

AFTERAURA

In questa terza raccolta di scritti, del periodo 2011-2016, l'indagine meta-artistica è sviluppata principalmente attorno al digitale e a Internet come naturale prosecuzione della dematerializzazione dell'arte.

Il *real amateur* è presentato come soluzione al problema della soglia tra arte e non-arte, mentre le immagini e i file digitali ridefiniscono ontologia e campo di applicazione delle opere. Attraverso Internet l'estetizzazione del mondo è compiuta e definitiva: non si tratta però di un'estensione del concetto di arte, ma più prosaicamente e pragmaticamente di design.

Il *post-art design* viene qui visto come esito più verosimile del lento processo di dissoluzione dell'arte: l'infinita esperienza del mondo dopo la fine dell'aura.

Real amateur

Ecco la miglior convergenza di singolare e generale: non un individuo generico o un semplice osservatore, che non definiscono in realtà nulla di preciso. Non è più l'osservatore generico (l'uomo della strada, impraticabile, astratto) ad essere il ruolo ricercato, ma il dilettante in quanto *singularità olistica*. E questo è un ruolo chiave, finalmente, non più una semplice comparsa. È un vero ruolo perché solo il dilettante può essere autenticamente un olista (deve essere un *real amateur*), paradossalmente uno specialista della trasversalità. Ma, allo stesso tempo, è una figura che può divenire universale a differenza dello specialista odierno.

L'utopia, più che universalistica, diviene dunque olistica. Utopia come singolarità.

Real amateur VS The Monologue

Il monologo non è più ciò che contraddistingue il ruolo per me centrale: il monologo infatti è anche quello dell'artista, che viene già esaltato di per sé. Nel concetto di "real amateur", invece, c'è tutta l'estetica e l'etica di cui ho bisogno, e in cui mi riconosco. Real amateur possiamo essere tutti, in modo molto concreto, con i nostri monologhi ma anche con una differenza sostanziale rispetto al monologo istituzionale. Real amateur è la passione del reale, la coscienza di esso che avviene nella singolarità. Real amateur è anche il segreto insondabile di ogni singolarità: non è visibile come il monologo istituzionale, in parte cerca di mimarlo iperrealizzandolo, in parte crea nuove connessioni. Real amateur è il corpo olistico dell'utopia singolare. Non è una ricetta buona per tutti, nel senso che non si pensa in quanto possibile acquisizione collettiva, ma appunto in quanto riconoscimento di un ruolo definito e unico che trova energia e desiderio solo nella singolarità reale.

I non-ruoli del Real amateur

Real amateur non è semplicemente la scomparsa dell'autore, perché non è una vera scomparsa: al pari di ciò che indaga, il dilettante assume su di sé l'attitudine a ruoli diversi secondo immersioni antropologiche nel loro ambiente di lavoro, usando i loro stessi strumenti, etc. Il non-artista è effettivamente tale, ma allo stesso tempo è non-filosofo,

non-matematico, non-politico, etc.

In altri termini, il ruolo giocato dal real amateur è la sovrapposizione di molti *non-ruoli*. Le condizioni di possibilità materiali del real amateur ci dicono chiaramente che:

- il filosofo, l'artista non possono essere dei real amateur, per definizione (e per praticità)
- l'uomo della strada può diventare real amateur, anzi: è auspicabile, e tale è la visione utopica (cioè, la visione del singolo rispetto alla società a venire).

Real amateur e il gusto del segreto

Prendere a prestito un termine dal mondo del porno significa fare un discorso sul rapporto tra realismo/rappresentazione (il porno come realtà/rappresentazione), e anche tra iper-visibilità/segreto. La singolarità è pornografica quanto l'evidenza stessa del reale. Il real amateur è il reale che entra nel porno, è più reale del porno laddove il porno è *più reale della realtà*. In pratica, è il ritorno alla realtà. Ma il tutto ha il sapore o il gusto del segreto.

