immenso video-blog. C'è «fame di realtà» in tutti i filmati che immortalano una presenza, un esserci, un accadimento. Gli esempi sono infiniti: dalle auto-esibizioni di fronte alla webcam, nel chiuso della propria cameretta, alla documentazione di tutti quegli eventi – incontri, spettacoli, fatti di cronaca, o magari elementari atti quotidiani... – che ci spingono ad accendere la telecamera del cellulare.

Forse, a questo punto, qualcuno potrebbe chiedersi se un *reality show* quale il *Grande Fratello* concorra al generale raffreddamento della definizione dell'intrattenimento mediatico rientrando sotto la voce «fame di realtà». Ma siamo sicuri che il *Grande Fratello* sia davvero dedito a registrare il comportamento davanti alle telecamere di un gruppo di non professionisti della tv? In realtà esso non ha affatto raffreddato la definizione televisiva in quanto, invece che seguire la logica alla Zavattini, da cui negli anni Sessanta scaturì la tv dello *Specchio segreto* di Nanni Loy, ha seguito la logica alla Andy Warhol dei quindici minuti di fama che il futuro concederà ad ognuno.

Ma il futuro di Warhol è il nostro oggi o il nostro ieri? Innanzitutto non si dia troppo peso in chiave di attualità all'indicazione dei quindici minuti: il tempo della star del cinema e, a maggior ragione, del vip della tv è sempre stato effimero: in fondo la sfida vera è rubare un po' di tempo all'oblio. Il fatto è che se la protagonista è la fama, non si esce dalla logica specialistica cui la tv non sembra affatto disposta a rinunciare. Il vip è una figura ad alta definizione e infarcita di fiction, che si espone fino al limite del sacrificio a un pubblico vorace. Il *Grande Fratello* che, come tutta l'industria televisiva, ha scelto di mollare il pubblico più giovane, trasforma

³⁴ Ivi, pp. 712-713.

in vip persone che non sono poi così qualunque, visto che sono accuratamente selezionate tra una moltitudine di aspiranti alla luce di precisi criteri aziendali. La “casa” è una camera pressurizzante che innalza vertiginosamente fino alla fama la definizione dei prescelti e dove l'uomo o la donna svaniscono per lasciare spazio ai personaggi di un copione. Nuovi vip vengono così sfornati per la fame del pubblico.

La creatività amatoriale, al contrario, è un ambito tutt'altro che favorevole all'affermazione di vip e star. La presenza del vip crea complessi d'inferiorità nel pubblico e fa apparire remota la possibilità di una nostra inclusione, che è invece il fondamento stesso della creatività amatoriale. Certo gli interpreti dei video virali sono ormai universalmente noti. Le loro prodezze ci hanno ammaliato, eppure essi non possono essere considerati propriamente dei vip: non ne conosciamo il nome, occultato da un nickname, e soprattutto non ci interessa saperlo; tanto meno ci incuriosisce la loro vita privata, di cui non sappiamo alcunché. Anche dalla vetta di milioni di visualizzazioni, il dilettante rimane “uno di noi”.

Gli artisti di *Art//Tube*

Si è già detto che i video d'artista, che Botto & Bruno, Stefano Cagol, Nicola Gobetto, Kensuke Koike e ZimmerFrei stanno realizzando in risposta alla sfida-esperimento di *Art//Tube*, verranno discussi nella prossima pubblicazione che raccoglierà tutto il materiale prodotto nel periodo di apertura della mostra. Per il momento, quindi, mi limito a presentare in sintesi il percorso artistico dei cinque, nella convinzione che qualsiasi legittimazione si vorrà trovare per lo statuto dell'artista non potrà prescindere dalla verifica di un valido impegno di ricerca perseguito nel tempo.

La coppia Botto & Bruno (Gianfranco Botto, Torino, 1963; Roberta Bruno, Torino, 1966) ha sempre portato l'obiettivo, vuoi della telecamera vuoi della macchina fotografica, attraverso le periferie metropolitane. Essi immortalano i territori delimitati dai muri delle vecchie fabbriche o dove torreggiano i casermoni condominiali, perennemente uguali a se stessi in qualunque suburbio del mondo. Ma più che agli edifici, Botto & Bruno sono interessati alla vita che si svolge ai loro piedi, negli spiazzi ricoperti di asfalto o di pozzanghere fangose. Mentre gli adulti sono assenti, portati altrove dalle loro occupazioni, i bambini ne fanno il regno dei loro giochi. Sono loro i veri abitanti: essi tramutano queste zone di squallore apparentemente irrimediabile nel paradiso della fantasia e dell'avventura. Forse è a loro che dovrebbero rivolgersi gli studiosi di urbanistica

e sociologia prima di pronunciarsi sulla questione delle periferie; vi coglierebbero un punto di vista sorprendente: il punto di vista di chi sente nel cuore la periferia come il “proprio luogo”. Nello specifico della produzione video (penso *A concrete town*, 2006; *The fall*, 2006; *When we were teenagers we wanted to be the sky*, 2009; *Boys and girls*, 2010) Botto & Bruno tengono d’occhio per ore la piazza torinese che si estende sotto le finestre della loro propria abitazione, pronti ad azionare la telecamera. Pazientemente attendono l’attimo in cui il passaggio trasognato di qualche bambino infrange, come per una magia di folletto, gli ingrati limiti che incanalano l’esperienza “normale”, “adulta” della città.

Stefano Cagol (Trento, 1969) ha in repertorio sia il video sia efficacissimi interventi di *Public Art*. Nel primo caso prevale l’indagine sull’immagine, come nella serie di video focalizzati su una tra le icone per antonomasia divenute oggetto di dedizione da parte degli artisti: la bandiera statunitense (da *Stars & Stripes* del 2002 a *There is no flag large enough* del 2010). Cagol non si limita a contemplarla nella sua perfezione, ma opera una manipolazione semplice e dirompente che le infligge una lunga serie di deformazioni. Gli basta raddoppiare specularmente la bandiera agitata dal vento per dare vita a un incessante cangiare di sagome bizzarre, capaci di evocare ora le vampate di un focolare, ora un biomorfismo membranoso, da medusa, ora l’apparizione di uno spettro o magari di un ufo. L’apertura dell’icona a tante e tali violazioni formali trascina con sé altrettanta apertura operata al livello del contenuto. Da una parte Cagol rivela il multiforme impatto simbolico che l’*American flag* ha sulla coscienza collettiva, con un ventaglio di connotazioni che vanno dal “bene” fino all’estremo opposto del “male”; dall’altra corrode i significati comuni immettendovi ulteriori rimandi del tutto incongrui, aberranti. L’esercizio dell’apertura rivelativa/corrosiva collega la produzione video di Cagol ai suoi poliedrici interventi di arte pubblica. Alcuni di questi sono assai vicini alla logica di *Stars & Stripes*, in



Fig. 21. Botto & Bruno, *The Fall*, 2006.



Fig. 22. Stefano Cagol, *Stars & Stripes. Redouble*, 2002-2013.

quanto anch'essi si fondano su una specularità, quella del palindromo inglese "raw war", ossia, pressappoco, "integro" e "guerra" (*Raw War*, 2008; *W*, 2009-2010). Proprio come l'integrità-chiusura della bandiera subisce la guerra-apertura delle infinite apparizioni, anche in questo caso un concetto si rovescia nel suo contrario e viceversa, rivelando le "relazioni pericolose" che l'attualità ha allacciato tra l'uno e l'altro.

La ricerca di Nicola Gobetto (Milano, 1980) è sostanziata dal grande tema dei passaggi fondamentali e irreversibili che segnano la vita umana. Passaggi di status che tutte le culture del mondo sottolineano con appositi rituali. Più di tutto a Gobetto interessa il passaggio dalla fanciullezza all'età adulta, che parecchie comunità vivono con l'intensità di un percorso iniziatico, durante il quale l'individuo si spoglia della condizione di immaturità per pervenire al rango di adulto. Tra le due età si frappone un tratto liminale più o meno duraturo e doloroso, all'insegna del "non più" e del "non ancora". È il limbo che nella nostra società si è notevolmente esteso proporzionalmente alla durata della formazione scolastica e universitaria, e che si sta estendendo ulteriormente per le gravi difficoltà di inserimento nel mondo degli adulti, ossia nel mondo del lavoro. Vi "son sospesi" gli adolescenti o teenager, alla lettera "between ages". Tra i video di Gobetto ricordo *Teenage Dirtbag* del 2005, che lavora di postproduzione attualizzando con brutale ironia *Pubertà* di Edvard Munch: la giovane indossa la maglietta degli Iron Maiden e canta *I'm Not a Girl, Not Yet a Woman* di Britney Spears, esibendo in modo sguaiato un vistoso apparecchio ortodontico. In altri progetti tra pittura, scultura e installazione (*It's a kind of magic!*, 2009; *Il mago*, 2010) Gobetto sceglie la via dell'allusione sottile, scovando il modello iniziatico nelle fiabe; oppure, nell'*Asino d'oro* del 2010, si dedica all'illustrazione di un classico della letteratura magico-iniziatica, quale il romanzo di Apuleio.

Chi tra i nostri cinque si è spontaneamente avvicinato al linguaggio amatoriale è Kensuke Koike (Nagoya, 1980), forse in virtù di una connaturata sensibilità da "ultima generazione". *The Elephant Man* del 2001 è una tipica postproduzione, in cui una sequenza terribilmente drammatica del film di David Lynch viene riproposta tale e quale, salvo per un'unica travolgente intromissione: vi sono state sincronizzate le risate preregistrate tratte dalle comiche di Mr. Bean. In questo modo Koike fa suo un celebre film rovesciandone il senso originario, in anticipo sulla pratica del *détournement* che attualmente spopola su YouTube. Oltre a ciò, bisogna intendere l'operazione come riflessione su quell'enorme sfera di eventi che oggi non accadono più in un ambito separato da quello delle immagini. L'evento si dà in tutto e per tutto dentro le immagini e non per questo

le sue ripercussioni risultano meno incisive. Forse, un tempo, il reale era semplicemente anteriore alle immagini, che pertanto si limitavano a registrarlo o altrimenti lo ignoravano dedicandosi a un'irrealtà totalmente avulsa dall'esperienza concreta. Ora si è aggiunto un altro reale, tale in virtù degli effetti che esercita sulla nostra esperienza, insito nella vitalità autonoma delle immagini. Ciò risulta evidente nei montaggi fotografici cui Koike si applica da



Fig. 23. Nicola Gobetto, *Teenage Dirtbag*, 2005.

sempre: essi danno corpo a parate di creature fantastiche che sono perverse condensazioni di miriadi di immagini (*Hyakki Yakou. Night Parade of One Hundred Demons*, 2009). Anche quando Koike passa a video che sembrerebbero motivati dalla «fame di realtà» nel documentare minute performance comportamentali, in realtà gioca sulla finzione, della quale esibisce il trucco come un prestigiatore da quattro soldi (*Mr. Baku Show*, 2007; *Miracle of Prophet*, 2009). Un trucco che sempre deriva dall'elaborazione effettuata dentro il flusso delle immagini, quel flusso assieme al quale scorre buona parte della nostra vita.

Il collettivo ZimmerFrei (Massimo Carozzi, Massa, 1967; Anna de Maminor, Trento, 1972; Anna Rispoli, Bassano del Grappa, 1974) opera con grande versatilità tra il video, la musica e il teatro-performance. Si potrebbe dire che ritroviamo questa ampiezza di vedute anche se ci concentriamo sui soli video, che sono mossi dall'intento di scrutare una determinata realtà spostandosi attraverso il maggior numero dei punti di vista, al fine di compiere almeno un giro completo dell'orizzonte d'osservazione. Ciò porta il precoce *N.K. Never Keep Souvenirs of a Murder* (2000) a intessere una trama noir sdoppiando l'azione in due proiezioni che si fronteggiano, in mezzo alle quali si trova lo



Fig. 24. Kensuke Koike, *The Elephant Man*, 2001.



Fig. 25. ZimmerFrei, *Panorama_Roma*, 2004.

finito. Si crea così un'affascinante sfasatura tra l'impassibilità delle cose fisse e la frenetica vibrazione dell'acqua e dell'atmosfera. Ancora più efficaci sono le conseguenze dell'accelerazione sulle persone: *Panorama_Roma*, in particolare, fa apparire e sparire come saette le frotte di passanti per piazza del Popolo; vi si contrappongono i movimenti "quasi normali" di un gruppo di performer che hanno agito di fronte alla telecamera con gesti lentissimi. *Memoria esterna* del 2007 e *LKN Confidential* del 2010 offrono invece "panorami" di città, rispettivamente Milano e Bruxelles, intrecciando i racconti di chi vi ha vissuto esperienze degne d'essere narrate. Mano a mano che il filo del racconto si svolge, ciò che è serbato nella memoria sembra tornare a impregnare i muri e le strade.

spettatore costretto a girarsi di continuo per seguire contemporaneamente entrambe le prospettive. In lavori più recenti è la telecamera a porsi al centro della realtà indagata, spesso città ma anche luoghi naturali, offrendocene una o più panoramiche a 360 gradi (*Panorama_Roma*, 2004; *Why We Came*, 2006; *Panorama_Harburg*, 2009). Un giro completo della telecamera viene effettuato in un'ora per poi essere accelerato e contrarsi nei pochi minuti del lavoro

Art//Tube: considerazioni post mostra¹

A un anno di distanza dalla mostra *Art//Tube*, mi riservo di rendere conto dei cinque lavori video con i quali i nostri artisti – Botto & Bruno, Stefano Cagol, Nicola Gobetto, Kensuke Koike, ZimmerFrei – hanno risposto allo stimolo di *Art//Tube*. Innanzitutto, però, vorrei spendere qualche considerazione su due notevoli avvicinamenti alla creatività amatoriale da parte dell'arte verificatisi in lievissima differita rispetto ad *Art//Tube*. Si tratta alla lettera di avvicinamenti, nel senso che in entrambe le occasioni ci si è spinti davvero vicino all'opera dei dilettanti, senza però che questa sia stata assunta a oggetto di un'indagine specifica.

La pubblicazione, nel novembre 2010, del saggio di Domenico Quaranta *Media, New Media, Postmedia* offre un valido inquadramento teorico per la cosiddetta New Media Art². Quaranta illustra molto bene come tale etichetta risulti inservibile al fine di circoscrivere un movimento o un genere di arte che si distingua sulla base dell'utilizzo consapevole delle tecnologie più innovative. Se questo fosse il discrimine non si capirebbe perché mai, esemplifica Quaranta, *The Weather Project* di Olafur Eliasson non venga considerato un'opera di New Media Art, pur con tutto l'armamentario tecnologico che lo ha sorretto, ma è, più semplicemente, un'opera d'arte contemporanea³. Il fatto è che, alla faccia di quel che l'etichetta

¹ Pubblicato nella seconda edizione ampliata del catalogo G. BARTORELLI (a cura di), *Art//Tube. L'arte alla prova della creatività amatoriale. 100 video amatoriali + 5 video d'artista. Botto & Bruno, Stefano Cagol, Nicola Gobetto, Kensuke Koike, ZimmerFrei*, con testi, oltre che di chi scrive, di Alessandra Borgogelli, Elisa De Marchi, Mario Gorni, Paolo Granata, Fabrizio Montini, Giada Pellicari, Alfredo Sigolo, Elena Tonelli, Stefano Volpato, Padova, Cleup, 2012².

² D. QUARANTA, *Media, New Media, Postmedia*, Milano, Postmedia, 2010.

³ Ivi, p. 9.

dichiara, l'unica sua pertinenza plausibile non riguarda i nuovi media, che vanno ormai considerati trasversali a tutte le tendenze (sarebbe quasi come pretendere di ritagliare un settore nella pittura del Seicento sulla base del medium colore a olio), ma riguarda piuttosto l'appartenenza a un determinato gruppo sociale, a un determinato contesto di condivisione:

[...] l'espressione New Media Art descrive l'arte che viene prodotta, discussa, criticata, consumata all'interno di uno specifico "mondo dell'arte", che chiameremo "mondo della New Media Art"⁴.

Qualcosa di simile, vorrei aggiungere, si ritrova nella Street Art, i cui media più tipici, quali il muro e la bomboletta spray, sono utilizzati anche nell'ambito dell'arte contemporanea (basti pensare ai *wall paintings*) senza che con ciò entri necessariamente in gioco il marchio di Street Art, dal momento che pure questa è, a ben vedere, molto più identificabile sulla base dell'appartenenza a un certo gruppo sociale che sulla base di alcuni media specifici.

Ciò mi serve per precisare che *Art//Tube*, anche se sostanziata esclusivamente da Internet, non va in alcun modo considerata una mostra di New Media Art, in virtù del fatto che non ha mai inteso riferirsi a – o meglio chiudersi in – tale contesto. *Art//Tube* si è voluta porre nel più ampio orizzonte dell'arte e nel suo forum vuole continuare a esporre quanto ha da dire. Di conseguenza non sono stati invitati artisti New Media, ma semplicemente artisti dal talento bello e riconosciuto, con una spiccata attitudine a lavorare con il video – ma non solo – e in grado di affrontare con efficacia la sfida della creatività amatoriale. E in fondo lo stesso medium video è stato scelto più per il valore esemplificativo che per quello sostanziale (anche se, certo, il video sta segnando prepotentemente la nostra civiltà, che non appare più semplicemente una civiltà delle immagini quanto piuttosto una civiltà degli audiovisivi con insita una spiccata propensione tattile). *Art//Tube* ha mostrato solo video – e li mostra ancora come canale di YouTube – non tanto perché aspirasse a fare il punto sul mezzo, quanto per meglio commisurare l'arte e la creatività amatoriale su di un campo omogeneo, oltre che particolarmente incisivo. La necessità di riqualificare l'arte messa alla prova dall'assalto di dilettanti terribilmente competitivi è la principale problematica agitata da *Art//Tube*. È evidente che essa coinvolga tutta l'arte di oggi, non solo la videoarte, non solo la New Media Art.

⁴ Ivi, p. 21.

Si è detto che Quaranta definisce come «mondo dell'arte» – un mondo dell'arte a parte, per certi versi segregato, ma tale – il mondo della New Media Art. Seguendo la lezione di Howard S. Becker⁵, egli considera anche l'arte contemporanea uno di questi mondi, magari – vorrei aggiungere – quello più accreditato (un altro, forse più in proporzione con la New Media Art, potrebbe essere appunto la Street Art). In questo modo Quaranta può porre a confronto il mondo dell'arte contemporanea con quello della New Media Art, aggiungendovene un terzo, scaturito dall'impatto della New Media Art con Internet: il mondo della Net Art.

A parte qualche semplificazione di troppo relativa al mondo dell'arte contemporanea, fatta coincidere in toto con il tripudio pop-sensazionalistico anni Novanta e Duemila, dal confronto emergono delle interessanti opposizioni, tra le quali vale qui la pena di ricordare le due maggiori:

1. Al protagonista dell'arte contemporanea, votato a un'eccellenza che ai massimi livelli assume «caratteri da star dello spettacolo» (gli esempi di Damien Hirst, Maurizio Cattelan, Francesco Vezzoli, Jeff Koons, Andy Warhol... sono sintomatici della semplificazione, che tralascia il fatto che il mondo dell'arte contemporanea accoglie pure modelli di tutt'altra natura, quali un Rirkrit Tiravanija o un Cesare Pietroiusti)⁶, è contrapposto l'artista new media propenso alla collaborazione e alla libera condivisione, per nulla preoccupato per l'assottigliamento della propria autorità o dell'aura della propria produzione. Inutile aggiungere che questo assottigliamento giunge a uno stadio ancora più radicale nel net artista, capace di fare a meno di «qualsiasi cornice che gli appiccichi l'etichetta di "arte"»⁷, quando non di spingersi fino all'«abbattimento della distinzione tra autore e spettatore»⁸.

2. All'arte contemporanea, che si è perfettamente integrata nella più agguerrita economia di mercato, tanto che i grandi mercanti e i grandi collezionisti sono assurti a un ruolo trainante, veri e propri manovratori delle leve del successo, è contrapposto il paradigma del no profit che domina gli altri due mondi. Qui gli artisti vivono grazie a professioni cor-

⁵ Cfr. H. S. BECKER, *Art Worlds*, Berkeley-Los Angeles-London, University of California Press, 1982; trad. it. *I mondi dell'arte*, a cura di M. Sassatelli, Bologna, il Mulino, 2004.

⁶ D. QUARANTA, *Media, New Media, Postmedia*, cit., p. 66.

⁷ Ivi, p. 83.

⁸ Ivi, p. 86.

relate, come l'insegnamento, e il valore deriva dalla «presenza di una determinata opera nel dibattito critico»⁹. In altre parole qui contano i link che ci vengono indirizzati, un po' come avviene nell'ambito della ricerca scientifica, dove il credito più ambito è quello conferito dalle citazioni all'interno della comunità di riferimento, certamente non quello, monetario, ricavato dal copyright su articoli e libri.

Tali caratteri relativi alla New Media Art e soprattutto alla Net Art avvicinano questi mondi a un altro mondo, che però non è un mondo dell'arte, bensì è il mondo delle produzioni dei dilettanti. Che altro è stata *Art//Tube* se non un confronto serrato tra artisti e dilettanti, e rispettivi mondi? Non si cada però in un altro equivoco: dopo aver puntualizzato che l'arte presentata ad *Art//Tube* non era New Media Art (o Net Art), sia ben chiaro che altrettanto non lo era l'altra metà della mostra, quella costituita dai video amatoriali. Mentre il net artista si ritiene pur sempre un artista, anche se "diversamente" e alla chetichella, il dilettante a tutto pensa meno che all'arte o a se stesso come artista.

L'appunto più deciso che si può rivolgere al libro di Quaranta (che pure resta illuminante) è d'aver trascurato il dato, rilevantissimo, che la stragrande maggioranza di quel che di più radicalmente innovativo accade in rete non è in alcun modo categorizzabile come arte. Di qui l'opportunità di utilizzare la categoria più vasta e capiente di "creatività", aperta ad accogliere il contributo di tutti quanti vogliono esprimersi in maniera giocosa e immaginativa, senza per questo doversi caricare della responsabilità del pensarsi artisti. La creatività è una funzione antropologica primaria e pertanto è inclusiva, diffusa a chiunque conduca una vita "sana". Bisogna rivendicare a tutti il diritto alla creatività così come si rivendica il diritto alla salute, alla sessualità, al tempo libero e così via. L'arte, d'altra parte, così come si è determinata storicamente (essa ha conosciuto un inizio e magari conoscerà anche una fine), è una specializzazione esclusiva e altamente selettiva, cui pochi possono o vogliono accedere. Essa si regge sull'eccellenza e su una relativa rarità. La creatività che ha inondato il web non può essere considerata arte perché è un'effervescenza generale, una grande festa popolare cui tutti sono invitati a partecipare. Col presentare in mostra dei video amatoriali non si è affatto voluto elegerli a opera d'arte, piuttosto li si è voluti conoscere e valutare per quello che essi sono in sé, e in particolare proprio per gli indici di fuga che essi presentano rispetto ai mondi dell'arte.

⁹ Ivi, p. 80.

Del resto sono stati proprio i primi net artisti a proclamare, alla fine degli anni Novanta, che la Net Art si sarebbe dovuta estinguere non appena le pratiche che essa propugnava fossero diventate di pubblico dominio. Il testo *Introduction to Net.Art (1994-1999)* di Natalie Bookchin e Alexei Shulgin, considerato il manifesto della Net Art, si conclude con una fulminea *Appendice utopica (dopo la Net.Art)*, dove è profetizzato il tempo in cui verrà meno la «necessità di usare i termini “arte” o “politica” per legittimare, giustificare o scusare le proprie attività»¹⁰. In effetti la Net Art ha indicato la strada ai tempi del Web 1.0, quando era ancora necessario essere specialisti, nel caso artisti, per immettere contenuti online. Si potrebbe così affermare, provocatoriamente, che tutti gli attuali utenti del Web 2.0 fanno Net Art, ma senza saperlo e senza chiamarla arte. La creatività amatoriale è la Net Art di un tempo sfociata nel mare della partecipazione democratica e lì dissoltasi.

Per queste ragioni, dal nostro punto di vista, appaiono più audaci gli articoli che Quaranta scrive come rubrica fissa sulla rivista «Flash Art», dove sono prese in considerazione, oltre che operazioni d'artista, pratiche creative online che sono evidentemente amatoriali¹¹. Rimane però un margine di equivoco, derivante dal contesto in cui gli articoli sono inseriti e soprattutto dal fatto che non mi pare che Quaranta abbia mai affrontato la questione in modo esplicito e per esteso, almeno finora.

L'altro avvicinamento dell'arte alle espressioni amatoriali è coinciso con la manifestazione *YouTube Play*, organizzata niente meno che dalla rete dei musei Guggenheim assieme allo stesso YouTube. Il 21 ottobre 2010 il Solomon R. Guggenheim Museum ha ospitato uno show sfavillante, dove sono stati presentati venticinque video online (tuttora visionabili sul relativo canale di YouTube) selezionati da una prestigiosissima giuria internazionale, composta, tra gli altri, da artisti quali Douglas Gordon, Takashi Murakami, Shirin Neshat, Laurie Anderson. Confesso che quando, alla vigilia di *Art//Tube*, mi ha raggiunto la notizia che a New York era in programma una manifestazione in evidente sovrapposizione con quanto si stava per fare a Padova, ho creduto inevitabile che tanta potenza ci avrebbe annientato. In realtà la loro realizzazione ha evidenziato alcune

¹⁰ N. BOOKCHIN - A. SHULGIN, *Introduction to Net.Art (1994-1999)*, 1999, <http://www.easylife.org/netart/>; trad. it. in M. DESERIIS - G. MARANO, *Net.art. L'arte della connessione*, Milano, Shake, 2003.

¹¹ Cfr. in particolare *Internet Semiotics*, in «Flash Art», XLIV, 291, Milano, Politi, marzo 2001, p. 25 e *Versioni*, in «Flash Art», XLIV, 294, Milano, Politi, giugno 2001, p. 55.

differenze decisive rispetto alla nostra: differenze di mira che – oso pensarlo – non mi sembrano affatto pesare a nostro svantaggio.

Innanzitutto i giurati del Guggenheim hanno ricevuto i video dagli stessi autori, che evidentemente nutrivano l'ambizione di porli sotto il marchio della multinazionale dell'arte più importante al mondo. Ciò significa che, ammesso si trattasse davvero di dilettanti, essi comunque cullavano l'aspirazione a farsi promuovere a livello museale. Si trattava quindi di creativi tutt'altro che artisticamente irresponsabili, come è invece la massa degli utenti del web. Scorrendo poi i video selezionati, risulta lampante che sono stati premiati quelli che esibivano le qualità della videoarte o del videoclip. Senza dubbio la selezione risulta magnificamente patinata, perfetta per una serata in stile Mtv quale è stata la presentazione di New York. Il problema è che si è ignorato quel che di davvero nuovo si muove – e quanto! – online. Si è cercato Mtv in YouTube, ossia il vecchio nel nuovo, lo specialistico nel partecipativo, l'alta definizione là dove spumeggia freschezza tutto ciò che parla i linguaggi della definizione hard discount. In fondo la grazia di *Art//Tube* deriva dall'aver avuto come selezionatori non dei super-artisti legati all'estetica coltivata per una carriera, ma studenti che ben conoscono, per adesione diretta, quel che i loro coetanei fruiscono e producono. Il “meglio” da loro individuato è ciò che più è sembrato rappresentativo e peculiare di ciò che avviene in questo ambito.

Vengo finalmente a dar conto dei cinque video d'artista presentati ad *Art//Tube* che, si ricordi, sono stati commissionati affinché esistano solo su YouTube, fruibili liberamente e in “originale”, tant'è che anche in mostra essi sono stati proiettati dal web. Ne deriva che, nel web come in mostra, essi si sono trovati attornati da video amatoriali. È dal punto di vista della sollecitazione prodotta da tale contesto che qui se ne propone una lettura, nella consapevolezza del fatto che la loro complessità esigerebbe ben ulteriori interpretazioni.

Botto & Bruno procedono come sempre nei loro lavori video, inquadrando quel che spontaneamente accade fuori dalla finestra, nella realtà di un urbanesimo marginale e difficile, piagato dai conflitti della mancata integrazione sociale. Conflitti che gravano soprattutto sugli adulti, mentre gli abitanti bambini o adolescenti riescono comunque a trovare, grazie al gioco, una magica armonia con i desolanti spazi d'asfalto che ospitano le loro scorribande. A dire il vero, però, l'azione di *The Playground* non prevede, una volta tanto, la presenza di bambini in quanto il tutto si svolge di notte, quando essi sono a nanna e gli adulti rimangono unici protagonisti con le loro vicissitudini. Il video racconta uno dei tanti fatti carichi di ten-

sione che agitano la città di notte, nel caso l'incendio di un'automobile. Le immagini delle forze dell'ordine, entrate in azione per ristabilire la normalità, scorrono inframmezzate con quelle dei netturbini che rimuovono cumuli di rifiuti prodotti da altre vicende, probabilmente meno violente ma altrettanto simboliche di un caos sempre pronto a prorompere. Sono le parole della canzone abbinata alle immagini, scritta e interpretata dagli stessi artisti, a farci intendere che quel che vediamo va inteso dal punto di vista dei bambini, come se l'intervento di pompieri e netturbini non mirasse ad altro che al ripristino del "campo di giochi" che, per quanto grigio e spoglio, tornerà col giorno a tingersi dei colori della fantasia.



Fig. 26. Botto & Bruno, *The Playground*, 2010.

Di fronte a questo lavoro, tutto basato su sequenze di immagini rubate al reale, è opportuno sottolineare che il video oggi, sia esso d'arte o amatoriale, non è solo postproduzione, remix di immagini già fatte; non risponde, si può dire, esclusivamente al modello Bourriaud. In fondo la postproduzione rimane un'opzione sofisticata, "secondaria" rispetto a un girato "primario" che è pur necessario che ci sia. I video di Botto & Bruno si pongono in modo esemplare su questo livello primario, che coincide con la «fame di realtà», con la scoperta dell'accadimento e che segue il modello Zavattini. E ciò non vale solo per la coppia torinese: tra i video d'artista di *Art//Tube* ben quattro su cinque ci offrono, in un modo o nell'altro, del "realismo": un realismo certo non pedissequo ma trasognato, pregno di arguzie atte a rivelarne il rovescio, l'inaspettato, l'immaginato. Solo gli ZimmerFrei, come vedremo, hanno agito per intero di postproduzione.

A torto molti teorici, forse ancora troppo legati alla filosofia postmoderna, snobbano la gran fame di realtà che al giorno d'oggi si fa sentire più che mai, giudicandola naïf, sintomo di sprovvedutezza¹². Forse il reale resta inafferrabile alla filosofia, eppure ce lo sentiamo tutti sulla pelle,

¹² L'espressione zavattiniana «fame di realtà» è anche il titolo di una recente pubblicazione di teoria letteraria di David Shields, *Reality Hunger. A Manifesto*, New York, Knopf, 2010; trad. it. *Fame di realtà. Un manifesto*, Roma, Fazi, 2010. Shields, però, senza alcun distinguo, mescola brillanti indicazioni in direzione del realismo con altrettante in direzione della postproduzione. Ciò meriterebbe una discussione approfondita, che qui purtroppo è fuori luogo.

come pragmaticamente ci ha insegnato Zavattini. Il reale è quel qualcosa di duro che alla fine si oppone al nostro volere, alle nostre azioni, ai nostri sensi, fosse anche alla “vista” di una videocamera. La definizione particolarmente torbida di *The Playground*, esattamente come quella di tanti filmati amatoriali, rende l’irriducibile durezza del reale, la sua rugosità. Qualità che sollecitano la partecipazione del tatto. L’impostazione post-moderna, che ancora imperversa negli studi sull’arte e sulla cultura visuale, non ha finora permesso di riflettere adeguatamente sul fatto che in tanti casi l’immagine video, specialmente quella amatoriale ma non solo, finisce per raschiare via nitidezza e distinzione fino a rivelarci la realtà scorticata, la sua sostanza opaca liberata dalla pelle delle apparenze. Al proposito, giustamente Paolo Granata va sostenendo che chi impugna il videofonino per registrare un qualcosa che ha eccitato la sua attenzione, lo fa perché mira non certo al “simulacro”, all’immagine lucida e disincarnata, ma semmai al “feticcio”, ossia a impossessarsi di un brano strappato alla polpa della “cosa stessa”¹³.

Ritroviamo l’immagine rubata in *Highly Unpredictable Event* di Stefano Cagol. La videocamera, posizionata all’altezza del terreno, riprende la processione di turisti intercontinentali che, a New York, si recano a visitare la Statua della Libertà. L’immagine è rallentata in modo che possiamo scrutare ogni singolo dettaglio del piacevole variare delle fisionomie e dell’abbigliamento. Ma a dominare la scena è la grande Statua, incomben- te nella sua imponenza fino ad apparire inquietante, vista com’è da sotto in su. La sua ieraticità contrasta con il pittoresco divenire che le scorre alla base (un contrasto che potrebbe richiamare la *Venere degli stracci* di Pistoletto). Così la Statua diviene simbolo di ciò che è fatto per durare, mentre ai passanti, che siamo noi tutti poveri mortali, non è assegnato che un breve transito. Si potrebbe aggiungere un’ulteriore connotazione: la Statua, manifestazione del classicismo ottocentesco, rappresenta l’isti- tuzione, in particolare l’istituzione dell’arte, che sembrerebbe eterna, in- discutibile. Di grande efficacia è anche l’audio, in ralenti come le immagi-

¹³ Cfr. P. GRANATA, *Arte, estetica e nuovi media. “Sei lezioni” sul mondo digitale*, Bologna, Lupetti, 2009, in particolare il cap. 4.1 *L’immagine digitale: simulacro o feticcio?*. Per questi argomenti rimane fondamentale l’approccio teorico alla fotografia sviluppato da Claudio Marra, del quale cfr., in particolare, *Fotografia e pittura nel Novecento (e oltre)*, Milano, Bruno Mondadori, 2012². Personalmente, ho in seguito sviluppato il presente spunto di una bassa definizione come via d’accesso all’esperienza “scarnificata” della realtà nell’analizzare l’opera di Stan Brakhage e nello specifico il suo concetto di “visione”. Mi permetto quindi di rimandare ai miei *Studi sull’immagine in movimento. Dalle avanguardie a YouTube*, Padova, Cleup, 2021³, cap. *Lo sguardo opaco: dall’image di Ezra Pound alla visione di Stan Brakhage*.



Fig. 27. Stefano Cagol, *Highly Unpredictable Event*, 2010.

ni, da cui risulta un cupo mugghiare che si potrebbe riferire sia all'ottusa gravità della Statua, sia al presagio del cataclisma che sta per accadere. In effetti c'è sempre la possibilità che un "evento altamente imprevedibile" porti al crollo delle certezze e apra a nuove vie. Succede infatti che il video si chiude sullo *skyline* da cui si alza del fumo nero, accompagnato dal crepitio di scariche elettriche: l'istituzione è stata forse abbattuta dall'attivismo montante di tante minute comparse?

A questo interrogativo sembrerebbero rispondere di no sia Nicola Gobetto sia Kensuke Koike, in modi però altamente ironici e paradossali; mentre pare invece di intendere un sì dagli ZimmerFrei. Gobetto ha realizzato *Rainbow Shower*, un video che si distingue da tutti gli altri presenti ad *Art//Tube* per l'assenza di audio. In questo modo esso funziona come una spugna che assorbe il sonoro dell'intera mostra. Vi vediamo l'artista che, come uno dei tanti esibizionisti che popolano YouTube, rivolge a se stesso la telecamera come fosse un phon, per dirla con Zavattini, e ci intrattiene con una performance quanto mai strampalata: si rovescia in testa una serie di bicchieri colmi di liquido colorato. Ne scaturisce una felice esibizione cromatica, sostenuta dalle espressioni talentuose del protagonista, davvero capace di "bucare lo schermo". A parte questo, però, si potrebbe giudicare l'azione del tutto adagiata sugli standard del web, pressoché indistinguibile da una buffa ragazzata. Eppure, dietro a questo mimetismo, il video offre a chi sa ben vedere simboli rari ed elitari, che introducono a un livello di lettura estremamente raffinato. I colori, infat-



Fig. 28. Nicola Gobetto, *Rainbow Shower*, 2010.



Fig. 29. Kensuke Koike, *One Day with Pheromone Man*, 2010.

suo giovane complice in spiaggia, tra i bagnanti. Il complice non è particolarmente bello né brutto, come tutti è in costume da bagno, eppure è stranamente oggetto di mille attenzioni. La gente si volta, si diverte, gli chiede di farsi fotografare, con una varietà di reazioni cui assistiamo con gran divertimento. Tutti rispondono spontaneamente alla presenza del performer, all'oscuro di essere in una *candid camera*, cosicché non possiamo che chiederci quale sia il "feromone", la misteriosa attrazione emanata dal protagonista, apparentemente così simile a tutti gli altri. L'arcano è svelato dal finale, quando le immagini acquistano i colori e così siamo finalmente messi nella condizione di accorgerci che l'"uomo feromone" è completamente dipinto di blu. Come nel caso di Gobetto, la trovata spiritosa porta con sé significati penetranti, perfettamente a tono con le questioni sollevate da *Art//Tube*: da lunga tradizione iconografica il blu è il colore dello spirituale (dal manto blu della Madonna alla pittura non-oggettiva di Kandinsky, all'*International Klein Blue*) e contraddistingue

ti, non sono casuali, ma seguono la sequenza dell'arcobaleno, come del resto è esplicitato dal titolo. L'arcobaleno è simbolo di collegamento tra terra e cielo e Gobetto, versandose ne in testa i colori uno dopo l'altro e massaggiandosi i capelli come fossero le vie d'accesso al cervello, allude a un'ascesa iniziatica. La "doccia arcobaleno" è, ironicamente, la scialata dell'artista che, per assurgere al ruolo ed elevarsi dal piano della creatività popolare, deve carpire il segreto di ogni colore (i colori sono anche i suoi strumenti per antonomasia). Solo così egli può finalmente conquistare la luce, l'illuminazione che genera l'arte. L'ultimo bicchiere, infatti, contiene dei brillantini, ossia lo spettro dell'iride ricomposto nella luce bianca.

Koike giunge a conclusioni analoghe in *One Day with Pheromone Man*, video girato in bianco e nero, tranne che nel finale. Egli fa gironzolare un

ciò che si innalza sopra l'ordinario. Per intendere la differenza che passa tra la folla e l'uomo blu, ossia – mi piace intendere ancora una volta – l'artista, è necessaria una percezione dischiusa al colore, potenziata rispetto al mero bianco e nero. Se non ci capacitiamo sul perché proprio l'artista si meriti tanta ammirazione, facendo quel che apparentemente tutti sanno fare, è perché – ci dice Koike – vediamo in bianco e nero, non siamo in grado di cogliere, per sensibilità o per formazione, la qualità che rende l'arte così speciale.

Gli ZimmerFrei, infine, scelgono di operare di postproduzione, come abbiamo anticipato. Lavorare sul "fatto da altri", iniettandogli degli stimolanti che lo facciano scartare, deviare, "deturnare" per dirla con Debord, è l'opzione più sofisticata che si pone alla creatività artistica e amatoriale. La constatazione che tanti dilettanti, magari ragazzini del tutto ignari del postmoderno, abbiano interiorizzato tali modelli operativi e li applichino con assoluta naturalezza, attesta che le intuizioni di artisti e intellettuali, così come succede in genere a tutte le invenzioni, se giuste, se buone interpreti delle esigenze della propria epoca, finiscono col tempo per sfuggire alla gestione dei propri artefici e defluire nella normalità più inconscia. Il postmoderno di massa è un fenomeno di portata epocale, che giustamente sta attirando l'interesse di molti studiosi¹⁴, a patto però di non scordarsi dell'altra faccia, realistica, della nostra epoca.

ZimmerFrei plays Song for John Cage by Walter Marchetti intensifica i fervori del campionamento incastolando un'appropriazione dentro l'altra. Gli artisti scandiscono ogni singola parola della composizione di Walter Marchetti in onore del grande Cage. Si tratta di un inno al caos dal sapore un po' d'altri tempi, ma che si riscopre attualissimo nel contesto di *Art//Tube*, una sorta di programma rivoluzionario contro le forze autoritarie che vorrebbero la conservazione dell'«ordine vigente», potremmo dire di quella stessa "istituzione" già chiamata in causa dal video di Cagol. Ogni parola pronunciata è anche stampata a caratteri cubitali su un'immagine diversa; immagini che, a loro volta, non sono create dagli artisti ma tratte dal sito www.threeframes.net, che offre una vasta scelta di



Fig. 30. ZimmerFrei, *ZimmerFrei Plays Song for John Cage by Walter Marchetti*, 2010.

¹⁴ Tra i contributi più validi sull'argomento cfr. N. DUSI – L. SPAZIANTE (a cura di), *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Roma, Meltemi, 2006.

sequenze di film che hanno fatto la storia del cinema, con la particolarità che tali sequenze sono brevissime, durando appena tre fotogrammi. In questo modo il video risulta scosso dagli spasmi di tanti movimenti impediti, trattenuti, che vibrano senza riuscire a sbloccarsi fino a che la parola “caos” non infrange le resistenze e un fiume di immagini può finalmente fluire rapidissimo, oltre la soglia della percezione. Con un lavoro che dura poco più di un minuto, estremamente adatto a essere fruito su YouTube, gli ZimmerFrei offrono una sapiente riflessione sulla portata travolgente di quanto sta accadendo.

Alcune precisazioni sulla postproduzione¹

Trovo che abbiano ragione Nicola Dusi e Lucio Spaziante nel rilevare che le “pratiche di replicabilità” non attengono più, in via esclusiva, alle ricerche di punta (del cinema, della musica, ma anche dell’arte, della letteratura e così via), ma sono ormai diventate di pubblico dominio. Se non ho male inteso, la presente giornata di studi è intitolata “afteRemix” perché il remix (e il remake, la cover, la riappropriazione in genere) è finalmente sfociato nel vasto mare dell’esercizio comune. Su di essi si regge una “buona metà” di quell’attivismo creativo che si potrebbe definire il grande fenomeno popolare dei nostri tempi (non riuscirò invece ad accennare in questa sede all’“altra metà”, che mi piace chiamare “fame di realtà”). Come un virus sfuggito al laboratorio, tali procedimenti sono fuoriusciti dall’ambito “alto” delle sperimentazioni artistico-intellettuali e hanno conosciuto una propagazione inarrestabile, non tanto al livello “basso” (esiste ancora, nella nostra società, un livello autenticamente basso?), quanto al livello dell’“uomo medio”, la massa cioè di tutti quelli che non sono privi di qualche interesse opportunamente coltivato, anche grazie al supporto di quei mezzi tecnici oggi a disposizione di chiunque, prima tra tutti la connessione al cosiddetto Web 2.0. Non si tratta di professionisti, di specialisti, ma di dilettanti ragguardevolmente forniti di competenza, strumentazione e tempo libero. Per precisare tale condizione, il britannico Charles Leadbeater ha coniato l’espressione “Pro-Am”, ossia “Professionals-Amateurs”, sottolineando come l’hobby

¹ Pronunciato col titolo *Ritrovare l’infanzia a bassa definizione su YouTube* in occasione del convegno *AfteRemix- Etiche(tte) della ricomposizione e memoria mediale*, a cura di N. Dusi e L. Spaziante, Reggio Emilia, Università di Modena e Reggio Emilia, Facoltà di Scienze della Comunicazione e dell’Economia, 15 aprile 2011.



Fig. 31. *Adolf Hitler Reacts: Game of Thrones Season 5 Finale*, video da YouTube.

per parlare non di arte ma bensì di quell'ambito assai più inclusivo che è l'ambito della creatività.

Ebbene questa travolgente divulgazione di pratiche di nobile origine ci induce a rileggere sotto un'altra luce testi come *Postproduction* di Nicolas Bourriaud. Nel 2002, anno di uscita del volumetto, il teorico e curatore francese assumeva dal cinema la nozione di "postproduzione" (e dalla musica la figura del Dj) e se ne serviva per intendere alcune delle tendenze artistiche più avanzate, quelle che rinunciano a produrre qualcosa *ex novo* in senso stretto, per lavorare invece su materiali e/o processi "già fatti"³. Ci sono alcuni indizi nel testo che fanno pensare che Bourriaud presagisca quel che di lì a poco sarebbe successo, anche se di fatto egli si limita a occuparsi di artisti, senza curarsi delle avvisaglie di un imminente avvento dei dilettanti. Comunque sia, a distanza di alcuni anni, è difficile rileggere il testo di Bourriaud trattenendosi dal proiettarlo verso la creatività amatoriale o professional-amatoriale; ben al di là, quindi, delle intenzioni dell'autore.

Gli anni trascorsi hanno fatto montare la postproduzione a un tale grado di realizzazione che oggi essa trascende massicciamente l'applicazione all'arte. Come continuare, allora, a ritenere i procedimenti postproduttivi pertinenti all'arte, quando li si rintracciano ovunque? E si badi che tale impaccio non vale solo per gli interpreti, per i critici, ma vale anche e a maggior ragione per gli stessi artisti, che in breve tempo hanno visto una propria zona d'azione intasarsi, congestionarsi al limite dell'impraticabilità. Quando tutti hanno raccolto il loro invito, agli artisti non resta che

dei nostri giorni poggi su basi di tutto rispetto, che magari avrebbero destato l'invidia dei professionisti di un tempo².

Nel mio intervento proverò a ragionare su tale vicenda rifacendomi principalmente a temi e problemi sviluppati nell'ambito delle arti visive, che è quello che mi compete. Userò il punto di vista dell'arte, ma

² Cfr. CH. LEADBEATER, *We-Think. Mass innovation, not mass production*, London, Profile, 2009².

³ Cfr. N. BOURRIAUD, *Post Production. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Dijon, Le Presses du Réel, 2002; trad. it. *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Milano, Postmedia, 2004.

la cosa più difficile, che però, in fondo, è quel che ci aspettiamo da loro: l'invenzione del nuovo, o forse meglio la svolta differente.

Vale la pena di soffermarsi ancora sul saggio di Bourriaud perché ci offre una presa di posizione netta sul problema dell'“etica” della replicabilità. Il francese affronta il problema muovendo dall'impostazione postmoderna sottintesa a tutta la sua teoria (anche se egli non sembra propenso a riconoscerla), secondo cui ogni opera d'arte, o più in generale ogni testo si alimenta costituzionalmente di quanto lo ha preceduto e di quanto lo circonda. Ogni testo è pertanto interrelato in modo inestricabile con il mega-inter-testo prodotto dall'umanità nella sua storia. Come può allora un singolo rivendicare diritti esclusivi su qualcosa che non è che una piccola cristallizzazione locale, quanto mai occasionale, di un esorbitante processo collettivo? Per i prodotti dell'ingegno è virtuoso, secondo Bourriaud, un regime «comunista», che li garantisca come *open source*, come pienamente disponibili alle rielaborazioni a venire, di contro alla tentazione mercantile di blindarli entro un copyright. Una restrizione, questa, della libertà artistico-intellettuale che si rivelerebbe dannosissima. Anche in questo caso bisogna osservare che quella libertà che Bourriaud rivendica agli artisti è la stessa oggi rivendicata dalla moltitudine dei dilettanti, che anche da questo punto di vista ritroviamo aver preso possesso di una zona d'azione, e di interessi, che fino a ieri era prerogativa d'élite.

Così come la realtà sopravvenuta ha mutato il senso di *Postproduction*, altrettanto si può dire di un complesso di teorie che è tra le fonti dirette – e questa volta dichiarate – di Bourriaud, vale a dire le teorie situazioniste. Accostare la postproduzione di Bourriaud al *détournement* di Debord e compagni fa curiosamente pendere la bilancia a favore proprio di quest'ultimi: spicca infatti tutta la lungimiranza con cui i situazionisti, a differenza dell'“istituzionalizzato” curator, già miravano al superamento delle categorie di “arte” e di “artista”, a favore di una creatività («*jeu*», «*loisir*») diffusa in tante “situazioni” di vita e tendenzialmente inclusiva di tutta la popolazione. Bisogna notare, però, che la realtà storica del tempo era duramente lontana da quel cui aspiravano i situazionisti, dato che sull'uomo comune, sul comune proletario pendeva la minaccia di vedersi alienata la gratificazione creativa a vantaggio di quei comportamenti che fanno gioco al “Capitale” (la prestazione, la passività, il consumismo...). Il superamento situazionista dell'arte rientrava, quindi, in un programma di opposizione radicale allo stato delle cose: un'opposizione intesa come progetto per una rivoluzione, o semmai come utopia. Sennonché, a rileggere oggi gli scritti situazionisti, viene naturale sostituire quella che filologicamente era appunto utopia, “non luogo”, con i *topoi*, i “luoghi comuni”



Fig. 32. Il pubblico indossa gli occhiali 3D per assistere al film *Bwana Devil*, girato con tecnologia tridimensionale, 1952. Un dettaglio dell'immagine è stato utilizzato per la copertina dell'edizione inglese di G. DEBORD, *The Society of the Spectacle* (*La Société du Spectacle*) (1967), 1983.



Fig. 33. *Daft Punk Girls*, video da YouTube.

to inevitabile di una grande conquista democratica; quindi ben venga la banalità della creatività, del remix, del remake, di gran lunga preferibile ad altre ben più ingrati consuetudini. È doveroso prendere in seria considerazione queste nuove produzioni/fruizioni, riconoscere il ruolo fon-

sui quali si concreta la nostra attualità (al proposito altre indicazioni preziosissime ci verrebbero dalla rilettura di Marcuse).