Pop Porn

Nel porno, il "real amateur" o è completamente fittizio, oppure è pilotato. Il porno non può infatti permettersi che gli spettatori abbandonino la finzione iperreale per *iperrealizzare la finzione* in prima persona: il mercato fallirebbe. Quindi ha da subito giocato d'anticipo, simulando il *più reale del porno* e ottenendo un oggetto che intrattiene complicate relazioni di andata/ritorno con la realtà e che ha lo

scopo segreto di ricondurre allo schermo. E in ciò si è dimostrato incredibilmente credibile.

Olismo antropologico

Un modello antropologico non poteva che trovare accoglienza in una singolarità non-professionale (olismo vs specializzazione). La cosa più difficile in questa società è diventare degli olisti specializzati. L'alterità rispetto all'arte o alla filosofia è la vita stessa: la vita come evidenza, come realismo massimo. Questo è il terreno in cui di fatto (anche ontologicamente) si muove la singolarità. L'olismo sonderà gli stati di coscienza del reale, le connessioni tra identità e differenza.

Interpretazione

Dialogicità dell'essere nel suo accadimento: non c'è semplicemente un osservatore che osserva l'essere, ma vi è dentro, è l'esserci (*essere come coscienza*).

Interpretazione, precomprensione: c'è sempre un incontro di contesti, mai uno sguardo limpido e astratto; la storicità è l'ineliminabile punto di partenza, il contesto di ogni discorso/monologo. Impegno, engagement: l'esserci permette un intervento nel mondo, non una semplice presenza.

Scienza

Con gli strumenti concettuali e tecnici della scienza possiamo ri-definire i limiti del nostro apparato percettivo. I nostri limiti sono anch'essi reali e di ordine materiale (l'occhio è "solare" per poter vedere il sole). Ma tale limite non interessa la co-

scienza dell'essere: c'è coscienza anche se la conoscenza non è completa e perfetta. I limiti riguardano appunto la conoscenza, non il fatto che la realtà si auto-riconosca.

In altri termini: la realtà si auto-riconosce in modo perfetto e si auto-conosce in modo limitato. La scienza lavora proprio su tali limiti.

Olismo come interpretazione ed impegno

Quella olistica non è solo una visione, quindi una posizione di osservatore, per quanto privilegiato. La realtà stessa si riconosce nella sua totalità differenziata in quanto attività.

L'impegno richiesto dall'olismo non è solo concettuale ma anche metodologico, pratico: occorre essere attivi in molte direzioni, fare esperienza *del* mondo *nel* mondo.

Il lavoro necessario

Non si può non lavorare, non perché non sia materialmente possibile, ma perché in una visione olistica l'esperienza non è semplicemente qualcosa che ci accade, ma che ricerchiamo senza sosta. La realtà vuole scoprire se stessa, dopo essersi riconosciuta: tutto ciò ha a che fare sicuramente con l'interesse e con un desiderio di controllo, ma è anche ciò che costituisce l'essere-coscienti nella temporalità. La coscienza, in pratica, è un'attività continua.

Arte, scienza, filosofia

La prospettiva del real amateur non privilegia una particolare visione del mondo, così come un

linguaggio specifico. Dovendo individuare una cornice di lavoro (framework) entro cui opero la scelta ricade sulla pragmatica dell'antropologia culturale. L'antropologia pone al proprio centro lo studio dell'uomo e delle sue manifestazioni culturali di qualunque tipo e a qualunque latitudine. Io faccio ricadere in tale ambito di studio le stesse manifestazioni identificabili con "arte", "scienza" e "filosofia", sapendo che ciò pone il problema di definire quale mondo emerga da una tale visione antropocentrica e radicale.

La scienza studia il mondo fisico, che ritengo essere - oltre che reale - l'unico possibile. La filosofia studia l'articolazione tra identità e differenza di realtà. L'arte è una sorta di fusione tra le due, poiché si pone come analisi e sintesi di identità/differenza nel mondo fisico, producendo oggetti.