L'“afteRemix” è il remix divenuto svago di ragazzini, il gioco situazionista che per avverarsi come norma di vita ha barattato il suo originario slancio romantico, anomalo, dinamitardo. I caratteri che marcano il remix attuale sono il conforme, l'ordinario, il banale, se non altro per il suo reiterarsi quantitativo, anche ammettendo che ciò non comporti, su scala generale, il mediocreggiare della qualità. Ciò fa dell'attivismo creativo una componente fondamentale dell'odierno *popular* (e quando dico “*popular*” o dirò “pop” non intendo l'arte che prende a modello il *popular*, ma il *popular* vero e proprio, la cultura popolare di massa). Le generazioni più giovani tendono a fruire i media in quanto *prosumer* (*producer* + *consumer*), non accontentandosi di ricevere ma partecipando a pieno titolo, collaborando e condividendo.

Sarebbe sbagliato disprezzare la divulgazione della creatività e il suo conseguente livellamento, insozzamento, scordando che tale divulgazione è stata tra i principali fini delle élite intellettuali, per lungo tempo dolorosamente relegata nell'utopia. In fondo il livellamento è il risvol-

damentale che esse svolgono nella società innervata dal web, indagarne le qualità intrinseche più propositive, come l'impressionante capacità espressiva, ludica, comunitaria, per quanto luride e caotiche esse siano.

È conveniente, ora, volgerci indietro a una situazione che con la nostra presenta significativi elementi in comune e altrettanto significativi elementi differenzianti. È ben noto come la ripartenza economica del secondo dopoguerra abbia riversato sull'intera popolazione la creatività merceologica professionistica, che allora come oggi (essa è tuttora viva e combattiva) pone i dilettanti nel ruolo di consumatori. Si tratta della creatività che ha per soggetto gli accorti professionisti del cinema hollywoodiano e del romanzo di genere, della televisione e della discografia di consumo, dei fumetti e della pubblicità...

Per artisti e intellettuali si è posto il problema di come porsi nel giudicare tale spettacolo, patinato di mille lusinghe di facile presa. Una polemica come quella condotta nei confronti di Clement Greenberg da Lawrence Alloway, non a caso il primo teorico della Pop Art, è esemplificativa del superamento della mentalità di chi, come il primo, sosteneva la cultura di "minoranza" come l'unica cultura genuina, mentre bollava di kitsch la cultura maggioritaria, il *popular*⁴. Secondo Alloway, al contrario, si era fatto necessario riconoscere la fondata legittimità della cultura popolare, se non altro per il suo essere penetrata in pianta stabile nelle società tecnologicamente avanzate. E infatti, non appena la cultura popolare è stata sdoganata, si è proclamato il "riscatto del kitsch".

Come si vede la storia ha i suoi ricorsi, le dinamiche di un tempo tornano attuali, ma non senza che sia intervenuto un determinante scarto dimensionale (il tempo non passa invano). Lo scarto sta nel fatto che il pop di ieri (ancora in corsa, certo, ma non più sulla cresta dell'onda) era opera di professionisti, da cui il suo presentarsi ad alta definizione, o meglio a una definizione patinata; mentre il pop oggi più spumeggiante è appunto opera di dilettanti, pronti a contribuire purché la definizione si abbassi, si alleggerisca spazzando via i timori reverenziali e spalancando le porte alla partecipazione, sciolta da prerequisiti selettivi.

⁴ C. GREENBERG, *Avant-Garde and Kitsch*, in «Partisan Review», autunno 1939, trad. it. *Avanguardia e Kitsch*, in ID., *Arte e cultura. Saggi critici*, introduzione di G. Dorfles, Torino, Allemandi, 1991; L. ALLOWAY, *The Arts and the Mass Media*, in «Architectural Design & Construction», febbraio 1958, ora in S. H. MADOFF (a cura di), *Pop Art. A Critical History*, Berkeley-Los Angeles-London, University of California Press, 1997. Per quanto riguarda l'Italia, un contributo fondamentale a queste tematiche è dato da U. Eco, *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Milano, Bompiani, 1964.

Mi affretto a precisare che coll'associare la creatività amatoriale alla bassa definizione intendo riferirmi al suo "modo tipico", che esclude, ad esempio, tutti coloro che sono dilettanti solo per il fatto che non hanno ancora ottenuto l'accesso alla professione. Il dilettante-tipo che evoco è – diciamo – il ragazzino che smanetta abilmente con i software. Certo i ragazzini ci sanno fare eccome (e infatti sarebbe più esatto definirli *Pro-Am*), ma lo fanno per divertirsi e se ne fregano delle premure del professionista, sempre accigliato nel soppesare le conseguenze del suo operato. Inoltre sarebbe gravemente limitativo misurare con la definizione solo i "dots per inch", dei quali le tecnologie a buon mercato riescono ormai a garantire densità più che apprezzabili. Quel che conta assai di più è l'atteggiamento con cui si esercita la creatività: atteggiamento che nel dilettante rimane spensieratamente finalizzato al conseguimento del "diletto". Senza dimenticare, inoltre, l'incidenza delle modalità di fruizione, capaci di brutalizzare anche un film ultra-hollywoodiano come *Avatar*, qualora se ne fruisca una versione scaricata da Internet. E infine, cercare l'alta definizione nella creatività amatoriale non equivarrebbe forse a cercare il vecchio nel nuovo, ad accantonare proprio la ventata di freschezza portata dai dilettanti in favore di qualità ben note, prive di sorprese e soprattutto ricalcate da un ambito esterno? Il video amatoriale più interessante non è quello che più si avvicina al videoclip⁵.

Torniamo finalmente alle "pratiche di replicabilità" e consideriamo come vi incida il passaggio dall'alta alla bassa definizione. Si sa, infatti, che esse costituiscono – e costituiscono tuttora – una componente essenziale del pop professionistico, tanto che, giustamente, buona parte del volume *Remix-Remake* è dedicato alla replicabilità nel cinema, nella musica, nella televisione⁶. Ma cosa succede quando le matrici vengono "attaccate" dai dilettanti?

Proverò a schematizzare la risposta in due punti, prendendo in considerazione quel che avviene su quel sito particolarmente esemplare che è YouTube (ma molti altri esempi si potrebbero avanzare).

⁵ Ricordo come nel lontano 1955 (in netto anticipo quindi sullo stesso McLuhan), Carlo Ludovico Ragghianti esortasse a ricercare le virtù dell'immagine televisiva nel suo proprio specifico di mezzo a bassa definizione; virtù quindi ben distinte da quelle supportate dalla nitidezza specifica dell'immagine foto-cinematografica. Cfr. C. L. RAGGHIANI, *La televisione come fatto artistico* (1955), ora in *Id.*, *Arti della visione I Cinema*, Torino, Einaudi, 1975, in particolare pp. 132-133.

⁶ N. DUSI e L. SPAZIANTE (a cura di), *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Roma, Meltemi, 2006.

1. Innanzitutto bisogna rilevare che il pop a bassa definizione tende a replicare miti e icone del pop ad alta definizione. Come è stato sottolineato molto opportunamente, il remake è sorretto dall'atteggiamento infantile che consiste nel voler ri-conoscere il già conosciuto, reiterandone il piacere, rivivendone l'esperienza, riassaporandone l'ambiente emotivo. La prima tappa quindi (almeno in ordine logico) è quella di replicare tale e quale su YouTube – salvo che per la definizione necessariamente più bassa – il materiale mediatico fruito durante l'infanzia e in seguito fatto oggetto di una sorta di “nostalgia patria”. In questo modo YouTube è divenuto, tra le molte altre cose, un sorprendente archivio di ricordi, in cui furoreggia il revival degli anni Settanta e Ottanta (da qui si fa presto a desumere l'età di molti utenti – ma già non mancano i ricordi degli anni Novanta e primi Duemila). Credo che la mia generazione abbia condiviso l'emozione o ancor di più, oserei dire, la commozione del rinvenimento di frammenti di un passato che credevano affidato ormai alla memoria personale, se non dimenticato per sempre.

A leggere quel che scrivono gli utenti a commento di tale materiale, si constata quanto questo passato, così pregnante di affetti individuali, abbia in realtà una natura collettiva e connettiva, estesa ad almeno un'intera generazione; effetto tra i più tipici della potenza pervasiva dei mass media. Mi piace citare, al proposito, il passo di un romanzo di Tiziano Scarpa, il suo primo, scritto nel 1996:

Certe volte penso alla mia indole e la vedo: metà è fatta di me e basta, è formata da materia immateriale, indefinibile, indicibile, l'altra metà è la somma di tutti gli altri, fatti di facce e parole, carta e nastro magnetico, celluloidi e VHS, pellicola, pagine, copertine cartonate, cartoni animati [...]: a differenza della prima metà, tutta questa seconda parte della mia indole è ben descrivibile, etichettabile, archiviabile. [...] Un repertorio, ecco cosa sono per metà⁷.

I media degli anni Ottanta, distributori di un pop uniforme, ci hanno offerto una buona “metà” del nostro essere, un “repertorio” pressoché uguale per tutti. Sul nostro essere si è poi innestata quella protesi che è il Web 2.0, una gigantesca “rete neuronale” intessuta dai suoi stessi utenti, comprensiva della facoltà di archiviare e rendere nuovamente disponibile quel grande repertorio che ci fa essere quello che in buona parte siamo.

2. In secondo luogo la rete, con le sue connessioni vibranti e mobilissime, con i suoi innumerevoli nodi che corrispondono a ciascuno di noi,

⁷ T. SCARPA, *Occhi sulla graticola*, Torino, Einaudi, 1996, p. 60.

tanti piccoli “you”, detiene la facoltà di smuovere, rimestare, rivitalizzare il grande repertorio. Il pop “uni-forme” degli anni Ottanta si fa “multi-forme”, o più semplicemente “dif-forme”: un perenne gioco di citazioni, parodie, appropriazioni.

Il gioco si innesca quando la definizione di un prodotto che nasce patinato viene corrosa dalle condizioni di fruizione imposte da YouTube (un’eventuale Hd su YouTube viene contrastata dall’ambiente interattivo, da tutto ciò che sta intorno alla finestra, dalla perenne tentazione di spostarsi su altri video). L’alleggerimento della definizione, più che come degradazione della matrice, è avvertito come stimolo a partecipare. Succede allora che il video non frapponga più alle mie capacità dilettantesche quell’intensità professionistica che mi inibisce quando guardo la tv o, peggio ancora, quando sono al cinema. Un video su YouTube è, in tutti i sensi, “senza protezione”. Scatta così la fatidica domanda: perché non posso farlo anch’io? E allora via ai rifacimenti, che si avventano sulla matrice come piranha sulla preda.

La “messa in gioco” sventra il pop professionistico, lo rivolta come un calzino, ne determina la completa riapertura di senso. Il nuovo pop è una fuga dal centro, una raggiera esplosiva in cui si addensano miriadi di contributi pulviscolari. Si sente sempre citare la natura “liquida” con cui Bauman ha qualificato la modernità. Forse – se mi è lecito – nel nostro caso sarebbe più rispondente la natura, ancor più instabile e concitata, propria di un gas.

Infine, un rapido sguardo all’ambito della musica, dove qualcosa del genere è sempre avvenuto, o quanto meno è avvenuto da quando la musica si è fatta pop: penso a tutte le volte che la classica band di ragazzini si trova nel classico garage per suonare alla bene meglio una canzone di successo. Si sa che le band da garage, nel loro sgangherato dilettantismo, a un certo punto, nella seconda metà degli anni Settanta (1977, data fatidica), hanno fatto tendenza ed è sorto il punk, carico di un ribellismo iconoclasta che, a dire il vero, era più vicino al situazionismo o alla Body Art che allo spirito dei nostri tempi. Eppure, prescindendo se possibile dall’urlo neo-espressionista, forse il punk può essere anche indicato come prototipo dell’appropriazione amatoriale. Mi chiedo se le due paroline “pop” e “punk” non possano funzionare come coppia dialettica, entro cui collocare tanti fenomeni attuali. Guarda caso, il punk emergeva proprio quando, per la prima volta, anche altri ambiti creativi sussultavano per le scosse generate dai non professionisti. Basti pensare al graffitismo, progenitore degli odierni Writing e Street Art (altro importante fenomeno in linea con

la situazione che abbiamo tratteggiato e tanto più interessante in quanto si svolge essenzialmente all'esterno del web); o alla interessantissima vicenda dei fogli studenteschi, sui quali Maurizio Calvesi seppe intuire, tempestivamente, l'avvento di una nuova «avanguardia di massa»⁸.

⁸ Cfr. M. CALVESI, *Avanguardia di massa*, Milano, Feltrinelli, 1978.

Alcune precisazioni sulla «fame di realtà»¹

Il presente testo intende porsi come primo commento, per urgenze editoriali ancora a caldo (e quindi inevitabilmente parziale), sul notevole materiale raccolto da Fulvio Chimento. Si tratta di interviste a vari operatori italiani dell'arte contemporanea: innanzitutto artisti, più o meno giovani e più o meno affermati; a questo blocco più consistente seguono voci di curatori, galleristi, responsabili di musei, direttori di riviste specializzate, docenti universitari.

Mi pare superfluo indugiare a riflettere sulla scelta della forma intervista, una scelta oggi quanto mai diffusa e sulla quale si è discusso a lungo. Scelta che, bisogna convenire, in certi casi, più che da un'effettiva opportunità, è dettata dalla tendenza del momento, dall'esempio di alcuni *idola fori*. Non è questo, però, il caso di Chimento, le cui interviste risultano solidamente motivate dall'obiettivo di "fotografare", con la massima immediatezza, il molteplice sentire che anima la fase più attuale dell'arte di casa nostra, o meglio di un suo campione particolarmente eterogeneo e proprio per questo significativo. Il volume, infatti, offre al lettore non tanto una teoria, quanto un tuffo nel bel mezzo del lavoro di tante persone, un lavoro che è certo anche di natura squisitamente teorica. Di teoria, quindi, oltre che di pratica, ce n'è molta, o meglio molte, le quali teorie, emergendo di volta in volta dalle singole conversazioni, possono permettersi il reciproco disaccordo, la contraddizione, la frammentarietà. Si capisce bene come, così facendo, Chimento utilizzi l'intervista per quella che è forse la sua modalità più proficua e originaria, ossia la modalità schiettamente documentaria, o più ancora "giornalistica" nel senso più nobile:

¹ Pubblicato col titolo *Mi interessa la «verità»* a prefazione di F. CHIMENTO, *Arte italiana del terzo Millennio. I protagonisti raccontano la scena artistica in Italia dei primi anni 2000*, Milano-Udine, Mimesis, 2013.

interrogare i protagonisti dell'attualità sul loro operato, incalzandoli con domande capaci di farne emergere le ragioni profonde, fino a condurli al fatidico "cos'è l'arte?", e poi "a cosa serve?", "quale la sua funzione?" e così via. Non a caso l'ambito in cui si è per lo più esercitata la penetrante attività critica di Chimento, almeno finora, è quello delle riviste, dove conta tenere il passo con la diretta, "stare – come si suole dire – sul pezzo", tramite la recensione o, appunto, l'intervista.

Quanto detto basti per quel che riguarda la forma in cui è organizzato questo materiale, mentre vorrei soffermarmi un po' più a lungo sul piano dei contenuti, che, come annunciato, non si ritraggono dal tentare la profondità. C'è soprattutto un fatto che mi colpisce: un buon numero di intervistati, indipendentemente dal tipo del loro contributo, utilizza come concetti chiave, connessi al senso stesso dell'arte, termini quali, innanzitutto, realtà e verità; quindi esplorazione, appostamento, smascheramento, immediatezza, trasparenza, onestà, responsabilità, prassi; oppure le espressioni "andare in cerca", "percezione dello spazio", "arte come funzione fisiologica", "fare politica estrema con l'arte", "manifestare il senso di marcia del nostro presente-futuro". Tra tutte, infine, spicca l'affermazione: "Mi interessa la «verità»"².

Questi concetti non sono tra loro del tutto coerenti, non sono cioè contestualizzati entro "visioni del mondo" congruenti; né sono condivisi da tutti gli intervistati, anzi qualcuno se ne discosta decisamente. Tutto sommato, però, malgrado la varietà delle posizioni, risuona con apprezzabile ricorrenza un "modo di dire" che si appoggia a termini che erano stati banditi in tempi di postmoderno trionfante. Chi si sarebbe pensato di appellarsi alla verità, pur ponendola tra prudenti virgolette, in quel quadro fieramente anti-realista?

Il postmoderno, si sa, è l'arte del gioco linguistico, della citazione e dell'ibridazione; ma è anche, e in stretta connessione, la filosofia o meglio quel "pensiero debole" per il quale vale lo slogan nietzschiano "non ci sono fatti, solo interpretazioni"³. Realtà e verità sono considerate nozioni ingenuie, che attengono un inconsapevole, spensierato senso comune, ma non reggono a una rigorosa analisi de-costruttivistica. *Matrix* è, in questo senso, il celebrato esempio di film postmoderno, ma solo fino a un certo punto: smette di esserlo non appena il protagonista ha la rivelazione dell'orrida verità che si cela sotto la rappresentazione. Per il postmoder-

² Ivi, *passim*.

³ Cfr. la celebre antologia G. VATTIMO – P. A. ROVATTI (a cura di), *Il pensiero debole*, Milano, Feltrinelli, 1983.

no, al contrario, i livelli della rappresentazione non si esauriscono mai in un *basement* di realtà. Gli artisti ce lo mostrano nel praticare una ricerca che si dispiega in un'ininterrotta elaborazione di giochi citazionistici che, in quanto tali, sono tutti interni al linguaggio. Allo stesso modo, le loro dichiarazioni si avvalgono di una retorica che non prevede il confronto con una verità extra linguistica. È certo, però, che non risultano affatto ingenui coloro che, in questo volume, discorrono di verità. Le virgolette sono un indice di consapevolezza, ma soprattutto parlano chiaro i distinguo e le precisazioni. In fondo, oggi si può pure tornare alla realtà, purché non la si ritenga semplicemente conforme, speculare a quel che ci dicono i sensi. Magari la realtà è la vasca in cui siamo immersi, mentre i poveri sensi ingannati vedono quel che fa loro vedere una perfida "matrice". Ma anche ammettendo uno scenario così desolante, una realtà ci sarebbe. Celata, ma attiva e rivelabile. Come definirla? Il capolinea duro e resistente, altro rispetto a noi stessi e alle nostre proiezioni linguistiche, che ci si para davanti alla fine del processo di decostruzione. Si può scorrere in lunga trafila da una rappresentazione a un'altra, da un'interpretazione a un'altra e così via, finché quel che è costruzione linguistica si esaurisce, e allora si sbatte su qualcosa che non si lascia ulteriormente trapassare.

Più che ingenuo, mi pare un coraggioso atto di volontà il tornare a porsi come obiettivo la realtà, pur sapendo quanto sia opaca, magmatica, misteriosa. Curiosamente gli stimoli a queste considerazioni provenienti dall'arte incrociano e si fondono con gli stimoli che giungono, anche questa volta puntuali, dalla filosofia. Per certi versi c'era da aspettarselo, visto che ci stiamo concentrando su questioni sulle quali la filosofia ha una specifica competenza disciplinare, affinata lungo i millenni nelle branche dell'ontologia e dell'epistemologia. Resta però innegabile che si tratti di una simultaneità che lascia supporre che si stia muovendo qualcosa di davvero significativo.

La notizia è che tra i filosofi è montato un fermento che in alcuni convegni e pubblicazioni ha fatto scattare la polemica nei confronti dell'anti-realismo postmoderno⁴. Francamente non mi sento di ritenere che il dibattito filosofico si sia repentinamente travasato oltre il suo ambito, magnifico ma strettamente specialistico, andando a influenzare gli operatori d'ambito artistico. Mi pare più plausibile, innanzitutto, che nell'uno e nell'altro ambito abbiano inciso autonome scelte di reazione a

⁴ Cfr. M. FERRARIS, *Il ritorno al pensiero forte*, in «La Repubblica», 8 agosto 2011, pp. 36-37; M. FERRARIS, *Manifesto del nuovo realismo*, Roma-Bari, Laterza, 2012; M. DE CARO – M. FERRARIS (a cura di), *Bentornata realtà. Il nuovo realismo in discussione*, Torino, Einaudi, 2012.

insistenti scelte di segno contrario; ma soprattutto che si siano nel frattempo affermate condizioni e pratiche comuni, aderenti alla quotidianità di tutti noi, che sono state in grado di interagire con l'arte e la filosofia con il peso, discreto ed enorme, che spetta alla consuetudine, così come con tutti gli altri ambiti di quel vasto organismo che è la cultura, ove *tout se tient*.

L'attuale crisi economica, ad esempio, conseguente al crollo dell'ingegneria finanziaria, costruita su "derivati" privi di ancoraggio su beni concreti, viene giustamente interpretata come un severo richiamo alla realtà, che ci obbliga a fare di nuovo i conti con la sua durezza "inemendabile" (per utilizzare un termine caro a Maurizio Ferraris). La crisi si dà appunto come condizione comune, la cui influenza sta modellizzando la quotidianità, a partire da un perentorio e decisamente "realistico" senso del limite.

Accanto alla crisi, vorrei ora collocare un'altra condizione comune, con relative pratiche, influente in una direzione equiparabile anche se a prima vista del tutto scollegata. Si pensi alla telecamera digitale incorporata nel telefono cellulare, una tecnologia tanto pervasiva che ce la ritroviamo tutti in tasca, con la conseguenza che l'operazione del registrare immagini non è mai stata così a portata di mano. Inoltre, tale tecnologia si integra con quella offertaci dal web, atta questa volta a diffondere le immagini: le foto o i filmati realizzati con tanta facilità, con altrettanta vengono caricati in spazi di condivisione che li rendono disponibili ai nostri amici, se non a un pubblico potenzialmente globale.

In che modo questo concerne il ritorno al reale imposto dalla crisi? Ebbene questa strumentazione non solo fa turbinare una moltitudine di immagini mai vista prima, tanto che quasi non c'è accadimento che non finisca nell'occhio di una telecamera; ma ha anche impresso uno sviluppo ipertrofico a un'attitudine schiettamente realistica, che sfugge ai parametri postmoderni. Per comprendere il fenomeno in tutta la sua portata si possono richiamare, in schematica successione, alcuni risultati, tra loro strettamente concatenati, di tre studiosi di tre generazioni consecutive ma appartenenti alla stessa scuola.

Il più anziano e caposcuola è Renato Barilli, che figura tra gli intervistati di Chimento. Muovendo da questioni di estetica, egli ha da sempre contribuito ad affermare il nesso irriducibile tra noi e la realtà, a costo di ritrovarsi nel ruolo di outsider (e i nuovi realisti di oggi farebbero bene a riconoscergli il dovuto)⁵. Certo l'uomo – precisa Barilli – non si presenta

⁵ Cfr. soprattutto R. BARILLI, *Per un'estetica mondana*, Bologna, il Mulino, 1964; ID., *Tra presenza e assenza. Due modelli culturali in conflitto*, Milano, Bompiani, 1974. Cfr. infine

all'appuntamento con la realtà come una *tabula rasa*, ma dotato di un armamentario formidabile, articolato su due livelli: uno concettuale, costituito dalle interpretazioni; l'altro materiale, costituito dalle tecnologie. Concetti e tecnologie non funzionano alimentandosi di se stessi, come ritenevano i postmoderni, in apnea rispetto al reale; ma con il reale devono instaurare un rapporto di scambio, d'entrata e d'uscita, esattamente come nella respirazione



Fig. 34. *Noah Takes a Photo of Himself Every Day for 6 Years*, video da YouTube.

è possibile trattenere il fiato per un po', ma non oltre un certo punto. A ben vedere i concetti valgono in quanto "intenzionalità", ossia facoltà di protendersi oltre se stessi; così come le tecnologie valgono in quanto "protesi", il che vuol dire sostanzialmente la stessa cosa.

Forte di questa lezione, Claudio Marra ha accuratamente dimostrato quanto la pratica comune abbia sempre connesso la tecnologia fotografica con il corpo del reale, per cui, in fin dei conti, tutti noi "scattiamo" al fine di "incamerare" brani di realtà: affetti, incontri, eventi e così via imprimono la loro impronta sull'immagine fotografica, che rimane come emanazione fisica di una presenza per quanto ormai trascorsa, un'emanazione atta in qualche modo a perpetuarla. Questa connessione è tanto stretta che è riconosciuta anche a livello socio-legale: è in base a essa, ad esempio, che sulla carta d'identità è richiesta, assieme alla firma (altra emanazione), anche una fotografia. La sostanza del discorso non cambia se la fotografia sviluppa la temporalità che la fa diventare filmato (si pensi alle telecamere di controllo, le cui riprese possono costituire elemento di prova in un processo), o si traduce in digitale, o ancora si insedia nel web, ad esempio in un album di Facebook⁶. Inutile dire che, nel sostenere tutto ciò, Marra ha dovuto imbracciare le armi contro, tra l'altro, il pensiero postmoderno, che nella fotografia scorge soprattutto la capacità di dar vita a "simulacri", immagini a se stanti prive di riferimento alla real-

ID., *Realismi e irrealismi. Il dibattito Vattimo / Ferraris*, in «Studi di Estetica», XXXIX, n. 44, 2011, in cui però è espresso un giudizio del tutto negativo sul nuovo realismo di Ferraris.

⁶ Cfr. in particolare C. MARRA, *Forse in una fotografia. Teorie e poetiche fino al digitale*, Bologna, Clueb, 2002; ID., *L'immagine infedele. La falsa rivoluzione della fotografia digitale*, Milano, Bruno Mondadori, 2006.

tà⁷. Il che certamente accade, ma accade ed è insidioso proprio in quanto può fare maliziosamente leva su di un senso sociale della fotografia come impronta del reale. È un modo di approfittare della buona fede del realismo comune, della sua “ingenuità” se vogliamo, ma si tratta pur sempre di una buona fede che ha un fondamento addirittura confermato, appunto, in sede legale.

La contestazione più frontale alla nozione postmoderna di simulacro è condotta dal terzo e più giovane studioso di questa staffetta ideale, Paolo Granata, con il quale torniamo al cuore del nostro argomento. Tema di alcune sue riflessioni è YouTube inteso come esemplare spazio online dove si accumulano miriadi di registrazioni del reale effettuate tramite il videofonino⁸. Certo YouTube ospita anche materiali di tutt'altra natura, ad alcuni dei quali dovremo pure accennare poco più avanti; ma senz'altro la registrazione diretta del reale ha un rilievo caratterizzante. Ebbene, secondo Granata YouTube è fruito come un deposito di vere e proprie “immagini-oggetto”, prelievi di realtà caricati online come in una vasta rete neuro-sensoriale, in grado di generare un vissuto condiviso. Come ciò sia possibile è spiegato dal fatto che le immagini di YouTube funzionano non come vacui simulacri, ma bensì come “feticci”, in grado di convocare su di sé una corporeità e una seduzione tanto più potenti quanto più i formati sono a bassa definizione. Mentre l'iperrealismo luccicante e patinato del simulacro assoggetta lo sguardo in un disincarnato rapporto contemplativo, la bassa definizione del feticcio digitale lo stimola a partecipare in modo vigorosamente attivo, a “palpare” per colmare le lacune, a farsi “prensile”, con notevole sollecitamento di tutti i sensi a partire dal tatto. YouTube e affini sono pertanto pròtesi in grado di istituire un'espansione del presente, tramite almeno quattro azioni: 1) perpetuare la presenza di un evento (uno spettacolo, un fatto di cronaca, una performance, o più banalmente un comportamento quotidiano), facendo sì che esso continui a replicarsi sotto il mio sguardo; 2) esibire la mia presenza all'evento, senza dubbio narcisisticamente, in quanto il video ha fissato l'impronta di quel che io ho visto e sentito, o meglio ho esperito in sinestesia; 3) condividere la presenza mia e dell'evento facendo funzionare il

⁷ Cfr. J. BAUDRILLARD, *Lo scambio simbolico e la morte* (1976), trad. it. Milano, Feltrinelli, 1979; ID., *Simulacri e impostura* (1981), trad. it. Bologna, Cappelli, 1981; M. PERNIOLA, *La società dei simulacri*, Bologna, Cappelli, 1980.

⁸ Cfr. P. GRANATA, *Arte, estetica e nuovi media. “Sei lezioni” sul mondo digitale*, Bologna, Lupetti, 2009, in particolare il cap. 4.1 *L'immagine digitale: simulacro o feticcio?*; ID., *YouTube e l'estetica della presenza*, in G. BARTORELLI (a cura di), *Art//Tube. L'arte alla prova della creatività amatoriale*, Padova, Cleup, 2012².

web come un cervello interpersonale, che apre il vissuto del singolo alla compartecipazione; 4) infine, conseguenza dei primi tre punti, presentificare il tempo, farlo collassare in un *loop* ininterrottamente disponibile, impedendo che fluisca nel passato e venga processato dalla memoria per poi, probabilmente, disperdersi nella dimenticanza.

Quindi: la crisi e il web come condizioni comuni, gli ambiti specialistici della filosofia e dell'arte: tutto ciò fa sistema verso la riacquisizione del reale come orizzonte d'esperienza. Da ciò possiamo presupporre che l'intero organismo culturale in cui stiamo vivendo vada protendendosi in questa direzione, forzando i confini tracciati dal postmoderno.

D'altra parte, che i confini sbarranti l'accesso alla realtà non siano più percepiti come invalicabili, non comporta affatto che non continuino a essere verificabili pratiche di gioco linguistico di chiara matrice postmoderna. Alle dichiarazioni di chi, tra gli intervistati da Chimento, si pone sulla via della verità si affiancano, di non molto minoritarie, quelle di chi invece persegue l'opzione citazionistica. Si sa bene che lo stesso YouTube non è certo sostanziato solo da riprese di prima mano del reale. La natura dei suoi contenuti, anche limitandoci a quelli sinceramente amatoriali, è difforme ed eterogenea, ed è ora necessario ricordarne un secondo filone, pure caratterizzante. È il filone abbondante e vivacissimo della rivisitazione del già fatto, per cui si manipolano sequenze di seconda mano, magari di qualche celebre film, aprendole a nuovi sensi, che vanno dallo spiazzamento alla parodia, mediante tutti i mezzi offerti da quella che in ambito cinematografico si definisce "postproduzione": montaggio, sincronizzazione audio, sottotitolazione e così via. Ancora una volta, quindi, le pratiche comuni, diffuse fino alla banalità, si riverberano con maggiore intensità nell'ambito dell'arte.

Come si traduce tutto ciò nei concreti lavori degli artisti? Interrogativo inevitabile, che però sfugge all'obiettivo principale del volume di Chimento, che sceglie di dedicarsi alle "poetiche", di documentare – molto util-



Fig. 35. Chiara Pergola, *Lingua di terra*, 2009.

mente – le riflessioni e gli intenti degli artisti piuttosto che le opere. Ma il lettore probabilmente frequenta la vita artistica del nostro paese e nei lavori degli artisti avrà già trovato stimoli concreti per meditare su questi temi. Da parte mia, per concludere, mi limito a osservare che il gruppo dei pittori qui rappresentati pone per lo più la propria ricerca sul livello dell'indagine linguistica più sofisticata, tesa a decostruire il linguaggio delle immagini (“pittura come labirinto”, “mappatura dell'immagine”, “ri-maneggiamento fuorviante delle immagini”...). Per quanto riguarda invece il fronte realistico, confesso, se mi è lecito, che sono molto affascinato dall'affermazione contenuta in un'intervista, che propone di attualizzare il concettuale come “materialità del pensiero”, proposta che abiura l'ortodossia del concettuale storico e apre invece alla consistenza delle cose⁹.

⁹ F. CHIMENTO, *Arte italiana del terzo Millennio...*, cit., *passim*.

*Amateurs*¹

La proposta della mostra *Amateurs* è di riconsiderare l'opera di quattro artisti, che da tempo collaborano con la galleria Perugi, come esemplari di una nuova creatività a bassa definizione, o meglio a definizione bassissima: ruvida, aspra, grossolana. Non che queste qualità siano nuove all'arte in senso assoluto, ma nuova è la ragione per cui esse ritrovano, oggi, una validità quanto mai consistente. Tale ragione risiede nell'attuale dilagare, a un larghissimo livello sociale, dei dilettanti, di coloro che "contribuiscono e condividono" con attitudini e scopi amatoriali, invece che professionistici. Forse è del tutto superfluo ricordare che i nuovi media, i cosiddetti *Social Media*, hanno "abbattuto il muro" che per lungo tempo ha segregato il dilettante/consumatore dal professionista/prodotto-re. Grazie all'immediatezza d'accesso a una visibilità potenzialmente di massa, tramite *blog* e *wiki*, siti di *sharing* e *social network*, i dilettanti sono assurti a protagonisti dell'immaginario, oltre che dell'informazione e della produzione culturale in genere; mentre il sistema professionistico, che fino a ieri ne era detentore esclusivo, se la deve vedere con una crisi drammaticamente seria. Basti per tutti il caso particolare ma emblematico della pornografia, rivoluzionata dall'esplosione della produzione amateur, nella quale lo scabroso è anche scabro, ossia veicolato da inquadrature incerte e sgranate, ma vivificate da un effetto realtà e una risonanza tattile che non hanno eguali nella produzione professionistica.

Ma si noti che la definizione, più ancora che una questione di risoluzione formale (che in realtà potrebbe anche essere un problema almeno in parte superato, date le prestazioni delle odierne tecnologie a basso

¹ Testo di presentazione per la mostra *Amateurs. Proposal on Rough Definition, with Four Examples: Antonio Guiotto, Kensuke Koike, Damiano Nava, Laurina Paperina*, a cura di G. Bartorelli, Padova, Galleria Perugi artecontemporanea, dal 18 marzo 2011.



Fig. 36. Kensuke Koike, *Nene's Nightmare*, 2010.



Fig. 37. Laurina Paperina, *Braindead Apocalypse*, 2008.

accada è cosa ovvia, e allora vale la pena di affermare con forza che la sterminata coltivazione di banalità, così com'è, nella sua medietà più tipica, sta imponendo modi espressivi che, per quanto impuri, sono di fatto vivaci ed efficacissimi, e con un impatto che ha del grandioso. Malgrado le riserve che può avanzare l'esperto, che ha bene appreso quel che è disprezzabile, la rozza espressività amatoriale è uno dei dati di fatto più potenti che stiamo vivendo.

Finora abbiamo distinto la pianura vasta e aperta della creatività, oggi in straordinaria fibrillazione, dalla cittadella dell'arte. La creatività abbraccia tutti gli atti, per quanto elementari, indirizzati a creare, a produr-

costo), riguarda l'atteggiamento con cui si dispone della propria creatività. Nel caso del dilettante, è egli stesso a darsi le regole, a imporsi responsabilità che, pur essendo non di rado ferree, nondimeno poggiano sul "diletto". Il diletto è il primo grande contenuto del dilettante, il motore delle sue pratiche e, per servirlo, egli non si fa scrupoli a sguazzare in un gusto che sovente è stupido, lurido, compromesso. Le schiere di creativi amatoriali non si pongono le esigenze dell'arte, o degli ambiti professionistici in genere, dove chi produce sa che sarà chiamato a sostenere il confronto con fruitori educati a pretendere. I dilettanti ignorano le mille cautele, le mille accuratezze del professionista. Fanno immediatamente festa con tutto e con spavalda impunità se ne fregano di risultare imbarazzanti. Certo ciò non impedisce che molti prodotti amatoriali, magari in modo del tutto involontario e senza rinunciare alla priorità di essere per il diletto, siano alla fine capaci di gratificare anche il fruitore più raffinato, uso all'eccellenza dell'arte. Ma, in fondo, che ciò

re qualcosa di appagante (attraverso immagini, musica, video..., per non parlare di tutto ciò che attiene la scrittura). A differenza dell'arte, che dal punto di vista della produzione rimane un ambito esclusivo, la creatività va considerata una "funzione antropologica", ossia un diritto/dovere che include tutti gli esseri umani, così come lo è, per esempio, l'attività fisica (anche chi non è atleta ha il diritto/dovere di tenersi in forma). E ciò a maggior ragione oggi che, appunto, la disponibilità totale dei mezzi di produzione e diffusione ha favorito un boom creativo senza precedenti.

Insomma creatività e arte sono ambiti separati, eppure è naturale che l'arte, come ha sempre fatto, volga la massima attenzione a quel che succede al di fuori delle sue mura. Tempo fa gli artisti si sono trovati di fronte allo sfolgorante spettacolo della creatività mediatica, opera di professionisti perché, all'epoca, solo questi avevano accesso ai canali della divulgazione (tv, pubblicità, fumetti...). Prontamente gli artisti hanno allora rivolto le loro energie a riflettere sulle icone della definizione patinata. Ne è scaturita la lunga sequenza di stagioni all'insegna del "pop", che perseguono tuttora con i vari Koons e Murakami. Nel frattempo, però, qualcosa è cambiato: le fruizioni di base, sulle quali si stanno formando le generazioni più giovani, vengono ora offerte dai nuovi media e la tv, di colpo, appare terribilmente invecchiata. Le nuove fruizioni sono in gran parte costituite dal consumo/produzione di prodotti amatoriali. È giunto il momento della *rough definition*.

Amateurs è una prima verifica del contraccolpo che la creatività dei dilettanti sta provocando sugli artisti. Non si cerca l'imitazione dei prodotti amatoriali, ma i segni di una sensibilità rigenerata, che abbia interiorizzato le qualità espressive della bassissima definizione e le promuova ai fini dell'arte. Si intravede una sorta di "Pop Art al contrario": sempre imperniata sul *popular*, sull'epica del banale, come una ruota sul suo asse, ma girante in senso opposto, non più verso "destra" – per così dire – ma verso "sinistra", verso la degradazione degli effetti, che da "speciali" si fanno sempre più "normali", caserecci, raffazzonati. Schematizzando in modo un po' discutibile, ma credo operativamente efficace, si potrebbe dire che si tratta delle medesime qualità che fino a ieri venivano sfoderate dal filone dell'arte concettuale (dall'edizione storica alle riprese attuali) con la fierezza di chi va controcorrente, vale a dire contro il filone di ispirazione pop-mediatica; ma con lo scarto decisivo che anche un video sporco, oggi, è pop, ossia è integrato nell'estetica generalista dei nuovi media. È il carattere decontratto, gratuito, idiota (o meglio simil-idiota) dei lavori che qui si presentano a fare la differenza rispetto a un concettuale che non ha mai rinunciato a una certa tensione antagonista.

Proviamo quindi a considerare i lavori in mostra alla luce di quanto detto, glissando su tanti altri aspetti pur rilevanti. Conviene iniziare da Kensuke Koike per il carattere così tipico del suo percorso, che consente considerazioni generali valide per tutti (già Alfredo Sigolo, in un bel testo del 2006, lo inquadrava in una lettura di questo tipo). Un suo precocissimo video del 2001, *The Elephant Man*, mostrava una sequenza tra le più drammatiche dall'omonimo film di David Lynch, con l'incongrua aggiunta di risate tratte dalle comiche di Mr. Bean. Al tempo in cui è stato prodotto, il video di Koike poteva essere letto come un'operazione semplice e riuscita atta a mostrare quanto poco basti a stravolgere la presunta oggettività del mondo esperito attraverso i media; un'operazione basata niente più che sulla sincronizzazione di un audio "già fatto" con delle riprese "già fatte". Descrivendo nel 2002 qualcosa del genere, Nicolas Bourriaud arrivava a definire la nozione di "postproduzione" come caratterizzante l'arte attuale. Le cose, però, si complicano se consideriamo come dall'apertura di YouTube, nel 2005, la rete sia stata inondata da video costruiti secondo il medesimo procedimento postproduttivo, solo che essi sono opera non di artisti ma di dilettanti; cosicché la postproduzione non può più servire, in alcun modo, per contraddistinguere l'arte. E allora che valore riconoscere a Koike rispetto a una delle tante versioni dell'Hitler furibondo caricate online? Come si riconosce l'artista dal dilettante? Forse, nello stesso modo in cui si riconosce Warhol dalla coca-cola: da una parte l'intenzione univoca – il fine commerciale, oppure il diletto, la spiritosaggine –, dall'altra la polisemia che "sventra" i meccanismi più ordinari e li rivela fino in fondo.

Il lavoro di Koike in mostra, *Cocktail*, un inedito del 2003, esibisce un'opposta natura diaristica, secondo la quale non si opera sul preesistente, ma si rivolge la videocamera verso se stessi e i propri amici e si inscena un comportamento, un'azione, in questo caso particolarmente rivoltante. Così Koike sintetizza anche l'altra possibile opzione della creatività amatoriale, quella che si potrebbe definire "fame di realtà" sulla scorta di un recente saggio di David Shields, o forse meglio sulla scorta dell'attualissima teoria sul cinema, cuore programmatico del neorealismo, formulata da Cesare Zavattini a partire dai lontani anni Quaranta.

Laurina Paperina e Antonio Guiotto si posizionano entrambi dalla parte della postproduzione, l'una dedita al "fake", ossia al rifacimento tarocco, l'altro alla "cover", praticata anch'essa con irriverente disinvoltura. In *Braindead Apocalypse* (2008) i disegni animati al computer di Paperina, che parrebbero opera di un ragazzino, una sorta di *art brut* digitale, inscenano un tritacarne demenziale che fa a pezzi i miti mediatici (star,

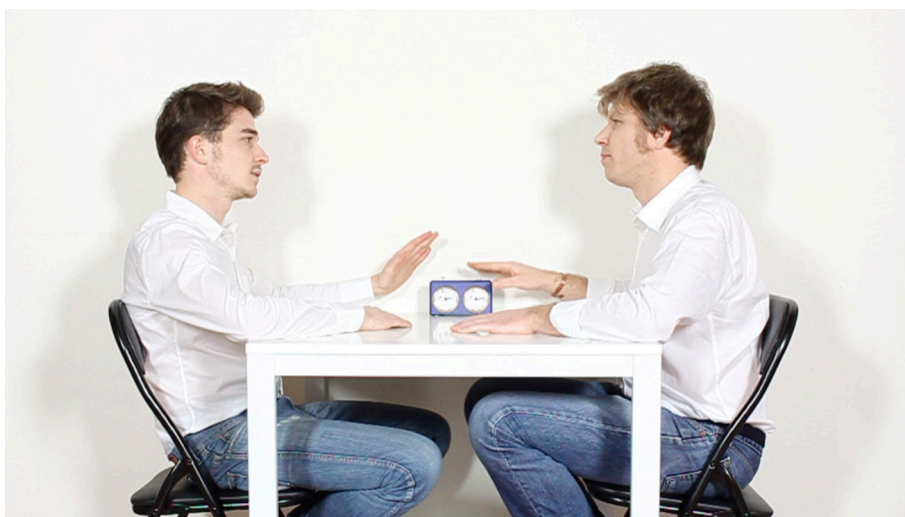


Fig. 38. Antonio Guiotto, *Logical Sequence n° 1: "Once We Were Children..."*, 2011.

marchi, colonne sonore...). Nella poltiglia di riferimenti riconoscibili da chiunque, se ne intromettono alcuni che rimandano a figure dell'arte contemporanea, indecifrabili se non dagli "addetti ai lavori". Tali rimandi fungono da rivendicazione di statuto artistico, in quanto presuppongono quel pubblico che solo una galleria o un museo può aggregare. Questi sono i contesti che il video dichiara come propria destinazione specifica e, di conseguenza, esso non può che essere visto e giudicato come opera d'arte.

Lo statuto artistico viene rivendicato anche dalle cover di Guiotto, che a un primo sguardo potrebbero essere prese per scanzonate divagazioni, tanto più che i riferimenti ai presunti originali non risultano affatto evidenti. [Fig. 38] Eppure anche in *Logical Sequence n° 1: "Once We Were Children..."* (2011) i riferimenti, o meglio i nessi logici ci sono e sono molto raffinati. Il gioco infantile delle associazioni mentali viene riproposto per suggerire, in realtà, niente meno che la grande rete dell'enciclopedia che, di associazione in associazione, potrebbe continuare a diramarsi all'infinito. Molte delle associazioni conducono, guarda caso, a opere d'arte contemporanea niente affatto scontate, cosicché, pure in questo caso, solo gli specialisti possono intendere. Come Paperina, anche Guiotto, a modo suo, devia il linguaggio comune verso allusioni che lo innalzano sul piano di una ricezione assai selettiva, élitaria.



Fig. 39. Damiano Nava, *Sofia*, 2011.

Nelle fotografie di Damiano Nava si ritrova quella “fame di realtà”, quell’attrazione per gli “effetti normali” in cui sono immerse le persone qualunque, il loro comportamento, il loro ambiente. Egli trova una fonte d’ispirazione dichiarata nei siti dove si condividono gli album fotografici, dai quali apprende tutto il meglio possibile in termini di espressività, indagine psicologica, carica erotica e così via. Le sue foto sono tra i lavori d’arte più consapevoli della pressione che il nuovo pop a definizione amatoriale sta esercitando sulla nostra epoca. In mostra Nava presenta, per la prima volta, degli scatti stereoscopici, osservabili tramite un apposito visore (*Sofia*, 2011). Così egli fa il verso al 3D, che costituisce il più alto picco di definizione conquistato dallo spettacolo mediatico; ma in questo caso l’effetto è prodotto da una macchinetta tutt’altro che hi-tech, anzi forte del fascino d’antan dei meccanismi pre-digitali.

Pop e concettuale: due anime per l'arte di oggi verso la convergenza¹

Secondo un giudizio ricorrente, da qualche tempo a questa parte l'arte non avrebbe più un'"anima", si troverebbe cioè nella condizione di un generale rompete le righe, in cui ogni singolo artista o, più ancora, ogni singola opera d'arte farebbe storia a sé, essendo venuta a mancare la storia come grande direttrice in grado di garantire un "senso" corale e progressivo. Le avanguardie cosiddette, appunto, "storiche" erano saldamente agganciate alla storia e da questa erano trascinate in una frenetica corsa in avanti, dove ogni stagione apportava nuove invenzioni, sulle quali gli artisti non mancavano di contendersi la precedenza, fino a che, in breve tempo, esse non "scadevano", vedendosi sottrarre da ulteriori invenzioni la cresta dell'onda dell'attualità. Di qui la sequenza serrata, o meglio l'esplosione a grappolo dei vari "ismi" (espressionismo, cubismo, futurismo, dadaismo, surrealismo...), ognuno pronto a dare battaglia al vicino per metterlo fuori gioco a colpi di novità. L'impeto di tale stagione irripetibile farebbe risaltare, per contrasto, la mancanza di spinta che caratterizza l'arte attuale, dissipata in mille rivoli divergenti.

¹ Pubblicato in R. BARILLI (a cura di), *Officina Italia 2. Nuova creatività italiana*, cat. della mostra (Bologna, Sala Museale del Baraccano, Gambettola FC, Fabbrica, 1° giugno - 3 luglio 2011; Alzano Lombardo BG, ALT Arte Contemporanea, 8 ottobre - 26 novembre 2011; Milano, CRAB Centro Ricerca Accademia di Brera - ex Chiesa di San Carpofo, 19 gennaio - 12 febbraio 2012; Padova, ex Macello, 24 febbraio - 25 marzo 2012), con testi, oltre che dello scrivente, di Renato Barilli e Guido Molinari, Milano, Mazzotta, 2011. Artisti: Meris Angioletti, Alex Bellan, Davide Bertocchi, Alvise Bittente, Elena Brazzale, Jacopo Candotti, Roberto De Pol, Elisabetta Di Maggio, Anna Galtarossa, Eloise Ghioni, Chris Gilmour, Nicola Gobetto, Paolo Gonzato, Alice Guareschi, Giorgio Guidi, Antonio Guiotto, Kensuke Koike, Lisa Lazzaretti, Federico Maddalozzo, Laura Matei, Ignazio Mazzeo, Matteo Montani, Margherita Moscardini, Giovanni Ozzola, Marco Papa, Laurina Paperina, Chiara Pergola, Filippo Pirini, Diego Soldà, Francesco Spampinato, Alberto Tadiello, To/Let, T-yong Chung, Giorgia Valmorri.

Su queste considerazioni si basa il ben noto referto del filosofo Arthur Danto, secondo cui l'arte è oggi giunta alla sua fase «poststorica» o del «dopo la fine»². Danto intende dire che per l'arte il progresso e il rinnovamento sono divenuti impraticabili e così tutto avviene in un regime di pluralismo e libertà totali, in assenza di riferimenti. Una libertà che corrisponde alla condizione della caduta della tensione o più propriamente delle tendenze, per cui, non avendo più delle mete cui tendere, il fare arte non potrà essere che un girovagare, un muoversi caotico, entropico, in modo che alla fine niente si sia mosso.

La posizione di Danto potrebbe ricordare il disorientamento dell'ingenuo che, capitato in una mostra d'arte contemporanea a digiuno della materia, non sa raccapezzarsi e prende per anarchia ciò che non capisce. In realtà, ovviamente, Danto è tutt'altro che ingenuo, anzi la sua riflessione poggia su una complessa costruzione filosofica che affonda le radici nel



Fig. 40. Andy Warhol, *Brillo Box (Soap Pads)*, 1964.

pensiero di Hegel. In sintesi, la diffusione negli anni Sessanta delle pratiche del *ready made* o di una stereotipia altrettanto “già fatta” (Danto si riferisce innanzitutto ai *Brillo Boxes* di Andy Warhol, 1964) ha spinto l'arte al punto da confondersi con la vita; ciò ha concluso la storia dell'arte, in quanto con tali pratiche l'arte ha carpito il segreto ultimo della sua «essenza» e si è sublimata, hegelianamente, nella dimensione concettuale della filosofia. Una volta che la Pop Art e l'arte concettuale (anticipate da un profeta, troppo solo, qua-

² Cfr. in particolare A. C. DANTO, *The End of Art*, in B. LANG (a cura di), *The Death of Art*, New York, Haven Publishers, 1984, ora in A. C. DANTO, *The Philosophical Disenfranchisement of Art*, New York, Columbia University Press, 1986, trad. it. *La destituzione filosofica dell'arte*, a cura di T. Andina, Palermo, Aesthetica, 2008; ID., *Beyond the Brillo Box. The Visual Arts in Post-Historical Perspective*, New York, Farrar, Straus and Giroux, 1992, trad. it. *Oltre il Brillo Box. Il mondo dell'arte dopo la fine della storia*, a cura di M. Rotili, Milano, Marinotti, 2010; ID., *After the End of Art. Contemporary Art and the Pale of History*, Princeton, Princeton University Press, 1997, trad. it. *Dopo la fine dell'arte. L'arte contemporanea e il confine della storia*, Milano, Bruno Mondadori, 2008. Cfr., inoltre, il testo fondante dell'approccio di Danto all'arte: ID., *The Transfiguration of the Commonplace. A Philosophy of Art*, London-Cambridge (Mass.), Harvard University Press, 1981, trad. it. *La trasfigurazione del banale. Una filosofia dell'arte*, a cura di S. Velotti, Roma-Bari, Laterza, 2008.

le Marcel Duchamp) hanno inteso il modo in cui eleggere a opera d'arte oggetti «indiscernibili» da quelli che costituiscono il nostro ordinario habitat, tutto per l'arte è divenuto possibile ma, al tempo stesso, niente le è più rimasto da conquistare. Ne consegue la fine della sua storia, che lascia il campo a una condizione a metà strada tra l'impaludamento e il paradiso ritrovato (qui Danto riecheggia pure la profezia di Marx ed Engels sulla fine della storia, che coinciderà con la fine delle dinamiche di classe e l'avvento di una società riunita in una libertà definitiva).

Ebbene, se la teoria di Danto non risente certo di ingenuità, pare risentire d'altra parte – se mi è lecito – di un eccesso di intellettualismo, di apriorismo. Attendiamo con favore che lo sguardo di un filosofo scorra per grandi salti attraverso la storia dell'arte, in modo da afferrarne i macrosegmenti, i modelli pratici e teorici protrattisi nei secoli. Ma il grande salto funziona se, all'inizio e alla fine, esso poggia sul piano concreto dei riscontri storici. Il problema sorge infatti con l'ultimo salto, quello che da Warhol si proietta oltre il «confine della storia», poiché esso si libra nella deduzione astratta, senza più un appoggio d'arrivo, dal momento che si pronuncia sul futuro, o quanto meno, visto che ormai parte del futuro degli anni Sessanta c'è già stata, difetta della volontà di verificare la teoria sulla realtà.

A frequentare la realtà da vicino, ossia non solo andando alle mostre ma anche ascoltando attentamente le voci degli artisti, risulta difficile negare che continuino a sussistere delle tensioni, che non saprei definire altrimenti se non tendenze, visto che in nome loro ci si confronta, aggrega e soprattutto si litiga. Anche se è inoppugnabile che gli ismi si sono estinti, gli artisti seguitano a cercare lo scambio reciproco come una risorsa irrinunciabile e, sulla base di questo scambio, seguitano a schierarsi.

Bisogna riflettere, inoltre, sul fatto che dalla seconda metà del Novecento la storia tout court ha conosciuto una vertiginosa intensificazione sull'onda, innanzitutto, della frenesia dello sviluppo tecnologico. Possibile che l'arte ne sia rimasta avulsa, ciondolante pigramente in una poststoria a questo punto solo sua?

Eppure forse qualcosa c'è che potrebbe generare l'illusione ottica di un'arte senz'anima, un qualcosa che, in realtà, appartiene in tutto e per tutto alla storia che continua e alla relazione che l'arte mantiene con le sue vicende; l'errore sta, pertanto, nel sottrarre questo qualcosa alla storia, facendone un traguardo assoluto. Mi riferisco al processo che Renato Barilli ha definito "normalizzazione"³. Si tratta dell'estensione quanti-

³ Barilli ha formulato il concetto a partire dagli studi letterari, per poi estenderlo all'arte e alla cultura in genere. Cfr., in particolare, R. BARILLI, *L'azione e l'estasi. Le neoavanguardie*

tativa delle invenzioni che nascono, solitamente, in un ristretto ambito laboratoriale, avanguardistico, e lì rimangono confinate, integre di tutta la loro intensità qualitativa, fino a che non scocca l'ora in cui divengono di pubblico dominio, "normali" appunto. La realizzazione democratica richiede, però, un prezzo da pagare: il cedimento della qualità, se non altro per il conformismo che si impossessa inevitabilmente della replica su vasta scala.

Ciò è esattamente quanto si è verificato per il *ready made*, che Duchamp intuì con eroico guizzo di genio e subendo pure le stimmate di una riprovazione sfociata in un prolungato disinteresse, salvo che per l'esclusivo circolo di compagni ed estimatori. Finalmente, negli anni Sessanta, i tempi furono maturi affinché l'intuizione eccezionale venisse compresa ed entrasse in pianta stabile tra le tecniche "canoniche" a disposizione degli artisti (è sintomatico, tra l'altro, che nel 1964 Duchamp sia stato convinto a produrre un certo numero di repliche dei perduti *ready made* originali, destinate ai maggiori musei del mondo).

Una volta che il *ready made* sia divenuto di norma, potrà mai l'arte attingere a motivazioni ulteriori, tali da spingerla a fare nuovamente tendenza? D'altra parte, se l'arte perde il filo una volta conseguita la meta, perché l'età gloriosa della mimesi su base prospettica è proseguita – come Danto ben sa – fino alla vigilia delle avanguardie, quando la sua essenza era stata già bell'e raggiunta nel Rinascimento? Come ha potuto la storia dell'arte mimetica oltrepassare l'eroica progressione testimoniata da Vasari, il quale, come Danto oggi, pareva anch'egli assai dubbioso sulle possibilità di coloro che sarebbero venuti dopo? Eppure ai campioni della «maniera moderna», con Michelangelo in testa, sono succeduti altri campioni del calibro di Caravaggio, Rubens, Guido Reni..., con la differenza che l'arte post-rinascimentale non ha più potuto seguire lo schema lineare dell'incremento, dell'escalation, ma semmai quello ramificato della dilatazione normalizzante, dove le tendenze si sdoppiano e scorrono in parallelo su una base già costituita e sulla quale non si ha più modo di intervenire; senza però che ciò comporti che le tendenze si sgretolino in una dispersione pulviscolare. Barilli descrive, al proposito, come l'arte del Seicento si sia incanalata nell'alveo di tre distinte «anime» – barocco, naturalismo, classicismo – che si sono date in reciproca alternativa, pur non contraddicendo la comune essenza mimetico-prospettica⁴.

degli anni Sessanta, Torino, Testo&Immagine, 1999 (1967); ID., *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili*, Bonomia University Press, Bologna, 2007 (1982).

⁴ Cfr. *ivi*, pp. 77-80.

Allo stesso modo, a distanza di un “evo” e con l’arte chiamata a funzioni di tutt’altra natura rispetto a quelle mimetiche, l’istituzionalizzazione del *ready made* non impedisce agli artisti l’accesso alle variazioni, così come non impedisce che queste variazioni, al contrario che ristagnare, fluiscano in questa o quella tendenza, a seconda delle dinamiche interne all’arte e a seconda delle circostanze non prevedibili che la storia impone. La mia proposta consiste nell’individuazione di due anime o tendenze che dir si voglia, il pop e il concettuale, che ci aiutino a risolvere, a un livello molto generale ma pure vincolante, la disorganizzazione in cui si presenta l’arte recente; una disorganizzazione – a questo punto bisogna dirlo – solo apparente, effetto ingannevole della vicinanza del nostro sguardo. Senza contare, poi, che altre tendenze, magari più minute e precise, potrebbero essere individuate coll’adottare punti di vista differenti.

Prima di delineare queste due grandi tendenze, è necessario soffermarsi ancora un poco sul processo normalizzante che dal Secondo Novecento arriva all’oggi, poiché vi sono contenuti quegli agenti reattivi che le hanno condotte a precipitare, come si direbbe in chimica. Ebbene, una volta che la normalizzazione è partita, essa non si è arrestata all’ambito dell’arte, ma lo ha ampiamente travalicato provocando la fuoriuscita di procedimenti che si sono riversati nel vasto ambito della creatività generica, un ambito ben più aperto ed inclusivo di quello dell’arte.



Fig. 41. Peter Paul Rubens, *Ratto delle figlie di Leucippo*, 1618.



42. Caravaggio, *San Matteo e l'angelo*, 1600 ca.

Innanzitutto è stata la volta della creatività professionistica, ingaggiata per arricchire il mondo della merce di attrattive extra-funzionali, che mirano a stimolare il potenziale acquirente nelle sue facoltà estetiche, simboliche, immaginative. Ne è risultata la grande vicenda della pubblicità, del packaging e di tutto il settore dell'industria dell'intrattenimento (cinema hollywoodiano, televisione, romanzo di consumo, discografia commerciale e così via), con l'annessa storia delle infinite importazioni ricavate dalle avanguardie. Certo, però, che una volta che i media di massa si sono impossessati dei procedimenti dell'arte, questi hanno conosciuto, da una parte, una democratizzazione prima insperabile; dall'altra si sono visti smussare quella qualità che li rendeva privilegi esclusivi, digeribili da pochi, e così si sono aperti al banale.

Tutto ciò ha avuto sull'arte una ripercussione violenta, a volte traumatica. Proprio negli anni Sessanta gli artisti, all'opposto che lasciarsi andare a una discrezionalità senza scopo, hanno dovuto prendere atto che era stato innalzato un maestoso "immaginario" del tutto al di fuori del loro controllo; un immaginario, per giunta, che era riuscito a fare breccia nel consenso delle masse, proprio là dove essi avevano tante volte fallito. A quel punto urgeva prendere posizione rispetto all'invadenza della merce e, soprattutto, recuperare una propria collocazione, un valido motivo per persistere nell'essere artisti, invece che rifluire nelle fila dei creativi al servizio dell'industria, trasformandosi in grafici, designer, art director...

A grandi linee, senza la pretesa di essere esaustivi, si può dire che gli artisti si sono spontaneamente instradati in due tendenze divergenti, che non hanno mancato di affrontarsi polemicamente. Una parte di loro ha scelto di rivolgere la propria attenzione a indagare lo spettacolo merceologico-mediatico, sottoponendolo a una riflessione minuziosa, sovente intesa, testualmente, come riflessione speculare, come fosse raccolta da uno specchio ingigantente o deformante; o magari adottando gli stessi metodi operativi dell'industria, per sorprenderne l'essenza con l'agire sul suo stesso terreno. Un'altra parte di artisti, viceversa, più risolutamente ha scelto di volgere le spalle alla seducente banalità della merce con avversione antagonista; così essi si sono votati alla sperimentazione "dura e pura", che nulla concede alle facili lusinghe, alle distrazioni esteriori, ma anzi pretende dal pubblico lo sforzo rigenerante di sollevarsi dal banale per scalare i contenuti più raffinati e impegnati.

Dalla prima opzione è scaturita la Pop Art di Warhol e compagni; dalla seconda, con una differita di una manciata di anni, quella costellazione di formazioni che, in nome di una sana economia mentale, si possono consorzare sotto l'etichetta assunta da una sola di esse, ma che pare la

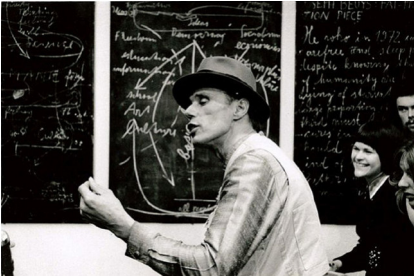


Fig. 43. Joseph Beuys, *Information Action*, 1972.

più calzante: quella di “arte concettuale”. Per questa opzione, a fronteggiare simbolicamente Warhol, si potrebbe evocare un Joseph Beuys. Molti sarebbero i risvolti e le controindicazioni da soppesare nel proporre come tendenze in opposizione il pop e il concettuale, senza contare che, al di sotto delle polemiche, non sono mancati i rapporti e gli scambi incrociati. In questa sede ci si deve limitare ai caratteri più tipici e appariscenti, e così basti ribadire che la Pop Art ha inseguito l'estetica commerciale, assimilandone i colori, le icone patinate, l'affabulazione trascinante; mentre il concettuale rigettava tutto questo per concentrarsi su speculazioni mantenute in un “bianco e nero” rigoroso e ascetico. Se si vuole, ritroviamo qualcosa dell'opposizione tra il barocco rutilante di un Rubens, già infarcito di dive ed “effetti speciali”, e il naturalismo di un Caravaggio dedito a un disadorno “effetto realtà”, per certi versi più impegnato, più corrosivo (ma anche per loro gli scambi hanno agito al di sotto dell'opposizione).

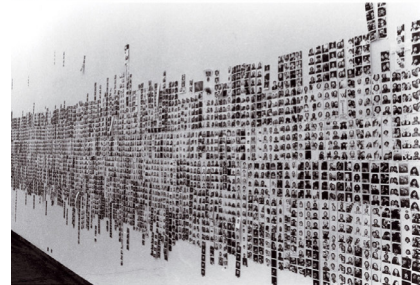
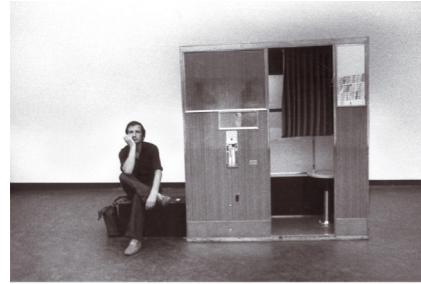


Fig. 44. Franco Vaccari, *Esposizione in tempo reale n. 4. Lascia su queste pareti una traccia fotografica del tuo passaggio*, 1972.



Fig. 45. Jeff Koons, *Pink Panther*, 1988.

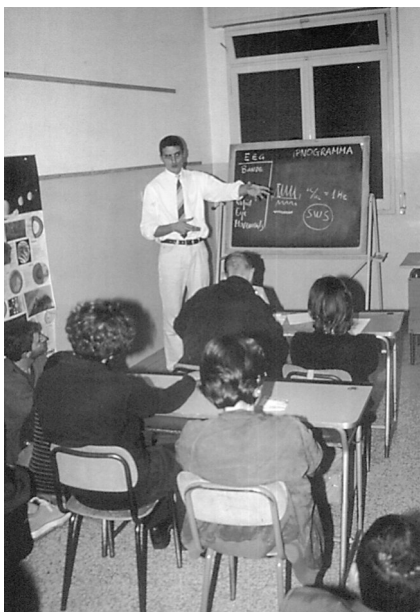


Fig. 46. Cesare Pietroiusti, *Azione (Lezione sul sonno)*, 1998.



Fig. 47. Maurizio Cattelan, *L.O.V.E.*, 2010.

Dopo il decennio della loro comparsa, le due tendenze si sono snodate nelle lunghe sequenze dei “neo”: negli anni Ottanta, limitandomi a qualche riferimento eclatante, è stata la volta del neo-pop di un Jeff Koons, nuovo Warhol e anche, si potrebbe dire provocatoriamente, nuovo Rubens; di contro, anche in questa occasione con qualche anno di indugio, ecco il neo-concettuale di un Rirkrit Tiravanija o del nostro Cesare Pietroiusti, nuovi Beuys e nuovi Caravaggio. Addentrandoci negli anni Novanta, troviamo l’astro di Maurizio Cattelan, che è stato inizialmente ammirato per la capacità di innescare discussioni profonde e caustiche, e quindi per un’attitudine concettuale, che però in lui si è quasi sempre sposata con un felice impatto d’immagine, capace di calamitare regolarmente i riflettori dei media pronti a esaltarne il fattore pop. Tra gli anni Novanta e Duemila il versante del concettuale ha visto l’esplosione della cosiddetta “arte relazionale”, che in Italia ha portato un cospicuo numero di artisti ad aggregarsi, sotto l’auspicio di Pietroiusti, nel Gruppo Oreste in nome della centralità della “relazione”. Sul versante opposto si è parlato di “generazione Mtv”, in riferimento all’influenza di uno spettacolo mediatico che evolveva assegnando sempre maggior peso alla musica e ai suoi passaggi televisivi in quella forma così appetibile, ma al tempo stesso così sofisti-

cata, che è il videoclip (altri riferimenti imprescindibili sono stati i cartoni animati giapponesi e i videogame).

Prima di giungere, finalmente, all'oggi, è necessario tornare a ragionare sul processo di normalizzazione, che finora abbiamo visto scavalcare l'arte per espandersi alla creatività professionistica. Ma non è questo l'ultimo obiettivo dell'onda normalizzante: l'evento del giorno – che forse ormai non è neppure più tale, ma si tratta comunque, fino a prova contraria, dell'evento più recente – è che i procedimenti un tempo d'avanguardia hanno raggiunto una tale divulgazione da essere ormai disinvoltamente praticati dall'intera popolazione. Oggi è la volta della creatività amatoriale, che ha trovato un formidabile strumento di partecipazione nel cosiddetto Web 2.0, distinto in quanto alimentato dai contenuti prodotti dagli stessi utenti, anche se privi di qualsiasi competenza professionale. Per “pubblicare” non occorre più sottostare, come invece è sempre toccato ai professionisti, alla tormentosa trafila dei *gatekeepers*, ossia dei vari editori, direttori e tutti coloro che controllano l'accesso ai tradizionali canali di visibilità. La creatività, almeno nelle società tecnologicamente avanzate, vede ormai tutti come potenziali protagonisti.

Certo il più delle volte il dilettante, il ragazzino che carica online, ad esempio, i propri video avrà un'audience ristretta a familiari, amici e poco più, e probabilmente non ne meriterebbe una più ampia. L'appannamento della qualità si è fatto mille volte più imbarazzante, tanto più che c'è la più totale inconsapevolezza dell'origine nobile dei procedimenti utilizzati. Eppure ciò non toglie che il libero bricolage della creatività, per quanto comporti una banalizzazione via via più spinta, resti una grande conquista democratica, auspicata dalle stesse avanguardie. Inoltre non mancano affatto i picchi qualitativi, dove spiccano intelligenza e sensibilità; anzi alla fine essi risultano assai frequenti, considerata l'enorme mole di questo materiale, così come



Fig. 48. Davide Bertocchi, *B2*, 2004.



Fig. 49. Alex Bellan, *50 Hz #3*, 2010.

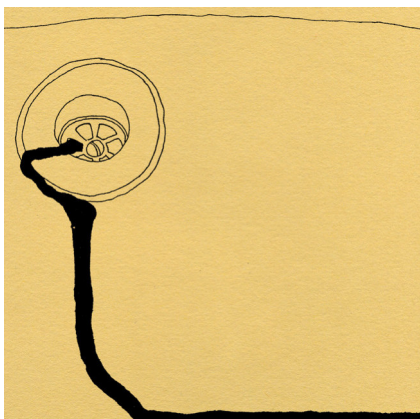


Fig. 50. Alvisse Bittente, *Il dente batte dove la mente svuole*, 2009.



Fig. 52. Chris Gilmour, *The Triumph of Good and Evil*, 2009.

traballanti, attori improvvisati, trovate piccole piccole, riciclaggio pirata di materiale altrui, tempi brevissimi e frammentari, il diletto come scopo principale (non per nulla si tratta dell'opera di "dilettanti"). I giovani sono insensibili all'intensità, che è la qualità più apprezzata dai più anziani cultori dell'"hi-fi" in senso lato, che però ha l'effetto di distanziare, di relegare nella contemplazione passiva, a meno che non si sia determinati a entrare in azione, a propria volta, come professionisti. È invece la prossimità ciò che i giovani cercano ardentemente nelle loro fruizioni, lo spunto per fornire un contributo immediato. Così, in virtù della partecipazione attiva degli utenti, è potuto accadere che un sito quale YouTube

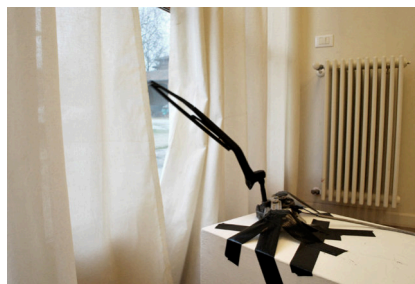


Fig. 51. Roberto De Pol, *Batteria per auto, caricabatteria, cavi elettrici, legno, nastro adesivo, tergitristallo, tenda, viti*, 2011.

sono ormai frequenti i casi in cui i dilettanti sono riusciti a conseguire una diffusione mirabolante, in tutto e per tutto di massa.

Fatto sta che le fruizioni delle generazioni più giovani sempre meno provengono dalla televisione e sempre più da Internet. Il che comporta un dato di fatto nuovo: oggi lo spettacolo mediatico non è più luccicante di quella "patina" che lo ha sempre ammantato fintanto che esso è stato somministrato dai media tradizionali. All'estetica patinata si sostituisce un'estetica povera, quanto mai ruvida e grossolana: immagini fosche e

sia arrivato a ospitare un numero di video incalcolabile.

Sulle nostre due tendenze tale attivismo creativo sta avendo una risonanza assai singolare. Succede infatti che gli artisti che scelgono oggi di assimilare l'immaginario banale-popolare si trovino ad avere a che fare con quelle stesse qualità che il concettuale ha sempre impugnato esattamente contro tale immaginario. Il più sciatto effetto realtà è oggi parte integrante del pop, tanto quanto lo era ieri l'icona sgargiante del Brillo Box. Sta prendendo corpo una nuova versione della Pop Art, sorta di "Pop Art alla rovescia", sempre saldamente incentrata sul banale, come una ruota sul



Fig. 53. Nicola Gobetto, *Il mago*, 2010.



Fig. 54. Antonio Guiotto, *Storia di quando avrei dovuto decidere se...*, 2011.



Fig. 55. Kensuke Koike, *Aliens' Lounge*, 2009.



Fig. 56. Marco Papa, *La sorgente della matrice dipinta*, 2011.

proprio asse, ma che ora gira in senso opposto: verso la corrosione delle icone invece che verso la loro monumentalizzazione. Oppure si può dire la stessa cosa partendo dal simmetrico, parlando cioè di un "concettuale alla rovescia": l'estetica del concettuale, un tempo ricercata per l'intrinseco valore antagonista e minoritario, è stata

sottoposta a una sorprendente appropriazione popolare. La nuova creatività italiana documentata in mostra già presenta, negli esiti che personalmente mi sembrano più evolutivi, una trasposizione impura del concettuale, che lo rivoltava come un guanto per fargli accogliere il banale, il diletto, lo spettacolare, siano pure retti da soluzioni leggere e minimali.

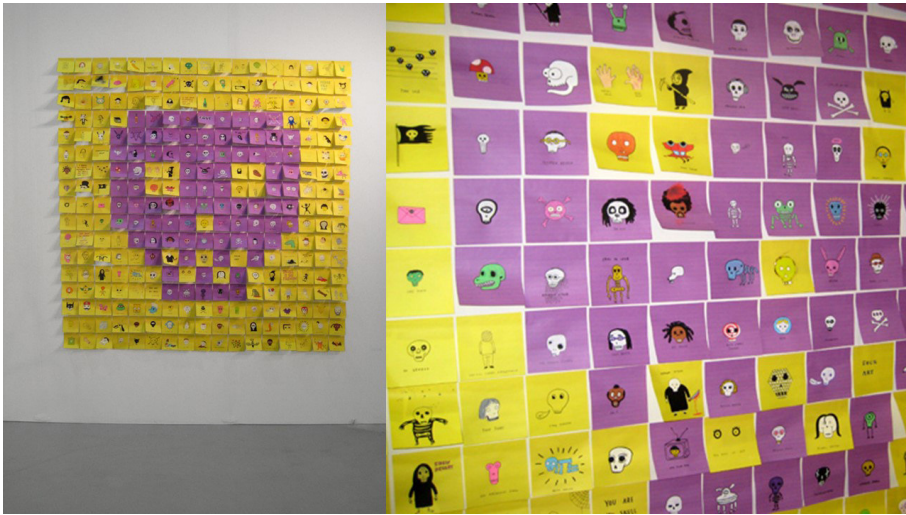


Fig. 57. Laurina Paperina, *Skull*, 2010.

Con la creatività, sia professionale sia amatoriale, che la incalza da tutte le parti, l'arte è spinta a riqualificarsi. Il pop non è più lo stesso e il concettuale non è più élitario e così essi convergono, si accoppiano uno con l'altro, partorendo una nuova anima ibrida, dai caratteri rimescolati. Forse ciò determinerà la fine dell'arte? Magari anche sì, se gli artisti giudicheranno che non è rimasto loro più alcuno spazio di manovra; allora l'arte si svuoterà del tutto e quel che di esclusivo ancora vi era custodito rifluirà anch'esso nel mare sconfinato della creatività di tutti.

Ma se ciò mai avverrà, non sarà perché si è infiacchita fino a estinguersi la spinta della storia, ma, al contrario, proprio perché questa avrà stretto l'arte in una morsa stritolante.



Fig. 58. Francesco Spampinato, *Reptca*, 2010.



Fig. 59. Alberto Tadiello, *Adunchi*, 2010.



Fig. 60. T-yong Chung, *Senza titolo*, 2010.

Carotaggio di una molteplicità in movimento¹

Questioni di metodo

Vorrei innanzitutto dichiarare un limite oggettivo della presente mostra. Forse un tempo era possibile afferrare il panorama della giovane arte che si produceva in Italia, tanto da poterne ordinare una selezione completa ed esauriente. Oggi questo non è più possibile perché gli artisti – e con loro gli spazi espositivi, i curatori, la critica su carta e online... – si sono moltiplicati al punto che non si può che procedere per campionamenti, aspirare non all'eshaustività ma semmai all'esemplificazione. Il numero dei giovani artisti e, risalendo il percorso formativo, degli iscritti alle Accademie e ai corsi di laurea di ambito artistico, a istituti d'arte e licei artistici ha raggiunto una portata che oserei definire di massa. Una massa fremente, in continuo movimento, con massicci flussi in entrata e altrettanti in uscita: quanti nomi sbucano a ogni stagione e quanti spariscono. Si capisce che, per quanto impegno ci mettano i selezionatori, un tale oggetto di indagine rimane inafferrabile, sfuggente da tutte le parti, e permette un approccio solo molto relativo.

Ciò non vuol dire che una Biennale Giovani sia divenuta infondata, tutt'altro: c'è bisogno di operazioni di questo genere proprio per l'estre-

¹ Pubblicato in R. BARILLI – G. BARTORELLI – G. MOLINARI (a cura di), *BG3. Biennale Giovani*, cat. della mostra (Bologna, Accademia di Belle Arti, 13 novembre – 19 dicembre 2014; Rimini, Museo della Città, 10 gennaio – 8 marzo 2015), Arezzo, Zona, 2014. Artisti: Sara Benaglia, Francesco Bertelé, Giulia Bonora, Bounty Killart, Chiara Camoni, Federica Del-piano, Niccolò Morgan Gandolfi, Gabriele Garavaglia, Nicola Genovese, Laura Giovannardi, Marco Gobbi, Roberta Grasso, Andrea Grotto, Federico Lanaro, Dario Lazzaretto, Gemis Luciani, Daniela Manzolli, Cristiano Menchini, Damiano Nava, Valerio Nicolai, Simona Paladino, Emmanuele Panzarini, Fabrizio Prevedello, Roberto Pugliese, Alessandro Roma, Angelo Sarleti, Santo Tolone, Cristina Treppo, Adriano Valeri, Lucia Veronesi.

ma difficoltà della materia di cui si tratta. Solo deve essere chiaro che la modalità di indagine non è la visione complessiva dall'alto – il panorama appunto – a caccia di valori consolidati, ma al contrario il prelievo locale in un corpo vivo, che pure è un valido strumento per conseguire una conoscenza comprovata, come lo è il carotaggio nello studio di un terreno.

Inoltre una esemplificazione riuscita – come si spera sia la nostra – è un alto risultato critico, che nel porre all'attenzione il particolare ottiene di attestare il generale. Bisogna infatti considerare che gli artisti presenti, in quanto esempi, stanno in qualche modo anche per gli assenti, per tutti coloro che non si è riusciti a raggiungere; e se davvero si è stati capaci di conseguire un sufficiente grado di esemplarità, diventano allora legittime le valutazioni che dai campioni specifici mirino a estendere il campo, la prima delle quali è l'affermare che questa Biennale tratta, in generale, della giovane arte italiana.

Ombre e luci della creatività diffusa

Fatte queste precisazioni di metodo, nelle valutazioni generali vorrei partire proprio dal dato di cui si è detto, ossia dal massiccio incremento di operatori che ha impresso all'ambito dell'arte un'eccitazione letteralmente destabilizzante. È un fenomeno epocale che sempre più persone dedichino l'impegno lavorativo a "sperimentare artisticamente", vale a dire a testare il nuovo, il differente, il rovesciamento delle prospettive e così via. Si aggiunga poi un altro dato ancor più rilevante: tali pratiche, che avevamo finora conosciuto in quanto proprie dell'arte, prerogativa degli artisti, sono divenute patrimonio comune, sfociando in quella plethora di espressioni creative che tutti noi coltiviamo per puro divertimento, grazie al supporto leggero ma decisivo delle tecnologie digitali – l'esempio più ovvio è il riversamento pressoché immediato dalla videocamera del telefono alla vetrina del web. Basti pensare a quante volte uno scambio sui social network riesca effettivamente a stuzzicare l'immaginazione, la fantasia, l'inventiva stimolando anche noi, che artisti non siamo, a dedicare parte del tempo libero all'esercizio quotidiano delle facoltà creative. Certo si tratta, nella stragrande maggioranza dei casi, di un gioco dilettesco, inconsapevole di eventuali affinità con l'arte; e quand'anche ci fosse una qualche consapevolezza, è assai improbabile che ci si sollevi dal livello di una testuale vulgata. Diciamolo pure: le nostre "produzioni creative" online alimentano il gran mare della banalità.

Eppure tutto ciò si presenta in modo ambiguo, o meglio ambivalente, suscettibile di interpretazioni di segno contrario: banalità, certo, ma come non riconoscere che la divulgazione della creatività è in fondo una storica e nobilissima aspirazione delle avanguardie? Quanto, tra gli anni Sessanta e Settanta, si è predicata la “morte dell’arte” a favore dell’avvento di una condizione di esteticità diffusa, che coinvolgesse e gratificasse l’intera popolazione? E non è forse quello che si è infine realizzato oggi? Con lo scarto ulteriore, impresso da tecnologie allora imprevedute, che non si tratta solo di estetica, ossia di un potenziamento delle facoltà recettive – sensoriali, percettive, psichiche –, ma di creatività vera a propria, finalizzata al fare, al produrre, all’inventare nel concreto, anche se per lo più entro la sfera digitale. Ma si consideri come l’avvento delle stampanti 3D stia preparando il viaggio di ritorno dai bit agli atomi.

Se provassimo a confrontare, senza pregiudizi, una delle tante buone trovate del web con un progetto situazionista o fluxus o concettuale, forse faremmo fatica a fissare paletti di sicura distinzione, salvo il fatto, fondamentale, che allora si trattava di speculazioni primigenie concepite da élite, da avanguardie mosse da intenti antagonisti nei confronti della società dominante; tali speculazioni ben si stagliavano quindi su uno sfondo, su un pianoterra dove non avevano luogo né l’estetica né la creatività. Viceversa le trovate attuali sono ribadite senza sosta fino a dar luogo a un brusio incessante e capil-

lare, dove ronzano innumerevoli le riprese e le varianti. Una reiterazione quantitativa, un conformismo che, di per sé, indipendentemente dalla qualità intrinseca, danno immancabilmente luogo al banale, rendono la creatività una forza non più eversiva ma costituiva del pianoterra.

A questo punto ci si chiede che creatività possa esserci là dove non c’è guizzo, scarto di inventiva. In realtà l’invenzione c’è, ma dilette-sca, ignara, sprovveduta, beatamente disinteressata dei precedenti più o meno nobili sui quali prendere le misure per affinarsi e soprattutto per non ripetere. Magari può anche succedere che si centri, casualmente, una

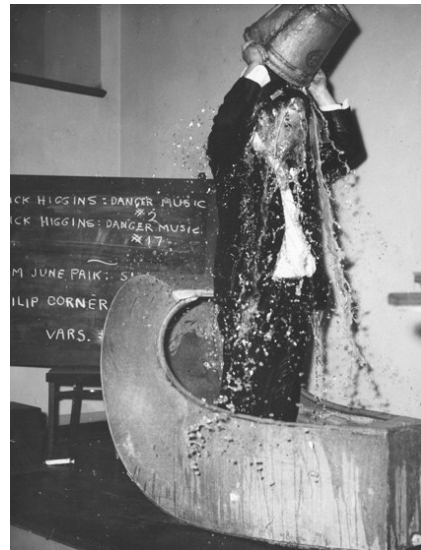


Fig. 61. Nam June Paik, *Simple*, 1962.

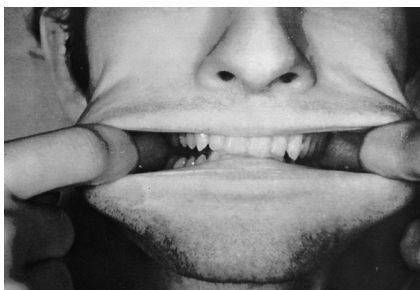


Fig. 62. Bruce Nauman, *Study for Hologram*, 1970.

novità effettiva; ma appunto senza rendersene conto, senza intenzione, anzi fregandosene altamente e lasciando che la novità venga subito fagocitata dalla massa.

È così esaltante l'utopia realizzata? Per certi aspetti no, l'imperfezione della condizione umana è inemendabile e anche le migliori intenzioni non ripristinano certo il paradiso in terra – quante volte lo ab-

biamo verificato –, semmai ci mettono di fronte a nuove inquietudini. Ma anche a nuove opportunità: per altri aspetti, infatti, la situazione attuale offre motivi realmente positivi. Banale o no, fare pratica di creatività, così come si fa pratica di sport pur senza essere atleti, è salutare e gratifica il vivere. Ancor di più: bisogna proclamare la creatività un sacrosanto diritto dell'uomo, da allenare quotidianamente. Si prenda poi un aspetto molto specifico, ma anche molto sentito e dibattuto: si è appena detto che il dilettante non fa nulla per accaparrarsi l'esclusiva di un'invenzione, quasi non è nemmeno interessato ad apporvi la propria firma, ma ne fa un bene comune in libera circolazione. Il che – lo dico provocatoriamente – rende il dilettante più simpatico, persino più “progressista” dell'artista accorto e smaliziato, per il quale è invece indispensabile che la firma sia riconosciuta e gli sia dovuto un copyright.

Un'inflazione d'arte?

Si faccia ora attenzione al fatto da cui siamo partiti, al sorprendente aumento degli artisti, di coloro che si dedicano all'arte con piena consapevolezza e professionalità. Al contrario di quel che potrebbe a prima vista sembrare, ciò non rafforza le quotazioni dell'arte, ma semmai la deprezza, le fa vittima di svalutazione. Come sempre accade, l'aumento dell'offerta ribassa il valore. In altre parole il prezioso connotato della rarità viene meno anche all'interno dell'arte, e in ciò essa si dimostra soggetta a quella stessa tendenza alla divulgazione, allo smantellamento delle soglie di accesso, che caratterizza la nostra epoca.

Da una parte pure il pianoterra è gratificato dal lume della creatività, e così tra la massa dei creativi per sport e l'élite degli artisti non c'è più una netta cesura qualitativa, ma solo un grado maggiore di preparazione,

competenza, responsabilità. Dall'altra, l'arte si staglia sullo sfondo con pallida evidenza anche perché i requisiti per accedervi sono ormai soddisfatti da un numero sempre crescente di persone. Il varco d'entrata si è molto allargato.

Ne consegue, tra l'altro, che i tempi attuali sono quanto mai avversi ad artisti-star di nuova generazione. Questi hanno conosciuto il boom nei televisivi anni Ottanta e Novanta, quando ci si è dati a emulare le strategie per assurgere alla celebrità – e guadagnare un mucchio di soldi – adottate nella musica pop e nel cinema hollywoodiano; strategie volte a isolare un singolo individuo facendogli il vuoto intorno, enfatizzandolo, pompendolo il più in alto possibile rispetto alla folla dei comuni mortali.

Nel regime del web la star è obsoleta: le tendenze le fanno i cosiddetti *big data*, le molteplicità smisurate nella loro interconnessione, nel loro condividere, nel puntare a profitti alternativi rispetto al denaro. Non c'è quindi alcun motivo affinché un singolo venga sganciato dalla grande rete e posto a torreggiare sopra le teste degli altri. Il soggetto realmente interessante nell'arte odierna è la comunità in sé, l'aggregazione virtuosa, generosa di tante "cellule" operanti in sinapsi.

Tendenze in equilibrio

Venendo a considerare, sempre in termini generali, che tipo di arte è prodotta in tale contesto dagli artisti giovani, bisogna ribadire quanto noi stessi tre curatori, Renato Barilli, Guido Molinari e lo scrivente, esponevamo nell'occasione immediatamente precedente a questa, l'altra vasta collettiva ordinata nel 2011, *Officina Italia 2. Nuova creatività italiana*. Da quella a questa gli artisti sono stati tutti cambiati, ma il quadro complessivo non pare sostanzialmente variato, tanto che gli strumenti interpretativi formulati nei testi del catalogo di allora rimangono calzanti.



Fig. 63. Damien Hirst con l'opera *For the Love of God*, 2007.



Fig. 64. Alessandro Roma, *Generally Dark and Dim*, 2013.



Fig. 66. Chiara Camoni, *Sul perché in natura tutto avvolge a sinistra*, 2013.

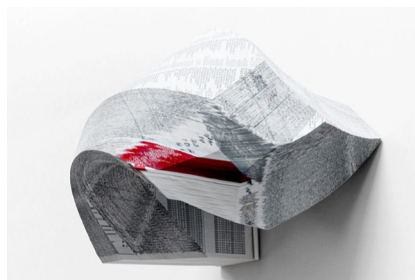


Fig. 65. Gemis Luciani, *Piece of Space*, 2011-2013.

Barilli riprendeva da Deleuze e Guattari la nozione di *plateau*, l'“altopiano” dove le tendenze non danno luogo a cime e anti-cime, a rocche contrapposte, ma appianno le contrarietà e si distendono in «equilibrio dinamico»²; Molinari da parte sua evidenziava il venire meno degli schieramenti, degli ideali di gruppo, rimpiazzati da «costellazioni di luci», quelle molteplicità di singoli interconnessi – singole attitudini, singole intelligenze, singole sensibilità – di cui si è detto, col risultato di «una ricchissima scena poliforme, sempre in mutazione»³.

Personalmente cercavo di chiarire che il confluire, il rimescolarsi delle tendenze non è la sconcertante entropia post-storica teorizzata da alcuni, ma è in fondo una tendenza anch'essa, provocata e legittimata dalle peculiarità del nostro tempo. Nella situazione che si è descritta, dove la deviazione dalla norma è divenuta di norma, dove il “mondo alla rovescia” sperimentato dagli artisti è già stato rovesciato per gioco, anche le proposte più in sapore di concettuale non possono fare a meno di ibridarsi con il pop, nella consapevolezza che

² R. BARILLI, *Un altopiano equidistante dagli estremi*, in Id. (a cura di), *Officina Italia 2. Nuova creatività italiana*, cat., Milano, Mazzotta, 2011, p. 13.

³ G. MOLINARI, *L'identità al centro / Il centro dell'identità*, in *ivi*, pp. 29 e 31.



Fig. 67. Lucia Veronesi, *Senza titolo #4 (piscina)*, 2014.



Fig. 68. Valerio Nicolai, *Tutto è tondo*, 2013, particolare.

l'immagine amatoriale, ruvida, frammentaria, anti-spettacolare fa ormai parte a pieno titolo del *mainstream*.

Le opere: smontaggio dei linguaggi e varie ambiguità

Ma veniamo finalmente al contributo specifico offerto dagli artisti in mostra, limitandoci a qualche esempio, esemplificazione dell'esemplificazione.

Forse può stupire quanta buona pittura stiano producendo i giovani. Il motivo può risiedere nell'esigenza impellente di analizzare, smontare e remixare i linguaggi dell'immagine; indagine, anzi meta-indagine che ai pittori riesce particolarmente bene, anche in virtù del privilegio eccezionale, sotto la dittatura dei nostri tempi frenetici e compulsivi, di poter disporre di durate lunghe, meditative, e di una tradizione eccelsa. Inoltre l'esperienza diretta dell'immagine dipinta, a differenza di altri tipi di immagine, fa ancora baluginare un



Fig. 69. Andrea Grotto, *Soft just like Pine Needles*, 2014.



Fig. 70. Adriano Valeri, *Hive*, 2014.

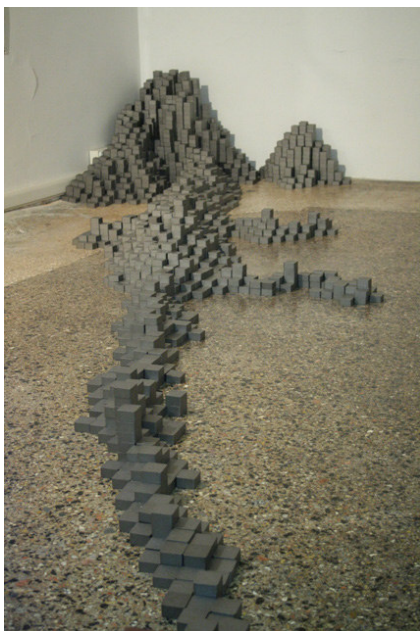


Fig. 71. Francesco Bertelé, *Dudy Guard*, 2009, particolare.

riverbero d'aura con la quale l'artista può ravvivare i tratti distintivi del suo ruolo, pur se in modi ironici e paradossali.

È il caso, carismatico e sofisticatissimo, di Alessandro Roma, autore di lavori costituiti da strati di immagini, dove l'immagine sottostante approfitta degli squarci negli strati superiori per insinuarsi, emettere germogli, come avviene fuor di metafora nella scultura in mostra, che ingloba una reale pianta di salvia. Sulla stratificazione si basa anche la modalità compositiva, o meglio costruttiva delle realizzazioni tra collage e scultura di carta di Gemis Luciani, che ricava gli strati attraverso la ripiegatura di fogli di quotidiani, riviste ed elenchi telefonici, facendo in modo che testi e immagini risultino

illeggibili e fungano quindi da bande e campi colorati astratti, simili alle rigature che frammentano un'immagine digitale danneggiata. Più che agli strati, l'opera di Chiara Camoni fa spesso ricorso a tanti piccoli elementi che si sommano uno all'altro come perle in una collana. Il suo è un percorso vario e di eccezionale intensità emotiva, in cui la manualità del dise-



Fig. 72. Emmanuele Panzarini, *Dot*, 2014.



Fig. 73. Damiano Nava, *Let the Right One In. Dorothea*, 2013.

gno, della pennellata, della modellazione di figurine in terracotta diviene traccia esistenziale, una paziente meditazione sullo scorrere del tempo e della vita.

Un centro particolarmente favorevole alla diffusione di ricerche in ambito pittorico è Venezia, dove si è creato un clima di gruppo, o per lo meno ricco di interrelazioni, che ha stimolato l'operare di ognuno. Lucia Veronesi fa felicemente sposare il collage fotografico con pennellate dense di pittura, cui spesso si aggiunge il movimento, il farsi della composizione sotto i nostri occhi per mezzo dell'integrazione con il video. Valerio Nicolai incrementa le dimensioni di pittura e collage avanzando in senso tridimensionale-installativo, facendo balzare fuori dai lavori lembi e ramificazioni filiformi che dalla parete si avventurano nello spazio. Sempre in laguna si è instaurata una speciale solidarietà a quattro tra Marco Gobbi, Andrea Grotto, Cristiano Menchini e Adriano Valeri, compagni di atelier e dei corsi di pittura tenuti all'Accademia da Carlo Di Raco. Anche nel loro caso il dipinto si arricchisce protendendosi oltre se stesso a inglobare collage, scultura, installazione, *ready*



Fig. 74. Nicola Genovese, *Skins #4*, 2013.



Fig. 75. Fabrizio Prevedello, *Il gioco è il privilegio dei bimbi dei vagabondi e dei vecchi (123)*, 2014.



Fig. 76. Gabriele Garavaglia, *Saturno*, 2013.



Fig. 77. Daniela Manzoli, *La cera è persa*, 2008-2014.

made, fino a estendersi alla concettualità relazionale del progetto *How We Dwell*.

Lasciandoci alle spalle la pittura, l'installazione di Francesco Bertelé è tappa di un grandioso processo di analisi dell'immagine. L'artista ha scomposto una fotografia digitale nelle centinaia di migliaia di pixel che la costituiscono e stabilito un programma rigoroso che prevede che nel tempo, approfittando delle occasioni espositive, tutti i pixel siano tradotti in cubetti di legno dipinto, frazionati in 256 gruppi, uno per ogni colore codificato dal formato del file di partenza. In mostra i cubetti di un colore giocano accattivanti con lo spazio, continuando al tempo stesso

a evocare la misteriosa immagine di cui sono una piccola porzione. Sul pixel come mattone dell'odierno iconismo si incentra anche il politico blu di Emmanuele Panzarini, da tempo impegnato a investigare quelle immagini così strettamente legate al reale che sono le mappe e le vedute

geografiche fruibili online. In questo caso egli forza, un po' come il protagonista del film *The Truman Show*, i limiti previsti dai programmatori della *street view* col volgere lo sguardo verso l'alto, verso il cielo, e così scova un ricorrente quanto inquietante cono d'ombra, dovuto a un difetto di pixel, che ci svela l'artificio, il linguaggio macchina che simula la realtà.

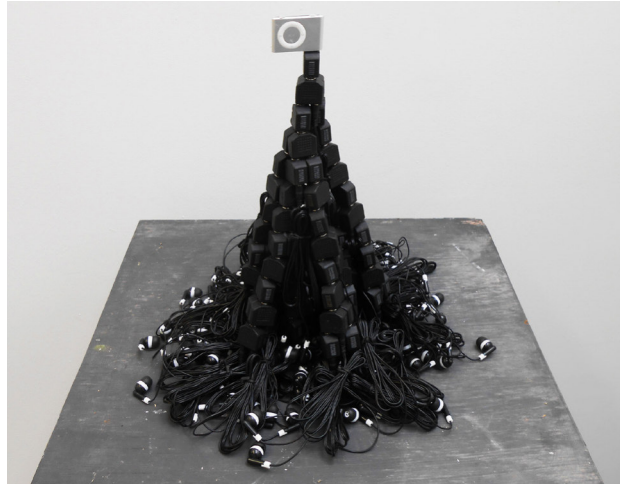


Fig. 78. Dario Lazzaretto, *Akousmata. Micro Monument in Tribute to McLuhan*, 2014.

Damiano Nava si dedica al ritratto fotografico componendo un archivio di incontri, persone con cui è entrato in rapporto di complicità proprio grazie all'obiettivo, tanto da ottenere che esse si mettano allo "scoperto", manifestando tutta la propria sensualità, un po' intimidita ma proprio per questo irresistibilmente attraente. I riferimenti colti a maestri quali Nan Goldin convivono con l'assimilazione alle miriadi di immagini intime che si accumulano quotidianamente nel web. L'ambiguità tra tradizione alta e creatività amatoriale coinvolge anche le opere di Nicola Genovese, che realizza una scultura e un dittico a partire da ricambi d'auto utilizzati dai cultori del *car tuning*, ossia della personalizzazione e del potenziamento fai-da-te delle automobili, che vengono poi esibite nei raduni, interessanti momenti di condivisione e riconoscimento comunitario tra i nuovi artigiani. La medesima ambiguità continua a valere per il brutale gesto pittorico di Gabriele Garavaglia, che imbratta le pareti della sede espositiva con un estintore caricato a vernice. Una tecnica ripresa pari pari dal *writing* più devastante ma che, traslata in un'Accademia di Belle Arti, non può non rimandare congiuntamente all'illustre precedente dell'*action painting*. I raffinati lavori di Daniela Manzolli coinvolgono addirittura l'industriosità degli animali, ma sempre per creare un affascinante testacoda con le più nobili modalità artistiche. Tramite la classicissima tecnica della fusione a cera persa, essa ha trasformato in sculture di bronzo le celle di cera di reali favi d'api, che ancora incantano con le loro trame esagonali.

Ciascuno a suo modo, infine, Dario Lazzaretto e Roberto Pugliese ci danno delle “sculture sonore”, nelle quali gli elementi tangibili, che si dispongono ben visibili nello spazio, sono la sorgente delle emissioni audio che riempiono e attivano l’ambiente, coinvolgendo il visitatore in un’esperienza immersiva, pienamente partecipata.

Un dittico: tra «fame di realtà» e postproduzione

Damiano Nava¹

L'operazione che ha prodotto il presente "libro d'artista" è ben sintetizzata dall'autore nel testo introduttivo². Questi i principali motivi che vengono messi in chiaro: l'approccio non semplice con varie persone, la ricerca di una certa intimità con alcune, la complessa mediazione di Internet e delle e-mail, le tracce che un incontro fugace lascia e che continua a narrarci qualcosa dell'esistenza altrui. Infine, o meglio innanzitutto, il confluire di tutto questo in una fotografia sfruttata per la sua facoltà di farsi imprimere da persone ed eventi che ci toccano. Damiano Nava è molto chiaro: «usa la macchina fotografica come un diario».