Schroedinger-3

Oltre ad una prima meraviglia (l'universo fisico) e ad una seconda (la nostra coscienza di esso), ce n'è una terza: la nostra dis-conoscenza di esso. Se non si interpreta la differenza come un "errore" relativo alla separazione tra uomo e mondo (che di per se stesso sarebbe già un errore), allora essa conduce ad una iperrealtà ontologicamente consistente.

Scrittura

La scrittura, a differenza dell'immagine o del suono, non presenta qui-e-ora qualcosa ma si dà come puro rimando, differenza. Grazie a questa

fondamentale proprietà linguistica è possibile l'astrazione graduale sino ai concetti puri. Dandosi completamente alla differenza essa diventa relazione: la scrittura non parla semplicemente di altre cose, le connette tra di loro. La scrittura non è una cosa piuttosto che un'altra: è la relazione tra di esse.

Lo spazio della scrittura è indefinibile: non sembra essere questo foglio di carta o una pagina web, nel senso che non c'è un originale - e anche se vi fosse, non cambierebbe nulla. Ma nel momento in cui lo si considera in relazione alla pittura, il suo spazio diventa il più *concreto* mai visto, proprio perché normalmente invisibile. Ho tentato di inscrivere nello spazio pittorico, ma non è il verso giusto: occorre confrontarsi con l'invisibilità della scrittura, senza cercare di materializzarla con altri mezzi.

Per questo la virtualità di Internet è il punto di arrivo finale: la smaterializzazione e disseminazione della scrittura è definitiva.

Internet

Quale ruolo gioca internet nel mio lavoro? Vi sono almeno due aspetti fondamentali: uno legato alla scrittura, l'altro alla filosofia real-amateur.

La scrittura su Internet si trova a confronto con uno spazio senz'aura. Un oggetto auratico della tradizione - il libro - nella sua versione fruibile sul web perde quella materialità che è misura di un suo potere intrinseco (culturale) o estrinseco

(produttore valore). Non è la stessa cosa affermare che, ad esempio, anche il blog in sé è privo d'aura: il blog corrisponde al diario, dunque ad una forma che per definizione è priva d'aura.

La novità sta invece nella *perdita d'aura* che è possibile realizzare pubblicando un libro solamente su Internet. Si dà anche l'esatto opposto, ovvero che un oggetto privo d'aura come il blog possa acquisire molta più aura di un libro. A me interessano soprattutto gli oggetti "a perdere". Nel medesimo spazio web convivono dunque oggetti che sono super-visibili e oggetti che risultano invisibili: un libro invisibile si riduce ad un monologo.

La filosofia real amateur vede Internet come una complicanza tecnica della visibilità: non è infatti necessario imporre a priori l'invisibilità al proprio lavoro, ovvero la non-evangelizzazione delle idee, poiché materialmente gli oggetti prodotti possono risultare invisibili a posteriori. In altre parole: la pubblicazione di un libro su Internet non equivale all'evangelizzazione delle idee, e forse nemmeno alla loro dispersione casuale. Internet incorpora sia il bestseller che il diario personale: il concetto di pubblicazione per la maggior parte degli oggetti non ha nulla a che vedere con una loro resa pubblica. Con il medium Internet diventa quindi possibile esplorare direttamente i limiti degli spazi *con e senza aura*.

La filosofia dell'open source agisce nello stesso modo, ma cercando spazi d'aura sempre più

estesi: le idee open vanno diffuse in assenza di un controvalore economico immediato. Tale diffusione dipende dall'iniziativa dei partecipanti, è un marketing tribale altamente fidelizzante e consapevole. È la fedeltà ad un progetto di sviluppo collettivo, contrassegnato da uno o più brand cui non corrisponde però la vendita di prodotti.