Tale espressione evoca molti e illustri precedenti, tra i quali Nava accenna ai due che fin da ragazzino ne hanno alimentato la passione: Nan Goldin e Wolfgang Tillmans. Al riguardo, inoltre, è altrettanto significativo l'aver voluto ricordare gli anni all'Università di Bologna, dove – mi sento di aggiungere – Nava è potuto venire in contatto con la teoria sulla fotografia di Claudio Marra. Questi riferimenti ci riportano tutti a un'idea della fotografia non tanto come opera, immagine a se stante, da comporre in base a studiati criteri tecnici e formali, quanto piuttosto come comportamento aperto verso l'esterno, relazione effettiva con qualcosa o qualcuno. Sia chiaro: i fotografi citati, e con loro Nava, dimostrano la massima cura verso il risultato formale; ma questa cura è esercitata soprattutto al momento della scelta delle immagini da pubblicare, evitando di introdurre troppe preoccupazioni relative alla posa, allo *studium* e così via

¹ Pubblicato in trad. inglese come *Afterword a Damiano Nava. Let the Right One In*, Brescia, Link Editions, 2013.

² Ivi, pp. 8-9.

nel vivo del processo relazionale che accompagna lo scatto. In questa fase non conta l'immagine che si ha in testa, ma l'intensità con cui si riesce a fiutare il reale, avvicinarlo, flirtare con esso, instaurare un'intesa, avendo in dotazione quella protesi dell'io che è la macchina fotografica. A questa il compito di fissare l'impronta. In fondo fotografare è un buon motore d'esperienza e si può scegliere di essere fotografi anche per questo.

Vorrei proporre un precedente ulteriore, un po' più lontano nel tempo, Cesare Zavattini. Il grande sceneggiatore del neorealismo cinematografico è stato anche lucidissimo teorico. Pochi come lui hanno sostenuto con altrettanta energia l'idea che la cinepresa – ma il discorso è agevolmente trasferibile alla macchina fotografica – debba funzionare come diario: un mezzo che tutti, liberi da preoccupazioni tecniche, dovrebbero impugnare quotidianamente per registrare gli accadimenti della giornata, anche i più piccoli e banali, e così testimoniare se stessi e ciò che li circonda. Nel richiamo alla normalità del piccolo accadimento Zavattini si rivela persino più vicino a *Let the Right One In* che non Goldin e Tillmans, che al contrario ostentano una enormità di vissuto, un eroismo della trasgressione che sono estranei a Nava.

Ma soprattutto Zavattini consente di giungere a un nuovo riferimento. A ben vedere non è l'arte ciò che più sta a cuore allo scrittore di Luzzara, ma semmai la creatività come bene comune, esercizio cui siamo tutti invitati a partecipare al fine di godere di una vita più soddisfacente e sana. Ebbene è del tutto palese che la fotografia di Nava non trova riscontri solo nell'arte, ma anche nella pratica comune quale è quella dell'album di famiglia. Che altro è, infatti, l'album di famiglia se non un diario per immagini, un archivio di volti e situazioni che hanno inciso, più o meno a fondo, nella nostra esistenza e di cui vogliamo affettuosamente conservare l'impronta?

Si impone però qualche precisazione, dato che bisogna tenere distinti i contesti storici di Zavattini e Nava. In genere, ai tempi del primo, la fotografia da destinarsi all'album era relegata a occasioni in qualche modo speciali, quelle per cui, quantomeno, ci si era portati appresso la macchina fotografica. In quel contesto Zavattini esortava appunto a portarsela sempre appresso, ma la relativa rarità della fotografia continuava a essere la norma. Oggi finalmente Zavattini potrebbe dirsi soddisfatto, dal momento che la macchina fotografica ce l'abbiamo davvero sempre in tasca, per la ragione semplice e stringente che essa è diventata una componente irrinunciabile di tutte le odierne tecnologie mobili. L'album di famiglia, alimentato dall'affluire torrenziale di immagini cui tutti contribuiamo, si è talmente ingrossato da traboccare dal chiuso del cassetto di casa tro-



Fig. 79. Damiano Nava, *Let the Right One In. Hannah, June 2010, 2010.*



Fig. 80. Damiano Nava, *Let the Right One In. Carlos, July 2010, 2010.*

vando modo di rifluire nel grande mare del web. Quante miriadi di fotografie online sono giustificate dagli stessi criteri del diario, dell'album di famiglia? Certo noi che le abbiamo scattate non ci siamo in alcun modo posti la questione dei criteri, ma abbiamo agito d'istinto, nel bel mezzo dell'evento; ma se si tenta una interpretazione, subito emerge la volontà di raccogliere l'impronta della realtà (e condividerla). La medesima che muove Nava nel suo lavoro.

Si può affermare che l'opera di Nava mette radici sia nella storia dell'arte sia nell'attualità imperversante della fotografia. Anzi da questa egli non si vuole nemmeno più di tanto sollevare. O almeno – intendiamoci – il valore tecnico-formale delle sue immagini è senz'altro sopra la media (anche perché supportato dalla scelta ricercata di continuare a lavorare in pellicola); ma ormai sappiamo che conta assai più il valore dell'esperienza che si è consumata di fronte all'obbiettivo, e il valore di un'esperienza è difficile da porre in graduatoria, a meno di non inseguire esperienze estreme, alla Goldin. Ma si è detto che Nava non lo fa.

Dove sta, allora, l'originalità di questa operazione? Nella sua capacità di rappresentare in modo esemplare la creatività collettiva, vorrei dire generazionale. Nava trasporta entro il mondo dell'arte, al cospetto dei suoi numi tutelari (i grandi fotografi), quanto si produce al di fuori. Questo trasferimento dimostra del coraggio. Il mondo dell'arte considera infatti naïf l'affidarsi alla testimonianza di realtà promessa dalla fotografia. Chi lavora e teorizza sulle immagini ha maturato grande scetticismo al riguardo e non smette di metterci in guardia dal dare credito a ciò che

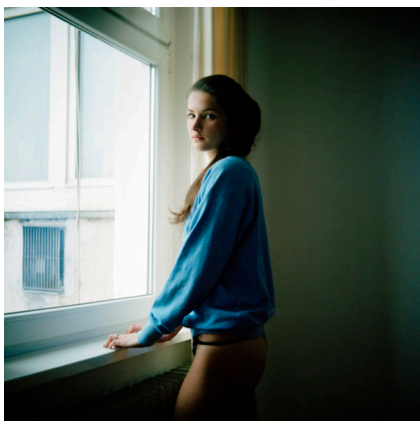


Fig. 81. Damiano Nava, *Let the Right One In. Christina*, October 2010, 2010.



Fig. 82. Damiano Nava, *Let the Right One In. Alenka*, December 2010, 2010.



Fig. 83. Damiano Nava, *Let the Right One In. Ellinor*, October 2011, 2011.

un'infinità di volte ha dimostrato di saper mentire. Altro che impronte! E particolarmente insidiose in quanto camuffate da impronte.

In arte e negli "ambienti colti" vige l'atteggiamento postmoderno di generale sfiducia verso ciò che pretende di afferrare il reale. Jean Baudrillard ci ha insegnato che l'immagine è un simulacro, la cui qualificazione non è il realismo ma l'iperrealismo; dove il prefisso sta a indicare la mancanza di riferimento al reale che assurge ad autosufficienza astratta. Di qui l'ammonizione a non

relegare le proprie esperienze all'esperienza delle immagini, perché si finirebbe col perdere il contatto con il reale a favore della gabbia virtuale di un *Matrix* o un *Truman Show*.

Tutto ovvio, tutto ben imparato. Il rischio è proprio questo, quando le immagini sono prodotte e amministrare da sistemi di interessi – economici, propagandistici, politici... Ma ecco verificarsi l'impazzire divulgativo della fotografia: la produzione passa da pochi soggetti forti a una folla che si estende fino a comprendere noi stessi. Il nuovo soggetto collettivo, nella sua ingenuità (se proprio vogliamo), si disinteressa bellamente alla

modalità del simulacro e fa invece esplodere una produzione di immagini alimentata da una fame compulsiva di feticci, ossia esattamente di quelle impronte di cui andiamo parlando, brani strappati alla realtà stessa da collezionare in blog e pagine personali (come ha dimostrato un altro teorico bolognese, Paolo Granata). Ha fondamento di verità questo nuovo realismo? Sì, se è lecito giudicare dall'enorme impatto pragmatico. (Le tecnologie digitali hanno anche dato impulso – è vero – a un diffuso lavoro di rielaborazione delle immagini già fatte, che rientra nei parametri postmodernisti. Ma si tratta di un più sofisticato livello secondo, che per quanto vasto e capillare presuppone un livello primo, o base, di immagini in presa diretta).

Nava ci chiede di fruire le fotografie e fintanto le e-mail qui raccolte come impronte, feticci, o se si preferisce documenti, altro concetto che presuppone fede empirica: il documento è il dato di fatto, l'oggettività che parla.

Si può quindi concludere seguendo il suo suggerimento e provare ad abbozzare qualche considerazione su ciò che questi documenti dicono delle persone. Quali caratteristiche generali emergono sulla generazione che Nava ritrae, oltre a quelle già rilevate?

Ovviamente il narcisismo. La maggior parte delle persone che hanno risposto all'annuncio online di Nava, anche senza che ne seguisse il *tête-à-tête* fotografico, fa supporre un narcisismo che ha acquisito così tanto convincimento da uscire dal circuito chiuso dell'autoscatto e spingersi a coinvolgere un'altra persona. Dal momento che non era concordato alcun compenso economico, il movente – o quantomeno uno tra i moventi – è scoprire nuovi aspetti di sé attraverso lo sguardo dell'estraneo, che per di più garantisce il talento dell'artista.

Altro su di loro? Emerge che essi fanno parte di quella comunità a tutti gli effetti internazionale, che si sposta con naturalezza da una capitale all'altra e utilizza l'inglese senza pietà, da mera lingua veicolare. Come si poteva prevedere, più di qualcuno ha a che fare con il mondo dell'arte, un dato che nei paesi che si possono definire ricchi – malgrado la crisi – sta assumendo una ricorrenza impressionante.

Infine gli aspetti più affascinanti, sfumati e soggettivi: visi il cui il sorriso è allo stesso tempo divertito e imbarazzato; corpi che si svestono ma solo in parte, e si avverte più il gioco, esuberante di vita, che la trasgressione; il tutto in un'atmosfera molto «*sexy but not sexual*», come commenta egregiamente una delle e-mail.

Kensuke Koike³

La ricerca di Kensuke Koike è totalmente focalizzata sull'immagine, un'immagine – va subito aggiunto – che è intesa non tanto come testimonianza di una cosa, di un evento, quanto come evento in sé. Per cogliere il senso dell'affermazione conviene far riferimento, in uno spericolato tentativo di sintesi, a certi caratteri propri della natura delle immagini.

Tra i vari segni elaborati dall'uomo l'immagine, che sia dipinto o fotografia, scultura o video, mantiene un che di misterioso. L'immagine parla di qualcosa, ma il modo in cui lo fa, in cui si riferisce alla realtà esterna, non è del tutto chiaro. Un testo verbale, ad esempio, si vale di un codice, ossia di una serie di convenzioni regolate in modo rigoroso e trasparente: dalla combinazione delle lettere alla costruzione della frase. In un'immagine, al contrario, non tutto è convenzione, la regola arriva solo fino a un certo punto dopodiché vige la "somiglianza", una proprietà opaca, tutto sommato imprevedibile e non del tutto analizzabile. A ciò che non si riesce a decifrare si attribuisce sovente un'aura misteriosa, non di rado pervasa di magia.

Mi pare che la magia dell'immagine sia assolutamente centrale nell'arte di Koike, tanto più che egli si avvale di quella famiglia di immagini che sono in assoluto le più familiari ma anche le più misteriose: quelle prodotte dai dispositivi foto- e video-grafici. L'immagine tecnologica, infatti, con tanta più forza è somigliante quanto meno è risolvibile in base a convenzione. Essa è l'impronta lasciata dalla cosa – dalla luce riflessa dalla cosa – anche in assenza del percipiente umano, come nel caso delle riprese di videosorveglianza. Sappiamo però che non sempre lo sguardo delle macchine funziona per raccogliere impronte. Spesso foto e video si danno piuttosto come realtà a sé, svincolate dalla realtà "là fuori": simulacri, effetti speciali, configurazioni visive che non sono né mai sono state se non come immagini. Per essere simulacri le immagini si valgono del potere di persuasione che foto e video si sono conquistati in quanto impronte – ma impronte evidentemente falsificabili. Ma la questione si è ormai complicata al punto che forse non è nemmeno più opportuno distinguere tra vero e falso, tra essere e apparire sulla base dell'esistenza fisica. Il reale è

³ Sono riproposti di seguito i testi di presentazione rispettivamente della personale *Kensuke Koike. Switchover*, a cura di Guido Bartorelli, Bari, Artcore, 8 maggio – 14 giugno 2014, e della partecipazione di Koike alla mostra *Quattro protagonisti della "Nuova creatività italiana"*. *Alvise Bittente, Elena Brazzale, Chris Gilmour, Kensuke Koike*, a cura di Renato Barilli, Guido Bartorelli e Guido Molinari, Padova, ex Macello, 1° – 23 marzo 2014.



Fig. 84. Kensuke Koike, *Impulse* (Richard Burton – Leonardo DiCaprio), 2010.

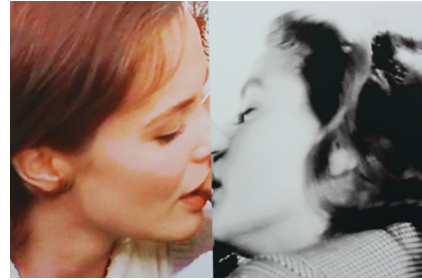


Fig. 85. Kensuke Koike, *Impulse* (Izabella Scorupco – Ingrid Bergman), 2010.

innervato da correnti di immaterialità che sono cariche a tutti gli effetti di ripercussioni “vere”, in grado cioè di condizionare pesantemente la materia, anzi di impastarsi con essa in un tutt’uno.

Le due serie in mostra, *Impulse* e *Float*, sono composte a partire da fotografie di attori, rispettivamente occidentali e giapponesi. Già di per sé il volto del divo ben rappresenta l’amalgama insolubile tra realtà e illusione: rimanda alla finzione, alla messa in posa, ma è anche pur sempre un’esistenza oggettiva. Sulla foto Koike lavora di taglia e incolla inseguendo ciò che egli ha definito, con felice espressione, il «collage perfetto»: un’artigianalità raffinata al punto da elevarsi a chirurgia. Il bisturi interviene sul corpo di carta con poche incisioni nette, le meno possibili. L’operazione



Fig. 86. Kensuke Koike, *Float Lotus* (Misora), 2014.

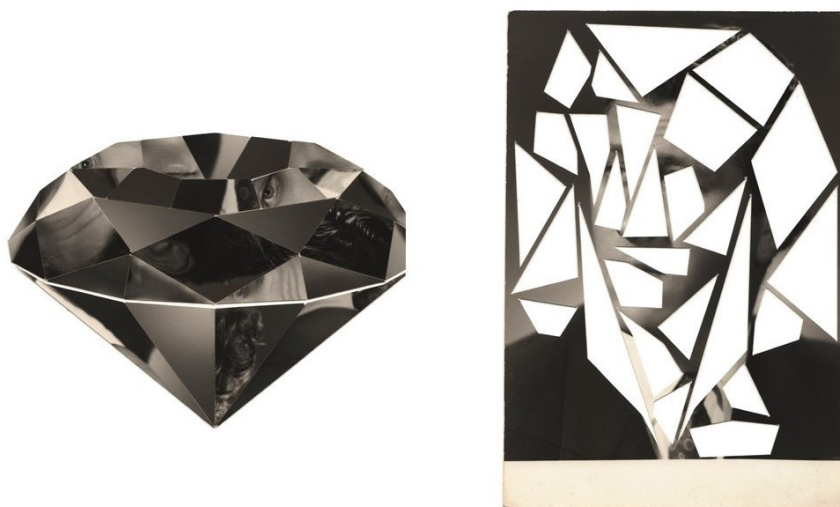


Fig. 87. Kensuke Koike, *Wish VI*, 2012.

sembra facile e invece richiede una disciplina che rasenta appunto la perfezione. Dopo il taglio è sufficiente un piccolo scambio, studiatissimo – lo *switchover* che intitola la mostra –, e il miracolo si compie. Si determina una trasformazione: due immagini diventano una, un'immagine diventa due, qualcosa si trasmuta in qualcos'altro. È significativo notare che per Koike lo spettacolo orientale si trasmuta nel fiore di loto, quello occidentale nel bacio appassionato. L'alchimia è per l'arte un'aspirazione antica, o se non altro un termine di paragone, e continua a esserlo anche per Koike, con un bel po' di ironia.

$V^1A^2A^1V^2$ si basa su di un ulteriore *switchover*, una commutazione di cavi che va ad alterare la trasmissione di due televisori, per cui il video dell'uno è associato all'audio dell'altro e viceversa. Ancora una volta l'intervento è acuto e minimale. A rettifica di quanto detto più su, è necessario puntualizzare che il video è non solo immagine ma anche audio. Andrebbe quindi stabilmente chiamato "audiovideo", o meglio, se si preferisce valersi di un termine in uso, audiovisivo. Koike lo sa di certo, dato che in questo come in altri casi il collage – da intendersi a questo punto in senso lato come prototipo delle manipolazioni che implicano un montaggio, una postproduzione – è giocato sulla relazione tra suono e immagine. Con l'accortezza dell'essenziale egli smonta il filmato e lo riduce a un ininterrotto svarione, dagli effetti comici.



Fig. 88. Kensuke Koike, *Midnight Garrison*, 2012.

In ogni lavoro, fotografico o audiovisivo, Koike stuzzica il grande flusso comunicazionale con un'agopuntura di tanti piccoli eventi; e così facendo dimostra che l'evento non è esterno al flusso ma è un suo borborigmo interno.

Kensuke Koike ha efficacemente condensato in una formula il senso del suo lavoro: «ricercare il collage perfetto». In effetti, se pensiamo al multiforme insieme della sua opera, ci accorgiamo che essa è sempre il risultato di un processo di manipolazione dell'immagine, si potrebbe dire di una stravagante e abilissima chirurgia. Il più delle volte il materiale di partenza è costituito da carte fotografiche, in genere trovate, e allora il collage è da dirsi letterale; altre volte si tratta dell'immagine trasmessa dal video, col che il collage viene inteso come prototipo delle varie sofisticazioni basate sul "taglia e incolla" che si effettuano in sala di montaggio. Ovunque intervenga, il bisturi di Koike è sempre utilizzato in modo artigianale, incide l'immagine trattandola non come un che di intangibile ma come un corpo fisico: una immagine-cosa, da intendersi come complesso nodo di rimandi a se stessa, alla propria presenza consistente, e a quell'altro, assente, che essa evoca in quanto icona.

Esemplare di tale ambiguità tra illusione e rivelazione è l'articolato *Midnight Garrison*, che per prima cosa ci offre un video del variopinto svolazzare di alcune farfalle eccitate dalla luce. In un secondo momento, però, si scopre che la scena è solo apparentemente naturale e consiste invece nella registrazione a circuito chiuso dell'installazione posta poco lontano, una boccia piena di ritagli di carte colorate tenuti in movimento da alcuni ventilatori. In questo modo il collage acquista dimensioni inedite e inaspettate, un perfezionamento che lo porta al punto di superare se stesso.

Nell'altra opera in mostra, la serie *Wish*, il collage si attiene alla modalità canonica dei *papiers collés*, e allora la perfezione va scovata in un rimando molto raffinato. Da vecchie fotografie Koike ha asportato alcuni frammenti e li ha liberamente remixati a comporre la magnifica geometria del diamante. Ancora occhieggia qualche lembo di figura, ma questa si è ormai sublimata nella saldezza intaccabile del cristallo. Una forma perfetta, tanto più perché il taglio operato dall'uomo si è sapientemente armonizzato con la struttura profonda della natura.

Sei flash

Roberto De Pol¹

Non v'è sentimentalismo nei lavori di Roberto De Pol. Fatto sorprendente visto che essi insistono nel rivelare quei piccoli gesti o accadimenti che in genere lasciamo scorrere via, senza che ne rimanga una traccia cosciente: il rumore di uno scroscio di pioggia su una tettoia, l'offesa insignificante di un riflesso negli occhi, una tenda mossa da una presenza nascosta. Come evitare che l'"epifania" si porti con sé un prevedibile alone sentimentale? Di qui la bontà della principale invenzione di De Pol, che consiste nel simulare tali gesti e accadimenti tramite il ricorso a congegni meccanici. Tanto elementari quanto efficaci, essi si sostituiscono a uomo e natura riproducendone l'azione in modo mirabilmente illusorio, salvo che, se ci si sofferma un po' a lungo, per quell'iterazione impassibile che spetta appunto a una macchina. Del resto, non appena ci si sposta sul retro, la macchina si mostra nella sua qualità di scultura cinetica. Succede così che lo spostamento pettegolo della tenda, dopo averci colpito per la presunta presenza dell'"altro", si svuoti della carica emotiva e si distenda in una pura sequenzialità ritmico-cinetica, che certo continua a rimandare a un contenuto, ma ormai distante, oggettivizzato. Suggellano l'effetto i titoli, che altro non sono che l'elenco letterale dei materiali impiegati. Nel caso ricordato: *Batteria per auto, caricabatteria, cavi elettrici, legno, nastro adesivo, tergicristallo, tenda, viti*.

Bisogna però riconoscere che l'oggettivizzazione dell'umano sentire nel funzionamento della macchina non dà un risultato pacifico, "tondo tondo", ma lascia irrisolta un'incommensurabilità che si percepisce come

¹ Testo del 2011, pubblicato sul sito dell'artista: <http://robertodepol.altervista.org>.



Fig. 89. Roberto De Pol, *Barto Eva, car battery, charger, easel, electric cables, wood, adhesive tape, Seri Iacopo, wipers, table napkin, plastic tube, screws*, 2011.

ironia, o forse meglio come inquietudine, enigma. Ciò è drammaticamente evidente in *Barto Eva, car battery, charger, easel, electric cables, wood, adhesive tape, Seri Iacopo, wipers, table napkin, plastic tube, screws*, in cui l'oscillazione del tergicristallo è utilizzata per sventolare una bandiera bianca, simbolo ambiguo di una pace che passa attraverso la violenza della disfatta. Mai come in quest'occasione la macchina di De Pol appare disumana nel simulare l'umano.

Si noti infine che essa è stata trasformata alla nuova funzione da altre persone, gli artisti Eva Barto e Iacopo Seri. Da questi ritorna al primo autore, che riconosce il contributo altrui inserendone i nomi nell'enumerazione del titolo. Con un'importante precisazione: «Il lavoro concettualmente si differenzia dalla collaborazione classica. È più vicino per assonanza alla filosofia open source e segue il procedimento che avviene per i software, dove il codice sorgente del programma è libero, modificabile e adattabile a nuovi contesti o utilizzi».

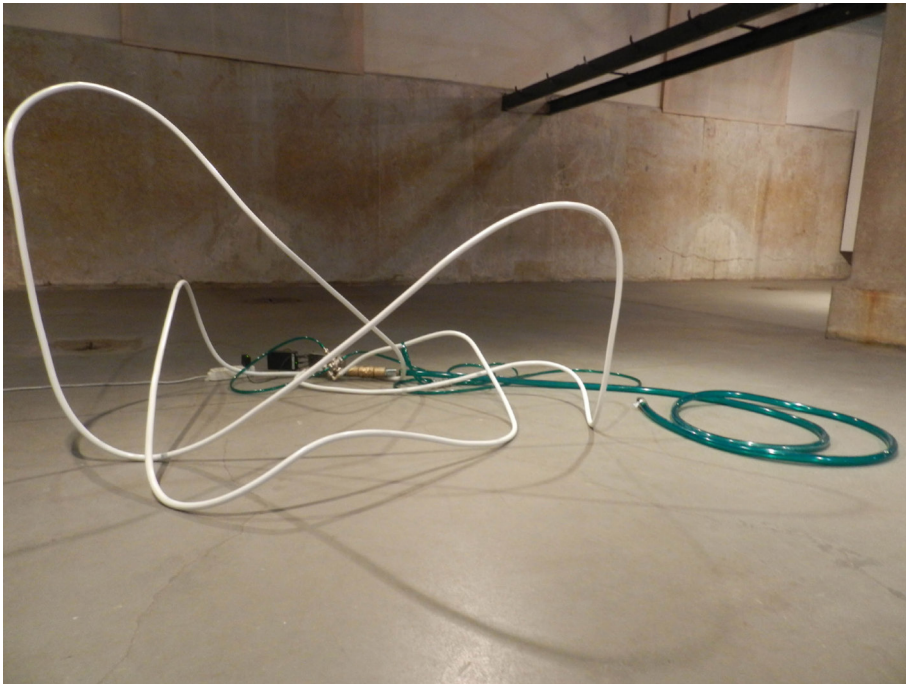


Fig. 90. Alex Bellan, *Trasmissione*, 2013.

Alex Bellan²

Le installazioni che Alex Bellan (Adria, 1981) presenta all'ex Macello mirano a sensibilizzare lo spazio tramite elementi lunghi e sottili, quali tubi e metri avvolgibili, che sono srotolati sul pavimento in modo apparentemente confuso e soprattutto non completamente, cosicché si sollevano numerose spire che vanno a catturare porzioni di vuoto. Il risultato è all'insegna della leggerezza e della precarietà, dato che queste increspature spaziali sono costituite da strutture inadatte a sostenersi su se stesse. La forma è pertanto un compromesso con la forza di gravità, alla ricerca di un delicato equilibrio tra corpi oscillanti che si sostengono l'uno con l'altro.

La stimolazione spaziale può anche essere ottenuta per via contraria: è il caso di *In-Ex*, dove tutto lo scotch di un rotolo è stato trasferito entro

² Testo di presentazione della partecipazione di Alex Bellan alla mostra *Alex Bellan, Eloise Ghioni, Antonio Guiotto, Diego Soldà*, a cura di Renato Barilli, Guido Bartorelli e Guido Molinari, Padova, ex Macello, 18 febbraio - 28 marzo 2013.

la cavità interna del suo supporto. Questa volta l'avvolgimento è condotto a giri precisi e ordinati, in modo da escludere che del vuoto vi rimanga intrappolato, anche perché il vuoto è dato in partenza e così l'avvolgimento mira a colmarlo, convertendo un volume cavo in uno compatto.

A ben vedere il contrappunto pieno-vuoto è già intrinseco in buona parte degli elementi costruttivi adoperati da Bellan, trattandosi spesso di tubi entro i quali, grazie al ricorso a pompe, può circolare l'aria emettendo il sibilo di un respiro, o magari l'acqua, con effetto più fragoroso, come si è potuto ammirare in precedenti tappe di "Nuova creatività italiana". L'odierna *Trasmissione* si riallaccia a tale serie, ma questa volta all'interno dei tubicini fluisce un suono: i rumori registrati durante il montaggio dell'opera. Se vogliamo si tratta di un omaggio al cubo con rumore analogo di Robert Morris, ma il tutto è portato sul piano di una lievità vibrante, eterea. Un'altra idea ricorrente è quella del "circuito chiuso", che non conosce vie d'entrata né d'uscita, per cui quel che è al suo interno continua a reiterarsi senza possibilità di sbocco. In *Trasmissione* è come se il suono fosse stato preso nel mulinello, similmente all'aria o all'acqua dei lavori precedenti.

Tali considerazioni sono la premessa per un cenno ai contenuti cari a Bellan. Il fatto che le installazioni siano composte non da strutture "astratte", ma da oggetti reperibili in commercio, anche se poco vistosi in quanto "figure" (il più vistoso è un termosifone, che però è stato sottoposto a una sabbiatura che lo ha per certi versi trasfigurato), impone di riflettere sulla loro valenza oltre la forma. In altre parole i tubi danno luogo a una semantica, non solo a una sintassi. Essi costituiscono il sistema circolatorio delle nostre abitazioni, occultato all'interno dei muri, che Bellan riconverte trasformandolo in organo esterno, ma così condannandolo alla fragilità. Ne deriva una domesticità inferma, scorporata dal guscio, rovesciata come un guanto con conseguente ribaltamento, ancora una volta, tra pieni e vuoti, interno ed esterno.

La personale di Bellan è completata da un video, *Ventre*: un'endoscopia delle condutture interne di un edificio, in particolare di un altro ex macello padovano, quello più recente di corso Australia. La sonda si aggira per le arterie dove un tempo defluiva il sangue dei capi macellati. L'architettura appare quanto mai "bio", irrorata di densi succhi organici.

Antonio Guiotto³



Fig. 91. Antonio Guiotto, *Supporto n. 1*, 2012.

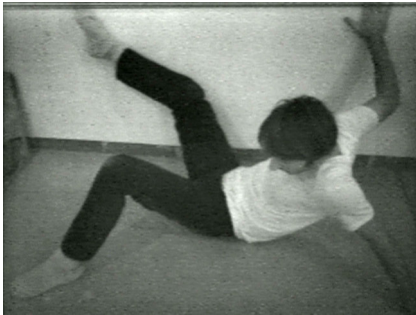


Fig. 92. Bruce Nauman, *Wall-Floor Positions*, 1968.

Nel lavoro di Antonio Guiotto (Padova, 1978) ricorre sommessamente il tema vagamente autobiografico secondo cui l'arte è un mestiere mancato, o meglio rifiutato, un no pronunciato in faccia al "padre" che ci avrebbe voluti indirizzati verso prospettive meno avventurose. Molti elementi e processi che entrano nelle sue installazioni, infatti, sono importati dall'ambito delle costruzioni edili, ambito legato proprio alla professione paterna. Ma l'uso artistico che ne fa Guiotto sconvolge alle radici la razionalità del mestiere. In "Nuova creatività italiana" abbiamo visto i tubi, normalmente utilizzati per erigere ponteggi, deragliare verso una costruttività delirante, che sballa le funzioni: il ponteggio diventa il sostegno di una piccola casa sospesa, e nel far questo abdica a ogni buon senso sia di statica sia di logica, esibendosi in spericolate articolazioni che finiscono per richiamare un'imprevista sagoma zoomorfa.

Per la personale odierna Guiotto continua su questa strada, puntel-

lando le pareti dell'ex Macello con una serie di *Supporti*, del tipo di quelli utilizzati per mettere in sicurezza gli edifici che rischiano il crollo. Ma ovviamente non è certo in base alla funzione regolare che i *Supporti* sono collocati nella sede espositiva: ancora una volta vi è un rovesciamento paradossale, dato che, di fatto, è l'ex Macello a sostenere questi aggeggi del tutto pleonastici e parassitari. Sono organismi insicuri, fatti per reggersi a tentoni, ossia per tentare costantemente le coordinate spaziali con le loro

³ Testo di presentazione della partecipazione di Antonio Guiotto alla mostra *Alex Bellan, Eloise Ghioni, Antonio Guiotto, Diego Soldà*, cit.

strane protesi, come un cieco che con il bastone tasta un ambiente sconosciuto senza allontanarsi troppo dalla parete. Le protesi, tenute assieme da giunture lignee, sono calchi in gesso di palloni, flaconi di detersivo e sacchetti di plastica. Guiotto dà forma allo sforzo infelice di assicurarsi sopra qualcosa che un tempo costituiva un punto d'appoggio saldo e confortante: un celebre lavoro di Bruce Nauman oppure – e l'accostamento fa scintille – il prodotto del supermercato che non tradiva mai nel sorreggere la domesticità familiare; ma che oggi, al tempo della crisi, è diventato a sua volta malfermo, impallidito in un'inquietante parvenza fantasma.

Un po' scherzosamente, si potrebbe dire che è proprio un fantasma quel che ci viene mostrato in *...Forse*: un candido telo nuota con mosse da medusa nell'aria calda emanata da un motore. Ma anche questo lavoro va letto seguendo mentalmente la dinamica architettonica dei pesi e delle spinte, con il solito rivolgimento della buona logica. Allora possiamo deliziarcene nell'ammirare questa lievissima e solitaria volta a crociera inserita nella cattedrale dell'ex Macello, o magari nell'immaginare il tentativo di far sì che essa decolli assieme alla sua campata, al modo di una mongolfiera.

Emmanuele Panzarini⁴

Si potrebbe sintetizzare con l'affermare che due sono le costanti dell'operare di Emmanuele Panzarini (Padova, 1984): la riflessione sulla fotografia e quella sullo spazio, o meglio, più precisamente, sullo spazio identificato come luogo (a volte come architettura e spazio urbano, ma di questo altro versante del lavoro non si può qui tenere conto). Per quanto riguarda la fotografia, la pratica di Emmanuele è volta a valorizzare quell'iconosfera digitale di "immagini povere", apparentemente indegne di un artista, con le quali abbiamo costantemente a che fare per i mille usi cui esse si prestano. Innanzitutto gli scatti che tutti produciamo col cellulare, quindi le immagini che troviamo online e utilizziamo per scopi pratici, in particolare le mappature e foto satellitari che ci offre Google Maps. Ebbene quante scoperte, quanti giochi concettuali si possono fare

⁴ Testo di presentazione della partecipazione di Emmanuele Panzarini alla mostra *Roccedimenti. Fatte, non finite, le nature contemporanee*, a cura di Gianluca D'Inca Levis, in collaborazione con Guido Bartorelli, Casso PN, Nuovo Spazio espositivo di Casso, 6 luglio – 8 settembre 2013. Artisti: Francesco Ardini, Jean-Baptiste Camille Corot, Aron Demetz, Gianni De Val, Pierpaolo Febbo, Andrea Grotto, Alessandro Pagani, Emmanuele Panzarini, Alessandro Roma, Cosimo Terlizzi, Mario Tomè, Lucia Veronesi, Davide Zucco.



Fig. 93. Emmanuele Panzarini, *Like a Stone*, 2013.

assumendo queste fonti visive in qualità di ready made? Così entra naturalmente in gioco la nozione di luogo. Emmanuele precisa con cura rigorosa le coordinate geografiche cui si riferisce il materiale prescelto e così cerca di ristabilire un contatto che sempre rischia di allentarsi: il legame tra il segno e la cosa, tra l'immagine e la concretezza di un luogo determinato, in un contesto preciso. Per Dolomiti Contemporanee egli sottrae la mappa di Casso e dintorni alla sua limpida e impassibile prospettiva dall'alto e la restituisce alla terra, incarnandola nell'aspra materia rocciosa di cui è fatto questo territorio.

Cosimo Terlizzi⁵

Il lavoro di Cosimo Terlizzi (Bitonto, 1973) ha una natura molto complessa, tanto da essere stato capace dell'impresa, nient'affatto facile, di riscuotere il consenso sia del pubblico dell'arte sia di quello del cinema.

⁵ Testo di presentazione della partecipazione di Cosimo Terlizzi alla mostra *Roccedimenti...*, cit.



Fig. 94. Cosimo Terlizzi, *La benedizione degli animali*, 2013.

Un tratto unificante questa complessità sta nella libera rielaborazione di quello stesso materiale, video o fotografico, che tutti noi produciamo con sempre maggior abbondanza per fissare quei momenti della nostra esistenza che riteniamo degni di ricevere almeno un secondo sguardo. Cosimo si applica ai propri filmati privati ottenendone intensi flussi di coscienza visiva, dove i dati autobiografici si fondono con fantasie, ricordi e percezioni in modo divagante, asintattico. Su tale *auto-fiction* agisce spesso come nucleo d'attrazione un certo immaginario religioso, naturalmente instillatosi in quanti, come chi è cresciuto nel nostro Paese, "non possono non dirsi cristiani"; ma sono anche inclini, proprio in virtù dell'estrema confidenza, a far sconfinare tale immaginario nel folclore o in una propria personale reinvenzione. Per Dolomiti Contemporanee Cosimo presenta un breve video, con allegata scultura-installazione, che rivisita la tradizione contadina della benedizione degli animali. Cosimo si aggira tra gli animali di una fattoria come una presenza bianca e lieve, in contrasto con l'aspetto terragno di quel che lo circonda. Compie azioni misteriose, che profumano di rito, afferra aspri attrezzi di lavoro con cui assembla

una tromba e la fa infine risuonare, come fosse un angelo nel giorno del giudizio.

Lucia Veronesi⁶

La ricerca video di Lucia Veronesi (Mantova, 1976) muove da un'operosità abile e leggera, che si esercita sul foglio di carta. Anzi, forse sarebbe meglio dire che il lavoro di Lucia, anche quando dà come esito un video, resta in realtà concentrato sul foglio, sulla pratica antica del disegno o su quella del collage, di un *papier collé* anch'esso dal sapore rétro in quanto assai povero di tecnologia. Il taglia-e-incolla di Lucia non è un'operazione svolta sullo schermo del computer, ma un'agire concreto con le proprie mani, munite di forbici, colla e pennello.

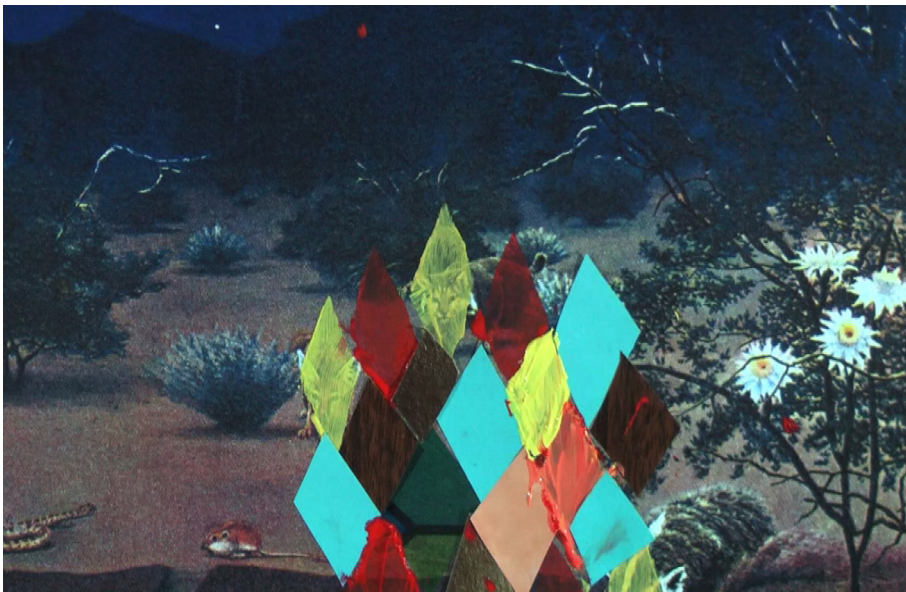


Fig. 95. Lucia Veronesi, *Paesaggio senza titolo #1*, 2013.

Si sa bene che fotografia e pittura possono racchiudere in una singola immagine uno sviluppo dinamico, se non addirittura narrativo. Lucia estende questa potenzialità imprimendo movimento all'immagine trami-

⁶ Testo di presentazione della partecipazione di Lucia Veronesi alla mostra *Roccedimenti...*, cit.

te l'animazione a passo uno, altra soluzione tecnica che si compiace di evocare il passato riproponendo gli affascinanti effetti speciali del cinema di un tempo. I video che ne risultano ci permettono di assistere al crearsi della composizione e al suo progressivo trasformarsi secondo una vitalità ben precisa, che va dall'ordine alla sua deframmentazione, dall'equilibrio all'accumulo che sconvolge lo scenario familiare a favore del caos. Per Dolomite Contemporanee Lucia narra una storia che ha per protagonista la natura e il paesaggio. Ma anche questa volta, è bene sottolinearlo, l'evento è tutto interno all'immagine, al suo farsi sotto i nostri occhi.

*Augmented Place: un esperimento sull'arte pubblica*¹

Splendore e declino dell'opera pubblica

Nella piazza che ospita sottoterra la Galleria civica, sede di *Augmented Place* (d'ora in poi *AP*), svetta all'aria il monumento a Cavour, opera di Enrico Chiaradia (1888). È la tipica statua dedicata a un padre della patria. Padova, come ogni città d'Italia, ne offre ai suoi cittadini diverse: Garibaldi, Mazzini e Vittorio Emanuele II, anche loro, non mancano. L'aspetto rassomigliante, la posa che ne caratterizza l'indole in modo eloquente, l'intento palese ed edificante: chiunque comprende immediatamente che ci sta a fare in piazza un Cavour di bronzo, qual è il suo significato. Che ci si senta più o meno vicini ai valori propagandati, non si può negare che i monumenti ottocenteschi sappiano parlare, in modo impeccabile, una lingua pubblica. Difficile immaginare che un passante possa



Fig. 96. Enrico Chiaradia, *Monumento a Camillo Benso Conte di Cavour*, 1888, Padova, piazza Cavour.

¹ Pubblicato col titolo *Questioni aperte da una mostra come saggio introduttivo* a G. BARTORELLI (a cura di), *Augmented Place. L'arte aumenta la realtà. Alterazioni Video, Fausto Falchi, Gregory Fong, IOCOSE, Antonio Riello, Cosimo Terlizzi*, cat. della mostra (Padova, Galleria Cavour, 8 novembre – 9 dicembre 2012), con testi, oltre che di chi scrive, di Elisa De Marchi, Fabrizio Montini, Giada Pellicari, Elena Tonelli, Stefano Volpato, Padova, Cleup, 2012.

sconcertarsi, fare spallucce, contrariarsi sul come nell'Ottocento venissero spesi i soldi delle tasse. Semmai il rischio è di non accorgersi più di un monumento al Risorgimento, per quanto esso è accetto e familiare, perfino trito.

Si sa bene, viceversa, quanto sia frequente lo sconcerto di fronte all'arte contemporanea che si arrischia a uscire dalle gallerie per presentarsi sullo spazio condiviso. Nel momento in cui scrivo, ad esempio, esce la notizia del danneggiamento del *Memoriale dell'11 settembre 2001*, sempre a Padova. Più che l'atto dei vandali, che si spera non sia rappresentativo se non dell'imbecillità di chi lo ha commesso, deve far riflettere il disprezzo generale per l'opera di Daniel Libeskind che emerge dai commenti lasciati dai lettori sul sito de «il mattino di Padova». Uno su tutti: «Sinceramente, mi sentirei offeso come padovano se avessero danneggiato gli interni di Santa Giustina, o i Leoni del Pedrocchi, o il monumento al Gattamelata, le statue del Prato, ecc... Ma francamente, una trave di ferro io non la considero un monumento!»². La condanna dello sfregio è, per fortuna, pressoché unanime, ma è certo che buona parte della comunità urbana percepisce come un corpo estraneo l'opera contemporanea inserita nel proprio spazio.

L'arte ha smarrito – e per parecchio tempo perfino sdegnato – la naturalezza comunicativa, frutto di un accurato lavoro calibrato sul cittadino. Le avanguardie dei primi decenni del Novecento hanno schiaffeggiato la comprensione del pubblico, ricavandone una sprezzante «voluttà d'esser fischiati», per dirla con Marinetti. Successivamente, nel contesto mutato tra le due guerre – il periodo dei regimi totalitari – e poi in quello del secondo Novecento, quando l'arte si è definitivamente dischiusa alle “masse”, gli artisti hanno avvertito a più riprese la necessità di ritrovare l'integrazione civile. Si è così cercato di ristabilire un rapporto comunicativo, spesso risolutamente educativo, assegnando nuova centralità all'opera pubblica, se non al monumento vero e proprio. La nuova stagione monumentale celebrativa della Resistenza e della Liberazione ha cercato un difficile compromesso tra il rilancio di un realismo di matrice pre-avanguardistica e i risultati delle avanguardie. Al contrario, che quest'ultimi dovessero essere divulgati senza addomesticamenti, spronando il pubbli-

² <http://mattinopadova.gelocal.it/cronaca/2012/09/02/news/strage-delle-torri-gemelle-deturpato-il-monumento-1.5629147>. Sul monumento patriottico nei cinquant'anni seguenti l'Unità d'Italia, cfr. C. BELTRAMI – G. C. F. VILLA (a cura di), *Scolpire gli eroi. La scultura al servizio della memoria*, cat., Cinisello Balsamo, Silvana, 2011. Per quanto riguarda la situazione attuale, cfr. F. CAVALLUCCI (a cura di), *Post Monument*, cat., Cinisello Balsamo, Silvana, 2010.

co verso la sperimentazione, è stato l'obiettivo delle tendenze emerse intorno a un'altra data emblematica dell'impegno: il '68.

Ma «che fare?», per riprendere il bruciante interrogativo che uno dei protagonisti di allora, Mario Merz, ha incluso in più di qualche suo lavoro. Come scendere in piazza, artisti d'avanguardia tra la gente, e non inciampare nello sconcerto generale? (Nota bene che per "gente" intendo tutte quelle persone che coltivano interessi diversi dalle ricerche artistiche contemporanee; esattamente come per un chirurgo, per un meccanico, per un avvocato, per una guardia forestale sono gente tutti coloro che non partecipano ai rispettivi ambiti di competenza, compreso chi si occupa d'arte contemporanea).



Fig. 97. Mario Merz, *Che fare?*, 1969, particolare.

Tuttora l'interrogativo resta aperto, malgrado l'arte vi abbia a lungo sperimentato intorno, maturando un cospicuo filone di ricerche puntate sulla "relazione", ossia sull'obiettivo di una corrispondenza che vada ben al di là del giro degli specialisti. Purtroppo non sono frequenti, come ci si sarebbe auspicati, i casi in cui la relazione abbia funzionato davvero, promuovendo una trasmissione virtuosa di energia comunicativa, tale da gratificare, alla pari, entrambi gli attori: l'arte con il suo consesso e la gente. Troppo spesso – e in un modo che trovo francamente riprovevole – l'arte relazionale ha agganciato chi le è capitato sotto tiro per trattarlo come un pesce preso all'amo: lo si soppesa e fotografa facendosi belli agli occhi degli altri pescatori, e infine lo si ributta in acqua malconcio e frastornato, incapace di spiegarsi l'accaduto.

Cercare fuori dell'arte

Mentre buona parte dell'arte continua a scontrarsi con le difficoltà cui si è accennato, da ormai più di mezzo secolo è entrato in scena un cosmo straripante di figure e colori che è stato perfettamente in grado di raggiungere la gente, e con un'efficienza così sbaragliante da suscitare inquietudine. Ironia della sorte, non di arte si tratta ma dell'immaginario al servizio dei consumi. Quale linguaggio per immagini è più potentemente

pubblico e relazionale di quello della persuasione all'acquisto, in tutte le svariate forme che essa assume? Forse è in un manifesto, in uno spot, in un logo che si deve cercare oggi l'opera pubblica capace di essere, in un colpo solo, sia sperimentale sia generalmente appetibile, proprio come lo è stato il monumento nei suoi periodi d'oro? Salvo la pesante controindicazione della differenza di ideali. Tanto è vero che l'immaginario merceologico, pur nelle sue non rare vette espressive, non è propriamente definibile come arte.

Possibile che l'integrazione con il pubblico sia realizzata solo sulla spinta di finalità commerciali? E tale integrazione è davvero paritaria, bilanciata equamente? Non vi sono forse impliciti interessi calcolati a maggior vantaggio di una parte?

Ebbene è successo che in tempi più recenti, più o meno dalla svolta del millennio, si sia sviluppato in autonomia sia dall'arte sia dal mercato un terzo immaginario che è frutto di un circuito autenticamente paritario. È l'immaginario vivacissimo, in continua ebollizione, costruito dalle miriadi di utenti del web. Certo, però, bisogna essere disincantati e avere ben presente quali enormi interessi aziendali si nascondano dietro i servizi che ci vengono elargiti da blog e social network. Non è certo nel rapporto tra utenti e multinazionali dell'online che si può individuare alcunché di paritario. Tutt'altro: qui si fanno i propri interessi in maniera quanto mai subdola e mal dichiarata. Se si può parlare di un pareggiamento degli interessi, è a riguardo del dialogo libero, disinteressato, gratuito, condotto con propositi onestamente amatoriali, che si sviluppa tra gli utenti: quel reciproco scambio di contenuti detto, appunto, *peer-to-peer*.

Tale immaginario è un dato di fatto epocale che richiede la massima attenzione, tanto più perché raggiunge non di rado livelli che sono a tutti gli effetti di grande interesse. Affermare che l'Internet del "*broadcast yourself*" sia un gigantesco sciocchezzaio è un luogo comune smentito dai fatti. Lo si è riscontrato in numerose occasioni per quanto riguarda, ad esempio, l'informazione, ambito in cui il documento amatoriale si è fatto carico di una funzione sociale fondamentale, che diviene vitale – ed eversiva – nei paesi in cui gli organi d'informazione tradizionali giacciono sotto il controllo governativo.

Art//Tube è la mostra, tenutasi nel 2010 presso la stessa Galleria Cavour, che ha dato avvio alle riflessioni che AP intende sviluppare, sebbene lungo differenti direzioni. Essa ha cercato di dimostrare come una componente trainante del nuovo immaginario sia schiettamente creativa. Sta dilagando in Internet un fermento in cui è facile scovare risultati apprezzabilissimi e avulsi da secondi fini commerciali. Tali risultati rivelereb-

bero, pertanto, una maggiore affinità con le aspirazioni degli artisti che con le vanità consumistiche; anche se, d'altra parte, essi si danno con una disposizione "fraterna e divertita" (*friendly*), priva di ambizioni autoriali, che li allontana dall'arte e li rivela per quello che sono: un grande intrattenimento partecipativo.

In tutto ciò il contemporaneo pare finalmente ritrovare l'integrazione perduta, o meglio è divenuto addirittura superfluo parlare di integrazione, visto che si tratta di un'operosità che spumeggia tutta da e per lo stesso soggetto: la gente. In fondo il web dei dilettanti è il più grande traguardo relazionale che si potesse sperare di conquistare. Ma in questo modo – altra e ancor più dispettosa ironia della sorte – il contemporaneo scopre, per la seconda volta, di poter fare a meno degli artisti. Il ragazzino, con un computer e una piccola telecamera, ha potuto più dell'artista.