Nel caso del real amateur, l'open è senz'altro un richiamo per un lavoro diretto, singolare e poi condiviso. Resta invece da chiarire se la singola posizione filosofica debba essere condivisa, essendo noto il problema della "evangelizzazione della singolarità". Ammesso che sia materialmente possibile, è opportuna l'evangelizzazione della singolarità? C'è il rischio che una singolarità ostacoli la produzione della diversità? Oppure la diffusione è possibile proprio perché si darebbe una sovrapposizione/interferenza di singolarità evangelizzate?

Una possibile soluzione è quella *fictional*: invece che dire semplicemente la verità, si tratterebbe di includerla in un più ampio sistema di falsi creativi. Del resto, il medium Internet come detto non assicura l'evangelizzazione, anzi rende molto probabile l'esatto opposto, l'invisibilità. Ecco dunque una soluzione tecnica e metodologica al problema della diffusione dei lavori e delle idee real amateur.

Diffusione e Monologo

Un limite (autoimposto?) alle idee real amateur sarebbe quello della loro diffusione: ha senso co-

municare delle idee che definiscono una singolarità? Non è più logico attendersi che quello del real amateur sia e rimanga un monologo?

Personalmente, non sento la necessità di dover comunicare le mie idee in questo particolare momento. Penso che il monologo funzioni come una specie di buco nero: è chiuso in se stesso ma al tempo stesso lascia sfuggire qualcosa. Il monologo riesce a comunicare forse perché non siamo così diversi. Ma se il monologo ha anche una forza comunicativa intrinseca, allora non ho bisogno di occuparmi della sua forma di presentazione. Il monologo risolve da sé il conflitto tra interno ed esterno.

Ciò che m'interessa del monologo è la sua forma/ forza pura di lavoro. La sua propria motivazione è interna, e coincide con il suo fine. Nel monologo non c'è bisogno di un interlocutore: esso parla e risponde da solo.

Qualità

Il problema della qualità del prodotto è superato in due sensi: antropologico e formale.

Da un punto di vista antropologico non si tratta di valutare la qualità di una produzione culturale, nè di "valutare" tout court. Ciò che si ha davanti è il prodotto di una singolarità. Non si dà, quindi, una comparazione possibile con altri prodotti presi all'interno di un insieme collettivo, e pertanto nemmeno una valutazione sulla qualità del prodotto, che in un certo senso diventa un unicum.

Da un punto di vista formale, con il monologo la selezione della qualità diventa un concetto inutile: il prodotto viene creato dallo stesso fruitore, quindi è tautologicamente il migliore possibile.

Playlinks

La presenza di real amateur sul web si smarca dalle possibilità social: questi strumenti vengono studiati per la loro capacità di produrre nuove modalità di scrittura. Ad esempio, Twitter: modificando in senso monologico lo stream dei tweet si ottiene un microblog dalla struttura ricorsiva "Titolo - Link", denominata *playlinks*. È il progetto *Afteraura*: vincolare lo spazio del libro a quello del web, smaterializzando in modo definitivo un oggetto dotato di aura e facendolo vivere in uno spazio privo di essa.

Per un'arte side-specific

Lo spazio web come ambiente espositivo è da anni una possibilità concreta per gli artisti. In molti casi esso è stato inteso come medium tra altri media ed inserito in uno spazio espositivo fisico o in un contenitore esterno. Al contrario, il progetto *Side-specific* indaga le possibilità del web di costituirsi come spazio espositivo autonomo nel quale non è lecito separare il contenuto dal contenitore, richiedendo una parziale revisione di categorie e prassi artistiche. *What You See Is All You Get*.

Side-specific è un progetto d'arte online nato nel 2011 che sviluppa alcune idee sullo spazio espositivo, sull'opera e sui nuovi ed antichi media con

cui mi sono intrattenuto negli anni. Già nel nome dichiara in qualche modo la propria posizione rispetto all'arte, che è appunto laterale e secondaria in senso non negativo ma alternativo. Non mi interessa tanto negare lo spazio istituzionale, quanto articolare una riserva di possibilità per le immagini di costituirsi all'infuori di tale spazio.