AP è un tentativo di relazione

AP mette in mostra opere d'arte perché vuole ritenere che l'artista continui a mantenere una funzione preziosa, anche se non può più fare in alcun modo affidamento sulla rendita della sua qualifica. L'artista è oggi quanto mai debole, "bello di fama e di sventura", al punto che in ogni cosa che fa è condannato a legittimarsi in modo ossessivo e con un tanto di disperazione, assediato com'è da marea creative extra artistiche che sembrerebbero averlo già surclassato.

AP propone un'arte pubblica non in forma statuaria, forse più appropriata per i tempi passati, ma nella forma eterea che tanta popolarità riscuote nei tempi nostri. La scultura si discioglie in un'emissione informatica e si fa "soft", fluida, energetica, espansa. Allo stesso tempo, però, AP non colloca la nuova scultura nella piazza globale di Internet ma accanto a una statua di bronzo, in una piazza reale, al centro di Padova. L'ipotesi che si vuole mettere alla prova è questa: può un'opera d'arte



Fig. 98. Alterazioni Video e Luca Babin, *Black Rain*, 2011.

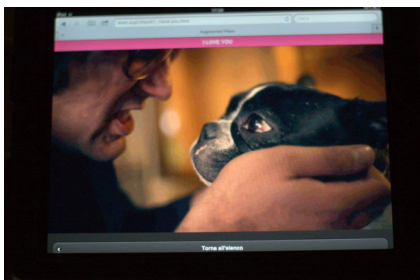


Fig. 99. Alterazioni Video, *Emoticons* From *Turbo Film*, 2012.



Fig. 100. Fausto Falchi, *SGA/A (Sindrome generale di adattamento)*, 2012.

contemporanea essere apprezzata localmente, se veicolata da dati informatici da captare attraverso il telefonino o il computer? Si tratta, come si vede, di incorporare la “trascendenza” del software nella condivisione di un’esperienza tra persone fisicamente presenti, in uno spazio e in un tempo circoscritti.

Allo scopo il comitato curatoriale ha individuato sei tra gli artisti più idonei a una sperimentazione di questo tipo: Alterazioni Video, Fausto Falchi, Gregory Fong, IO-COSE, Antonio Riello, Cosimo Terlizzi. A ognuno di loro è stato chiesto di realizzare un’opera fatta per essere diffusa nell’area di piazza Cavour e liberamente fruita dai passanti tramite la tecnologia wi-fi. In questo modo AP arricchisce

lo spazio cittadino di opere che fluttuano impercettibili nell’aria in attesa del contatto. Poco costose e per nulla ingombranti, la loro presenza è segnalata da un semplice cartello.

Dopo aver incontrato in questo modo l’arte all’esterno, il passante può approfondire l’esperienza scendendo in Galleria. È mia convinzione che molti eventi d’arte contemporanea non mettano il visitatore nella condizione di capire. Innanzitutto le opere captate con il cellulare potrebbero, prese singolarmente, restare enigmatiche e quindi è opportuno iniziare a contestualizzarle allestendo in Galleria altri lavori, ampi e rappresentativi, degli stessi autori. Ma soprattutto il visitatore trova in Galleria il generoso supporto di giovani studenti di ambito artistico, iscritti all’Università di Padova. Se il visitatore lo ritiene utile, gli studenti sono disponi-

bili a dialogare intorno agli interrogativi e alle tematiche agitate dalle opere e dalla mostra nel suo complesso. Una piacevole modalità di accoglienza o meglio, ancora una volta, di relazione, già sperimentata con successo in occasione di *Art//Tube* (in quell'occasione più di qualche idea espressa dal pubblico è entrata in circolo, arricchendo notevolmente le stesse opere).

AP intende continuare questa modalità, nella convinzione che una mostra debba offrire al pubblico, innanzitutto, disponibilità.

Immateriali

Confesso che la prima idea di titolo per questa mostra si aggirava intorno al termine "immateriali", nell'intenzione di rendere omaggio alla celebre esposizione del 1985 al Centre Pompidou, *Les Immatériaux*, curata niente meno che dal filosofo Jean-François Lyotard assieme a Thierry Chaput. Subito, però, mi è sembrato risibile che una mostra piccola come *AP* ambisse a richiamarsi a un precedente tanto illustre e impegnativo, pur se nella forma dell'omaggio. Risibile e anche fuorviante, dato che la mostra parigina, nell'ampiezza della sua concezione, travalicava di gran lunga l'ambito dell'arte, cui invece si attiene *AP* pur muovendo dalla medesima convinzione che l'arte sia inesorabilmente connessa a un contesto. *Les Immatériaux* proponeva un'indagine a tutto campo sulle trasformazioni incorse alla vita contemporanea a seguito dell'informatizzazione: non solo arte, quindi, ma anche sistemi comunicativi e produttivi, trasformazioni sociali, modelli simbolici in genere e così via. In più, quando si focalizzava sull'arte, questa vi era intesa nel



Fig. 101. Fausto Falchi, *SGA/B (Sindrome generale di adattamento)*, opera non realizzata.



Fig. 102. Gregory Fong, *Love actually: Greg/Greg*, 2012.



Fig. 103. Gregory Fong, *We Are Never Ever Getting Back Together*, 2012.



Fig. 104. IOCOSE, *A Crowded Apocalypse*, 2012, particolare.

agito, sia attualizzato da una fruizione. Anche da questo punto di vista ritroviamo come sostanziale la questione della relazione con il pubblico,

senso più ampio, inclusivo di architettura, letteratura, teatro, con l'aggiunta di incisivi affondi nella storia. Infine, le larghe vedute della mostra del Pompidou non permettevano un'attenzione specifica verso l'arte pubblica, che invece costituisce il motivo centrale di *AP*³.

Malgrado queste varie contrarietà, che mi hanno persuaso a cercare un altro titolo, rimane il fatto che con *Les Immatériaux*, partendo da una constatazione banale, entravano da protagonisti in una delle sedi espositive più importanti al mondo i computer, i videoproiettori, i più sofisticati dispositivi audio; ossia tutte quelle nuove tecnologie digitali e interattive che più o meno da allora, nei loro strabilianti sviluppi, hanno costituito l'infrastruttura per svariate altre rassegne. Fino alle nostre piccole *Art//Tube* e *AP*.

Tale strumentazione, sapientemente gestita, ha favorito un'ulteriore tappa della profonda trasformazione cui la modalità espositiva è stata soggetta nel corso del Novecento. Al visitatore non vengono più offerte "cose", opere chiuse e finite, ma processi aperti e leggeri: software in senso più o meno letterale, ossia qualcosa che funziona, o più ancora sussiste, solo una volta che sia

³ Cfr. J.-F. LYOTARD e altri, *Les Immatériaux*, cat., Paris, Centre Georges Pompidou, 1985. Al proposito è molto utile F. GALLO, *Les Immatériaux. Un percorso di Jean-François Lyotard nell'arte contemporanea*, Roma, Aracne, 2008.

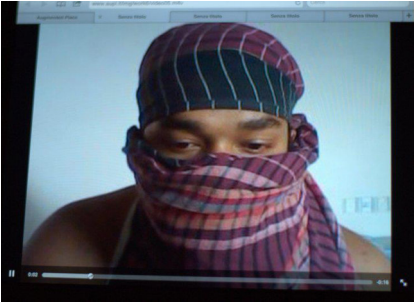


Fig. 105. IOCOSE, *A Crowded Apocalypse*, 2012.

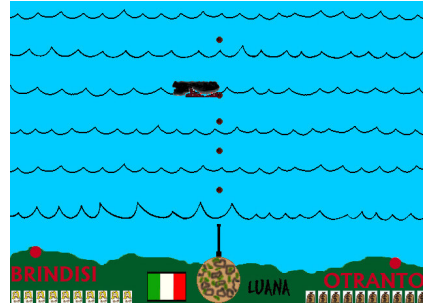


Fig. 106. Antonio Riello, *Italiani brava gente*, 1997.

questione che è sempre stata posta da qualsiasi mostra, ma con la differenza che una mostra “classica”, costituita da opere, può anche porsi in seconda battuta: secondo una scala di priorità logiche, prima vengono le opere, quindi il pubblico, infine la loro relazione. Viceversa, nel caso di un’esposizione di immateriali, la relazione acquista la precedenza assoluta, dal momento che le opere in sé, prima della fruizione, non sono che potenzialità informi, come i dati di programmazione di un videogame prima che un giocatore li azioni e ne faccia sgorgare un particolare svolgimento. È il fruitore che fa essere l’opera e sono le sue scelte a conferirle una forma. Dal momento, poi, che le scelte sono sempre diverse, risultano altrettanto diverse e mutevoli anche le opere.

Un altro risultato di *Les Immatériaux* di cui si intende far tesoro è l’aver dimostrato che l’avvento del computer non apre, per l’arte, una strada del tutto nuova. Non si sta negando quanto appena detto: il computer ha senz’altro spostato, con una risolutezza definitiva, l’arte verso l’immaterialità e la relazione; ma queste mete erano già state avvistate chiaramente ben prima. Le svariate ricerche che negli anni Sessanta e Set-

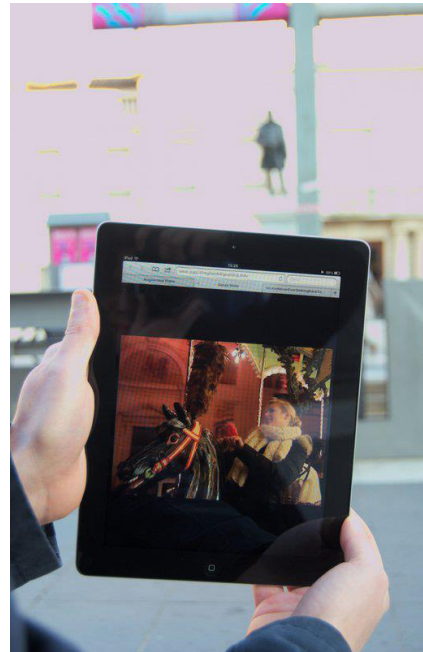


Fig. 107. Antonio Riello, *Giostrina*, 2012.



Fig. 108. Cosimo Terlizzi, *Damien in ascensione*, 2007.

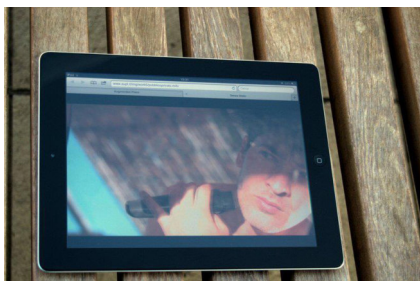


Fig. 109. Cosimo Terlizzi, *PUBBLICO PRIVATO. Appunti e un'azione*, 2012.

tanta erano incentrate sul concetto, sul processo, sul comportamento hanno trovato nell'informatica lo strumento ideale, che ha garantito straordinari sviluppi in nome della continuità. La «dematerializzazione dell'arte», teorizzata nel 1968 da Lucy Lippard e John Chandler, evolve nell'immaterialità dell'arte digitale odierna⁴. Magari pochi degli artisti di allora hanno cominciato essi stessi ad avvalersi del computer, ma lo hanno fatto i più giovani che di quelli si sentono in qualche modo gli eredi. La centralità a *Les Immatériaux* di artisti quali Malevič, Duchamp, Yves Klein, Joseph Kosuth attesta che non si voleva affatto circoscrivere una "New Media Art", ma bensì cogliere le radici storiche delle ricerche più tecnologicamente avanzate.

AP, da parte sua, si propone come mostra d'arte contemporanea *tout court*, nella convinzione che l'uso del computer non sia la discriminante di una qualche tendenza, ma incroci trasversalmente buona parte dell'arte, come ieri la incrociava l'uso del bronzo o del supporto di tela.

Raggianti

Come ormai sappiamo, AP non solo è immateriale ma anche si proietta al di fuori della Galleria alla ricerca della relazione con i passanti. Da que-

⁴ L. R. LIPPARD - J. CHANDLER, *The Dematerialization of Art*, in «Art International», XII, 2, febbraio 1968.

sta considerazione è scaturita una seconda idea di titolo, che trasformava quello di Lyotard in *I raggianti*. Anche questo però è stato accantonato, in quanto avrebbe rischiato di indurre all'equivoco, davvero imbarazzante, che si intendesse etichettare gli artisti: ecco a voi i Raggianti! Niente di più lontano dai nostri propositi.

Eppure, se non fosse equivoco, "raggianti" avrebbe efficacemente richiamato due motivazioni sostanziali della mostra.

1. Raggianti sono gli immateriali che dalla Galleria si irradiano, si trasmettono, si propagano all'intorno. Da questo punto si apre una prospettiva che ci permette di precisare maggiormente il riferimento all'arte concettuale. Innanzitutto è doveroso ricordare una situazione italiana straordinariamente precoce, capace di dare davvero molto ai decenni successivi: lo Spazialismo guidato da Lucio Fontana (a sua volta in debito verso l'intuizione marinettiana delle «sintesi radiofoniche»). Nel 1952 Fontana e compagni trasmettono, in quanto opera d'arte, un fantomatico segnale televisivo, appoggiandosi alle tecnologie che la Rai stava allora mettendo a punto (in Italia le trasmissioni televisive regolari cominceranno solo nel 1954). In questo caso l'opera si è esalata nell'etere rimanendo fino in fondo impercettibile, dal momento che non erano ancora disponibili presso il pubblico le tecnologie di ricezione.

L'idea conosce un rilancio tra il 1968 e il 1969, nell'ambito della *Conceptual Art* in senso stretto, da parte di alcuni esperimenti di dematerializzazione estrema condotti, in particolare, da Robert Barry. In *90mc Carrier Wave (FM)*, ad esempio, l'opera consiste nuovamente in un segnale, questa volta un'onda radio, diffuso da un'emittente occultata in galleria. La differenza principale, rispetto alla pionieristica intuizione degli Spazialisti, è che questa volta non si tratta di "prove tecniche di trasmissione" e il segnale è teoricamente percepibile, basta sintonizzare sull'esatta frequenza di 90mc FM una comune radio (ma non così comune, nella pratica, tra i visitatori di una mostra).

Ma a parte questi precedenti letterali, tutta l'arte concettuale è da intendersi, metaforicamente, come propagazione nell'etere di un'energia fine e impalpabile che, non potendo essere recepita per via puramente telepatica, deve accettare qualche esile forma di veicolazione. Al proposito è magnificamente penetrante la lettura che Fabriano Fabbrì fa dell'arte di Yoko Ono: le frasi brevi quanto degli haiku, che l'artista propone come «istruzioni per l'arte e per la vita» e spesso affida al vento affinché le spar-

ga per il mondo, non richiederebbero forse quel medesimo “vento” elettronico sul quale viaggiano i nostri più banali sms?⁵

2. In secondo luogo, *AP* è raggian- te in quanto desidererebbe diffonde- re nello spazio urbano immateriali “gioiosi”, ossia opere caratterizzate da quello stesso impatto felice, da quella stessa disposizione fraterna e divertita propria del grande scambio

amatoriale sul web. Se è vero che il nostro riferimento costante va al con- cettuale, è allo stesso tempo necessario tornare a porsi il problema della difficoltà di relazione che ha segnato in negativo molte delle sue opera- zioni, malgrado le migliori intenzioni. Porsi il «che fare?», però, non vuole affatto dire che si sia in grado di risolverlo. Semplicemente – e con molta umiltà – si ha ben presente che c’è molto lavoro da fare se si vuole imparar- e a parlare una lingua pubblica. È giusto che l’arte pubblica coinvolga la gente in esperienze che, nell’essere arricchenti, pretendano che si compia uno sforzo e magari si attraversi pure una certa perplessità, un certo disor- rientamento. Ma è altrettanto necessario che il contatto sia incoraggiante. È contraddittorio piazzarsi nello spazio di tutti per poi essere sostenuti, specialistici e rivolgersi alle persone guardandole dall’alto. *AP* spererebbe di essere percepita come l’esatto contrario: cordiale, partecipativa, rela- zionata in modo orizzontale. Ma appunto il lavoro è ancora tutto da fare e quindi ci si propone di rilevare, con la massima premura, i problemi di “connessione” che via via si presenteranno.

Augmented Place

Eccoci infine a ricavare le ultime riflessioni nel commentare il titolo che è stato scelto per la mostra. Come è evidente, si vuole echeggiare un’e- spressione che negli ultimi tempi sta divenendo ricorrente anche in am- bito di informazione generalista. *Augmented Reality* indica l’incremento degli stimoli che la realtà offre naturalmente ai nostri sensi con dati elet- tronic, percepibili tramite apposita tecnologia, predisposti per integrarsi

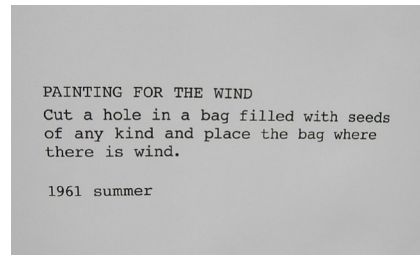


Fig. 110. Yoko Ono, *Painting for the Wind*, 1961.

⁵ Cfr. F. FABBRI, *Lo zen e il manga. Arte contemporanea giapponese*, Milano, Bruno Mondadori, 2009, pp. 60 sgg.

ai primi. Schematizzando senza scendere nei dettagli tecnici e teorici, si può dire che eravamo perlopiù abituati a tecnologie che creano bolle di esperienza chiuse in se stesse, estranianti e concorrenziali rispetto all'esperienza del cosiddetto "qui e ora". Se passeggio ascoltando musica in cuffia, o mi distraigo da una conversazione per rispondere a un sms, o gioco con una console portatile mentre sono in treno, succede che sostituisco almeno una parte del contesto che mi accoglie fisicamente, atomo contro atomo, con un contesto alternativo fatto di bit, nel quale trasferisco almeno una parte della mia attività⁶. Un videogioco non aumenta la realtà di un viaggio in treno, ma la sottrae per rimpiazzarla, ad esempio, con un combattimento contro un drago.

Rispetto a esperienze di questo tipo, una tecnologia ormai banale quale un navigatore Gps ne fa scaturire una di tipo contrario. Il navigatore non distoglie l'attenzione dalla strada che si sta percorrendo, ma la intensifica con dati aggiuntivi che non saremmo in grado di percepire: ci segnala in anticipo dove dobbiamo svoltare, se ci si sta avvicinando a un autovelox, quali ristoranti sono nei paraggi. In questo modo i bit si amalgamano agli atomi in stratificazioni complesse, che ci si presentano come un continuum e non più in opposizione. Lo schermo non rappresenta una via d'uscita dal mondo, ma la possibilità di immergersi in esso con maggior consapevolezza. Inutile dire, poi, che la diffusione di massa degli smartphone sta moltiplicando le possibilità di aumentare la realtà in direzioni che sono ancora tutte da scoprire.

AP si rifà alla *Augmented Reality* in modo non del tutto letterale dal punto di vista tecnico. Ne sfrutta però il principio generale, così affascinante, di utilizzare il telefonino come protesi sensoriale per percepire contenuti elettronici localizzati lì dove ci si trova.

Ed eccoci in piazza Cavour, a respirare una brezza sottile, vibrante delle idee degli artisti. L'opera pubblica non è mai stata così leggera, nella speranza che dalla leggerezza si possa consolidare una fruizione gratificante e condivisa.

⁶ La contrapposizione atomo/bit risale al celebre N. NEGROPONTE, *Essere digitali* (1995), trad. it. Milano, Sperling & Kupfer, 1995.

I dilettanti alla Biennale di Venezia 2013¹

La biennializzazione dell'arte

Un campo particolarmente indicato per verificare lo stato della critica e soprattutto delle pratiche curatoriali è la Biennale di Venezia, occasione di assoluta preminenza nel sistema globale dell'arte contemporanea: la sua vetrina per antonomasia, la più ampia, la più antica, la più lussuosa. Dico lussuosa e non – che so – prestigiosa, per richiamare da subito la favolosa girandola di sfarzo e mondanità che progressivamente da un po' di anni – diciamo dai semi impiantati dalla riforma del 1998 – ha promosso la Biennale a evento capace di calamitare il jet set internazionale in una Venezia dove François Pinault fa ormai la parte del padrone di casa. Si tratta in fondo della stessa Venezia che è stata molto più che uno sfondo in occasione del matrimonio di George Clooney.

L'assoluta centralità della Biennale di Venezia all'interno del sistema dell'arte contemporanea si è impressa perfino nel lessico degli addetti ai lavori, si parla infatti di una "biennializzazione dell'arte contemporanea", espressione che si riferisce al moltiplicarsi di mega-mostre periodiche, non sempre biennali (Documenta, Manifesta, la Biennale del Whitney, di San Paolo, Istanbul, Gwangju, Sidney e così via), ma che trovano tutte in laguna il modello di partenza. E si noti che quando si dice che l'arte contemporanea si è biennializzata, spesso si sta pensando proprio a quel processo che l'ha fatta diventare parte integrante della socialità dei superricchi del pianeta, che si danno appuntamento in luoghi più o meno esoti-

¹ Pronunciato col titolo *Il caso del Palazzo Enciclopedico di Massimiliano Gioni alla Biennale del 2013: una curatela oltre l'arte e gli artisti* in occasione del convegno *Una cura per l'arte. Critica, interpretazione, scrittura*, a cura di Roberto Pasini, Verona, Università degli Studi di Verona, Dipartimento TeSIS (Tempo Spazio Immagine Società), 19 dicembre 2014.

ci dei cinque continenti, là dove si offre l'occasione quanto mai sofisticata e qualificante di una Biennale. Il che è perfetto per eccitare il clamore dei mass media e il mercato, se non quella che si può definire una vera e propria finanza dell'arte, ma risulta assai discutibile nel valorizzare gli aspetti di ricerca che dovrebbero continuare a muovere l'arte contemporanea, ossia i contenuti sperimentali delle opere, la proposta del curatore, il conseguente dibattito critico e così via.

Ciò è tanto vero che il modello di riferimento nel fenomeno della biennializzazione, il modello che ha finito per plagiare la stessa Biennale di Venezia, sono le fiere d'arte con in testa Art Basel e la londinese Frieze, dove l'esposizione non è che una rutilante sfilata di artisti con alle spalle potenti gallerie di sistema. E sappiamo bene cosa ciò comporti: l'artista è assimilato a un *brand*, o magari a una star nel caso in cui la promozione ottenga il massimo risultato, con connesso bailamme mediatico².

Mi avvicino al punto: la biennializzazione dell'arte assegna un ruolo fondamentale alla figura del *curator* o curatore, rinnovandone le specificità rispetto al passato. Le modalità operative di un attuale *curator* si sono parecchio allontanate da quelle di un Harald Szeemann, che di tale figura è l'acclamato padre fondatore, colui che per primo si è dichiarato «Curatore Indipendente»³. Szeemann, che pure ha diretto le prime due Biennali di Venezia immediatamente successive alla riforma (1999 e 2001), avanzava la propria proposta interpretativa tramite una mostra strutturata come un testo: un testo le cui parole sono le opere degli artisti, la cui sintassi è l'allestimento e la cui coerenza va misurata a partire dal titolo-tema e da un saggio in catalogo solitamente breve. Mi pare che si possa ammettere che in operazioni di questo genere, se compiute con rigore e abilità autentica, quasi da affiancare all'abilità degli artisti, possa spettare alla scrittura un ruolo non primario, essendo solo una componente di quella mostra-testo che costituisce il vero atto interpretativo.

Oggi però ci si è allontanati da tale modello, decisamente non alla portata di tutti e magari giudicato troppo dispendioso intellettualmente: al curatore non si chiede di interpretare il nostro tempo tramite una mostra-testo e meno che meno tramite un testo scritto, declassato a interv-

² Cfr. L. BEATRICE, *Pop. L'invenzione dell'artista come star*, Milano, Rizzoli, 2012.

³ Cfr. L. DE DOMIZIO DURINI, *Harald Szeemann. Il Pensatore Selvaggio*, Cinisello Balsamo, Silvana, 2005, utile soprattutto perché riporta molti scritti dell'autore; P. RIGOLO, *Immergersi nel luogo prescelto. Harald Szeemann a Locarno. 1978-2000*, Milano, Doppiozero, 2013; A. STAZZONE, *Harald Szeemann. L'arte di creare mostre*, Bologna, Lupetti, 2014.

sta o a poco più che inserto promozionale; semmai al curatore si chiede di essere un manager in stretta relazione con le grandi gallerie, i grandi musei e i grandi collezionisti internazionali, con i quali concertare le nuove promesse da lanciare sulla ribalta globale proprio per tramite di una qualche spettacolare partecipazione a una Biennale. Esemplificativa di tale mutazione è la trasformazione dei titoli che si assegnano alle mostre: dall'attinenza testuale di *When attitudes become form. Live in your head* di Szeemann, impeccabile sigla delle ricerche di un'epoca⁴, ai meri pre-testi sfoggiati dalle recenti Biennali: titoli-spot, spesso affidati a fatui giochi di parole, che o sono troppo generici o non hanno alcuna coerenza con gran parte delle opere esposte.

Ma ancora non mi sto riferendo alla Biennale del 2013. Prima di giungere alle sue peculiarità, permettetemi un'ulteriore considerazione generale che non sia la solita lamentela sulla dismissione delle responsabilità di ricerca, ma che provi a interpretare la situazione che stiamo tratteggiando come pertinente alla stessa ricerca. Mi spiego: più o meno a partire dagli anni Ottanta inoltrati, dopo il precedente della Pop Art, una buona parte del sistema dell'arte si è espressamente ispirata alle strategie affinate da chi per mestiere promuove i consumi, in particolare negli ambiti del cinema e della musica pop. Da un certo punto di vista il marketing e il glamour non rappresenterebbero un involgarimento, una deriva commerciale, ma un contenuto caratterizzante, legato a un'epoca precisa, tanto da essere riconducibile a un fattore generazionale, che accomuna tanti professionisti che sono cresciuti sotto l'incantesimo dello spettacolo mediatico: da Jeff Koons che apre la schiera, a Francesco Vezzoli che – forse – la chiude. Fare soldi e innalzarsi a star, dare del tu ai divi dell'entertainment di massa sono soggetti intrinseci, strutturali all'attuale sistema dell'arte e allo specifico di molte opere: soggetti, pertanto, non da spregiare e accantonare ma da studiare e interpretare, anche se lo studio e l'interpretazione sembrerebbero l'ultima delle preoccupazioni del sistema – e qui sta l'errore, il rischio: se si rinuncia al supporto critico ci si fa davvero intrappolare nel banale. A ben vedere, l'attività dei *curators* è militanza in senso stretto e la biennializzazione dell'arte è “parte dell'opera”, entrambe partecipano cioè alla costruzione di un universo di senso che è dovuto tanto a un Damien Hirst quanto a un Charles Saatchi o a un Fran-

⁴ Mi riferisco alla mostra curata da Szeemann nel 1969 per la Kunsthalle di Berna. Cfr. H. SZEEMANN (a cura di), *Live in your head. When attitudes become form*, cat., Bern, Kunsthalle Bern, 1969; utile anche il catalogo del recente remake presso la sede veneziana della Fondazione Prada: G. CELANT (a cura di), *When attitudes become form. Bern 1969 / Venice 2013*, cat., Milano, Fondazione Prada, 2013.

cesco Bonami⁵. Si noti che se tutto ciò è espressione di un'epoca definita, è anche destinato a esaurirsi, a essere scavalcato e scivolare nella storia.

Un Palazzo delle meraviglie

Arriviamo così alla Biennale del 2013, o meglio alla mostra internazionale affidata al suo direttore-curatore Massimiliano Gioni (Busto Arsizio, 1973), perché con essa qualcosa mi sembra mutare. Non perché Gioni non sia inserito con successo nelle *public relations* dell'arte globalizzata, tutt'altro; ma perché ha dimostrato di possedere e sapere applicare una capacità storico-critica di ragguardevole caratura, quale non la si vedeva da un pezzo, e soprattutto le sue scelte sembrano scartare da quanto si è riferito finora, lasciando intuire che il sistema consolidato ha fatto il suo tempo, una giovane generazione di operatori sta facendo pressione con modelli e contenuti mutati, e si richiede pertanto una riconfigurazione generale.

Si inizi con il considerare il titolo che regge questa volta l'esposizione con coerenza di ferro, al limite della ridondanza, pur certo con alcune vistose eccezioni: *Il Palazzo Enciclopedico*, ossia un palazzo che intesse niente meno che un'enciclopedia, un'enorme sede espositiva, quale quella della Biennale, che raccoglie miriadi di "voci" che ovviamente non sono verbali ma immagini – circa 4.500 opere solo nella mostra internazionale, di contro alle 1.000-1.500 presentate di solito negli stessi spazi. Opere che Gioni ha scelto in base alla loro capacità di rimandare, a loro volta, all'intera sfera dello scibile, come spiega nel denso saggio in catalogo, non troppo lungo ma che costituisce una componente incisiva cui spetta il compito di dare sostanza al titolo e definire i fili conduttori dell'intera operazione⁶. Ne risulta una galassia di immagini e riferimenti che nessun visitatore "normale" ha potuto esaurire, per quanto impegno e quante ore abbia dedicato alla visita, proprio come è dell'enciclopedia, che nessuno legge nella sua interezza, dall'inizio alla fine.

⁵ Cfr. CH. SAATCHI, *My Name Is Charles Saatchi and I Am an Artoholic*, London, Phaidon, 2009; F. BONAMI, *Curator. Autobiografia di un mestiere misterioso*, Venezia Marsilio, 2014.

⁶ M. GIONI, *È tutto nella mia testa?*, in M. GIONI - N. BELL (a cura di), *Il Palazzo Enciclopedico. Biennale Arte 2013*, cat., vol. 1, Venezia, Fondazione La Biennale di Venezia, 2013. Il catalogo accoglie anche una serie di brevi saggi-divagazioni su argomenti variamente attinenti (l'enciclopedia, il teatro del sapere, l'utopia, la malinconia e così via), che arricchiscono di ulteriori rimandi *Il Palazzo Enciclopedico*. Per un ampio resoconto dell'intera Biennale cfr. G. DAL CANTON, *La Biennale d'Arte di Venezia 2013: il Palazzo Enciclopedico e i padiglioni nazionali*, in «Op. cit.», 148, Napoli, Electa Napoli, settembre 2013.

Gioni spiega che il titolo è un omaggio a un tal Marino Auriti, che nel 1955 brevetta il progetto di un museo «che avrebbe dovuto ospitare tutto il sapere dell'umanità, collezionando le più grandi scoperte del genere umano, dalla ruota al satellite»⁷. Non si tratta di un artista, ma di un autodidatta sognatore al limite della paranoia, che persegue il suo scopo impossibile nel chiuso di un garage, arrivando a montare il modellino di un edificio di centotrentasei piani per settecento metri d'altezza, esposto all'ingresso dell'Arsenale.



Fig. 111. Marino Auriti, *Palazzo Enciclopedico del Mondo*, anni Cinquanta ca.

Un tale progetto ha ovviamente ben poco a che fare con l'enciclopedia in quanto organizzazione sistematica del sapere, figlia della ragione illuministica. Se per d'Alembert l'obiettivo dell'*Encyclopedie* è di offrirci «un punto di vista assai elevato al di sopra di questo labirinto», ossia sopra il labirinto delle conoscenze⁸, quello di Auriti, e con lui di Gioni, è un percorso non al di sopra, ma al di dentro, nel ventre delle conoscenze, dove è inficiata la possibilità di uno sguardo limpido e chiarificatore. Nel *Palazzo Enciclopedico* assai più che il modello dell'enciclopedia vale, per esplicita ammissione di Gioni, il modello della *Wunderkammer*, l'immersione in una pletera di reperti che non intendono tanto delinearci come conoscenze, quanto offrirsi come *mirabilia*⁹.

Ciò era prevedibile, forse inevitabile, considerato che il *Palazzo Enciclopedico* di Gioni, essendo una mostra, non poteva proporsi come trattazione logico-intellettuale, ma ha dovuto prendere corpo in immagini e in sensuose presenze oggettuali; e la presenza fisica di tanti reperti non rientra nel modello dell'enciclopedia ma in quello appunto della *Wunderkammer*, che suole essere considerata, non a torto, uno stadio primordia-

⁷ M. GIONI, *È tutto nella mia testa?*, cit., p. 23.

⁸ J.-B. D'ALEMBERT, *Il discorso preliminare all'Enciclopedia* (1751), trad. it. a cura di M. Renzoni, Firenze, La Nuova Italia, 1978, p. 38.

⁹ Cfr. M. GIONI, *È tutto nella mia testa?*, cit., pp. 27 e 28. Ricordo che il tema era già stato affrontato dalla Biennale del 1986, diretta da Maurizio Calvesi: cfr. A. LUGLI (a cura di), *Wunderkammer. XLII Esposizione Internazionale d'Arte La Biennale di Venezia*, cat., Milano, Electa, 1986.

le del museo. Ma soprattutto la parentela del *Palazzo Enciclopedico* con la *Wunderkammer* risulta dal fatto che entrambi tentano di abbracciare il tutto tramite non un'organizzazione sistematica ma la sintesi, la contrapposizione, l'analogia selvaggia tra i diversi, gli eterogenei, i dissonanti. Così avveniva nelle collezioni di meraviglie, estranee all'ordine illuminista e legate invece a concezioni del mondo di matrice medievale e rinascimentale, trionfanti nel barocco. Di qui è facile sconfinare nella magia, nel sovrannaturale, nei lati occulti del sapere; di qui è facile sconfinare nell'ossessione, nell'onirico, nel delirio di un Auriti¹⁰.

Artisti involontari

Non si intende in questa sede stendere una recensione della Biennale di Gioni e quindi, tra le varie tematiche sollevate, ci si limita a rilevare quelle che riguardano i contenuti del diletterantismo. Si è notato che Auriti non è un artista, così come il suo progetto non si propone come opera d'arte né ha alcuna intenzione di includere solo opere d'altre. Ebbene uno degli atti più sorprendenti del *Palazzo Enciclopedico* di Gioni è di avere deliberatamente travalicato le categorie di "arte" e di "artista" a favore di una assai più ampia categoria di "immagine", sulla scorta di un'impostazione che risale a studiosi quali Aby Warburg, Walter Benjamin, Georges Didi-Huberman, Hans Belting..., che sono citati finalmente come puntuali riferimenti di metodo e non in quanto *idola fori*, rinvii immancabili da parte dei curatori in cerca di un lustro speculativo facile e conformista. I materiali raccolti da Gioni non riguardano solo l'arte in senso proprio, ossia l'élite degli artisti più o meno famosi, ma provengono da ambiti svariati e stravaganti, accomunabili in nome appunto dell'immagine, o della creatività in quanto funzione antropologica primaria, cui siamo tutti partecipi, pur senza mezzi né finalità professionali.

In una riflessione per il sito di «Artribune», lo scrittore Tiziano Scarpa individua nella mostra di Gioni una ricca tipologia di «artisti involontari», ossia persone che creano per scopi irregolari, dilettanti dell'immagine, anche se magari massimi professionisti in altri ambiti, come nel caso di spicco di Carl Gustav Jung. Un brano dell'articolo di Scarpa ci dà un vivace resoconto di questi autori:

¹⁰ Si noti che la Biennale di Gioni ha più di qualche punto in comune con il progetto irrealizzato di Szeemann per un Museo delle Ossessioni. Cfr. gli scritti relativi in L. DE DOMIZIO DURINI, *Harald Szeemann. Il Pensatore Selvaggio*, cit.

C'è lo psicologo che voleva tenere a bada le sue visioni sconvenienti riempiendo un codice di miniature.

C'è il malato di cancro che pensava di curarsi disegnando.

C'è il filosofo che disegnava con i gessi colorati su fogli neri durante le sue conferenze.

C'è la setta religiosa convinta che i disegni siano un dono divino.

C'è la tradizione secolare di regalare disegni da meditazione.

Ci sono i medium che comunicano con i morti disegnando.

Ci sono artisti che dipingono una tela al giorno come un diario.

Ci sono artisti che disegnano una pagina al giorno come un diario.

Ci sono minatori che un bel giorno ricevono dagli spiriti l'ordine di comprare una tela e riempirla di colori.

Ci sono guaritori che curano con le immagini.

C'è l'antropologo che dà in mano per la prima volta carta e matita a un popolo cosiddetto primitivo.

Ci sono orfani che riproducono alla perfezione bambole iperrealistiche di ragazzine ammiccanti, le tengono nascoste sotto il letto, le tirano fuori per disporle a loro piacimento e fotografarle.

Ci sono fotografi notturni di guardoni nei parchi.

Ci sono odontotecniche depresse che ogni mattina si alzano alle quattro e disegnano per tre ore prima di andare al lavoro.

C'è il ragazzo autistico che dà forma ad animali mostruosi e totem butterati di borchie.

C'è il collezionista caotico di ritagli sfacciati scandalosi bizzarri che li incolla e rilega in volumi spropositati.

Ci sono le mille forme che ha assunto l'iconopatia umana¹¹.

Nel saggio in catalogo Gioni dichiara che *Il Palazzo Enciclopedico* è «una mostra sul *bricoleur* e sull'autodidatta: pertanto è una celebrazione dell'eccezionale e dell'eccentrico piuttosto che il tentativo di una sistematizzazione totale»¹²; dove mi pare che sia accarezzata l'idea di un'eversione dalla norma di una Biennale e di un sistema dell'arte ormai troppo definito e sicuro di sé (la «sistematizzazione totale»), contro cui si sente il bisogno di reagire.

Non che Gioni non abbia reso compiacenti omaggi ai potenti, con inviti mirati che hanno dato ancora più nell'occhio in un'esposizione così concepita. Ma si sa, nella vita i compromessi sono inevitabili. O meglio, ci si può domandare se *Il Palazzo Enciclopedico* si sia limitato a qualche compromesso, o se non sia stato costruito furbescamente sulle spalle de-

¹¹ T. SCARPA, *Le vite enciclopediche di Gioni*, 30 maggio 2013, <http://www.artribune.com/2013/05/le-vite-enciclopediche-di-gioni>

¹² M. GIONI, *È tutto nella mia testa?*, cit., p. 28.

gli outsider per permettere agli artisti di sistema di fare ancora di più gli splendidi. Mi pare però che così non sia stato, dal momento che gli artisti si sono ritrovati con lo svantaggio di occupare una posizione “conservatrice”, appunto in rappresentanza o, peggio, in difesa del sistema, come ancora ha saputo cogliere Scarpa. Nel considerare l'impressione suscitata dai professionisti dell'arte in mezzo a tanti dilettanti, per i quali la creatività è un puro impulso interiore, lo scrittore se ne esce con una provocazione tagliente:

Li si comincia a guardare [*gli artisti di professione*] con diffidenza, come impostori staccati dalla vita, cervellotici, frivoli ricamatori di forme senza fondamento esistenziale¹³.

Gioni, da parte sua, non arriva certo al punto di disprezzare gli artisti, cui al contrario attribuisce «il compito di coltivare una nuova forma di ecologia dello sguardo, lavorando in profondità e con lentezza, senza partecipare alla produzione e al consumo vorticoso delle immagini»¹⁴. Ma, allo stesso tempo, egli dichiara l'urgenza di una «de-sublizzazione», e indica tra gli scopi del *Palazzo Enciclopedico* quello di rigenerare l'arte col porla in autentico confronto con il fuori di sé, a costo di deviare dal modello Biennale:

Concepita come un museo temporaneo, l'esposizione sfuma le distinzioni tra artisti professionisti e dilettanti, tra outsider e insider. Una delle idee portanti di questa esposizione è che bisogna riportare l'opera d'arte in prossimità di altre espressioni figurative sia per liberarla dalla prigionia della sua presunta autonomia sia per restituirle la forza di farsi interprete di una visione del mondo. Questa combinazione di materiali eterogenei non è una scelta gratuitamente polemica ma è il tentativo di uscire da un'impasse: non si può relegare l'arte contemporanea a un territorio conchiuso. Isolare l'arte significa consegnarla alla dimensione dell'intrattenimento, lasciarla preda del mercato, ridurla alla tautologia del capolavoro¹⁵.

Il che suona come atto d'accusa lanciato contro il sistema da cui siamo partiti e l'affermazione della necessità di riaprire i comparti e riconfigurare il campo da cima a fondo.

¹³ T. SCARPA, *Le vite enciclopediche di Gioni*, cit.

¹⁴ M. GIONI, *È tutto nella mia testa?*, cit., p. 27.

¹⁵ Ivi, p. 23.

Preistoria del contemporaneo

Tale riconfigurazione prende avvio da quella del ruolo di curatore, che Gioni interpreta diversamente, fondando il suo operato su un sapere profondo, meditato, e su eccellenti competenze da *connoisseur* del vasto dominio dell'immagine. Con queste competenze egli può estendere lo sguardo pure verso il passato, spaziando lungo l'intero arco del Novecento, con cospicue puntate sul simbolismo, sul surrealismo, sull'"*art brut*" di ogni stagione.

Dal che, però, sorgono altri due dubbi. Innanzitutto, non è che così facendo Gioni sia incappato in uno dei luoghi comuni più alla moda tra i *curators*: mischiare il passato con l'attualità, adducendo la motivazione che tutto è contemporaneo? In ciò sta una forzatura di questo aggettivo, il cui senso viene storpiato per fargli indicare una qualità storica, una speciale relazione con il proprio tempo che parifica gli eletti di ogni tempo – il Padiglione Centrale ai Giardini della precedente Biennale si apriva con Tintoretto... Un'accezione frivola, da rigettare in toto, di "contemporaneo" che è stata lanciata niente meno che da Giorgio Agamben¹⁶. A ben vedere, però, Gioni è esente da tale cattiva tendenza, in quanto ha raccolto le opere storiche in base a un progetto di mostra-testo coerente e definito, non paragonabile ad altri, e così ne ha ampiamente giustificata la presenza.

Il secondo dubbio – e questo non si risolve facilmente – è che una Biennale dovrebbe riferirsi all'oggi, porgendocene un'interpretazione in diretta, mentre *Il Palazzo Enciclopedico* evade il compito compiendosi di un panorama terribilmente rétro. Si noti che le tematiche di cui si è detto (l'enciclopedia, l'eccentricità, il contributo dei dilettanti e così via) sembrerebbero sollecitate dall'oggi più crepitante, quando esse sono state riattualizzate con prepotenza dal web di Wikipedia, di YouTube, dei social network e così via. Quanto ci sarebbe da indagare in questo territorio, quanta materia grezza da estrarre e portare all'attenzione, sotto i riflettori di una Biennale. E invece niente, alla faccia di tanta vitalità Gioni non trova di meglio che rivolgersi ad Auriti. Francamente mi pare che egli abbia assunto un atteggiamento



Fig. 112. Camille Henrot, *Grosse Fatigue*, 2013.

¹⁶ Cfr. G. AGAMBEN, *Che cos'è il contemporaneo?*, Roma, Nottetempo, 2008.

snob, molto da *curator*, sdegnando di sporcarsi le mani con l'argomento del giorno, di cui tanto si chiacchiera ovunque e che non appare culturalmente sofisticato¹⁷. Eppure esso è vero e urgente, ed esige interpretazioni adeguate in particolare da parte di un'arte contemporanea che deve ancora trovare le misure rispetto a tanta esuberanza creativa. Ad esempio, non è che se il Gotha artistico di ispirazione consumistica-televisiva sta cedendo il passo, se Gioni stesso viola i suoi standard, è anche perché il web dei dilettanti sta diffondendo sensibilità e valori differenti? Un'altra difficoltà oggettiva sta nell'inesauribile dinamismo che rende il mondo online uno sfrenato lampeggio di innovazioni presto soppiantate da altre. Ma ciò non è così diverso da quanto accade nell'arte, e il curatore della Biennale dovrebbe avere l'ardimento di scattare un'istantanea, pur con tutte le prudenze del caso.



Fig. 113. Ryan Trecartin, *Not Yet Titled*, 2013, particolare.

In mostra qualcosa si manifesta in appena due artisti (su centocinquantotto), non a caso tra i più giovani: Camille Henrot (Parigi, 1978), vincitrice del Leone d'Argento grazie al video *Grosse Fatigue* (2013), che ripercorre i miti della genesi nello spazio di un desktop, dal quale si possono aprire finestre sull'infinita varietà del creato; e Ryan Trecartin (Webster, New York, 1981), autore di una installazione inclusiva di molteplici video e scenografie, *Not Yet Titled* (2013), dedicata alla nuova spettacolarità distorta, istericamente narcisistica autoprodotta dai nativi digitali – ricordo che l'artista è protagonista anche nella mostra *Materia Prima* a Punta della Dogana

con un'altra articolata videoinstallazione, in collaborazione con Lizzie Fitch.

Detto questo, bisogna riconoscere che, leggendo con attenzione il saggio in catalogo, si trova uno spunto isolato ma importante. Secondo Gioni

¹⁷ Certi interessi retrospettivi di *Palazzo Enciclopedico* sono al centro del dibattito sulle pratiche curatoriali. Cfr. ad esempio le affinità con la riflessione di un altro curatore di razza, H. U. OBRIST, *Fare una mostra* (2014), trad. it. Novara, De Agostini – UTET, 2014, in particolare il cap. *Collezionare conoscenza*.

un *Palazzo Enciclopedico* ispirato alla *Wunderkammer* è un indiretto pronunciamento sul presente:

Questa scienza combinatoria – basata sull'organizzazione di oggetti e immagini eterogenee – non è poi dissimile dalla cultura dell'iperconnettività contemporanea¹⁸.

Ossia il labirinto degli antichi collegamenti per analogia è equiparato al labirinto dei link online, attraverso i quali navighiamo quotidianamente nel mare dello scibile. E ancora:

Nella nostra società della comunicazione e dell'immagine, affiorano paradossalmente nuove corrispondenze tra conoscenza e segreto, tra sapere, iniziazione e rivelazione: l'era dell'onniscienza elettronica e della presunta accessibilità totale si scopre mistica, esoterica ed ermetica. Dopotutto – come avrebbe detto McLuhan – il misticismo è la scienza di domani sognata oggi: *Il Palazzo Enciclopedico* è una specie di preistoria dell'era digitale, con le sue ansie di organizzazione e i suoi sogni di conoscenza totale¹⁹.

Ribadisco che credo sia un limite, per una Biennale, scegliere di occuparsi della nostra preistoria, anche se ne è risultata un'indagine molto raffinata. Attendiamo il curatore alla prova dell'era digitale.

¹⁸ M. GIONI, *È tutto nella mia testa?*, cit., p. 27.

¹⁹ *Ibidem*.

Guida alla creatività diffusa: artisti, dilettanti e *makers*¹

Arte nel contesto

Il presupposto del progetto *Making Sense* è considerare l'arte contemporanea non tanto in sé, isolata in alcuni risultati particolarmente apprezzabili, quanto piuttosto nel suo essere inserita in una rete di relazioni complesse e vincolanti che costituiscono, nel loro insieme, la cultura del nostro tempo. Una mostra, a qualsiasi tempo si rivolga, può fare il vuoto attorno alle opere favorendone la "sacra conversazione", sciolta dal contesto che comprende tanti altri ambiti: da quelli ugualmente altisonanti fino a quelli più prosaici; oppure – è il nostro caso – può far sì che delle opere risulti il coinvolgimento in processi trasversali a tutta la cultura, che si pone naturalmente nella sua interezza di fronte alle grandi questioni epocali. Certo ogni ambito mette in gioco la sua specificità, libero di concentrarsi sul proprio, fino al punto di ignorare quanto si va facendo altrove. Ma è davvero possibile ignorare del tutto? In fondo le questioni epocali sono le stesse per tutti, e quindi è sempre rintracciabile, alla fine, una qualche forma di condivisione, di partecipazione ai processi comuni. Processi comuni e questioni epocali che, nel caso della piena attualità, giungono fino a noi stessi, fino a essere avvertiti nella nostra esperienza quotidiana.

Al fine di richiamare il contesto, *Making Sense* deve affidarsi al criterio dell'esemplarità, non potendo ambire, per ovvie ragioni, alla esaustività. Ma un esempio calzante è un'ottima finestra su un panorama assai più

¹ Pubblicato tra i saggi introduttivi a G. BARTORELLI – C. BENVENÙ – S. VOLPATO (a cura di), *MS Making Sense (Artisti + Makers per nuovi immaginari possibili)*. Francesco Bertelé e Recipient.cc, Friends Make Books, Roberto Fassone, Kensuke Koike, Lumi Industries, Laurina Paperina, Elisa Strinna, cat. della mostra (Cittadella PD, Palazzo Pretorio, 6 dicembre – 3 aprile 2016), con testi dei curatori, Padova, Cleup, 2016.

vasto. In concreto, *Making Sense* affianca all'arte un ambito extra-artistico che sta acquistando una posizione sempre più di spicco nell'interesse generale e che ben si presta a stare di fianco all'arte in quanto operante sul medesimo terreno della creatività. Questo ambito extra-artistico è l'odierna cultura del fai-da-te (*Do-It-Yourself* in inglese, abbreviato in DIY), che già altre volte in passato, in nome di ragioni non solo tecniche ma anche etiche, si è vista assegnare una portata speciale, trainante rispetto agli altri ambiti culturali: dall'Ottocento vittoriano di John Ruskin e William Morris, che invocavano l'artigianato medievale come modello sociale virtuoso da contrapporre alla disumanizzazione causata dall'avvento delle macchine, fino al '68 della contestazione, quando più di qualcuno si è volto al fai-da-te (dal lavoro a maglia al giardinaggio) come alternativa al conformismo dei consumi².