1. SPAZIO

Making room / fare-spazio

Side-specific si presenta come un luogo espositivo online in cui periodicamente (4 volte all'anno, in corrispondenza delle stagioni) allestisco delle mostre personali. Il fare-spazio non si risolve semplicemente con l'individuazione di un nuovo contenitore ma con la creazione dello spazio d'azione nel momento stesso in cui si agisce. Quindi l'operazione va vista nel suo insieme, a partire dalla definizione e occupazione di tale spazio e dalla programmazione delle mostre. Si potrebbe parlare di arte totale, di meta-arte o di iperrealismo, ma così faremmo notte.

Inizialmente, ma ancora adesso, è stato importante rimarcare quest'idea di *spazio* ereditando dal tradizionale luogo espositivo le caratteristiche dell'*evento*: banalmente, una mostra ha una durata e degli orari di visita. Sul web invece siamo abituati ad archiviare, a trovare ciò che stiamo cercando ovunque esso sia, in qualunque momento ed istantaneamente, più o meno come in

una biblioteca. Quindi ho scelto di fissare una durata delle esposizioni online, di tenerle aperte solo di giorno (in base al fuso orario), di produrre un catalogo che resterà come unica testimonianza di esse. Insomma, fornire un'esperienza tutto sommato classica del luogo espositivo utilizzando però un non-luogo.

Now-here

Qui e ora, che si può anche leggere come in nessun luogo. Le immagini proiettate sono state scattate durante l'opening della mostra *Nowhere*, opening che è avvenuto online. Chi vi ha partecipato si è fatto ritrarre davanti allo schermo, a casa propria o in ufficio. Ciò forse rende più evidente quale sia (o "dove" stia) lo spazio della rappresentazione. Le "stanze" sono anche da questa parte dello schermo, poiché il lavoro si materializza in una molteplicità di spazi e tramite supporti diversi. Il non-luogo che è ovunque si riflette di volta in volta in uno spazio concreto, vissuto. È molto realistico, in questo senso.

What You See Is All You Get

Frank Stella nel 1964 utilizza l'espressione "what you see is what you see" per suggerire come guardare, letteralmente, la sua pittura: è ciò che sta lì davanti, in superficie. Un'espressione simile ("what you see is what you get") viene usata anche in informatica, indicando come alcuni programmi permettano di ottenere una visione molto fedele del risultato finale. Ad esempio, ciò che vedo a schermo corrisponderà alla sua versione

stampata. In questa seconda espressione si fa riferimento a due o più passaggi che conducono da un'immagine iniziale ad una finale corrispondente. Nel caso di *Side-specific* nulla avviene all'infuori dello spazio web: ciò che si vede non è la documentazione del già fatto o il progetto di una mostra, ma precisamente ciò che sta all'interno del display, ed è tutto quello che si otterrà. Si passa così dall'allestimento di uno spazio fisico al web design, dall'installazione alla web application, e così via.

site / side

È chiaro il riferimento alla teoria e alla pratica del *site-specific*, che rappresenta la massima consacrazione dello spazio istituzionale. Il site-specific non è una novità assoluta, dato che qualunque affresco della storia della pittura è un tutt'uno con lo spazio sacro in cui si trova, definendolo ed essendone definito. E anche nel caso della pittura del passato, il site-specific corrisponde alla consacrazione del luogo. Il fatto nuovo è che modernamente l'arte si è detta autonoma in molti sensi, a volte pure dal mercato. Quindi perché sempre più si trova a dipendere da uno specifico spazio? Il site-specific suona come vagamente anacronistico, e spesso si configura come la colonizzazione di spazi non deputati all'arte.

display / displace

Nel senso di mostrare qualcosa (l'immagine) e dislocarla nello spazio, cambiando la sua posizione. Uscire dallo spazio istituzionale, ammesso che

questo sia possibile, è il percorso in senso opposto e a senso unico, cioè si esce per non rientrare o per entrare in un non-luogo, come si è detto.