Artigiani digitali

Bisogna subito precisare, però, che il fai-da-te odierno è caratterizzato da una novità sostanziale: la mutazione genetica dovuta all'innesto con il digitale. Anzi, se oggi il fai-da-te ha potuto ricevere tanta adesione, soprattutto da parte delle giovani generazioni, è proprio perché è stato ridefinito dall'integrazione con le nuove tecnologie. I suoi cultori sono definiti "nuovi artigiani" o "*makers*", distinti dai colleghi di un tempo per due ragioni: 1) gli strumenti, anche quelli di sempre come la fresatrice, sono controllati dal computer; 2) il web è il luogo specifico di incontro, dove si sono potute costituire spontaneamente, a seconda degli interessi specifici, molteplici comunità di appassionati. Nei forum e nei blog, *makers* da tutto il mondo si scambiano informazioni, condividono idee e risultati, li sviluppano progressivamente grazie alle proposte provenienti da chiunque voglia contribuire, secondo la più genuina modalità *open source* e *peer-to-peer*. Ciò è tanto vero che per caratterizzare questa situazione viene spesa, oltre a DIY, anche la sigla DIT, ossia "*Do-It-Together*". Infine,

² I precedenti della fortuna attuale del DIY sono puntualizzati da D. GAUNTLETT, *La società dei makers. La creatività dal fai da te al Web 2.0* (2011), trad. it. Venezia, Marsilio, 2013. I testi principali dove Ruskin e Morris espongono le loro teorie sull'argomento sono: J. RUSKIN, *La natura del Gotico* (in origine incluso in *The Stones of Venice*, 1853), trad. it. con un saggio introduttivo di F. Bernabei, Milano, Jaka Book, 1981; W. MORRIS, *Lavoro utile, fatica inutile. Bisogni e piaceri della vita, oltre il capitalismo* (1888-1894), trad. it. Roma, Donzelli, 2009; ID., *Notizie da nessun dove* (1890), trad. it. con introduzione di P. Portoghesi, Roma, Editori Internazionali Riuniti, 2013.

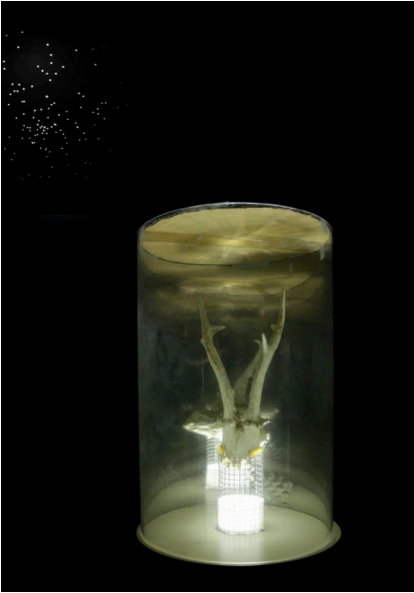


Fig. 114. Francesco Bertelé in collaborazione con Recipient.cc, *Gli esseri termici*, 2015, particolare.



Fig. 115. Francesco Bertelé in collaborazione con Recipient.cc, *Gli esseri termici*, 2015, particolare.

dopo la fase progettuale, qualora ci sia l'intenzione di commercializzare i prodotti, il web resta la migliore vetrina per farlo³.

L'aggancio strutturale con l'informatica non deve però portarci a credere che l'attività dei *makers* si risolva davanti al computer. Certo essa coincide per lunghi tratti con quell'assiduo negozio con l'immateriale che ormai da tempo abbiamo imparato a conoscere, fino a temere che ci allontanasse in misura eccessiva dalla fisicità e dai rapporti in presenza. Ma l'obiettivo finale, in questo caso, è costituito da atomi e non da bit: per i nativi digitali scatta, finalmente, l'uscita dallo schermo. Il computer partorisce non più solo *res cogitans* ma anche *res extensa*: cose tangibili che, come quelle di un tempo, occupano uno spazio e sono atte al lavoro meccanico. Si noti, al proposito, che proprio presso il MIT di Boston, da dove Nicholas Negroponte annunciò la traduzione del reale in formato

³ Sulla figura del maker e ciò che le sta intorno, cfr. D. LANG, *Zero to Maker. Learn (Just Enough) to Make (Just About) Anything*, Sebastopol (CA), Maker Media, 2013; M. ACANFORA e altri, *Maker A-Z. Arduino, stampanti 3D, Fab Lab: la rivoluzione degli artigiani digitali per una tecnologia democratica*, Milano, Altra Economia, 2014; S. PONE - S. COLABELLA, *Maker*, in «Op.cit.», n. 149, gennaio 2014.

elettronico, è sorto nel 2002 il primo FabLab (*Fabrication e, allo stesso tempo, Fabulous Laboratory*), luogo di lavoro neo-artigianale attrezzato per realizzare il processo inverso; o meglio, per stabilire un collegamento, agevole e reversibile, tra i due livelli che costituiscono il nostro ecosistema⁴. In questo senso, tra gli strumenti di un FabLab è esemplificativa la stampante 3D, che non a caso è divenuta un simbolo del nuovo artigianato. Il suo funzionamento si basa sull'intuizione che i bit, o più propriamente le sezioni elementari in cui può essere scomposto un modello digitale tridimensionale, possono concretizzarsi in gocce o strati di resina, che via via si depositano l'uno sull'altro costruendo un oggetto materiale.

A ben vedere, quindi, non si tratta di contrapporre il digitale al materiale, il software all'hardware, l'online all'offline. In fondo i primi termini delle coppie corrispondono alla più potente protesi del pensiero di cui l'uomo abbia mai disposto, e non ha alcun senso volerla contestare – in caso contrario si badi che l'offline non finisca per ridursi, oggi, a *off-mind*. Da sempre ogni attività umana che si rispetti è un amalgama irriducibile di pensiero e prassi, e il nuovo artigianato è tale in quanto utilizza i nuovi media della prassi senza smettere di avvalersi dei nuovi media del pensiero. Del resto, pure le umili cose sono ormai innervate di software: quasi non c'è oggetto domestico che non includa in sé un piccolo processore che lo renda “pensante” – quello stesso processore che è diventato un altro pilastro del fenomeno *makers*, dopo che Arduino lo ha dissigillato e reso uno strumento agevole e versatile.

La collaborazione produce senso

Torniamo a *Making Sense*, che nasce per tentare un esperimento: chiede a cinque artisti di collaborare con tre realtà *maker* e in questo modo li spinge a sfruttare, al fine della produzione delle opere, tecniche che ancora non erano nel loro repertorio. Da parte loro, i *makers* sono chiamati a confrontarsi con modalità estranee alle proprie, che possono valere da verifica e, nel migliore dei casi, dischiudere prospettive di sviluppo. Gli artisti sono Francesco Bertelé, Roberto Fassone, Kensuke Koike, Laurina Paperina e Elisa Strinna; i *makers* Friends Make Books, Lumi Industries e Recipient.cc.

⁴ Cfr. l'ormai storico N. NEGROPONTE, *Essere digitali* (1995), trad. it. Milano, Sperling & Kupfer, 1995; sul nuovo corso del MIT, cfr. N. GERSHENFELD, *Fab. Dal personal computer al personal fabricator* (2005), trad. it. Torino, Codice, 2008.

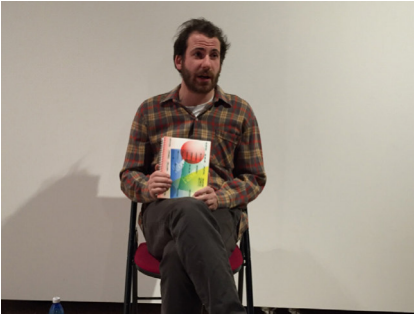


Fig. 116. Roberto Fassone in collaborazione con Friends Make Books, 35 *Alternate Covers to this Book*, 2015.



Fig. 117. Roberto Fassone in collaborazione con Friends Make Books, 35 *Alternate Covers to this Book*, 2015.

In realtà non si tratta solo di far transitare delle tecniche da un ambito all'altro. Si sa che la portata di una tecnica è assai più ampia della sua realtà operativa – si ricordi l'insegnamento mcluhaniano condensato nello slogan "il medium è il messaggio". L'assunzione di nuovi strumenti, in particolare se qualificanti una scelta identitaria come quella dei *makers*, implica l'incontro con nuovi contenuti, metodi e valori. Cosicché si tratta, semmai, di far dialogare sistemi di idee che finora si erano quasi del tutto ignorati.

È possibile che questo dialogo, questa collaborazione, magari non esente da difficoltà e incomprensioni, faccia luce sul "senso" rispettivo dell'essere artisti e dell'essere *makers*? Su tali questioni *Making Sense* vorrebbe riflettere.

Il bene comune della creatività

Arte contemporanea e fai-da-te digitale condividono il terreno operativo della creatività, come si è già accennato, e agiscono su di esso con modalità più simili – pur se non del tutto simili – di quanto non avvenga per altri ambiti. La creatività attraversa l'intera cultura come una rete di vasi sanguigni, che apporta in tutti gli ambiti nutrimento di idee e innovazione: dalle scienze – la creatività con cui si viene a capo, ad esempio, di un problema matematico –, alla cultura di impresa, una delle cui strutture portanti è, tra l'altro, proprio il lavoro di professionisti "creativi" (quali designer e pubblicitari), legati all'arte da evidenti relazioni reciproche;

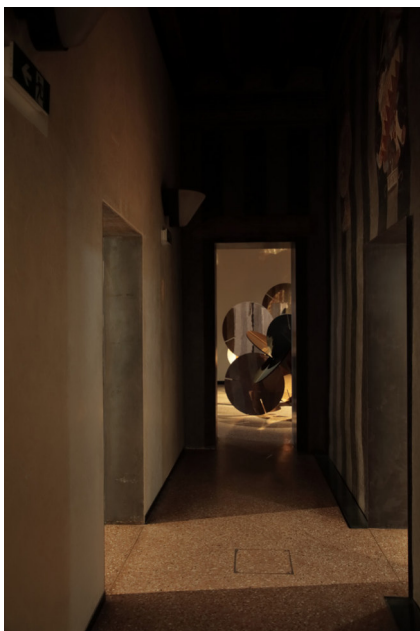


Fig. 118. Kensuke Koike, *Paper-Scissors Rock*, 2015.

come bene comune, a cui tutti – artisti e non – abbiano diritto di accedere, alla pari della salute, dell'istruzione, della sessualità e così via. In altre parole, gli artisti non solo esercitano una creatività assoluta, ma allo stesso tempo sentono l'urgenza di diffonderla al di là dei circuiti elitari che sono loro propri. O meglio: l'arte sta perdendo la dimensione elitaria e manifesta una creatività che è già diventata generalmente diffusa, come pare



Fig. 119. Kensuke Koike, *Paper-Scissors Rock*, 2015.

dall'innovazione tecnologica, in cui vanno ovviamente incluse le pratiche dei *makers*, ma con le modalità *sui generis* di cui diremo tra poco, fino al dominio che la creatività gode nell'arte, dove costituisce un valore, una missione sciolta da applicazioni immediatamente pratiche, ed è quindi esercitata di per sé: in quanto preziosa dotazione umana da mantenere viva e stimolata nella sua purezza.

Già in queste parole emerge un tratto peculiare all'arte, o perlomeno a quella qui presentata: la creatività è pensata e praticata in un'accezione ambigua, a cavallo tra l'esclusivismo di chi gode, in quanto artista, di spazi di manovra non concessi ad altri e, dal lato opposto, l'istanza democratica di far sì che la creatività si diffonda

attestato dalla quantità sempre maggiore di giovani che volgono le proprie ambizioni all'arte, oltre che dal fatto che una schiera consistente vi entra ed esce con la medesima facilità. Forse sarà difficile che un giovane artista possa ambire alla qualifica di "star", che è stata invece raggiun-

ta da tanti colleghi delle generazioni precedenti sulla base di un modello non solo professionistico ma addirittura divistico, di matrice musicale-televisiva, che ha fatto il suo tempo.

Che sia scoccata l'ora della creatività diffusa è confermato, per così dire, anche dal basso: non solo sono tantissimi gli artisti, ma sono molti di più coloro che si appassionano a qualche attività creativa senza la minima intenzione artistica, ma per puro divertimento. Come sempre la creatività continua a essere motore di rinnovamento negli ambiti professionali-specializzati, il fatto del giorno è che essa è praticata, con dedizione, anche da miriadi di semplici appassionati. Ebbene, il rilancio attuale dell'artigianato ha avuto origine proprio in questo fervore amatoriale. L'innovazione tecnologica che abbiamo da tempo imparato a conoscere avviene al chiuso di laboratori super-professionalizzati, quali quelli da cui la Apple fa discendere tra noi dispositivi che ci lasciano attoniti, come scimmie al cospetto del monolite nero. Con il fai-da-te digitale le cose cambiano radicalmente: la sede dell'innovazione è una piattaforma sociale aperta, che vive di interconnessioni orizzontali. In questo campo la novità non sta nell'hi-tech, ma nella distribuzione capillare di tecnologie, non necessariamente le più avanzate, che sono improvvisamente divenute economiche e quindi accessibili anche al non professionista⁵.

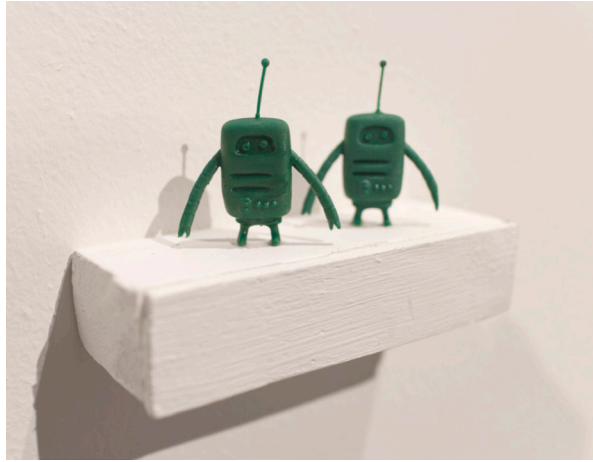


Fig. 120. Laurina Paperina in collaborazione con Friends Make Books e Lumi Industries, *Surfing with the Alien*, 2015, particolare.

⁵ Rimane drammaticamente aperta la questione del *digital divide*, ossia dell'esclusione che affligge chi non ha accesso alle tecnologie, ma non è materia che si possa affrontare in questa sede.



Fig. 121. Laurina Paperina in collaborazione con Friends Make Books e Lumi Industries, *Surfing with the Alien*, 2015, particolare.

Creatività diffusa e cultura partecipativa

Gli effetti delle tecnologie accessibili sono esemplificati, con particolare efficacia, da quanto è accaduto nel campo del video. Anche se il video non segna ancora l'uscita dallo schermo, l'avvento delle videocamere digitali, la loro inclusione nei telefonini, l'immediatezza dell'upload online hanno scatenato le energie creative che erano state interdette dalle tecnologie appannaggio dei professionisti. Le videocamere che abbiamo sempre a portata di mano non sono propriamente definibili come hi-tech, ma semmai come low-cost; inoltre esse non sono veicolo di contenuti già fatti, prodotti da qualcuno che lo fa per professione. Facili

e vuote, le video-camere reclamano la nostra partecipazione: ci sono, le abbiamo, la loro disponibilità ci chiede di utilizzarle, di inventarci qualcosa. E alla fine, il più delle volte, quel che ci si siamo inventati finisce in quello spazio di visibilità illimitata che è Internet.

Ne è conseguito che la fruizione quotidiana di filmati si è spostata in modo considerevole dalla televisione al web, da produzioni severamente dirette dalle logiche di mercato all'anarchia sgangherata della creatività estesa fino ai dilettanti. Non che tutto il web sia opera di dilettanti: ad esempio, non lo sono affatto le piattaforme che ospitano gratuitamente, ma in realtà ricavandone profitti immensi, i contenuti amatoriali. Questi rimangono comunque l'oggetto più consistente e caratterizzante delle fruizioni online, che pertanto risultano molto diverse dalle fruizioni televisive. Tanto la televisione tende ad allettarci con la visione di un irraggiungibile mondo-simulacro, abitato dalle *celebrities*, quanto il video amatoriale si caratterizza per la prossimità al fruitore, percepibile nei difetti di strumentazione, talento e accuratezza; difetti che non solo non costituiscono un'inibizione per chi fa, ma agiscono su chi fruisce come un ulteriore invito alla partecipazione: lo puoi fare anche tu!

Integratosi in modo totale con il quotidiano, il web esercita sulle nostre inclinazioni un'azione rimodellante, da cui sta risultando sempre più rafforzata l'esigenza di partecipare, a discapito di quell'abbandono fin troppo passivo alla contemplazione che era invece indotto dalla tv. Il fruitore creativo del web (al proposito esiste il termine *prosumer*, condensazione di "producer" e "consumer") è del tutto diverso dallo spettatore televisivo. La familiarità costante con i nuovi mezzi lo ha tacitamente condotto a una sensibilità e a dei valori modificati⁶. Tanto che ci si imbatte ormai ovunque nelle manifestazioni di quell'esigenza di partecipazione che è propria dei nativi digitali: sia quando ci troviamo a che fare con i bit, sia quando ci troviamo a che fare con gli atomi.

La cultura partecipativa, che ha mosso i primi passi mettendo in crisi le emittenti televisive di massa, sta progressivamente intaccando un po' tutti i grandi apparati generalisti, funzionanti per protocolli rigidi e impersonali, che negano al singolo la possibilità non solo di intervento, ma anche di confronto. Nel bene e nel male, la politica dei partiti tradizionali ne sta da tempo subendo gli effetti, dovendosi misurare con i movimenti indisciplinati che si levano dal basso, per riaffermare il diritto dei cittadini di riappropriarsi delle decisioni pubbliche: da ciò il salutare tentativo di far deragliare i malcostumi della "casta", ma anche le ingenuità, le contraddizioni, le false credenze apportate dall'entrata in scena dei non esperti. Lo stesso vale per il sistema dell'informazione, contro le cui tendenziosità giunge benedetto il contributo dei tanti cronisti spontanei, che pure sono vulnerabili alla dabbenaggine delle esagerazioni complottiste, al cliché del «tutto quello che non vi hanno mai detto». Basta poco, poi, per accorgersi che le medesime tendenze, decostruzioniste e partecipative, sono all'opera nei confronti degli altri sistemi: da quello scolastico alla sanità, dai trasporti al turismo, dall'alimentazione al finanziamento dei progetti.

Il doppio volto del fenomeno makers

Da questo punto di vista, si può dire che il DIT entra in scena per sottrarre il controllo della produzione al sistema delle grandi aziende. Al modello industriale, che sforna merci in serie, uniformemente impeccabili – modello che, tra l'altro, è sprofondato nella crisi, per lo meno nei paesi

⁶ Ancora bisogna dire, con Marshall McLuhan, il medium è il messaggio. Cfr. M. McLuhan, *La Galassia Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico* (1962), trad. it. a cura di G. Gamaleri,

occidentali –, si sostituisce il modello delle micro produzioni, addirittura dei singoli prototipi, realizzati sulla scrivania o, al massimo, in spazi simili alle antiche botteghe (con in più un computer connesso a Internet), dove la creatività individuale riacquista pieno controllo sull'insieme dei processi lavorativi, pur con i difetti e le debolezze della conseguente non specializzazione. Ma, almeno in questo campo, il difetto non è necessariamente negativo: spesso è nientemeno che la nota di classe del prodotto artigianale⁷. A ciò si accompagna la tensione contro-culturale, la rivolta al consumismo di massa e alla logica del profitto, ai quali vengono opposti i valori portati in auge dal web: il dilettantismo, la collaborazione, la condivisione, la gratuità, il dono. Questi valori trovano fonti di ispirazione nell'utopia morrisiana del lavoro accoppiato al piacere, nelle forme storiche del fai-da-te protestatario, nell'attivismo politico, nella filosofia hacker, nella teoria del bene comune, nell'istanza ambientalista⁸.

Allo stesso tempo, però, l'artigianato digitale presenta un volto decisamente antitetico, tutt'altro che favorevole a un regime di collaborazione al di là del profitto. Esso sa anche essere espressione di un allargamento delle strategie imprenditoriali, in cerca di reagire alla crisi delle industrie tradizionali. Singoli aspiranti professionisti prendono a modello, questa volta, i clamorosi successi della *new economy*, il mito della Silicon Valley, la leggenda di Steve Jobs, secondo cui, partendo da una *startup* da garage, si può arrivare a costruire un impero. Ciò sta alimentando le speranze «per una nuova rivoluzione industriale», come recita il sottotitolo di un saggio del 2012 di Chris Anderson, che ben descrive – e rappresenta – tale volto⁹. In questo caso il maker cova l'ambizione di potersi sganciare il prima possibile dalla comunità amatoriale, per ricavare una professione redditizia da quanto ha saputo attingervi. Ecco come lo spiega Anderson:

Quello che è iniziato come un cambiamento culturale – un interesse per i nuovi strumenti di prototipizzazione digitale che ha esteso l'impatto del fenome-

Roma, Armando, 1976; ID., *Gli strumenti del comunicare* (1964), trad. it. Milano, Mondadori, 1990. Per la presente impostazione è inoltre fondamentale R. BARILLI, *Tra presenza e assenza. Due ipotesi per l'età postmoderna*, Milano, Bompiani, 1981², in particolare il cap. *L'estetica tecnologica di Marshall McLuhan*.

⁷ Nella *Natura del Gotico*, Ruskin tesse il più bell'elogio dell'imperfezione dell'artigiano, culminante con l'affermazione: «imperfezione significa vita», cit., p. 76.

⁸ Cfr. M. ACANFORA e altri, *Maker A-Z...*, cit., in particolare pp. 12-13 e i vari manifesti del movimento *maker* che vi sono riportati, pp. 20 e 125-128.

⁹ Cfr. CH. ANDERSON, *Makers. Il ritorno dei produttori. Per una nuova rivoluzione industriale* (2012), trad. it. Milano, Rizzoli, 2013. Cfr. anche ID., *Gratis* (2009), trad. it. Milano, Rizzoli, 2009.

no digitale al mondo fisico – ora sta diventando anche un mutamento economico. A mano a mano che l'istinto imprenditoriale si fa strada e gli hobby divengono piccole aziende, il Movimento dei Makers sta iniziando a cambiare l'industria¹⁰.

Il dilettantismo resta una componente basilare ma circoscritta allo stadio iniziale, provvisorio; uno stadio, quindi, che viene avvertito come immaturo, disimpegnato e – tra le righe – poco serio. Nel dilettantismo si “fa il pieno”, ma per poi far partire un'attività che correrà secondo le più stringenti logiche professionistiche. Dilettantismo e professionismo, hobby e azienda, cultura ed economia: Anderson pone i termini delle coppie in una successione cronologica che si svolge a vantaggio dei secondi, in un modo che pare, però, decisamente scorretto. È scorretto, innanzitutto, lo sfruttamento pianificato della creatività amatoriale a opera dei soggetti imprenditoriali; quindi lo è il porre l'economia in alternativa alla cultura. L'economia non è né contro la cultura, né costituisce il suo fine ultimo: l'economia è solo uno dei tanti ambiti, per quanto strutturale, in cui si articola il tutto culturale. L'ambito economico va pensato integrato alla cultura, senza pretendere che ogni forza debba convergere verso i suoi fini, pena l'essere tacciata come inefficiente. Come ci sono i fini economici, così ci sono, alla pari, tanti altri fini differenti¹¹.

Non si ha qui alcun pregiudizio negativo verso l'imprenditorialità, ci mancherebbe. Si contesta la supposizione che il fare affari debba essere il fine costrittivo verso cui tendono tutte le attività. Gli artisti e molti *makers*, come si è detto, la pensano in altro modo. E così molti pensatori, come si dirà tra poco. Al contrario di quanto sostiene Anderson, per tutti loro è un diritto fondamentale dedicare, in modo permanente, una parte cospicua delle proprie energie e del proprio tempo ad attività creative gratuite, onestamente dilettantesche, prive di secondi fini. Lo stato creativo va rivendicato per tutte le età della vita, per il semplice fatto che dà piacere e benessere, e che, se tralasciato, impoverisce l'esistenza.

¹⁰ CH. ANDERSON, *Makers...*, cit., p. 24.

¹¹ Sempre in prospettiva economica, ma con ben altra sensibilità, Stefano Micelli indica l'artigianato digitale come via italiana alla ripresa, in quanto esso è in tutto e per tutto favorevole a valorizzare e le competenze radicate in una tradizione che il mondo intero ammira, fornendo loro un supporto innovativo, al passo con la globalizzazione del mercato. Cfr. S. MICELLI, *Futuro artigiano. L'innovazione nelle mani degli italiani*, Venezia, Marsilio, 2011.

Per una definizione inclusiva di creatività

L'incidenza del protagonista amatoriale ha spinto David Gauntlett, autore nel 2011 della *Società dei Makers* (lo studio più vicino alla presente impostazione), a ridefinire la creatività in senso massimamente inclusivo, secondo cui essa va accertata non sulla base dello scarto oggettivo rispetto ai risultati già esistenti, per valutare i quali necessitano gli specialisti, ma bensì sulla base dell'arricchimento soggettivo che il processo, più che i risultati, apporta all'individuo: questi, pur calcando i passi di altri, prova un sentimento di gioia nel testare un percorso che, per lui, è tutto da scoprire¹². Il fulcro della gratificazione sta nel fatto che il processo creativo «è impegnativo in modo soddisfacente: non così tanto da causare stress e ansietà, non così poco da far insorgere la noia, ma al punto giusto, provocando un interesse rapito e la speranza della scoperta»¹³.

Per queste caratteristiche, si può aggiungere che la creatività prolunga nell'età adulta quel tipo di esperienza che ognuno di noi ha provato durante l'infanzia, quando di fronte al mondo, che ancora ci è nuovo, proviamo la curiosità incantata della prima volta. Ecco perché la creatività ha tanto in comune con il gioco, fino al punto di fondersi con esso; ed ecco in cosa consiste, precisamente, il diritto alla creatività: è il diritto di condurre un'esistenza che non si sia arresa all'idea che del mondo conosciamo già tutto, un'esistenza che ci veda disposti a giocare, come lo siamo stati da bambini, a pensare e agire con immaginazione, e a godere tutto il piacere. Si può cogliere in ciò l'influsso del pensiero utopico, e infatti Gauntlett si rifà esplicitamente alla concezione di Ruskin e Morris. Quest'ultimo, in particolare, non si stanca di annunciare un avvenire in cui la vita sarà beneficiata dal piacere in ogni sua parte, a iniziare da quella più critica: il lavoro. Anche nel lavoro l'uomo tornerà a provare quell'eccitamento creativo che era stato dell'artigianato di un tempo, ma che le macchine hanno annichilito instaurando un regime di mera fatica, prigioniera di una routine brutalizzante. Il lavoro deve ritrovare la gioia e una piena ricompensa in se stesso: la ricompensa «della creazione; il salario di Dio in persona»¹⁴.

È stato rilevato come l'annuncio di Morris, eticamente ineccepibile, fosse condannato a rimanere confinato nell'utopia, nella fantasia lettera-

¹² Cfr. D. GAUNTLETT, *La società dei makers...*, cit., pp. 29-34 e 100-109, dove si conclude che: «La creatività è qualcosa di *sentito*, non qualcosa che richiede la verifica di un esperto», p. 109.

¹³ Ivi, p. 105.

¹⁴ W. MORRIS, *Notizie da nessun dove*, cit., p. 124.

ria, dato che chiedeva all'uomo un slancio di volontà enorme e per giunta anti-storico – la rinuncia appunto della vigente produzione industriale a favore di un ritorno all'artigianato –, senza poggiare su presupposti materiali ben più idonei nell'indurre uno spostamento delle scelte collettive¹⁵. Se Gauntlett può oggi recuperare Morris è perché, osservando l'esplosione neo-artigianale in atto, scatenata questa volta dai concreti presupposti tecnologici che sono sopraggiunti, constata che hanno preso piede pratiche a tutti gli effetti post-industriali, che vanno d'accordo con l'istanza ottocentesca a favore del pre-industriale. Le idee di allora possono pertanto costituire la matrice per l'interpretazione dell'attualità.

Il gioco: estetica o creatività?

Vale la pena ricordare altri autori, altrettanto classici, forse meno direttamente attinenti con il DIT attuale, ma che ci hanno lasciato indicazioni fondamentali per definire, in tutta la sua gravidanza, una nozione di creatività rispondente alle nostre esigenze. Da Morris si può risalire all'*Educazione estetica dell'uomo* di Friedrich Schiller (1795), che pone al culmine dell'attività umana il gioco, inteso come armonica sinergia di tutte le nostre facoltà, che si attivano nella relazione reciproca ricucendo dannose frammentazioni, quelle per le quali «il godimento fu separato dal lavoro, il mezzo dal fine, lo sforzo dal compenso»¹⁶. Allo stesso tempo nel gioco le nostre facoltà si fanno libere da costrizioni e scopi esterni, divengono autograticanti, pienamente sufficienti a se stesse: «Qualsiasi altro stato nel quale possiamo venirci a trovare ci rimanda a uno stato precedente e per risolversi abbisogna di uno seguente; unicamente l'estetico è un tutto in se stesso, perché unisce in sé tutte le condizioni della sua origine e della sua durata»¹⁷. Bellissima è la descrizione di quanto si verifica in un tale stato di grazia: «venendo ad essere in comunione con le idee, tutto il reale perde la sua serietà, perché diventa *piccolo*, e il necessario, incontrandosi con la sensazione, perde la sua serietà perché diventa *facile*»¹⁸.

¹⁵ Cfr. R. BARILLI, *William Morris tra utopia e utopismo*, in N. MINERVA (a cura di), *Per una definizione dell'utopia. Metodologie e discipline a confronto*, Ravenna, Longo, 1992.

¹⁶ J. CH. F. SCHILLER, *L'educazione estetica dell'uomo. Una serie di lettere* (1795), trad. it. a cura di G. Boffi, Milano, Bompiani, 2011, p. 67.

¹⁷ Ivi, pp. 181-182.

¹⁸ Ivi, p. 137.



Fig. 122. Elisa Strinna, *Ojo estelar*, 2015.

Si sarà notato che Schiller riferisce al gioco lo “stato estetico” invece che quello creativo, in quanto nel suo pensiero, calibrato sulla realtà del tempo, la creatività è riservata a Dio (la creazione), o a quegli individui di “genio”, del tutto eccezionali, che sono gli artisti. L’e-

ducazione dell’uomo comune dovrà pertanto riguardare l’estetica nel suo senso più proprio, connesso alla radice greca “*aisth*”, rinviante al sistema delle facoltà sensoriali-recettive, che vanno appunto spinte a giocare liberamente, con conseguente potenziamento del sentire, del percepire, del beneficio ricavabile da una scena naturale o dall’arte. Diversamente da allora, l’attuale strumentazione tecnologica permette finalmente a tutti di attingere non solo al piacere estetico, ma anche a quello attivamente creativo – come profetizzava Morris¹⁹.

Scavalcando quest’ultimo, incontriamo Herbert Marcuse, che in *Eros e civiltà* (1955) si richiama direttamente a Schiller rilanciando la centralità dell’estetica, anch’egli con riflessioni imprescindibili per la nostra definizione di creatività. Si può innanzitutto opporre alla creatività la nozione marcusiana di “produttività”, con cui si intende una delle imposizioni più subdole e insinuanti dell’economica totalizzante, che bada bene di indurre l’uomo ad accogliere come ideale virtuoso il lavoro basato sul “principio di prestazione”, ottimizzato per il massimo rendimento a costo di

¹⁹ Non a caso, nell’abozzo per un articolo steso da Schiller assieme Goethe, il dilettante delle arti è fatto oggetto di un giudizio tutto sommato negativo, in quanto escluso dal genio di cui sarebbe dotato il vero artista. Eppure l’impulso universale alla creatività è affermato in modo tuttora condivisibile: «Non vi è nulla di cui l’uomo faccia esperienza e goda senza diventare, nello stesso tempo, produttivo». Cfr. J. W. GOETHE – F. SCHILLER, *Sul dilettantismo* (1799), trad. it. in ID., *Il dilettante e altri scritti di Otto Ludwig e altri*, a cura di E. De Angelis, Roma, Donzelli, 1993, p. 4.

reprimere qualsiasi altra aspirazione²⁰. Solo quando la produttività smette di fondarsi sulla repressione e sullo sfruttamento, e, guidata dall'immaginazione, accoglie in sé il "principio del piacere", essa diviene «il libero gioco delle facoltà umane *al di fuori* del regno del lavoro alienato», vale a dire «libera espansività»²¹. Non si tratta di contrapporre alla prestazione l'hobby, che di necessità è circoscritto alla vacanza dal lavoro, ma di affermare la possibilità di un'esistenza intera dedicata all'autorealizzazione attraverso il lavoro-gioco. Questo sarà governato dalle energie dell'immaginazione, anzi addirittura da quelle di Eros, ossia di una libido espansa ben oltre l'ambito specificamente sessuale-genitale. Il lavoro sarà allora il campo non più della repressione ma al contrario del piacere, della piena soddisfazione dei bisogni dell'uomo²².

Con tutto ciò, *Eros e civiltà* teorizza anch'esso un'utopia, o meglio teorizza un futuro migliore che non è, almeno in via teorica, relegato nel "non luogo". Paradossalmente, a gettare le basi per la liberazione del gioco e del piacere è proprio lo sviluppo tecnologico nel suo stadio più avanzato, in cui l'uomo è scarcerato dal lavoro come fatica perché questo è interamente demandato alle macchine²³. Secondo Marcuse:

Nell'*optimum* delle condizioni, il peso che, nella civiltà matura, avrebbe la ricchezza materiale e intellettuale sarebbe tale da permettere la soddisfazione dei bisogni senza fatica, e d'altro lato il dominio non avrebbe più l'esclusiva di questa soddisfazione. In questo caso, il quantitativo di energia istintuale che dovrebbe continuare ad essere deviato verso il lavoro necessario (a sua volta completamente meccanizzato e razionalizzato) sarebbe così esiguo da far crollare un vasto settore di limitazioni e modificazioni repressive non più sostenute da forze esterne²⁴.

Anche se, per ammissione dello stesso autore, all'ottimismo non è di certo seguito alcun riscontro effettivo – né allora né oggi –, è pur vero che l'utopia sembra essersi realizzata nell'odierna eccitazione estetico-creativa, poggiante non sull'industria meccanica ma bensì sulla tecnologia digitale. Allo stesso tempo, però, si sono realizzati anche aspetti preoccupanti che Marcuse aveva già lucidamente individuato in lavori successivi – su

²⁰ Cfr. H. MARCUSE, *Eros e civiltà* (1955), trad. it. con introduzione di G. Jervis, Torino, Einaudi, 2001, pp. 180-181 e *passim*. Sull'argomento cfr. anche R. BARILLI, *Tra presenza e assenza...*, cit., cap. *L'estetica libidica di Marcuse*.

²¹ H. MARCUSE, *Eros e civiltà*, cit., rispettivamente pp. 181 e 211.

²² Cfr. *ivi*, pp. 227 sgg.

²³ Cfr. *ivi*, cap. *Fantasia e utopia*.

²⁴ *Ivi*, p. 179.

cui si tornerà alla fine del presente scritto. In fondo, la realizzazione della promessa di un futuro migliore non porta necessariamente a un presente migliore, ma semmai a un presente differente, con differenti motivi di soddisfazione e di disagio, e di speranza in un nuovo futuro migliore.

La nozione esclusiva di “maestria”

L'uomo artigiano di Richard Sennett è generalmente considerato un riferimento imprescindibile per gli argomenti che andiamo trattando: pubblicato nel 2008, esso non arriva, per limite temporale, a esaminare le novità in atto – al massimo si spinge a Linux –, ma è abbastanza recente per essere considerato inaugurale dell'odierna discussione sul DIT²⁵. Eppure, questo ricco studio della cultura tecnico-materiale non contiene indicazioni utili ai fini di quella definizione ampia e inclusiva di creatività che possa rendere merito del fervore amatoriale, quale è cercata da Gauntlett in Ruskin e Morris, ai quali sono qui stati aggiunti Schiller e Marcuse. Semmai Sennett ci fa ritrovare il versante non amatoriale delle pratiche dei *makers*: non sempre esse sono mosse da un disinteressato lavoro-gioco, da un senso del reale che “ha perso la sua serietà”, per dirla con Schiller; perlomeno in parecchi casi, a spronare è la produttività, l'ambizione al successo, alla scalata nel campo del business, terribilmente serio, delle *startup*.

Innanzitutto va rilevato che Sennett è molto freddo nei confronti della linea di pensiero utopico. A parte Schiller, di cui si dirà tra poco, l'unico a ricevere attenzione è Ruskin, ma le conclusioni avanzano riserve, mentre piena adesione va all'illuminismo di Diderot, la cui fiducia in un'integrazione tra uomo e tecnologie è proposta come modello:

Tra la visione illuministica del lavoro tecnico e la visione romantica, dobbiamo, io credo, scegliere la prima, quella di un'epoca in cui il lavoro accanto alle macchine anziché come una lotta era visto come una sfida emancipatrice, rivoluzionaria. Tale è, anche oggi²⁶.

Ma l'illuminismo – e lo si noti bene perché ciò scava un vero abisso tra l'oggi e l'allora – si fidava delle prime macchine pesanti: quelle che, di lì a poco, sarebbero state azionate dal vapore e avrebbero incatenato l'uomo, non più artigiano ma operaio, alle mansioni tra le più squallide

²⁵ R. SENNETT, *L'uomo artigiano* (2008), Milano, Feltrinelli, 2013².

²⁶ Ivi, p. 118.

e vessatorie che egli abbia mai conosciuto, contro le quali si è levata sacrosanta la condanna degli utopisti (i romantici) – e non solo –, assieme all’invocazione del ritorno all’antico artigiano. Se oggi l’integrazione tra uomo e tecnologie non è più solo un volo della fantasia, ma si è realizzata nel lavoro-gioco del nuovo artigiano, è perché le tecnologie elettroniche sono di tutt’altra natura rispetto a quelle meccaniche²⁷.

Chiarito questo, si deve ora verificare se può essere utile alla nostra definizione di creatività la nozione di “maestria”, con la quale si può tradurre il termine inglese “*craftsmanship*”, che Sennett pone in primo piano a partire dal titolo originale del suo saggio: *The Craftsman*. Al proposito, è d’obbligo segnalare che il titolo italiano restringe in modo indebito la rosa dei riferimenti, veicolando un rimando puntuale al mestiere artigiano che mal rappresenta le intenzioni di Sennett. Questi va rintracciando la maestria come abilità attiva non solo – certo – tra gli artigiani, ma anche tra scienziati e ricercatori, medici e infermieri, musicisti e letterati, fino agli informatici. Che senso avrebbe affermare che tutti questi sono artigiani? Ha senso, invece, definirli con il semanticamente più versatile *craftsmen*, alla lettera “uomini di abilità, maestria”. Ecco la definizione che ci fornisce lo stesso Sennett:

Il termine “maestria” [nell’edizione originale “*craftsmanship*”], con il suo rimando ai maestri artigiani, evocherà forse un modo di vivere tramontato con l’avvento della società industriale; ma questo è fuorviante. La maestria designa un impulso umano fondamentale sempre vivo, il desiderio di svolgere bene un lavoro per se stesso. E copre una fascia ben più ampia di quella del lavoro manuale specializzato; giova al programmatore informatico, al medico e all’artista; anche la nostra attività di genitori migliora, se è praticata come un “mestiere” specializzato, e così pure la nostra partecipazione di cittadini²⁸.

La maestria ha certamente molta attinenza con la creatività: è la maestria, ad esempio, a mettere chi la possiede nella condizione di individuare, in una pratica, quegli aspetti non soddisfacenti che richiedono innovazione²⁹. Ma non si tratta evidentemente della creatività allargata fino al dilettante, bensì della creatività esperta del professionista, del “maestro” appunto; la maestria è esclusiva in ragione, se non altro, dalle approssimative diecimila ore di addestramento che, a prescindere dall’ambito,

²⁷ Al proposito non si può non rimandare ancora ai citati testi di McLuhan.

²⁸ R. SENNETT, *L'uomo artigiano*, cit., p. 18. Cfr. anche p. 28: «quando la si riferisce soltanto all’abilità manuale, per esempio del falegname, ci si fa un’idea insufficiente della maestria tecnica».

²⁹ Cfr. *ibidem* e *passim*.

sono generalmente necessarie per conseguirla³⁰. Inoltre, su di essa presiede generalmente un esperto più anziano, un maestro già fatto, che è delegato di un'autorità di tipo paterno³¹. Mi pare che ciò basti per collocare la maestria sotto il dominio del marcusiano principio di prestazione. Con ciò non si intende criticare Sennett, che utilizza categorie opportunamente tarate sul professionismo specializzato, che egli elegge a oggetto di indagine; semmai ne va ridimensionata l'attualità, la capacità di fornirci indicazioni sul nuovo artigianato, o meglio sul versante amatoriale del nuovo artigianato, dove risiedono, però, i suoi caratteri più interessanti e innovativi.

Verso la conclusione, *L'uomo artigiano* sembra improvvisamente virare in direzione inclusiva nel sostenere che la maestria non richiede alcun talento che non si possa acquisire: ogni uomo vi è spontaneamente predisposto, così come ogni bambino è predisposto a giocare. Ciò apre la strada affinché anche Sennett metta in relazione lavoro e gioco, e per giunta con riferimento diretto a Schiller³². In realtà, però, questa volta la relazione mira a rendere il gioco un'attività propedeutica al lavoro, secondo un'idea non distante da quella di Anderson: più che dare piacere il gioco "serve", perché introduce il bambino a quelle abilità di base che fonderanno, nell'adulto, la buona disposizione al lavoro: lo stare assieme in modo collaborativo, la curiosità nei confronti di oggetti e materiali, la disciplina verso le regole (non solo l'obbedienza, ma anche l'intraprendenza di chi sa scorgere la possibilità di sviluppare le regole). Queste abilità sono alla portata di tutti, ma vanno acquisite attraverso un lungo addestramento (le diecimila ore di pratica), che deve partire fin dai giochi d'infanzia. Ma se è questa la sua funzione, il gioco non è più libero ma soggiace alla produttività: esso diviene repressivo.

A conferma di tutto ciò, Sennett non collega la maestria tanto al piacere, che è invece il movente del dilettante e l'affetto fondante per la linea teorica che si è tracciata, quanto all'orgoglio: «La ricompensa emotiva per lo sforzo di raggiungere l'abilità richiesta è duplice: il lavoratore si sente ancorato nella realtà tangibile e può provare orgoglio per il lavoro svolto»³³. È definitivamente chiarificatore notare, a questo punto, che *Eros e civiltà* stigmatizza un saggio di Ives Hendrick³⁴, che connette al

³⁰ Cfr. *ivi*, pp. 28 e 168.

³¹ Cfr. *ivi*, pp. 68-69.

³² Cfr. *ivi*, p. 255 e il seguente paragrafo *Lavoro e gioco. Il filo ininterrotto della perizia nel fare*.

³³ *Ivi*, p. 28.

³⁴ I. HENDRICK, *Work and the pleasure principle*, in «Psychoanalytic Quarterly», vol. XII, n. 3, 1943.



Fig. 123. Elisa Strinna, *Ojo estelar*, 2015, particolare.

principio del piacere «l'istinto di padroneggiare», qualcosa di molto simile alla maestria³⁵. Secondo Marcuse, la soddisfazione dell'aver compiuto un "lavoro ben fatto" rientra nel dominio del principio di prestazione, con il rischio che, se quest'ultimo si insinua prendendo il posto del principio del piacere, subentri la nevrosi: la produttività diventa allora un ideale, e la «necessità di lavorare» la sua «stampella» psicologica³⁶. D'altronde, lo stesso Sennett riconosce che l'orgoglio della maestria può degenerare nella nevrosi della «ossessione della qualità»³⁷.

Si tenga presente infine – e questo condensa tutto –, che il nume tutelare del lavoro-gioco di Marcuse è Eros, quello della maestria di Sennett è Efesto³⁸.

³⁵ Cfr. H. MARCUSE, *Eros e civiltà*, cit., pp. 232-235.

³⁶ Ivi, p. 235.

³⁷ Cfr. R. SENNETT, *L'uomo artigiano*, cit., cap. omonimo.

³⁸ Cfr. pp. 29 sgg. e 281, dove il saggio si conclude con le parole: «Il modello della nostra dignità professionale rimane pur sempre Efesto, lo Zoppo, orgoglioso del proprio lavoro se non della propria persona».

Artisti e makers: quasi identici

Nel riprendere il discorso su artisti e *makers* si può affermare, sintetizzando quanto emerso fin qui, che li accomuna un denominatore molto ampio, tanto da indurci a verificare fino a che punto si estenda la comunanza. Innanzitutto, pur con le ambiguità riscontrate, le pratiche degli uni e degli altri sono immischiate con la creatività inclusiva. Si è affermato, inoltre, che per gli artisti la creatività è un fine in sé, che li spinge a frequentare senza remore ciò che potrebbe sembrare inutile, bizzarro e insensato, mentre in genere gli altri creativi professionisti si impegnano al fine di risolvere o migliorare qualche utilità. Ma anche la piattaforma sociale che supporta l'odierno DIY è favorevole alla libera divagazione dalla produttività diretta: il divertimento che muove i *makers* va inteso sia nel senso di quel diletto che modella il termine stesso di "dilettante", sia nel senso etimologico di *di-vertere*, ossia "volgersi altrove". E se è vero che il fai-da-te mira, in ultima battuta, a un risultato utile, questo può essere tanto soggettivo da apparire del tutto immaginativo. Ma soprattutto ad appassionare non è il risultato ma il processo, e quanto più questo è intenso e di-vertente, anche se in ritardo rispetto al prodotto finale, tanto più a fondo viene gustato: la creatività non corre il rischio di convertirsi in produttività. Così i primi progetti degli studenti per il FabLab del MIT, ricordati dal fondatore Neil Gershenfeld, «andavano dal pratico (una sveglia con cui bisogna lottare per spegnerla) al fantasioso (un browser internet per pappagalli) al profondamente eccentrico (uno spazio personale portatile per urlare)»³⁹.

Si noti quanto tali progetti siano simili, forse addirittura identici a possibili progetti artistici. Bisogna ammetterlo: i progetti neo-artigianali cavalcano un'autonomia creativa assimilabile a quella dell'arte. Resta ancora qualcosa a differenziare i due ambiti? Una mostra potrebbe facilmente presentare le opere dei *makers* come si presentano le opere d'arte. *Making Sense* vuole l'opposto: provare a rintracciare le specificità di *makers* e artisti, indagandone le rispettive intenzioni.

I limiti dell'arte nelle teorie sulla creatività diffusa

Per tentare di cogliere la differenza tra *makers* e artisti, è assai utile verificare quale giudizio sull'arte sia espresso dagli autori citati che sosten-

³⁹ N. GERSHENFELD, *Fab. Dal personal computer al personal fabricator*, cit., p. 8.

gono la creatività diffusa. Non deve sorprendere che da costoro l'arte sia giudicata una deleteria scissione dal piano comune, a favore del privilegio di pochi che, in nome dell'eccellenza qualitativa, spregiano la moltitudine e le negano il diritto di giocare con l'immaginazione.

Ruskin, ad esempio, non si stanca di esortare al più profondo rispetto verso la «selvatichezza» delle espressioni popolari; un rispetto le cui ragioni sono radicate nell'indulgenza cristiana per l'imperfezione e nell'amore verso gli umili⁴⁰. Come un comandamento, quindi, egli proclama: «non fate tacere il contadino perché non sa parlare»⁴¹. La posizione viene sviluppata da Morris, per il quale l'arte dovrebbe tornare a coincidere con la «gioia del lavoro», deponendo così ogni pretenziosità. Anzi, il termine stesso dovrebbe sparire, in quanto quel che si indica con "arte" tornerebbe a essere «parte integrante del lavoro di ogni uomo che produca qualcosa»⁴². Si tratta di un ritorno, giacché i guai sono iniziati quando, nella creatività, si è formata una bolla di elitismo e l'artista «si distinse dagli artigiani, e li lasciò senza speranza di elevarsi, mentre lui stesso rimase privo di quella intelligente e industriosa solidarietà»⁴³. La posizione di Morris è perentoria:

Credo [...] che l'arte vada così d'accordo con la gioiosa libertà, la generosità e la realtà, e che deperisca talmente sotto l'egoismo e il lusso, che non potrebbe vivere così isolata e mantenendo un carattere così esclusivo. Ma direi anche di più, che a queste condizioni non spero neppure che sopravviva. [...]

Non desidero un'arte per pochi, come neppure un'istruzione per pochi o una libertà per pochi.

No, piuttosto che l'arte viva questa povera ed esile vita fra pochi uomini eccezionali – che disprezzano chi sta più in basso per un'ignoranza della quale essi stessi portano la responsabilità, per un abbruttimento contro il quale non combattono –, piuttosto che questo vorrei che per qualche tempo ogni arte venisse spazzata via dalla faccia della terra [...]⁴⁴.

Compare però, in Morris, anche un motivo apparentemente divergente, che lo porta ad assegnare, in via provvisoria, una funzione positiva all'élite degli artisti. Si ricordi che Morris prende la parola al cospetto delle terribili condizioni degli operai del suo secolo, sa quindi bene che la gioia del lavoro non può che essere un'aspirazione a termine indefinito. Al

⁴⁰ Cfr. J. RUSKIN, *La natura del Gotico*, cit., pp. 58 sgg.

⁴¹ Ivi, p. 72.

⁴² W. MORRIS, *Notizie da nessun dove*, cit., pp. 174-175. Cfr. anche p. 125.

⁴³ W. MORRIS, *Lavoro utile, fatica inutile...*, cit., p. 71.

⁴⁴ Ivi, p. 94.

presente gli artisti, tra i quali lui stesso, sono i rari custodi del desiderio di una vita gratificante, desiderio che altrimenti rischierebbe di essere cancellato dalla pressione della lotta per la mera sopravvivenza: «È compito dell'arte – sostiene Morris – presentargli [*al lavoratore*] il vero ideale di una vita piena e ragionevole, una vita nella quale la percezione e la creazione della bellezza, cioè il godimento di un piacere vero, siano ritenute necessarie all'uomo quanto il suo pane quotidiano [...]»⁴⁵.