Ciò pone dei problemi, in quanto uscire dal contesto di fatto significa non potersi più definire artisti o definire come arte ciò che si fa. Questo è un punto importante, poiché si riconosce l'arte come oggetto sociale ed istituzionale. Rinunciare a tale definizione non è poi così drammatico, anche perché ciò che mi interessa di più sono le immagini e sempre più spesso le immagini che hanno delle qualità intrinseche, non mediate socialmente.

Detto altrimenti, ci sono alcuni fatti che mi sembrano più importanti di molte interpretazioni, esegesi o impalcature istituzionali.

De-material girl

La smaterializzazione si è materializzata, sono riapparsi gli oggetti in grande quantità e somigliano sempre più a dei prodotti.

Il filosofo Ferraris ha definito l'arte come "fidanzata automatica", ma forse è più calzante il titolo di una canzone di Madonna ("Material girl").

La smaterializzazione ha retto finché non ci si è trovati davanti all'*horror vacui*, e si è quindi preferito l'abbondanza e il realismo della produzione. Eppure l'immagine in sé non si trova forse già da sempre in uno stadio intermedio tra materia e pensiero? Se l'arte si è rimaterializzata (o ricapitalizzata), l'immagine è ancora un fantasma, un corpo eterico che rivela più cose di quanto non dia a vedere.

Quale pubblico?

“Il pubblico entra a far parte dell’opera e la completa grazie alla libera interpretazione”. Troppo spesso si è sentita questa versione aggiornata della teoria istituzionale dell’arte, che aggiunge il ruolo del pubblico nella definizione dell’oggetto artistico. L’interattività applicata all’arte è un concetto-trappola che riconosce un’attività da parte del pubblico inscritta nella cornice istituzionale, in un disegno più grande che la prevede. È una cosa un po’ diversa dall’idea di partecipazione.

Secondo il mio punto di vista, se la figura dell’artista viene ad indebolirsi lo stesso deve valere per la categoria di pubblico: d’altronde, in linea di principio se non c’è artista o arte, non c’è nemmeno un pubblico.

2. IMMAGINE

New Media, Old Ideas

Come si è detto non è una questione di nuovi media, ma di un nuovo spazio. I media per quanto mi riguarda restano gli stessi, in parte ridefiniti (fotografia, pittura, video), mentre ciò che muta è l’esperienza di essi, la loro applicazione, comunicazione e fruizione. Dovendo indicare un medium tra gli altri preferisco quindi parlare di “pittura”, non in senso stretto ma per la sua capacità di evocare l’immagine originaria. Sto parlando di pittura in un senso allargato e paradossalmente inclusivo ed esclusivo al contempo. Vedo i due estremi di art-as-life (Kaprow) e di art-as-art (Reinhardt) sovrapposti.

porsi sullo stesso piano dell'immagine, dentro e fuori dal tempo. Non credo sia scandaloso parlare a questo proposito di pittura, dato che un'immagine digitale vista a schermo è morfologicamente simile ad un affresco. Non più scandaloso che assurgere ad opera d'arte una carcassa di squalo in decomposizione. Il medium forse più antico rimane attuale, a dispetto di una malevole ed errata previsione giunta dall'area concettuale.

Canì sciolti antichisti nell'iperspazio

L'espressione "cani sciolti antichisti" è il titolo di una serie di riflessioni di Giorgio Griffa sulla sua pittura in rapporto al momento storico in cui si sviluppò, tra gli anni '60 e '70. Negli anni di affermazione dell'arte concettuale nelle sue varie diramazioni - e in Italia dell'arte povera - alcuni pittori europei hanno costituito una sorta di fronte unito per la resistenza della pittura che intendeva *arretrare* (rispetto all'avanzata avanguardistica) in direzione di una pratica antica. Stiamo parlando della pittura analitica, quindi comunque di una concezione non ingenua della pittura che però avvertiva l'appartenenza ad un orizzonte non mondano, non ancorato al presente, ma connesso con il gesto e l'immagine originaria.