Venendo all'oggi, deriva esplicitamente dalla lezione di Ruskin e Morris il severo disappunto che Gauntlett esprime nei confronti dell'arte, o meglio – bisogna specificare – dell'arte contemporanea. Tra le varie critiche, si legge:

Oggi la categoria dell'artista è ancor più nettamente separata dalle pratiche creative quotidiane, e spesso sembra essere basata sul possesso del «giusto» tipo di formazione artistica, delle necessarie conoscenze nel mondo dell'arte più alla moda, e di un modo pretenzioso di parlare delle cose⁴⁶.

Gauntlett considera l'arte come uno dei sistemi più settari e anti-partecipativi, fatto per promuovere star del mercato a tutto vantaggio delle gallerie. Bisogna dire, però, che dell'arte egli sembra riconoscere – forse per limiti di competenza – solo il lato più pop e patinato, impostato sull'assimilazione delle logiche dello spettacolo televisivo, per loro natura fautrici del divismo; mentre sono passate sotto silenzio quelle tendenze concettuali-poveriste che, esplose al tempo della contestazione e riaffermatesi in forze con l'assimilazione delle logiche del web, hanno sempre cercato un confronto autentico e diretto con la creatività diffusa, ripensando la propria identità alla luce del rifiuto del commercio, quando non della stessa arte, se con il termine bisogna indicare un lusso per pochi.

Chi per una ragione chi per un'altra, i cinque artisti di *Making Sense* non sono inquadrabili nei termini di Gauntlett. Né vorremmo mai che lo fosse *Making Sense*, che muove proprio nella speranza di offrire un piccolo contributo alla ridefinizione delle funzioni dell'arte in rapporto alla creatività. Del resto niente di nuovo: l'autoriflessione e l'autocritica sono ormai parte integrante dell'arte che prova a far tesoro degli ammonimenti di Morris.

⁴⁵ Ivi, p. 103.

⁴⁶ D. GAUNTLETT, *La società dei makers...*, cit., p. 66. Cfr. anche pp. 43 e 94.

I limiti della creatività diffusa e uno spazio sottile per l'arte

Più che Morris, è Marcuse colui che ha ricevuto, tra gli anni Sessanta e Settanta, la massima attenzione. Alla fortuna, però, ha fatto seguito un certo accantonamento, almeno da parte dell'arte. Ci si volgerà in conclusione agli scritti del tedesco, che si è convinti continuino a regalare spunti di stupefacente attualità.

Il giudizio sull'arte, espresso in *Eros e civiltà*, presenta quell'oscillazione, già riscontrata in Morris, tra la condanna dell'elitismo e la concessione di una sua ragione d'essere, che varrà fino a quando l'arte non sarà trascinata nella quotidianità di tutti. Da una parte Marcuse denuncia che l'«atmosfera irreale dei musei e della *bohème*» è uno «storpiamento» esclusivista dello stato estetico-creativo⁴⁷; dall'altra parte – cui, contrariamente a Morris, egli assegna assai più peso – l'arte preserva la memoria del gioco che la produttività ha represso. Purtroppo la prima condizione continua a far sentire il suo effetto: l'arte non può niente più che ricordare, assegnata com'è alla fantasia, vale a dire a quel che resta dell'immaginazione dopo essere stata confinata nell'irrealtà: «un sogno a occhi aperti», tollerato perché inoffensivo⁴⁸. Inoltre, troppo legata all'ordine della forma, l'arte desta sì la memoria, ma per subito attivare la funzione catartica, riconciliatrice, e dimenticare⁴⁹.

Quasi dieci anni dopo *Eros e civiltà*, Marcuse pubblica *L'uomo a una dimensione* (1964), che segna una svolta nel suo pensiero. Tutto si condensa nella formula: «La realizzazione elimina le premesse»⁵⁰. Si tratta della sconfessione dell'ottimismo professato nel precedente saggio, secondo cui l'avanzamento tecnologico pone le premesse per la realizzazione dell'utopia. Ovviamente non è qui possibile dare conto della complessità del testo, né seguirlo sul piano politico. Semplificando a uso dei nostri argomenti, si può dire che *L'uomo a una dimensione* scopre il dato di fatto che l'utopia, quando si realizza, con ciò stesso estingue la carica innovativa. Si pensi alla creatività che oggi imperversa come un ronzio onnipervasivo: per quanto vivace e variopinta, essa si stabilisce come sistema, forma attuale del conformismo. Se tutti sono creativi, è sulla creatività che si posiziona il livello del banale.

⁴⁷ H. MARCUSE, *Eros e civiltà*, cit., p. 197. Cfr. anche p. 194.

⁴⁸ Ivi, p. 170. Cfr. anche pp. 171-172.

⁴⁹ Cfr. ivi, pp. 171-172.

⁵⁰ H. MARCUSE, *L'uomo a una dimensione. L'ideologia della società industriale avanzata* (1964), trad. it. con introduzione di L. Gallino, Torino, Einaudi, 1999, p. 15. Cfr. anche la *Prefazione politica 1966*, in Id., *Eros e civiltà*, cit.

Anche se si tratta di una banalità per molti aspetti buona, giacché dà piacere e continua a essere benefica, come la banale attività fisica con cui ci si prende cura della salute del corpo, in essa si annida un grosso problema. Ribadendo incessantemente il positivo, ossia ciò che si è già affermato, la creatività stravolge la sua identità fino a smarrirsi. Non è più creazione ma bensì ripetizione, conservazione. Per creare, la creatività dovrebbe «negare il positivo»⁵¹. Ma non può farlo, perché lei stessa è il positivo. Si capisce bene che l'immaginazione, cui è precluso un secondo livello oltre il banale, si ritrova intrappolata, poiché non può che continuare a specchiarsi nello status quo, senza via d'uscita. È necessario un "tarlo" che scavi, nel corpo troppo pieno del positivo, quel tanto di negativo che permetta il passaggio a una dimensione altra, differente, liberatrice.

Ebbene, chi è il tarlo? Chi può negare il positivo, porsi al di fuori del conformismo? Dove si può andare a cercare il pensiero critico, in grado di trascendere il dato di fatto e liberare l'immaginazione? Avendo assunto il punto di vista politico e intendendo la negazione come vera e propria rivolta, Marcuse pone le sue speranze nei giovani, nei disoccupati e in tutti i casi di outsider⁵². Ma soprattutto – e ciò si deforma, oggi, in modo spaventosamente inquietante – si appella ai popoli del Terzo mondo, affinché portino la «guerriglia» entro il nostro sistema⁵³. Anche se Germano Celant, nel 1967, teorizza tempestivamente l'Arte povera proprio come guerriglia, *L'uomo a una dimensione* è molto scettico sul potenziale offensivo dell'arte⁵⁴.

Comunque sia, se si vuole continuare a credere che l'arte mantenga una sua funzione, bisogna ritenerla all'altezza – anzi pretenderlo – di generare un *clinamen* nel diluvio del banale. Si lasci da parte la rivolta, ma si reclaims lo scarto immaginativo, anche se non potrà che essere appena

⁵¹ H. MARCUSE, *L'uomo a una dimensione...*, cit., p. 8.

⁵² Cfr. *ivi*, p. 250; H. MARCUSE, *Prefazione politica 1966*, cit., pp. 37-39.

⁵³ *Ivi*, p. 38.

⁵⁴ Cfr. G. CELANT, *Arte povera. Appunti per una guerriglia*, in «Flash Art», n. 5, novembre-dicembre 1967; H. MARCUSE, *L'uomo a una dimensione...*, cit., cap. *La conquista della coscienza infelice: la desublimazione repressiva*, dove ad esempio si legge: «Ai giorni nostri l'aspetto nuovo è l'appiattirsi dell'antagonismo tra cultura e realtà sociale, tramite la distruzione dei nuclei d'opposizione, di trascendenza, di estraneità contenuti nell'alta cultura, in virtù dei quali essa costituiva un'altra dimensione della realtà. Codesta liquidazione della cultura a due dimensioni non ha luogo mediante la negazione ed il rigetto dei "valori culturali", bensì mediante il loro inserimento in massa nell'ordine stabilito, mediante la loro riproduzione ed esposizione su scala massiccia», p. 70. La posizione di Marcuse rimane però ondeggiante, tanto che nel 1977 scrive: «Con tutte le sue caratteristiche di ideologia e di conferma, l'arte continua ad essere una forza di dissenso», H. MARCUSE, *La dimensione estetica* (1977), trad. it. Milano, Mondadori, 1978, p. 24.

percettibile, dato che l'arte di oggi, lasciata alle spalle la forma e la bellezza, tende proprio verso la creatività diffusa, gioca a confondersi con essa. Agli artisti, a coloro che intendono dare un senso alla propria esistenza facendo arte, non rimane altra scelta: se l'arte non ha più alcun fattore di differenza, lasciare che si dissolva nella creatività diffusa; oppure trovare la via, strettissima, per essere forza critica. Se gli artisti si scoprono quasi identici ai *makers*, è necessario attribuire la massima intensità allo spazio sottile del "quasi".

Sulla libertà e sul valore della povertà¹

Antonio Guiotto (1978), Dario Lazzaretto (1975) ed Emmanuele Panzarini (1984) sono tra gli artisti più promettenti che da Padova si stanno facendo conoscere su un orizzonte ben più vasto, di ampiezza già internazionale. Per *Jailhouse Rock* sono stati invitati a realizzare un progetto per gli spazi di Palazzo Pretorio, in particolare per una sua area molto affascinante e allo stesso tempo trascurata. Si tratta delle prigioni risalenti probabilmente al Cinquecento, attestato della complessa vicenda di ridefinizioni d'uso che si sono susseguite nel corso della storia dell'edificio, sorto nel Trecento come residenza signorile. Dell'antica funzione rimangono in queste piccole stanze al piano terra le sbarre alle finestre e le impressionanti porte blindate, con tanto di finestrino per il carceriere, degne di figurare in un romanzo di Dumas o di Victor Hugo. Solitamente le visite a Palazzo Pretorio, che anche senza ospitare mostre attira numerosi turisti, si concentrano sui fasti signorili del piano nobile, sui suoi affreschi straordinari, accordando piena centralità alla pittura, per altro comprensibilmente. Eppure la storia ci ha consegnato un qualcosa di estremamente composito e stratificato, che ammette percorsi laterali dove è possibile scoprire testimonianze poco menzionate, divergenti dal pitturo-centrismo².

Tre celle carcerarie ricevono la massima evidenza in quanto sono state "sovvertite" dalle installazioni *site-specific* di Guiotto, Lazzaretto e Pan-

¹ Pubblicato col titolo *Note sulla libertà e sul valore della povertà* tra i saggi introduttivi a G. BARTORELLI (a cura di), *Jailhouse Rock. Antonio Guiotto, Dario Lazzaretto, Emmanuele Panzarini*, cat. della mostra (Cittadella PD, Palazzo Pretorio, 17 dicembre 2016 – 20 febbraio 2017), con testi, oltre che del curatore, di Mariana Méndez-Gallardo, Nico Covre, Daniele Capra, Chiara Canali, Padova, Cleup, 2017.

² Studio indispensabile su Palazzo Pretorio è G. ERICANI (a cura di), *Palazzo Pretorio*, Cittadella (PD), Biblos, 2002.

zarini. *Jailhouse Rock*, titolo di un film e soprattutto di una canzone interpretati da Elvis Presley nel 1957, sintetizza il senso dell'operazione, che ribalta il luogo della reclusione, dell'isolamento e dell'immobilità in luogo della libertà dell'arte. Si potranno apprezzare i tre interventi come portatori di un dinamismo immaginativo che non conosce barriere, ma che allo stesso tempo sa confrontarsi con la persistenza del passato, manifestando accenti nervosi, a volte ossessivi.

Lascio il compito di presentare il lavoro dei singoli artisti agli specifici testi in catalogo³, per soffermarmi invece su alcune considerazioni di carattere generale che hanno portato all'idea di questa mostra. Trasformare delle antiche prigioni in ambienti d'artista è appunto un'affermazione di libertà e metafora dell'operare dell'arte attuale. *Jailhouse Rock* vorrebbe stimolare una discussione su come la libertà non solo sia un valore sacrosanto, condivisibile da chiunque, ma sia divenuta in anni recenti un'esigenza specifica intorno a cui l'arte più giovane si sta riorganizzando.

Fuori dalla gabbia del sistema

Il fortunato libro di Francesco Poli, *Il sistema dell'arte contemporanea*, pubblicato nel 1999, ci ha descritto un qualcosa che corrisponde a ciò che gli economisti chiamano la "filiera": l'insieme sinergico dei diversi agenti che, in un sistema dell'arte altamente professionalizzato, sono impegnati nella valorizzazione di un artista. Sono curatori, galleristi, collezionisti, mostre e fiere di sempre maggior livello, fino all'entrata in gioco dei musei e, nei casi di maggior riuscita, delle case d'asta⁴. Un simile sistema non c'è sempre stato e solo nei due decenni precedenti l'uscita del saggio di Poli ha raggiunto tale livello di specialismo. A ben vedere esso è il contesto perfetto delle modalità neo-pop caratterizzanti il lavoro di parecchi artisti giovani tra gli anni Ottanta e Novanta. Questi artisti, quali Jeff Koons, Takashi Murakami, Damien Hirst, Francesco Vezzoli e così via, hanno assunto come modello il divismo, non tanto perché ambissero al trionfo economico – ma quelli ricordati e molti di più ce l'hanno effettivamente fatta divenendo "artistar" – ma semmai perché il divismo ha costituito un ambito d'indagine e d'ispirazione, in riferimento diretto al precedente di Andy Warhol. Per portare allo scoperto i dispositivi della

³ In G. BARTORELLI (a cura di), *Jailhouse Rock...*, cit.

⁴ F. POLI, *Il sistema dell'arte contemporanea. Produzione artistica, mercato, musei*, Roma-Bari, Laterza, 1999.

grande macchina mercantile è stato necessario comprometersi, testando sulla propria pelle, in prima persona, le strategie per conseguire il successo. Ciò ha permesso di raccogliere indubbi vantaggi personali, a costo però di accettare di equipararsi a *brand*, come avviene per le star della musica pop o del cinema. Quando Hirst pompa le quotazioni dei suoi lavori fino a cifre incredibili, spudoratamente superiori a quelle di un disegno di Raffaello, sta manipolando la finanza come materiale che dà sostanza al lavoro. Le strategie di mercato, ossia ciò che serve a fare soldi, sono parte integrante dell'opera, tema da interpretare – il conseguimento della fama per contrastare la morte – e non, riduttivamente, un furbesco mezzo esteriore⁵. Resta però il fatto che in questo modo la libertà dell'artista risulta assai ridimensionata, in quanto egli accetta di sottostare a logiche ferree, altamente condizionanti, che gli fanno pagare il successo a prezzo della libertà.

Di contro a tutto ciò, ha oggi preso piede un'attitudine opposta, che si spinge sovente fino ad assumere i caratteri dell'antagonismo. Se gli artisti più anziani hanno mirato allo *star system*, la reazione fa volgere molti dei più giovani alle cosiddette realtà indipendenti, svincolate dai



Fig. 124. Takashi Murakami, *Flowers in Heaven*, 2010.

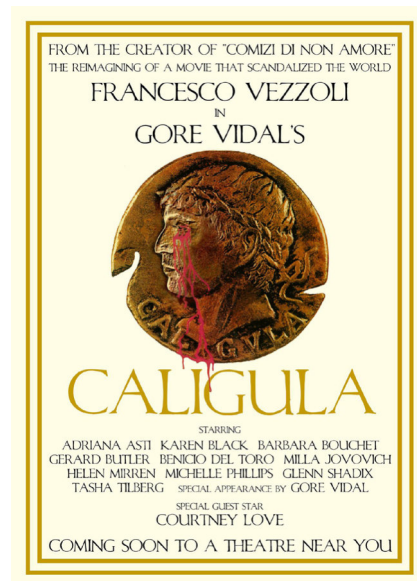


Fig. 125. Francesco Vezzoli, *Poster for a remake of Gore Vidal's Caligula*, 2005.

⁵ Un'acuta lettura in tale prospettiva dell'opera di Hirst è data da P. SACCO, *L'invasione dell'ultrasenso. L'arte contemporanea come produzione di dispositivi virali*, in «Flash Art», n. 290, febbraio 2011, pp. 90-91.

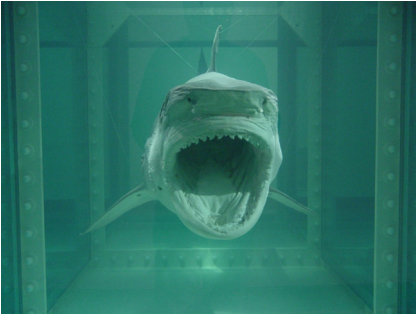


Fig. 126. Damien Hirst, *The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living*, 1991-2006.

mezzi e fini della grande industria. Anche l'arte contemporanea, come la musica e il cinema, sviluppa alternative "indie" al sistema. Sarebbe però sbagliato salutare ciò come la rivolta degli onesti contro i furbi. In entrambi i casi c'è una legittima scelta di ricerca. Oltre al fatto che sta nella logica della ricerca l'esigenza di svoltare dopo che si è molto operato in una data direzione, ci sono ragioni di natura socioculturale, o più precisamente culturologica, ad

accreditare le due tendenze in opposizione conferendo fondatezza a ciascuna⁶. Hirst e i suoi coetanei provengono da una fanciullezza trascorsa in adorazione dei simulacri mediatici, che continuano a esercitare un influsso trascinate anche su di loro divenuti adulti consacratisi all'arte. Da parte sua, la generazione più giovane ha formato le proprie propensioni incontrando un'alternativa assai più radicale e capillare delle sacche di resistenza *indie*. È il sopraggiunto universo online, che ha improvvisamente cambiato tutto. L'esperienza quotidiana della rete ha instillato nuovi valori nei nativi digitali, o comunque in chi di questa esperienza ha colto il senso più profondo: libertà, accessibilità, partecipazione, condivisione, dono, gratuità. Questi valori fondano lo scambio paritario, decisamente anti-divistico, che avviene tra gli utenti di Internet, malgrado l'affarismo occulto, ormai ampiamente scoperchiato, condotto dai colossi economici che amministrano le piattaforme online sotto le mentite spoglie del *gratis*⁷. Entro la cornice dell'affarismo digitale – la cosiddetta *new economy* –, è spontaneamente dilagata un'economia estranea al denaro, un *file-sharing* sostenuto da propositi autenticamente amatoriali, dove semmai il guadagno è in termini di credibilità e reputazione.

⁶ Per il metodo culturologico faccio riferimento al fondamentale R. BARILLI, *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili*, Bologna, il Mulino, 1991².

⁷ Il finto gratis, che in realtà è un dirompente strumento di marketing, è descritto da un punto di vista di totale adesione da CH. ANDERSON, *Gratis* (2009), trad. it. Milano, Rizzoli, 2009.

L'etica della povertà

La libertà si connette così a un'etica che potremmo intitolare alla "povertà", per riproporre un termine che ha già un'illustre tradizione artistica. Il valore della povertà è stato reclamato con forza dall'arte intorno al '68, quando essa, assieme a molte altre componenti della società, ha fatto scattare la contestazione al sistema pop-industriale. Il teorico e regista teatrale polacco Jerzy Grotowski e il critico d'arte Germano Celant hanno utilizzato l'aggettivo "povero" per definire ricerche che si ponevano al di fuori di ogni possibile connivenza con la società dei consumi, tanto da rifiutare

la stessa "opera d'arte", intesa come merce spinta alla massima esaltazione⁸. Di conseguenza l'artista riprogrammava il suo compito come potenziamento del «libero progettarsi dell'uomo»⁹, ossia delle sue facoltà fisiche, percettive e concettuali, tramite esperienze che si potessero diffondere gratis e a tutti. Coerentemente, all'epoca si sono giudicati inadeguati i luoghi tradizionali dell'arte, a partire dalla galleria: se l'arte coincide con l'eccitamento percettivo-concettuale, essa deve essere ovunque. (Lasciamo correre, in questa sede, il fatto che l'Arte povera sia ben presto divenuta parte costitutiva del sistema descritto da Poli, e con posizione di

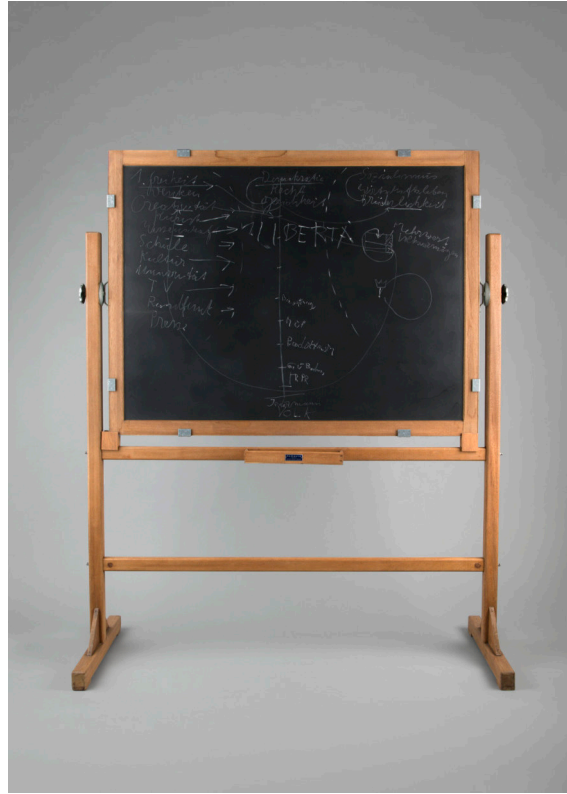


Fig. 127. Joseph Beuys, *Urbis II*, 1972.

⁸ Cfr. in particolare J. GROTOWSKI, *Per un teatro povero* (1968), trad. it. Roma, Bulzoni, 1970; G. CELANT, *Arte povera. Appunti per una guerriglia* (1967), in Id., *Arte povera. Storia e storie*, Milano, Electa, 2011.

⁹ Ivi, p. 34.



Fig. 128. Michelangelo Pistoletto, *Scultura da passeggio*, 1967.

dominio: quante volte la maturità “classicizzata” non tiene fede alle lotte della giovinezza).

In tempi più recenti il concetto di povertà è stato riproposto dall’artista e teorica Hito Steyerl (München, 1966) in relazione alle immagini a bassa definizione che circolano online. L’articolo *In Defense of the Poor Image* torna a sostenere la povertà in quanto etica di libertà e gratuità, in opposizione all’etica aziendale del copyright¹⁰. Le immagini povere, mai ammesse nello spettacolo consumistico costituito da immagini ricche e focalizzate sulle star, assurgono a protagoniste nello scambio amatoriale che si svolge sul web. Esse rompono le gerarchie di valore erette dai vecchi contenuti mediatici, spaziando senza controllo nell’intero campo delle possibilità date al visivo: vi convivono fianco a fianco sperimentazione e spam, pubblicità e pirateria, attivismo e pornografia, narcisismo e altruistico recupero di materiali usciti di scena. In fondo, nel bene e nel male, questa frenesia onnivora è niente meno che la realizzazione su scala massimamente democratica, fino allo sconfinamento nel banale, della rivoluzione

¹⁰ Cfr. H. STEYERL, *In Defense of the Poor Image*, in «E-flux Journal», n. 10, novembre 2009.

percettivo-concettuale agognata dalle tendenze poveriste sessantottesche.

Così come Hirst e gli artisti della sua generazione hanno penetrato la logica dell'immagine ricca per rivelarla al mondo, gli artisti più giovani stanno facendo altrettanto rispetto alle fruizioni online. Non intendo dire che essi debbano per forza dedicarsi alla Net o New Media Art. Anzi, dagli artisti ci aspettiamo che si stacchino dalle solite pratiche per progettare qualcosa di non previsto, capace di farci accedere a più profondi livelli di consapevolezza. Per farlo si possono utilizzare o meno i mezzi digitali, non è questo il punto. La frequentazione del web e l'esposizione costante ai suoi contenuti hanno rimodellato la sensibilità di tutti, compresi gli artisti. E così quest'ultimi, consapevoli o no, nel concepire i propri lavori attingono a una sensibilità che ha già assimilato modelli di valore rinnovati, o magari in grado di puntare a un ulteriore rinnovamento. Così estetica ed etica si connettono in profondità, e si torna a rivendicare all'arte quella stessa libertà-povertà che è riportata a galla dall'esperienza del web.

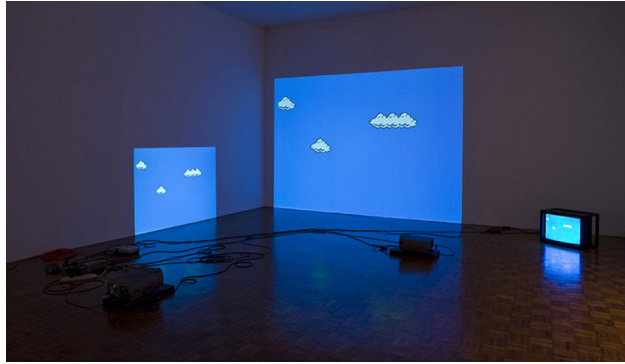


Fig. 129. Cory Arcangel, *Super Mario Clouds*, 2002.



Fig. 130. Cesare Pietroiusti e Paul Griffiths, *Mangiare denaro. Un'asta*, 2005.

Un nuovo sistema debole

Mentre il sistema di Poli rimane attaccato alle produzioni delle artistar o dei nuovi arrivati che continuano a riferirsi al modello precedente, i giovani più propositivi hanno già ridefinito il proprio contesto d'azione. Sono spuntati una molteplicità di spazi indipendenti, retti magari per



Fig. 131. Antonio Guiotto, *I Need to Remember*, 2010, particolare.



Fig. 132. Antonio Guiotto, *I Need to Remember*, 2010, particolare.

solo un paio di stagioni dagli stessi artisti. Qui si gode di una libertà di sperimentazione difficilmente concessa nelle gallerie. Si noti che tutti e tre i nostri artisti hanno attraversato, singolarmente o in gruppo, realtà di questo tipo, che, per quanto effimere, hanno lasciato una traccia significativa: Lazzaretto ha dato vita a Noloco Studio (Padova, 2006-2010); Guiotto a Superfluo Project (Padova, 2010-2012, con Alex Bellan, Nicola Genovese e, in seguito all'abbandono di Bellan e Guiotto, Caterina Benvegnù); Panzarini a #TAG Temporary Art Gallery (Vigodarzere, 2013-2014).

Gli artisti indipendenti hanno stabilito prassi che, per lo meno in Italia, appaiono vivaci e fragili, sempre alle prese con notevoli difficoltà. Per coprire i costi delle produzioni, ad esempio, si risponde a bandi di varia provenienza, spesso internazionali,

che rimpiazzano il sostegno erogato dagli enti pubblici ormai strozzati dal "patto di stabilità" – il Progetto Giovani del Comune di Padova costituisce una felice eccezione. Per proporsi con più forza si adottano strategie condivise, che portano al costituirsi di collettivi e alleanze a rete. Vi è un'intima propensione a impegnarsi nel sociale, che spinge a modalità pubbliche, relazionali, partecipative che abbiano ricadute positive sul territorio in cui si opera. Per fare questo è necessario immergersi nell'esperienza sul campo, e così acquistano grande importanza le residenze d'artista, dove è possibile stimolare la propria ricerca a stretto contatto con le realtà territoriali e comunitarie. Invece che alle gallerie private, decisamente in disarmo salvo le poche consolidate – ed esacerbate – come parte integrante del "vecchio" sistema dell'arte, ci si rivolge alle onlus (organizzazioni non lucrative di utilità sociale), quali associazioni e fondazioni che nel frattempo sono sorte numerose e rappresentano uno scatto di livello rispetto allo spazio autogestito. La credibilità guadagnata è fatta fruttare per conseguire in altri ambiti, possibilmente attigui a quello artistico,

incarichi retribuiti che garantiscano il sostentamento personale – insegnamento, occupazioni come grafici, designer e così via.

Per non semplificare troppo, è necessario precisare che pure gli artisti della generazione precedente hanno conosciuto i medesimi sbocchi, ma per lo più considerandoli un ripiego verso cui volgere, proprio malgrado, qualora l'integrazione con il sistema non avesse prodotto i frutti sperati. Attualmente invece molti sdegnano in partenza le gallerie e intraprendono un percorso che mira da subito verso altri obiettivi. Ciò non vuol dire buttarsi allo sbaraglio verso un probabile sacrificio di sé. In fondo l'arte è condotta oggi più che mai come è sempre stata

condotta, in tutti gli ambiti, la ricerca pura: con passione e senza divismi da operatori che anelano non tanto a un tornaconto in denaro, ma semmai a che i propri risultati siano riconosciuti all'interno della comunità di riferimento. Comunque, che ci siano eccezioni alla schematizzazione su base generazionale qui tracciata, è dimostrato dal caso esemplare di Cesare Pietroiusti, perfettamente coetaneo di Koons (entrambi del 1955), il



Fig. 133. Dario Lazzaretto, S.P.A. – *Sonic Portable Aid*, 2016.



Fig. 134. Dario Lazzaretto, S.P.A. – *Sonic Portable Aid*, 2016, particolare.



Fig. 135. Emmanuele Panzarini, *Floating Flowers*, 2016.

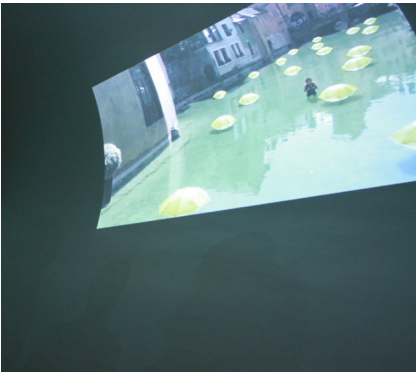


Fig. 136. Emmanuele Panzarini, *Floating Flowers*, 2016.

quale ha da sempre compiuto scelte anti-commerciali, insegnando ai più giovani che c'è una via alternativa.

A questo punto bisogna chiedersi se sia ancora lecito inquadrare le nuove prassi artistiche come sistema. A ben vedere sono ravvisabili riti e punti di riferimento, e quindi rimane possibile parlare di un sistema dell'arte ma poco vincolante, dove le evasioni prevalgono di gran lunga sulle costrizioni. L'etica della libertà-povertà genera un sistema debole che si auto-organizza dal

basso, di contro al sistema forte gestito secondo rigidi parametri aziendali.

Per concludere conviene accennare a una possibile obiezione. A quanto detto sin qui si potrebbe opporre l'argomento secondo cui il nuovo corso dell'arte è stato determinato, molto semplicemente, dalla gravissima crisi economica nella quale siamo piombati – per lo meno noi occidentali – a partire dal 2007. Ebbene, di certo la crisi c'entra, solo che essa non è la causa ma una parte, per quanto carica di conseguenze drammatiche,

di una tendenza complessiva verso la libertà-povertà che costituisce una svolta culturale. Questa tendenza non è riducibile a mero effetto della crisi, in quanto c'è in essa una motivazione volontaria perseguita dagli artisti, così come da tanti altri operatori culturali, già prima che l'economia precipitasse. Per dirla in termini culturologici, l'arte attuale non è un effetto ma un omologo della crisi, così come questa e quella sono omologhe del web. Tra l'arte, il web e la crisi c'è un rapporto di "collaborazione a distanza", e questa collaborazione va costruendo le strutture della nostra epoca e le opportunità per il futuro. «In fondo, – scrive Renato Barilli a proposito di dinamiche di questa portata – è in atto un'unica creatività che preme in forze su ogni punto della sfera culturale, ed è quindi misurabile, ove più ove meno, in ciascuno dei suoi settori»¹¹.

¹¹ R. BARILLI, *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili*, cit., p. 25.

Elenco delle illustrazioni

- Fig. 1. Roy Lichtenstein, *Art*, 1962, olio su tela, 91,4 x 172,7 cm. USA, Gordon Locksley and Dr. George T. Shea Collection.
- Fig. 2. Joseph Kosuth, *One and Seven – Description II*, 1965, acrilico su tela, sette elementi, ciascuno 41 x 41 cm. New York, Sperone Westwater.
- Fig. 3. Roy Lichtenstein con il dipinto *Image Duplicator* (1963) e alle spalle il fumetto preso a modello, 1963. Foto di J. Loengard.
- Fig. 4. [G. MACIUNAS], *Publishing, Massproducing & Performing Works by...*, 1965, particolare, offset su carta, 28 x 21,6 cm. Molvena (VI), Fondazione Bonotto.
- Fig. 5. George Maciunas e altri, *Flux Year Box 2*, 1967, scatola di legno contenente materiali vari, 20 x 20 x 9 cm. Minneapolis, Walker Art Center.
- Fig. 6. Henry Flynt, *Down with Art!*, 1968, stampa offset. New York, The Museum of Modern Art.
- Fig. 7. *Numa Numa*, video da YouTube.
- Fig. 8. Stan Brakhage, *Window Water Baby Moving*, 1959, film 16mm, colore, muto, 13' ca.
- Fig. 9. Stan Brakhage, *Films by Stan Brakhage*, 1961, film 16mm, colore, muto, 3'30".
- Fig. 10. Stan Brakhage, *Song 4*, 1964, film 8mm, colore, muto, 3' ca.
- Fig. 11. Stan Brakhage, *Song 5*, 1964, film 8mm, colore, muto, 3' ca.
- Fig. 12. Logo di *Art//Tube*, progetto grafico di Tony Michelon, 2010.
- Fig. 13. Copertina del «Time Magazine», 25 dicembre 2006 – 1° gennaio 2007.
- Fig. 14. *Dramatic Chipmunk*, video da YouTube.
- Fig. 15. *La moda dei video di classe by Parroccone*, video da YouTube.

- Fig. 16. Jeff Koons, *Rabbit*, 1986, acciaio inossidabile, 104,1 x 48,3 x 30,5 cm.
- Fig. 17. Joseph Beuys, *Wie man dem toten Hasen die Bilder erklärt (Come spiegare i quadri a una lepre morta)*, 1965, performance presso la Galerie Schmela, Düsseldorf.
- Fig. 18. *The Blair Witch Project – Il mistero della strega di Blair*, regia di Daniel Myrick e Eduardo Sanchez, 1999, 81'.
- Fig. 19. *Be Kind Rewind – Gli acchiappafilm*, regia di Michel Gondry, 2008, 102'.
- Fig. 20. *Be Kind Rewind – Gli acchiappafilm*, regia di Michel Gondry, 2008, 102'.
- Fig. 21. Botto & Bruno, *The Fall*, 2006, video, 3'29".
- Fig. 22. Stefano Cagol, *Stars & Stripes. Redouble*, 2002-2013, video, 11'14".
- Fig. 23. Nicola Gobetto, *Teenage Dirtbag*, 2005, video, 4'.
- Fig. 24. Kensuke Koike, *The Elephant Man*, 2001, video, 5'37".
- Fig. 25. ZimmerFrei, *Panorama_Roma*, 2004, video, 24'.
- Fig. 26. Botto & Bruno, *The Playground*, 2010, video, 2'15".
- Fig. 27. Stefano Cagol, *Highly Unpredictable Event*, 2010, video, 4'19".
- Fig. 28. Nicola Gobetto, *Rainbow Shower*, 2010, video, 5'33".
- Fig. 29. Kensuke Koike, *One Day with Pheromone Man*, 2010, video, 4'59".
- Fig. 30. ZimmerFrei, *ZimmerFrei Plays Song for John Cage by Walter Marchetti*, 2010, video, 1'12".
- Fig. 31. *Adolf Hitler Reacts: Game of Thrones Season 5 Finale*, video da YouTube.
- Fig. 32. Il pubblico indossa gli occhiali 3D per assistere al film *Bwana Devil*, girato con tecnologia tridimensionale, Paramount Theatre, Hollywood, 26 novembre 1952. Foto di J. R. Eyerman. Un dettaglio dell'immagine è stato utilizzato per la copertina dell'edizione inglese di G. DEBORD, *The Society of the Spectacle (La Société du Spectacle)* (1967), Detroit, Black & Red, 1983.
- Fig. 33. *Daft Punk Girls*, video da YouTube.
- Fig. 34. *Noah Takes a Photo of Himself Every Day for 6 Years*, video da YouTube.
- Fig. 35. Chiara Pergola, *Lingua di terra*, 2009, stampa lambda, 142 x 100 cm.
- Fig. 36. Kensuke Koike, *Nene's Nightmare*, 2010, c-prints collage, 100 x 140 cm.
- Fig. 37. Laurina Paperina, *Braindead Apocalypse*, 2008, video, 4'34".
- Fig. 38. Antonio Guiotto, *Logical Sequence n°1: "Once We Were Children..."*, 2011, video, riproduzione a loop.

- Fig. 39. Damiano Nava, *Sofia*, 2011, fotografie stereoscopiche, visore 3D, scritta luminosa al neon.
- Fig. 40. Andy Warhol, *Brillo Box (Soap Pads)*, 1964, serigrafia e pittura su legno, 43,3 x 43,2 x 36,5 cm. New York, The Museum of Modern Art.
- Fig. 41. Peter Paul Rubens, *Ratto delle figlie di Leucippo*, 1618, olio su tela, 224 x 211 cm. München, Alte Pinakothek.
- Fig. 42. Caravaggio, *San Matteo e l'angelo*, 1600 ca., opera distrutta.
- Fig. 43. Joseph Beuys, *Information Action*, 1972, London, Tate Gallery, 26 febbraio 1972. Foto di Simon Wilson.
- Fig. 44. Franco Vaccari, *Esposizione in tempo reale n. 4. Lascia su queste pareti una traccia fotografica del tuo passaggio*, installazione alla Biennale di Venezia, 1972.
- Fig. 45. Jeff Koons, *Pink Panther*, 1988, porcellana su base di formica, 104,1 x 52 x 48,2 cm. New York, The Museum of Modern Art.
- Fig. 46. Cesare Pietroiusti, *Azione (Lezione sul sonno)*, mostra *Eccentrica*, a cura di Gino Gianuzzi e Mauro Manara, Varignana, ex-scuola elementare, 27 settembre 1998.
- Fig. 47. Maurizio Cattelan, *L.O.V.E.*, 2010, marmo di Carrara, altezza 1.100 cm. Milano, Piazza degli Affari.
- Fig. 48. Davide Bertocchi, *B2*, 2004, 29 skateboards assemblati, struttura metallica, elmetti di plastica e T-shirts nere, 389 x 248 x 20 cm. Paris, Le Pavillon, Palais de Tokyo.
- Fig. 49. Alex Bellan, *50 Hz #3*, 2010, circuiti, sensori, tubi di plastica, motore, carta plastificata, 215 x 200 x 225 cm.
- Fig. 50. Alvisè Bittente, *Il dente batte dove la mente svuole*, 2009, penna china rotring rapidograph 0,18 nera e inchiostro di china rotring nero su carta da spolvero, 21 x 21 cm (formato CD). Descrizione dell'opera: sabotaggio dell'immagine, ovvero la rappresentazione che invece di fare acqua la fa in'chiostro.
- Fig. 51. Roberto De Pol, *Batteria per auto, caricabatteria, cavi elettrici, legno, nastro adesivo, tergitristallo, tenda, viti*, 2011, installazione, dimensioni variabili.
- Fig. 52. Chris Gilmour, *The Triumph of Good and Evil*, 2009, cartone e colla, 250 x 250 x 150 cm. Collezione Mike De Paola.
- Fig. 53. Nicola Gobetto, *Il mago*, 2010, legno e plastica, 230 x 300 x 100 cm.

- Fig. 54. Antonio Guiotto, *Storia di quando avrei dovuto decidere se...*, 2011, tubi in ferro, giunti, lettore CD, amplificatore, 280 x 250 x 250 cm.
- Fig. 55. Kensuke Koike, *Aliens' Lounge*, 2009, installazione con foto-collage incorniciate, misure variabili, 180 x 700 cm circa.
- Fig. 56. Marco Papa, *La sorgente della matrice dipinta*, 2011, grafite, collage e pigmenti su fotografia, 23 x 27 cm. Descrizione dell'opera: disegno preparatorio per l'installazione composta da tavolo e sedie in carbonio al centro della stanza e cascata perpetua di estratto di zenzero, alla parete un ritratto di Claudia Gian Ferrari durante una mia performance inquadrato in cornici concentriche ognuna di un diverso materiale (sapone, liquirizia, formica, carbonio) che richiama un diverso momento della mia produzione.
- Fig. 57. Laurina Paperina, *Skull*, 2010, 289 post-it, 10 x 10 cm ciascuno.
- Fig. 58. Francesco Spampinato, *Reptca*, 2010, acrilico su tela, 180 x 160 cm.
- Fig. 59. Alberto Tadiello, *Adunchi*, 2010, barre e lamiere metalliche, dadi, bulloni, stampe su carta da spolvero, dimensioni varie. Napoli, Galleria T293.
- Fig. 60. T-yong Chung, *Senza titolo*, 2010, costruzione con mobili perduti, 350 x 350 x 170 cm.
- Fig. 61. Nam June Paik, *Simple*, 1962, Wiesbaden, Fluxus Internationale Festspiele Neuester Musik.
- Fig. 62. Bruce Nauman, *Study for Hologram*, 1970, serigrafia, 51,8 x 66,2 cm. London, Tate Modern.
- Fig. 63. Damien Hirst con l'opera *For the Love of God*, 2007, platino, diamanti e denti umani, 17,1 x 12,7 x 19,1 cm. Foto Prudence Cuming Associates.
- Fig. 64. Alessandro Roma, *Generally Dark and Dim*, 2013, graffite, ottone, spray, filo su carta, 150 x 122 cm.
- Fig. 65. Gemis Luciani, *Piece of Space*, 2011-2013, elenco telefonico tagliato.
- Fig. 66. Chiara Camoni, *Sul perché in natura tutto avvolge a sinistra*, 2013, terracotta azzurra, filo di ferro, dimensioni variabili.
- Fig. 67. Lucia Veronesi, *Senza titolo #4 (piscina)*, 2014, collage e tecnica mista su carta, 25 x 35 cm.
- Fig. 68. Valerio Nicolai, *Tutto è tondo*, 2013, particolare dell'installazione composta da tre elementi, due tele (olio, acrilico, inserti vari e piedi di legno), una scultura (pelliccia verde finta, carta pesta, sculturina in ceramica), dimensioni variabili.

- Fig. 69. Andrea Grotto, *Soft just like Pine Needles*, 2014, acrilico e olio su tela, 170 x 135 cm.
- Fig. 70. Adriano Valeri, *Hive*, 2014, olio su tela, 140 x 150 cm.
- Fig. 71. Francesco Bertelé, *Dudy Guard*, 2009, particolare dell'allestimento fb0101DG109, installazione ambientale, legno e smalto goffrato e documenti, dimensioni variabili.
- Fig. 72. Emmanuele Panzarini, *Dot*, 2014, stampa fotografica, 390 x 180 cm (65 x 45 cm ciascuna foto).
- Fig. 73. Damiano Nava, *Let the Right One In. Dorothea*, 2013, stampa digitale da negativo 6x6, dimensioni variabili.
- Fig. 74. Nicola Genovese, *Skins #4*, 2013, particolare, materiali vari.
- Fig. 75. Fabrizio Prevedello, *Il gioco è il privilegio dei bimbi dei vagabondi e dei vecchi (123)*, 2014, tessuto sintetico, ferro, cemento armato, legno, neon, cavo elettrico, 207 x 417 x 311 cm. Foto di Vera Roveda. Courtesy Cardelli & Fontana, Sarzana.
- Fig. 76. Gabriele Garavaglia, *Saturno*, 2013.
- Fig. 77. Daniela Manzolli, *La cera è persa*, 2008-2014, alveari in ottone in cera persa realizzati direttamente dalla microfusione di parti di favo in cera naturale.
- Fig. 78. Dario Lazzaretto, *Akousmata. Micro Monument in Tribute to McLuhan*, 2014, materiali vari, 35 x 25 x 25 cm.
- Fig. 79. Damiano Nava, *Let the Right One In. Hannah, June 2010*, 2010, stampa digitale da negativo 6x6, dimensioni variabili.
- Fig. 80. Damiano Nava, *Let the Right One In. Carlos, July 2010*, 2010, stampa digitale da negativo 6x6, dimensioni variabili.
- Fig. 81. Damiano Nava, *Let the Right One In. Christina, October 2010*, 2010, stampa digitale da negativo 6x6, dimensioni variabili.
- Fig. 82. Damiano Nava, *Let the Right One In. Alenka, December 2010*, 2010, stampa digitale da negativo 6x6, dimensioni variabili.
- Fig. 83. Damiano Nava, *Let the Right One In. Ellinor, October 2011*, 2011, stampa digitale da negativo 6x6, dimensioni variabili.
- Fig. 84. Kensuke Koike, *Impulse (Richard Burton - Leonardo DiCaprio)*, 2010, collage di stampe a getto di inchiostro, 22 x 32 cm.
- Fig. 85. Kensuke Koike, *Impulse (Izabella Scorupco - Ingrid Bergman)*, 2010, collage di stampe a getto di inchiostro, 22 x 32 cm.

- Fig. 86. Kensuke Koike, *Float Lotus (Misora)*, 2014, collage di ritagli invertiti di una vecchia foto.
- Fig. 87. Kensuke Koike, *Wish VI*, 2012, collage di ritagli invertiti di una vecchia foto, 8,6 x 12,2 cm (diamante), 14,7 x 10,2 cm.
- Fig. 88. Kensuke Koike, *Midnight Garrison*, 2012, installazione, materiali vari, 150 x 150 x 150 cm.
- Fig. 89. Roberto De Pol, *Barto Eva, car battery, charger, easel, electric cables, wood, adhesive tape, Seri Iacopo, wipers, table napkin, plastic tube, screws*, 2011.
- Fig. 90. Alex Bellan, *Trasmissione*, 2013, installazione, materiali vari.
- Fig. 91. Antonio Guiotto, *Supporto n. 1*, 2012, calchi in gesso e legno.
- Fig. 92. Bruce Nauman, *Wall-Floor Positions*, 1968, video, bianco e nero, sonoro, 60'.
- Fig. 93. Emmanuele Panzarini, *Like a Stone*, 2013, pietre, carta stampata, installazione di dimensioni variabili.
- Fig. 94. Cosimo Terlizzi, *La benedizione degli animali*, 2013, video, 7'41". Coprodotto con Traffic Gallery, Bergamo.
- Fig. 95. Lucia Veronesi, *Paesaggio senza titolo #1*, 2013, video HD, 16:9, colore, stereo, 59'.
- Fig. 96. Enrico Chiaradia, *Monumento a Camillo Benso Conte di Cavour*, 1888, Padova, piazza Cavour.
- Fig. 97. Mario Merz, *Che fare?*, 1969, particolare dell'allestimento, Roma, Galleria l'Attico.
- Fig. 98. Alterazioni Video e Luca Babini, *Black Rain*, 2011, locandina Turbo Movie, dimensioni variabili.
- Fig. 99. Alterazioni Video, *Emoticons From Turbo Film*, 2012, trentuno GIF animate scaricabili.
- Fig. 100. Fausto Falchi, *SGA/A (Sindrome generale di adattamento)*, 2012, antenne artigianali, segnale wireless, installazione di dimensioni variabili.
- Fig. 101. Fausto Falchi, *SGA/B (Sindrome generale di adattamento)*, opera non realizzata per problemi relativi alla sua legalità.
- Fig. 102. Gregory Fong, *Love actually: Greg/Greg*, 2012, serie di coppie di stampe fotografiche incorniciate (sostituite durante la mostra).
- Fig. 103. Gregory Fong, *We Are Never Ever Getting Back Together*, 2012, copia pirata in formato PDF di un magazine statunitense.

- Fig. 104. IOCOSE, *A Crowded Apocalypse*, 2012, particolare, serie di 81 fotografie digitali.
- Fig. 105. IOCOSE, *A Crowded Apocalypse*, 2012, video.
- Fig. 106. Antonio Riello, *Italiani brava gente*, 1997, videogioco e rassegna stampa.
- Fig. 107. Antonio Riello, *Giostrina*, 2012, video, 3'19".
- Fig. 108. Cosimo Terlizzi, *Damien in ascensione*, 2007, stampa lambda, 100 x 70 cm.
- Fig. 109. Cosimo Terlizzi, *PUBBLICO PRIVATO. Appunti e un'azione*, 2012, video, 1'39".
- Fig. 110. Yoko Ono, *Painting for the Wind*, 1961, stampa su carta.
- Fig. 111. Marino Auriti, *Palazzo Enciclopedico del Mondo*, anni Cinquanta ca., legno e materiali vari, veduta dell'installazione all'Arsenale, Biennale di Venezia – 55. Esposizione Internazionale d'Arte, Venezia, 2013. New York, American Folk Art Museum.
- Fig. 112. Camille Henrot, *Grosse Fatigue*, 2013, video, 13'.
- Fig. 113. Ryan Trecartin, *Not Yet Titled*, 2013, particolare dell'allestimento, quattro video, videoinstallazione (teatri scultorei) in collaborazione con Lizzie Fitch.
- Fig. 114. Francesco Bertelé in collaborazione con Recipient.cc, *Gli esseri termici*, 2015, particolare dell'allestimento fb0103TB15, disegni, stampe risograph by Friends Make Books e installazione interagente con proiezione olografica, dimensioni variabili.
- Fig. 115. Francesco Bertelé in collaborazione con Recipient.cc, *Gli esseri termici*, 2015, particolare dell'allestimento fb0103TB15, disegni, stampe risograph by Friends Make Books e installazione interagente con proiezione olografica, dimensioni variabili.
- Fig. 116. Roberto Fassone in collaborazione con Friends Make Books, *35 Alternate Covers to this Book*, 2015, libro, performance e materiali vari.
- Fig. 117. Roberto Fassone in collaborazione con Friends Make Books, *35 Alternate Covers to this Book*, 2015, libro, performance e materiali vari.
- Fig. 118. Kensuke Koike, *Paper-Scissors Rock*, 2015, veduta dell'allestimento, cartone nero a nido d'ape, fogli acrilici d'oro specchianti, ciascun elemento diametro 100, spessore 1,6 cm.
- Fig. 119. Kensuke Koike, *Paper-Scissors Rock*, 2015, veduta dell'allestimento, cartone nero a nido d'ape, fogli acrilici d'oro specchianti, ciascun elemento diametro 100, spessore 1,6 cm.

- Fig. 120. Laurina Paperina in collaborazione con Friends Make Books e Lumi Industries, *Surfing with the Alien*, 2015, particolare dell'allestimento, installazione di foto, stampe e disegni (pennarelli su carta), collage digitali stampati su carta fotografica, sculture di robot realizzate con stampante 3D, interventi su cartoline e fotografie, stampe risograph su carta.
- Fig. 121. Laurina Paperina in collaborazione con Friends Make Books e Lumi Industries, *Surfing with the Alien*, 2015, particolare dell'allestimento, installazione di foto, stampe e disegni (pennarelli su carta), collage digitali stampati su carta fotografica, sculture di robot realizzate con stampante 3D, interventi su cartoline e fotografie, stampe risograph su carta.
- Fig. 122. Elisa Strinna, *Ojo estelar*, 2015, veduta dell'allestimento, scritte su pannelli, acquerello e matita su carta cotone (35 x 57 cm), recipiente in marmo di Carrara (diametro 51, altezza 17 cm).
- Fig. 123. Elisa Strinna, *Ojo estelar*, 2015, particolare dell'allestimento, scritte su pannelli, acquerello e matita su carta cotone (35 x 57 cm), recipiente in marmo di Carrara (diametro 51, altezza 17 cm).
- Fig. 124. Takashi Murakami, *Flowers in Heaven*, 2010, litografia, 69 x 69 cm.
- Fig. 125. Francesco Vezzoli, *Poster for a remake of Gore Vidal's Caligula*, 2005, serigrafia su carta, 138,4 x 97,8 cm.
- Fig. 126. Damien Hirst, *The Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living*, 1991-2006, particolare, squalo in soluzione di formaldeide, vetro, acciaio, silicone e materiali vari, 217 x 542 x 180 cm.
- Fig. 127. Joseph Beuys, *Urbis II*, 1972, lavagna, 180 x 148,6 x 59,7 cm. St. Louis, Missouri, Saint Louis Art Museum.
- Fig. 128. Michelangelo Pistoletto, *Scultura da passeggio*, 1967, happening realizzato nelle strade di Torino, fotogrammi dal film di Ugo Nespolo, *Buon giorno Michelangelo*, 1968-1969, 18' ca.
- Fig. 129. Cory Arcangel, *Super Mario Clouds*, 2002, videogioco hackerato, video-installazione, dimensioni variabili.
- Fig. 130. Cesare Pietroiusti e Paul Griffiths, *Mangiare denaro. Un'asta*, 2005, performance, Milano, Viafarini.
- Fig. 131. Antonio Guiotto, *I Need to Remember*, 2010, particolare dell'allestimento, cella con sacchetto di plastica, ventilatori, materiali vari, dimensioni variabili.

- Fig. 132. Antonio Guiotto, *I Need to Remember*, 2010, particolare dell'allestimento, cella con sacchetto di plastica, ventilatori, materiali vari, dimensioni variabili.
- Fig. 133. Dario Lazzaretto, S.P.A. – *Sonic Portable Aid*, 2016, veduta dell'allestimento, impianto audio, brandina, lavabo modificato, pompe a immersione, acqua, pigmento acrilico, bottiglie di plastica, dimensioni variabili.
- Fig. 134. Dario Lazzaretto, S.P.A. – *Sonic Portable Aid*, 2016, particolare dell'allestimento, impianto audio, brandina, lavabo modificato, pompe a immersione, acqua, pigmento acrilico, bottiglie di plastica, dimensioni variabili.
- Fig. 135. Emmanuele Panzarini, *Floating Flowers*, 2016, video, 32”.
- Fig. 136. Emmanuele Panzarini, *Floating Flowers*, 2016, veduta della videoinstallazione.

Bibliografia

Introduzione e aggiornamenti essenziali

- M. MCLUHAN, *La Galassia Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico* (1962), trad. it. a cura di G. Gamaleri, Roma, Armando, 1976.
- M. MCLUHAN, *Gli strumenti del comunicare* (1964), trad. it. Milano, Mondadori, 1990.
- R. BARILLI, *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili* (1982), Bonomia University Press, Bologna, 2007.
- D. QUARANTA, *In Your Computer*, Brescia, Link Editions, 2011.
- D. QUARANTA e altri, *Collect the WWWorld. The Artist as Archivist in the Internet Age*, Brescia, Link Editions, 2011.
- C. BISHOP, *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, London-Brooklyn, Verso, 2012.
- D. JOSELIT, *After Art*, Princeton, Princeton University Press, 2012.
- H. JENKINS – S. FORD – J. GREEN, *Spreadable media. I media tra condivisione, circolazione, partecipazione* (2013), trad. it. Santarcangelo di Romagna, Apogeo, 2013.
- D. QUARANTA, *Beyond New Media Art*, Brescia, Link Editions, 2013.
- L. SHIFMAN, *Memes in Digital Culture*, Cambridge (Mass.), The MIT Press, 2013.
- DIS – D. COUPLAND, *#artselfie*, Paris, Boîte, 2014.
- P. GRANATA, *Ecologia dei media. Protagonisti, scuole, concetti chiave*, Milano, FrancoAngeli, 2015.
- V. CATRICALÀ (a cura di), *Media Art. Towards a New Definition of Arts in the Age of Technology*, Pistoia, Gli Ori, 2015.

- M. PERNIOLA, *L'arte espansa*, Torino, Einaudi, 2015.
- V. TANNI e altri, *Eternal September. The Rise of Amateur Culture*, Brescia, Link Editions, 2014.
- J. LANIER, *Dawn of the New Everything. Encounters with Reality and Virtual Reality*, New York, Holt, 2017.
- A. MECACCI, *Dopo Warhol. Il pop, il postmoderno, l'estetica diffusa*, Roma, Donzelli, 2017.
- S. PONE – S. COLABELLA, *Maker. La fabbricazione digitale per l'architettura e il design*, Bari, Progedit, 2017.
- M. MANTELLINI, *Bassa risoluzione*, Torino, Einaudi, 2018.
- H. STEYERL, *Duty Free Art. L'arte nell'epoca della guerra civile planetaria* (2017), trad. it. Monza, Johan & Levi, 2018.
- V. TANNI, *Memestetica. Il settembre eterno dell'arte*, Roma, Nero, 2020.

L'arte alla prova della creatività

- D. SEIBERLING, *Is He the Worst Artist in the U.S.? LIFE Visits a Controversial Pioneer of Pop Art, Roy Lichtenstein*, in «Life», 31 January 1964.
- L. M. YOUNG (a cura di), *An Anthology*, New York, L. M. Young – J. Mac Low, 1963.
- B. MUNARI, *Artista e designer*, Roma-Bari, Laterza, 1971.
- A. BONITO OLIVA (a cura di), *Ubi Fluxus ibi motus. 1990-1962*, cat., Milano, Mazzotta, 1990.
- S.a., *Fluxfest. In and Around Fluxus. A Festival of Fluxfilms, Fluxloops, Fluxslides and Environments*, New York, Anthology Film Archives, 19 settembre – 11 ottobre 1992.
- E. ARMSTRONG – J. ROTHFUSS (a cura di), *In the Spirit of Fluxus*, cat., Minneapolis, Walker Art Center, 1993.
- E. WILLIAMS – A. NOËL (a cura di), *Mr. Fluxus. A Collective Portrait of George Maciunas 1931-1978*, London, Thames and Hudson, 1997.
- A. BOATTO, *Pop Art*, Roma-Bari, Laterza, 1998.
- O. F. SMITH, *Fluxus. The History of an Attitude*, San Diego, San Diego University Press, 1998.
- H. HIGGINS, *Fluxus Experience*, Berkeley-Los Angeles-London, University of California Press, 2002.
- S. SOLIMANO (a cura di), *The Fluxus Constellation*, cat., Torino, Neos, 2002.

- E. GRAZIOLI (a cura di), *Pop Art. Interviste di Raphaël Sorin* (1996), trad. it. Milano, Abscondita, 2007.
- G. MERCURIO (edited by), *Roy Lichtenstein. Meditations on Art*, Milano, Skira, 2010.
- A. D'AVOSSA – N. OSSANNA CAVADINI (a cura di), *Fluxus. Una rivoluzione creativa. 1962-2012*, cat., Milano, Skira, 2012.
- V. DEHÒ (a cura di), *Fluxus Jubileum. L'ultima avanguardia del Novecento nelle collezioni venete*, cat., Treviso, Antiga, 2012.
- J. RONDEAU – SH. WAGSTAFF (a cura di), *Roy Lichtenstein. A Retrospective*, cat., London, Tate, 2012.
- G. CELANT (a cura di), *When Attitudes Become Form. Bern 1969 / Venice 2013*, cat., Milano, Fondazione Prada, 2013.
- C. MUSSO, *Fluxus. Prima, durante, dopo*, tesi di dottorato, relatore prof. F. Fabbri, Alma Mater Studiorum – Università di Bologna, 2014.

Stan Brakhage e la scoperta dell'amateur

- S. BRAKHAGE, *Metaphors on Vision*, a cura e con un'intervista di P. A. Sitney, New York, «Film Culture», 1963.
- J. BRAKHAGE, *The Birth Film*, in «Film Culture», n. 31, inverno 1963-1964.
- M. DEREN, *Amateur versus Professional*, in «Film Culture», n. 39, inverno 1965.
- M. DEREN, *Planning by Eye*, in «Film Culture», n. 39, inverno 1965.
- S. BRAKHAGE, *A Moving Picture Giving and Taking Book*, New York, «Film Culture», 1966.
- P. BERTETTO, *Il cinema dell'utopia*, Salerno, Rumma, 1970.
- S. BRAKHAGE, *Metafore della visione e Manuale per riprendere e ridare i film*, trad. it. a cura di M. Bacigalupo, Milano, Feltrinelli, 1970.
- G. YOUNGBLOOD, *Expanded Cinema*, New York, Dutton, 1970; trad. it. *Expanded Cinema*, a cura di P. L. Capucci e S. Fadda, Bologna, Clueb, 2013.
- S. BRAKHAGE, *In Defense of Amateur*, in «Filmmakers Newsletter», vol. 4, nn. 9-10, luglio-agosto 1971.
- W. R. BARR, *Brakhage: Artistic Development in Two Childbirth Films*, in «Film Quarterly», vol. 29, n. 3, primavera 1976.
- P. A. SITNEY (a cura di), *The Avant-Garde Film*, New York, New York University Press, 1978.

- R. BARTHES, *La camera chiara. Nota sulla fotografia* (1980), trad. it. Torino, Einaudi, 1980.
- R. A. HALLER (a cura di), *Brakhage Scrapbook. Collected Writings 1964-1980*, New Platz (NY), Documentext, 1982.
- A. APRÀ (a cura di), *New American Cinema. Il cinema indipendente americano degli anni Sessanta*, cat., Milano, Ubulibri, 1986.
- R. B. ELDER, *The Body in Film*, Toronto, The Art Gallery of Ontario, 1989.
- W. WEES, *Light Moving in Time. Studies in the Visual Aesthetics of Avant-Garde Film*, Berkeley-Los Angeles-Oxford, University of California Press, 1992.
- R. B. ELDER, *The Films of Stan Brakhage in the American Tradition of Ezra Pound, Gertrude Stein, and Charles Olson*, Waterloo (Ontario), Wilfrid Laurier University Press, 1998.
- P. A. SITNEY (a cura di), *Film Culture Reader*, New York, Cooper Square, 2000.
- B. R. MCPHERSON (a cura di), *Essential Brakhage. Selected Writings on Filmmaking by Stan Brakhage*, Kingston (NY), McPherson & Company, 2001.
- G. DAVENPORT, *Brakhage's Songs (1966)*, in «Chicago Review», voll. 47-48, nn. 4-1, inverno 2001 – primavera 2002.
- Stan Brakhage: Correspondences*, «Chicago Review», vol. 47, n. 4, inverno 2001 – vol. 48, n. 1, primavera 2002.
- D. E. JAMES, *Amateurs in the Industry Town: Stan Brakhage and Andy Warhol in Los Angeles*, in «Grey Room», n. 12, estate 2003.
- D. E. JAMES (a cura di), *Stan Brakhage Filmmaker*, Philadelphia, Temple University Press, 2005.
- B. R. MCPHERSON (a cura di), *Essential Deren. Collected Writings on Film by Maya Deren*, Kingston (NY), McPherson & Company, 2005.
- A. OSTERWEIL, *Flesh Cinema. The Corporeal Turn in Avant-Garde Film*, Manchester-New York, Manchester University Press, 2014.
- P. A. SITNEY, *The Cinema of Poetry*, Oxford-New York, Oxford University Press, 2015.
- M. LORI – E. LESLIE (a cura di), *Stan Brakhage. The Realm Buster*, East Barnet (United Kingdom), Libbey, 2018.

Esperimento Art//Tube

- A. G. BAUMGARTEN, *Æstetica*, Frankfurt, 1750; trad. it. *L'estetica*, Palermo, Aesthetica, 2000.

- G. DEBORD, *Rapport sur la construction des situations et sur les conditions de l'organisation et de l'action de la tendance situationniste internationale*, Paris, s.e., 1957.
- M. McLuhan, *Understanding Media. The Extensions of Man*, New York, The New American Library, 1964; trad. it. *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Mondadori, 1990.
- R. BARILLI, *L'azione e l'estasi*, Milano, Feltrinelli, 1967 (seconda edizione: *L'azione e l'estasi. Le neoavanguardie degli anni '60*, Torino, Testo&Immagine, 1999).
- G. DEBORD, *La société du spectacle*, Paris, Buchet-Chastelm, 1967; trad. it. *La società dello spettacolo*, Milano, Baldini & Castoldi, 1997.
- R. BARILLI, *Tra presenza e assenza. Due modelli culturali in conflitto*, Milano, Bompiani, 1974 (seconda edizione: *Tra presenza e assenza. Due ipotesi per l'età postmoderna*, 1981).
- C. ZAVATTINI, *Opere. Romanzi, diari, poesie*, a cura di R. Barilli, Milano, Bompiani, 1974.
- F. ALINOVİ, *La crisi dell'opera e il progetto di superamento dell'arte negli anni '50*, in R. BARILLI (a cura di), *L'arte in Italia nel secondo dopoguerra*, Bologna, il Mulino, 1979.
- R. BARTHES, *La chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Gallimard, 1980; trad. it. *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Torino, Einaudi, 1980.
- A. TOFFLER, *The Third Wave*, London, Collins, 1980; trad. it. *La terza ondata*, Milano, Sperling & Kupfer, 1987.
- R. BARILLI, *Corso di estetica*, Bologna, il Mulino, 1989.
- C. ZAVATTINI, *Opere 1931-1986*, a cura di S. Cirillo, introduzione di L. Malerba, Milano, Bompiani, 1991.
- Internazionale situazionista 1958-69*, trad. it. Torino, Nautilus, 1994.
- D. DE KERCKHOVE, *The Skin of Culture*, Toronto, Somerville, 1995; trad. it. *La pelle della cultura. Un'indagine sulla nuova realtà elettronica*, a cura di Ch. Dewdney, Genova, Costa & Nolan, 1996.
- A. BOATTO, *Pop Art*, Roma-Bari, Laterza, 1998 (1967).
- Potlatch. Bollettino dell'Internazionale lettrista 1954-1957*, trad. it. Torino, Nautilus, 1999.
- J. D. BOLTER – R. GRUSIN, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge (Mass.), The MIT Press, 1999; trad. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, prefazione a cura di A. Marinelli, Milano, Guerini, 2003.

- L. MANOVICH, *The Language of New Media*, Cambridge (Mass) – London, The MIT Press, 2001; trad. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002.
- C. ZAVATTINI, *Cinema. Diario cinematografico, Neorealismo ecc.*, a cura di V. Fortichiari e M. Argentieri, prefazione di G. P. Brunetta, Milano, Bompiani, 2002.
- N. BOURRIAUD, *Post Production. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Dijon, Le Presses du Réel, 2002; trad. it. *Post-production. Come l'arte riprogramma il mondo*, Milano, Postmedia, 2004.
- CH. LEADBEATER – P. MILLER, *The Pro-Am Revolution. How Enthusiasts Are Changing Our Society and Economy*, [London], Demos, 2004.
- G. GRANIERI, *Blog Generation*, Roma-Bari, Laterza, 2005.
- Y. BENKLER, *The Wealth of Networks. How Social Production Transform Markets and Freedom*, New Haven-London, Yale University Press, 2006; trad. it. *La ricchezza della rete*, Milano, Università Bocconi, 2007.
- O. LIALINA – D. ESPENSCHILD (a cura di), *Digital Folklore*, Stuttgart, Merz & Solitude, 2009.
- A. KEEN, *The Cult of Amateur. How Today's Internet Is Killing Our Culture*, New York, Currency, 2007.
- A. BUFFARDI, *Web Sociology. Il Sapere nella Rete*, prefazione di D. de Kerckhove, Roma, Carocci, 2006.
- S. PARIGI, *Fisiologia dell'immagine. Il pensiero di Cesare Zavattini*, Torino, Lindau, 2006.
- R. RUGOFF (a cura di), *Amateurs*, cat., San Francisco, CCA Wattis Institute for Contemporary Arts, 2008.
- H. JENKINS, *Fan, Blogger and Gamers. Exploring Participatory Culture*, New York, New York University Press, 2006; trad. it. *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, Milano, FrancoAngeli, 2008.
- H. JENKINS, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2008; trad. it. *Cultura Convergente*, prefazione di Wu Ming, Milano, Apogeo, 2007.
- D. TAPSCOTT – A. D. WILLIAMS, *Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything*, New York, Portfolio, 2006; trad. it. *Wikinomics 2.0. La collaborazione di massa che sta cambiando il mondo*, Milano, Rizzoli, 2008².
- V. DI BARI (a cura di), *Web 2.0. Internet è cambiato. E voi?*, Milano, Il Sole 24 Ore, 2007.

- G. LOVINK – S. NIEDERER (a cura di), *Video Vortex Reader. Responses to YouTube*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2008.
- J. PALFREY – U. GASSER, *Born Digital. Understanding the First Generation of Digital Natives*, New York, Basic Books, 2008; trad. it. *Nati con la rete. La prima generazione cresciuta su Internet. Istruzioni per l'uso*, Milano, Rizzoli, 2009.
- R. SENNETT, *The Craftsman*, New Haven, Yale University Press, 2008; trad. it. *L'uomo artigiano*, Milano, Feltrinelli, 2008.
- R. BARILLI – A. BORGOGELLI – P. GRANATA – S. GRANDI – F. NALDI, *Videoart Yearbook. L'annuario della videoarte italiana 2006-2007-2008*, Bologna, Lupetti, 2009.
- J. BURGESS – J. GREEN, *YouTube. Online Video and Participatory Culture*, Cambridge, Polity, 2009; trad. it. *YouTube. Cultura e società*, con un saggio introduttivo di A. Abruzzese, Milano, Egea, 2009.
- P. GRANATA, *Arte, estetica e nuovi media. "Sei lezioni" sul mondo digitale*, Bologna, Lupetti, 2009.
- CH. LEADBEATER, *We-Think. Mass Innovation, Not Mass Production*, London, Profile, 2009².
- D. TAPSCOTT, *Grown Up Digital. How the Net Generation Is Changing Your World*, New York, McGraw-Hill, 2009.
- C. SHIRKY, *Cognitive Surplus: Creativity and Generosity in a Connected Age*, New York, The Penguin Press, 2010; trad. it. *Surplus cognitivo: creatività e generosità nell'era digitale*, Torino, Codice, 2010.

Art//Tube: considerazioni post mostra

- H. S. BECKER, *Art Worlds*, Berkeley-Los Angeles-London, University of California Press, 1982; trad. it. *I mondi dell'arte*, a cura di M. Sassatelli, Bologna, il Mulino, 2004.
- N. BOOKCHIN – A. SHULGIN, *Introduction to Net.Art (1994-1999)*, 1999, <http://www.easylife.org/netart/>; trad. it. in M. DESERIIS – G. MARANO, *Net.art. L'arte della connessione*, Milano, Shake, 2003.
- D. QUARANTA, *Internet Semiotics*, in «Flash Art», XLIV, 291, Milano, Politi, marzo 2001.
- D. QUARANTA, *Versioni*, in «Flash Art», XLIV, 294, Milano, Politi, giugno 2001.
- N. DUSI – L. SPAZIANTE (a cura di), *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Roma, Meltemi, 2006.
- P. GRANATA, *Arte, estetica e nuovi media. "Sei lezioni" sul mondo digitale*, Bologna, Lupetti, 2009.

- D. QUARANTA, *Media, New Media, Postmedia*, Milano, Postmedia, 2010.
- D. SHIELDS, *Reality Hunger. A Manifesto*, New York, Knopf, 2010; trad. it. *Fame di realtà. Un manifesto*, Roma, Fazi, 2010.
- C. MARRA, *Fotografia e pittura nel Novecento (e oltre)*, Milano, Bruno Mondadori, 2012².

Alcune precisazioni sulla postproduzione

- C. GREENBERG, *Avant-Garde and Kitsch*, in «Partisan Review», autunno 1939; trad. it. *Avanguardia e Kitsch*, in ID., *Arte e cultura. Saggi critici*, introduzione di G. Dorfles, Torino, Allemandi, 1991.
- C. L. RAGGHIANI, *La televisione come fatto artistico (1955)*, in ID., *Arti della visione I Cinema*, Torino, Einaudi, 1975.
- L. ALLOWAY, *The Arts and the Mass Media*, in «Architectural Design & Construction», febbraio 1958; in S. H. MADOFF (a cura di), *Pop Art. A Critical History*, Berkeley-Los Angeles-London, University of California Press, 1997.
- U. ECO, *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Milano, Bompiani, 1964.
- T. SCARPA, *Occhi sulla graticola*, Torino, Einaudi, 1996.
- N. BOURRIAUD, *Post Production. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Dijon, Le Presses du Réel, 2002; trad. it. *Post-production. Come l'arte riprogramma il mondo*, Milano, Postmedia, 2004.
- N. DUSI e L. SPAZIANTE (a cura di), *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Roma, Meltemi, 2006.
- CH. LEADBEATER, *We-Think. Mass innovation, not mass production*, London, Profile, 2009².

Alcune precisazioni sulla «fame di realtà»

- R. BARILLI, *Per un'estetica mondana*, Bologna, il Mulino, 1964.
- R. BARILLI, *Tra presenza e assenza. Due modelli culturali in conflitto*, Milano, Bompiani, 1974.
- J. BAUDRILLARD, *Lo scambio simbolico e la morte (1976)*, trad. it. Milano, Feltrinelli, 1979.
- M. PERNIOLA, *La società dei simulacri*, Bologna, Cappelli, 1980.
- J. BAUDRILLARD, *Simulacri e impostura (1981)*, trad. it. Bologna, Cappelli, 1981.

- G. VATTIMO – P. A. ROVATTI (a cura di), *Il pensiero debole*, Milano, Feltrinelli, 1983.
- C. MARRA, *Forse in una fotografia. Teorie e poetiche fino al digitale*, Bologna, Clueb, 2002.
- C. MARRA, *L'immagine infedele. La falsa rivoluzione della fotografia digitale*, Milano, Bruno Mondadori, 2006.
- P. GRANATA, *Arte, estetica e nuovi media. "Sei lezioni" sul mondo digitale*, Bologna, Lupetti, 2009.
- R. BARILLI, *Realismi e irrealismi. Il dibattito Vattimo / Ferraris*, in «Studi di Estetica», XXXIX, n. 44, 2011.
- M. FERRARIS, *Il ritorno al pensiero forte*, in «La Repubblica», 8 agosto 2011.
- M. FERRARIS, *Manifesto del nuovo realismo*, Roma-Bari, Laterza, 2012.
- M. DE CARO – M. FERRARIS (a cura di), *Bentornata realtà. Il nuovo realismo in discussione*, Torino, Einaudi, 2012.
- P. GRANATA, *YouTube e l'estetica della presenza*, in G. BARTORELLI (a cura di), *Art//Tube. L'arte alla prova della creatività amatoriale*, Padova, Cleup, 2012².

Pop e concettuale: due anime per l'arte di oggi verso la convergenza

- A. C. DANTO, *The Artworld*, in «The Journal of Philosophy», vol. 61, n. 19, 15 ottobre 1964.
- R. BARILLI, *L'azione e l'estasi. Le neoavanguardie degli anni Sessanta (1967)*, Torino, Testo&Immagine, 1999.
- A. C. DANTO, *The Transfiguration of the Commonplace. A Philosophy of Art*, London-Cambridge (Mass.), Harvard University Press, 1981, trad. it. *La trasfigurazione del banale. Una filosofia dell'arte*, a cura di S. Velotti, Roma-Bari, Laterza, 2008.
- R. BARILLI, *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili (1982)*, Bononia University Press, Bologna, 2007.
- A. C. DANTO, *The End of Art*, in B. LANG (a cura di), *The Death of Art*, New York, Haven Publishers, 1984; ora in A. C. DANTO, *The Philosophical Disenfranchisement of Art*, New York, Columbia University Press, 1986; trad. it. *La destituzione filosofica dell'arte*, a cura di T. Andina, Palermo, Aesthetica, 2008.
- A. C. DANTO, *Beyond the Brillo Box. The Visual Arts in Post-Historical Perspective*, New York, Farrar, Straus and Giroux, 1992; trad. it. *Oltre il Brillo Box. Il mondo dell'arte dopo la fine della storia*, a cura di M. Rotili, Milano, Marinotti, 2010.

A. C. DANTO, *After the End of Art. Contemporary Art and the Pale of History*, Princeton, Princeton University Press, 1997; trad. it. *Dopo la fine dell'arte. L'arte contemporanea e il confine della storia*, Milano, Bruno Mondadori, 2008.

Augmented Place: un esperimento sull'arte pubblica

L. R. LIPPARD – J. CHANDLER, *The Dematerialization of Art*, in «Art International», XII, 2, febbraio 1968.

J.-F. LYOTARD e altri, *Les Immatériaux*, cat., Paris, Centre Georges Pompidou, 1985.

N. NEGROPONTE, *Essere digitali* (1995), trad. it. Milano, Sperling & Kupfer, 1995.

F. GALLO, *Les Immatériaux. Un percorso di Jean-François Lyotard nell'arte contemporanea*, Roma, Aracne, 2008.

F. FABBRI, *Lo zen e il manga. Arte contemporanea giapponese*, Milano, Bruno Mondadori, 2009.

F. CAVALLUCCI (a cura di), *Post Monument*, cat., Cinisello Balsamo, Silvana, 2010.

C. BELTRAMI – G. C. F. VILLA (a cura di), *Scolpire gli eroi. La scultura al servizio della memoria*, cat., Cinisello Balsamo, Silvana, 2011.

I dilettanti alla Biennale di Venezia 2013

J.-B. D'ALEMBERT, *Il discorso preliminare all'Enciclopedia* (1751), trad. it. a cura di M. Renzoni, Firenze, La Nuova Italia, 1978.

H. SZEEMANN (a cura di), *Live in your head. When attitudes become form*, cat., Bern, Kunsthalle Bern, 1969.

A. LUGLI (a cura di), *Wunderkammer. XLII Esposizione Internazionale d'Arte La Biennale di Venezia*, cat., Milano, Electa, 1986.

L. DE DOMIZIO DURINI, *Harald Szeemann. Il Pensatore Selvaggio*, Cinisello Balsamo, Silvana, 2005.

G. AGAMBEN, *Che cos'è il contemporaneo?*, Roma, Nottetempo, 2008.

CH. SAATCHI, *My Name Is Charles Saatchi and I Am an Artoholic*, London, Phaidon, 2009.

L. BEATRICE, *Pop. L'invenzione dell'artista come star*, Milano, Rizzoli, 2012.

G. CELANT (a cura di), *When attitudes become form. Bern 1969 / Venice 2013*, cat., Milano, Fondazione Prada, 2013.

- G. DAL CANTON, *La Biennale d'Arte di Venezia 2013: il Palazzo Enciclopedico e i padiglioni nazionali*, in «Op. cit.», 148, Napoli, Electa Napoli, settembre 2013.
- M. GIONI – N. BELL (a cura di), *Il Palazzo Enciclopedico. Biennale Arte 2013*, cat., 2 voll., Venezia, Fondazione La Biennale di Venezia, 2013.
- M. GIONI, *È tutto nella mia testa?*, in M. GIONI – N. BELL (a cura di), *Il Palazzo Enciclopedico. Biennale Arte 2013*, cat., vol. 1, Venezia, Fondazione La Biennale di Venezia, 2013.
- P. RIGOLO, *Immergersi nel luogo prescelto. Harald Szeemann a Locarno. 1978-2000*, Milano, Doppiozero, 2013.
- T. SCARPA, *Le vite enciclopediche di Gioni*, 30 maggio 2013, <http://www.artribune.com/2013/05/le-vite-enciclopediche-di-gioni>
- F. BONAMI, *Curator. Autobiografia di un mestiere misterioso*, Venezia Marsilio, 2014.
- H. U. OBRIST, *Fare una mostra* (2014), trad. it. Novara, De Agostini – UTET, 2014.
- A. STAZZONE, *Harald Szeemann. L'arte di creare mostre*, Bologna, Lupetti, 2014.

Guida alla creatività diffusa: artisti, dilettanti e makers

- J. CH. F. SCHILLER, *L'educazione estetica dell'uomo. Una serie di lettere* (1795), trad. it. a cura di G. Boffi, Milano, Bompiani, 2011.
- J. W. GOETHE – F. SCHILLER, *Sul dilettantismo* (1799), trad. it. in ID., *Il dilettante e altri scritti di Otto Ludwig e altri*, a cura di E. De Angelis, Roma, Donzelli, 1993.
- J. RUSKIN, *La natura del Gotico* (in origine in *The Stones of Venice*, 1853), trad. it. con un saggio introduttivo di F. Bernabei, Milano, Jaka Book, 1981.
- W. MORRIS, *Lavoro utile, fatica inutile. Bisogni e piaceri della vita, oltre il capitalismo* (1888-1894), trad. it. Roma, Donzelli, 2009.
- W. MORRIS, *Notizie da nessun dove* (1890), trad. it. con introduzione di P. Portoghesi, Roma, Editori Internazionali Riuniti, 2013.
- I. HENDRICK, *Work and the pleasure principle*, in «Psychoanalytic Quarterly», vol. XII, n. 3, 1943.
- H. MARCUSE, *Eros e civiltà* (1955), trad. it. con introduzione di G. Jervis, Torino, Einaudi, 2001.
- H. MARCUSE, *L'uomo a una dimensione. L'ideologia della società industriale avanzata* (1964), trad. it. con introduzione di L. Gallino, Torino, Einaudi, 1999.
- M. McLUHAN, *La Galassia Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico* (1962), trad. it. a cura di G. Gamaleri, Roma, Armando, 1976.

- M. MCLUHAN, *Gli strumenti del comunicare* (1964), trad. it. Milano, Mondadori, 1990.
- G. CELANT, *Arte povera. Appunti per una guerriglia*, in «Flash Art», n. 5, novembre-dicembre 1967.
- H. MARCUSE, *La dimensione estetica* (1977), trad. it. Milano, Mondadori, 1978.
- R. BARILLI, *Tra presenza e assenza. Due ipotesi per l'età postmoderna*, Milano, Bompiani, 1981².
- R. BARILLI, *William Morris tra utopia e utopismo*, in N. MINERVA (a cura di), *Per una definizione dell'utopia. Metodologie e discipline a confronto*, Ravenna, Longo, 1992.
- N. NEGROPONTE, *Essere digitali* (1995), trad. it. Milano, Sperling & Kupfer, 1995.
- N. GERSHENFELD, *Fab. Dal personal computer al personal fabricator* (2005), trad. it. Torino, Codice, 2008.
- CH. ANDERSON, *Gratis* (2009), trad. it. Milano, Rizzoli, 2009.
- S. MICELLI, *Futuro artigiano. L'innovazione nelle mani degli italiani*, Venezia, Marsilio, 2011.
- CH. ANDERSON, *Makers. Il ritorno dei produttori. Per una nuova rivoluzione industriale* (2012), trad. it. Milano, Rizzoli, 2013.
- D. GAUNTLETT, *La società dei makers. La creatività dal fai da te al Web 2.0* (2011), trad. it. Venezia, Marsilio, 2013.
- D. LANG, *Zero to Maker. Learn (Just Enough) to Make (Just About) Anything*, Sebastopol (CA), Maker Media, 2013.
- M. ACANFORA e altri, *Maker A-Z. Arduino, stampanti 3D, Fab Lab: la rivoluzione degli artigiani digitali per una tecnologia democratica*, Milano, Altra Economia, 2014.
- S. PONE – S. COLABELLA, *Maker*, in «Op.cit.», n. 149, gennaio 2014.
- R. SENNETT, *L'uomo artigiano* (2008), Milano, Feltrinelli, 2013².

Sulla libertà e sul valore della povertà

- G. CELANT, *Arte povera. Appunti per una guerriglia* (1967), in ID., *Arte povera. Storia e storie*, Milano, Electa, 2011.
- J. GROTOWSKI, *Per un teatro povero* (1968), trad. it. Roma, Bulzoni, 1970.
- R. BARILLI, *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili*, Bologna, il Mulino, 1991².

- F. POLI, *Il sistema dell'arte contemporanea. Produzione artistica, mercato, musei*, Roma-Bari, Laterza, 1999.
- G. ERICANI (a cura di), *Palazzo Pretorio*, Cittadella (PD), Biblos, 2002.
- CH. ANDERSON, *Gratis* (2009), trad. it. Milano, Rizzoli, 2009.
- H. STEYERL, *In Defense of the Poor Image*, in «E-flux Journal», n. 10, novembre 2009.
- P. SACCO, *L'invasione dell'ultrasenso. L'arte contemporanea come produzione di dispositivi virali*, in «Flash Art», n. 290, febbraio 2011.
- H. STEYERL, *The Wretched of the Screen*, introduzione di F. "Bifo" Berardi, Berlin, Sternberg, 2012.

Indice dei nomi

- Abruzzese, Alberto, 36
Acanfora, Massimo, 175, 182
Agamben, Giorgio, 169
Alloway, Lawrence, 81
Alterazioni Video (Barbieri Marchi, Paololuca; Caffarelli, Alberto; Erenbourg, Matteo; Masu, Andrea; Porfiri, Giacomo), 147, 151, 152
Anderson, Chris, 69, 182, 183, 190, 202
Anderson, Laurie, 69
Andina, Tiziana, 102
Angioletti, Meris, 101
Aprà, Adriano, 24
Apuleio Madaurense, Lucio, 62
Arcangel, Cory, 205
Ardini, Francesco, 142
Argentieri, Mino, 55
Atget, Eugène, 28
Auriti, Marino, 165, 166, 169
- Babini, Luca, 151**
Bacigalupo, Massimo, 27
Barilli, Renato, 11, 38, 46, 52, 55, 56, 90, 101, 103, 104, 115, 119, 120, 132, 139, 182, 185, 187, 202, 209
Barr, William R., 28
Barry, Robert, 157
Barthes, Roland, 28, 55
Barto, Eva, 138
Baudrillard, Jean, 92, 130
Bauman, Zygmunt, 84
- Baumgarten, Alexander Gottlieb, 46
Beatrice, Luca, 162
Becker, Howard S., 67
Bell, Natalie, 164
Bellan, Alex, 101, 109, 139, 140, 141, 206
Belting, Hans, 166
Beltrami, Cristina, 148
Benaglia, Sara, 115
Benjamin, Walter, 166
Benvegnù, Caterina, 173, 206
Bergman, Ingrid, 133
Bernabei, Franco, 174
Bertelé, Francesco, 115, 122, 124, 173, 175, 176
Bertocchi, Davide, 101, 109
Beuys, Joseph, 11, 42, 107, 108, 203
Bittente, Alvise, 101, 110, 132
Boatto, Alberto, 40, 41
Boffi, Guido, 185
Bonami, Francesco, 164
Bonito Oliva, Achille, 17, 21
Bonora, Giulia, 115
Bookchin, Natalie, 69
Borgogelli, Alessandra, 34, 65
Botto & Bruno (Botto, Gianfranco; Bruno, Roberta), 31, 33, 60, 61, 65, 70, 71
Bounty Killart (Biolatti, Dionigi; D'Emilio, Rocco; Marchioretto, Gualtiero Jacopo; Orazi, Marco), 115

- Bourriaud, Nicolas, 51, 52, 53, 54, 59, 71, 78, 79, 98
 Brakhage, Stan, 7, 9, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 72
 Brazzale, Elena, 101, 132
 Brunetta, Gian Piero, 55
 Burgess, Jean, 36
 Burton, Richard, 133
- C**
 Cage, John, 18, 75
 Cagol, Stefano, 31, 33, 60, 61, 65, 72, 73, 75
 Calvesi, Maurizio, 85, 165
 Camoni, Chiara, 115, 120, 122
 Canali, Chiara, 199
 Candotti, Jacopo, 101
 Capra, Daniele, 199
 Caravaggio (Merisi, Michelangelo), 104, 105, 107, 108
 Cattelan, Maurizio, 11, 53, 67, 108
 Cavallucci, Fabio, 148
 Cavour, Camillo Benso conte di, 147
 Celant, Germano, 19, 163, 196, 203
 Chandler, John, 156
 Chaput, Thierry, 153
 Chiaradia, Enrico, 147
 Chimento, Fulvio, 87, 88, 90, 93, 94
 Cirillo, Silvana, 56
 Clooney, George, 161
 Colabella, Sofia, 175
 Collom, Jane, 28
 Corot, Jean-Baptiste Camille, 142
 Covre, Nico, 199
- D**
 Dal Canton, Giuseppina, 164
 d'Alembert, Jean-Baptiste Le Rond, 165
 Danto, Arthur, 102, 103, 104
 De Angelis, Enrico, 186
 Debord, Guy, 53, 54, 75, 79, 80
 De Caro, Mario, 89
 De Domizio Durini, Lucrezia, 162, 166
 Deleuze, Gilles, 52, 120
 Delpiano, Federica, 115
 De Marchi, Elisa, 31, 65, 147
 Demetz, Aron, 142
 De Pascale, Antonio, 16
 De Pol, Roberto, 101, 110, 137, 138
 Deren, Maya, 24, 25
 Deseriis, Marco, 69
 De Val, Gianni, 142
 DiCaprio, Leonardo, 133
 Diderot, Denis, 188
 Didi-Huberman, Georges, 166
 Di Maggio, Elisabetta, 101
 D'Incà Levis, Gianluca, 142
 Di Raco, Carlo, 123
 Dorfles, Gillo, 81
 Duchamp, Marcel, 18, 20, 103, 104, 156
 Dumas, Alexandre (padre), 199
 Dusi, Nicola, 75, 77, 82
- E**
 Eco, Umberto, 81
 Eliasson, Olafur, 65
 Engels, Friedrich, 103
 Ericani, Giuliana, 199
- F**
 Fabbri, Fabriano, 10, 157, 158
 Fabbri, Paolo, 34
 Falchi, Fausto, 147, 152, 153
 Fassone, Roberto, 173, 176, 177
 Febbo, Pierpaolo, 142
 Ferraris, Maurizio, 89, 90, 91
 Fitch, Lizzie, 170
 Flynt, Henry, 17, 20
 Fong, Gregory, 147, 152, 153, 154
 Fontana, Lucio, 157
 Fortichiari, Valentina, 55
 Friends Make Books, 173, 176, 177, 179, 180
- G**
 Gallino, Luciano, 195
 Gallo, Francesca, 154
 Galtarossa, Anna, 101
 Gamaleri, Gianpiero, 181
 Gandolfi, Niccolò Morgan, 115
 Garavaglia, Gabriele, 115, 124, 125
 Garibaldi, Giuseppe, 147
 Gauntlett, David, 174, 184, 185, 188, 194

- Genovese, Nicola, 115, 123, 125, 206
 Gershenfeld 176, 192
 Ghioni, Eloise, 101, 139, 141
 Gilmour, Chris, 101, 110, 132
 Gioni, Massimiliano, 161, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171
 Giovannardi, Laura, 115
 Gobetto, Nicola, 31, 33, 60, 62, 63, 65, 73, 74, 101, 111
 Gobbi, Marco, 115, 123
 Goethe, Johann Wolfgang von, 186
 Goldin, Nan, 125, 127, 128, 129
 Gondry, Michel, 49, 50, 55
 Gonzato, Paolo, 101
 Gordon, Douglas, 69
 Gorni, Mario, 34, 65
 Granata, Paolo, 34, 46, 65, 72, 92, 131
 Granieri, Giuseppe, 35
 Grasso, Roberta, 115
 Green, Joshua, 36
 Greenberg, Clement, 81
 Griffiths, Paul, 205
 Gropius, Walter, 15
 Grotowski, Jerzy, 203
 Grotto, Andrea, 115, 121, 123, 142
 Guareschi, Alice, 101
 Guattari, Félix, 120
 Guidi, Giorgio, 101
 Guiotto, Antonio, 95, 98, 99, 101, 111, 139, 141, 142, 199, 206
- Hegel**, Georg Wilhelm Friedrich, 102
 Hendrick, Ives, 190
 Henrot, Camille, 169, 170
 Hernández García de León, Héctor, 13
 Hirst, Damien, 11, 67, 119, 163, 200, 201, 202, 205
 Hitler, Adolf, 78, 98
 Hugo, Victor, 199
- IOCOSE** (Cremonesi, Matteo; Cuttica, Filippo; Prati, Davide; Ruffino, Paolo), 147, 152, 154, 155
- James**, David E., 24, 25
 Jervis, Giovanni, 187
 Jobs, Steve, 182
 Jones, Spike, 20
 Jorn, Asger, 53
 Jung, Carl Gustav, 166
- Kandinsky**, Wassily, 74
 Klein, Yves, 74, 156
 Koike, Kensuke, 31, 33, 60, 62, 63, 65, 73, 74, 75, 95, 96, 98, 101, 112, 132, 133, 134, 135, 136, 173, 176, 178
 Koons, Jeff, 11, 41, 42, 67, 97, 107, 108, 163, 200, 207
 Kosuth, Joseph, 14, 42, 156
- Lanaro**, Federico, 115
 Lang, Berel, 102
 Lang, David, 175
 Lazzaretti, Lisa, 101
 Lazzaretto, Dario, 115, 125, 126, 199, 206, 207
 Leadbeater, Charles 77, 78
 Libeskind, Daniel, 148
 Lichtenstein, Roy, 9, 13, 14, 15, 16, 22, 41
 Lippard, Lucy, 156
 Loy, Nanni, 59
 Luciani, Gemis, 115, 120, 122
 Lugli, Adalgisa, 165
 Lumi Industries, 173, 176, 179, 180
 Lynch, David, 62, 98
 Lyotard, Jean-François, 153, 154, 157
- Maciunas**, George, 9, 16, 17, 18, 19, 20, 21
 Maddalozzo, Federico, 101
 Madoff, Steven Henry, 81
 Malerba, Luigi, 56
 Malevič, Kazimir Severinovič, 156
 Manzolli, Daniela, 115, 124, 125
 Marano, Giuseppe, 69
 Marchetti, Walter, 75
 Marcuse, Herbert, 80, 186, 187, 188, 191, 195, 196

- Marinetti, Filippo Tommaso, 148
 Marra, Claudio, 72, 91, 127
 Marx, Karl, 103
 Matei, Laura, 101
 Mazzeo, Ignazio, 101
 Mazzini, Giuseppe, 147
 McLuhan, Marshall, 11, 38, 39, 46, 82, 125, 171, 181, 182, 189
 McPherson, Bruce R., 24, 25
 Mekas, Jonas, 24
 Menchini, Cristiano, 115, 123
 Méndez-Gallardo, Mariana, 13, 199
 Merz, Mario, 149
 Micelli, Stefano, 183
 Michelangelo Buonarroti, 104
 Michelin, Tony, 32
 Minerva, Nadia, 185
 Misora, Hibari, 133
 Molinari, Guido, 101, 115, 119, 120, 132, 139
 Mondrian, Piet, 14
 Montani, Matteo, 101
 Montini, Fabrizio, 31, 65, 147
 Morris, Robert, 140
 Morris, William, 23, 174, 184, 185, 186, 188, 193, 194, 195
 Moscardini, Margherita, 101
 Munari, Bruno, 15
 Munch, Edvard, 62
 Murakami, Takashi, 69, 97, 200, 201
 Myrick, Daniel, 44, 47
- Nauman, Bruce, 24, 118, 141, 142
 Nava, Damiano, 95, 100, 115, 123, 125, 127, 128, 129, 130, 131
 Negroponte, Nicholas, 159, 175, 176
 Neshat, Shirin, 69
 Nicolai, Valerio, 115, 121, 123
- O**brist, Hans Ulrich, 170
 Ono, Yoko, 157, 158
 Ozzola, Giovanni, 101
- P**agani, Alessandro, 142
 Paik, Nam June, 117
 Paladino, Simona, 115
 Panzarini, Emmanuele, 115, 122, 124, 142, 143, 199, 206, 208
 Papa, Marco, 101, 112
 Paperina, Laurina, 95, 96, 98, 99, 101, 113, 173, 176, 179, 180
 Pasini, Roberto, 161
 Pellicari, Giada, 31, 65, 147
 Pergola, Chiara, 93, 101
 Perniola, Mario, 92
 Pietroiusti, Cesare, 67, 108, 205, 207
 Pinault, François, 161
 Pirini, Filippo, 101
 Pistoletto, Michelangelo, 72, 204
 Poli, Francesco, 200, 203, 205
 Pone, Sergio, 175
 Portoghesi, Paolo, 174
 Pound, Ezra, 72
 Presley, Elvis, 200
 Prevedello, Fabrizio, 115, 123
 Pugliese, Roberto, 115, 126
- Q**uaranta, Domenico, 11, 55, 65, 67, 68, 69, 98
- R**affaello Sanzio, 201
 Ragghianti, Carlo Ludovico, 82
 Recipient.cc, 173, 175, 176
 Reni, Guido, 104
 Renzoni, Marcella, 165
 Riello, Antonio, 147, 152, 155
 Rigolo, Pietro, 162
 Roma, Alessandro, 115, 120, 122, 142
 Rotili, Manrica, 102
 Rovatti, Pier Aldo, 88
 Rubens, Pieter Paul, 104, 105, 107, 108
 Ruskin, John, 174, 182, 184, 188, 193, 194
- S**aatchi, Charles, 163, 164
 Sacco, Pierluigi, 201

- Sanchez, Eduardo, 44, 47
 Sarleti, Angelo, 115
 Sassatelli, Monica, 67
 Scarpa, Tiziano, 83, 166, 167, 168
 Schiller, Johann Christoph Friedrich von, 185, 186, 188, 190
 Scorupco, Izabella, 133
 Seiberling, Dorothy, 16
 Sennett, Richard, 188, 189, 190, 191
 Seri, Iacopo, 138
 Shields, David, 71, 98
 Shulgin, Alexei, 69
 Sigolo, Alfredo, 34, 65, 98
 Sitney, P. Adams, 27, 28
 Soldà, Diego, 101, 139, 141
 Spampinato, Francesco, 101, 113
 Spaziente, Lucio, 75, 77, 82
 Spears, Britney, 62
 Stazzone, Ambra, 162
 Steyerl, Hito, 204
 Strinna, Elisa, 173, 176, 186, 191
 Szeemann, Harald, 19, 162, 163, 166
- T**adiello, Alberto, 101, 114
 Tanni, Valentina, 11
 Tillmans, Wolfgang, 127, 128
 Tintoretto (Robusti, Jacopo), 169
 Tiravanija, Rirkrit, 67, 108
 Toffler, Alvin, 48
 To/Let (Marinangeli, Sonia Piedad; Placucci, Elisa), 101
 Tolone, Santo, 115
- Tomè, Mario, 142
 Tonelli, Elena, 31, 65, 147
 Trecartin, Ryan, 170
 Treppo, Cristina, 115
 T-yong, Chung, 101, 114
- V**accari, Franco, 107
 Valeri, Adriano, 115, 121, 123
 Valmorri, Giorgia, 101
 Vasari, Giorgio, 104
 Vattimo, Gianni, 88, 91
 Velotti, Stefano, 102
 Veronesi, Lucia, 115, 121, 123, 142, 145
 Vezzoli, Francesco, 67, 163, 200, 201
 Villa, Giovanni Carlo Federico, 148
 Vittorio Emanuele II di Savoia, 147
 Volpato, Stefano, 31, 65, 147, 173
- W**arburg, Aby, 166
 Warhol, Andy, 16, 24, 41, 42, 59, 67, 98, 102, 103, 106, 107, 108, 200
 Wolman, Gil, 53
- Y**oung, La Monte, 17
- Z**avattini, Cesare, 24, 55, 56, 57, 58, 59, 71, 72, 73, 98, 128
 ZimmerFrei (Carozzi, Massimo; de Marinacor, Anna; Rispoli, Anna), 31, 33, 60, 63, 64, 65, 71, 73, 75, 76
 Zucco, Davide, 142

Stampato nel mese di marzo 2021
presso la C.L.E.U.P. "Coop. Libreria Editrice Università di Padova"
via G. Belzoni 118/3 - Padova (t. 049 8753496)
www.cleup.it
www.facebook.com/cleup