Paradossalmente, tra le varie declinazioni dell'arte concettuale quella pittorica sembra reggere meglio i segni del tempo. Per stessa ammissione di Kosuth, un sedicente fondatore e teorico del concettuale, questo è stato ridotto a stile e forma, esattamente il contrario di ciò che significava. Ancora oggi, invece, la pittura di Reinhardt riesce ad

indispettire, non perché blasfema ma in quanto imperscrutabile.

Unlimited Painting

La pittura allargata o illimitata è un'articolazione dell'immagine attraverso mezzi diversi: la pittura in senso stretto, lo spazio fisico in cui viene creata, la parete, l'intorno oggettuale e l'ambiente, la fotografia che documenta l'azione, la fotografia che ingrandisce alcuni dettagli sulla superficie, l'elaborazione digitale della fotografia, la messa in sequenza, l'impaginazione, etc.

Sono tutti *layers* dell'immagine e fasi di un processo che conduce l'immagine nell'immagine, scavando dentro se stessa. Un processo di cui è difficile dire se vi sia un punto conclusivo, un limite da toccare. A volte l'arte sembra l'inseguimento di un nuovo traguardo da raggiungere e superare. Invece sono più attratto dall'*immersione in superficie*, ennesimo paradosso.

3. LAVORO

Occupy Time

Il fare-spazio, oltre ad occupare lo spazio, implica l'occupazione del tempo. Il tempo libero è da taluni guardato quasi con disprezzo, poiché viene considerato come tempo d'inattività, tempo di non-denaro, etc.

Si nota come in passato si lavorasse molto di più, e che oggi c'è una sovrabbondanza di tempo libero, oltre che di prodotti. D'altra parte, sappiamo

bene che il tempo libero è alla base di un'industria molto avanzata che è quella dell'intrattenimento, e per certi versi anche di quella culturale. Non si capisce bene, date queste due differenti letture, dove stia questa "libertà" del tempo o il suo valore positivo.

L'espressione "occupare il tempo" può assumere un significato molto diverso da "passare il tempo" nel momento in cui oltre allo spazio necessitiamo di un tempo da liberare, credendo che esso non sia mai a priori libero o neutro.

Side project

Con "side project" si intende solitamente una sorta di secondo lavoro, necessariamente part-time, gestito come progetto personale in cui mettere tutta la propria passione e capacità. È un po' diverso quindi dall'avere un hobby o semplicemente passare il tempo.

Side-specific ha scelto la via del nonprofit, investendo energie senza avere come obiettivo il profitto ma nemmeno assecondando lo scorrere lineare del tempo. La scelta del nonprofit, resa ancor più praticabile dalle nuove tecnologie, risponde in modo semplice e diretto al problema dell'opera come merce, al ruolo del mercato dell'arte, del potere etc. Questioni di cui non intendo più occuparmi dal momento che è possibile saltarle a piè pari. Esse costituiranno forse un problema per quegli artisti che assumono una prospettiva critica e realistica sull'arte restando all'interno del suo orizzonte. Ma se è l'orizzonte stesso ad essere dis-chiuso, questo dislocamento verso l'esterno

riassume già in sé il momento critico. Dunque ad un certo punto ritengo sia superfluo parlarne.

sold out / cold inside

Il nonprofit ha implicazioni sia teoriche che politiche. Teoriche in quanto nella definizione di arte gioca un ruolo fondamentale l'istituzione, e separare il valore di un'opera dal suo controvalore economico significa in molti casi negare il valore stesso dell'opera, o quantomeno minare la sua possibilità d'esistere. Tanto più oggi, poiché l'industria culturale rivendica con forza un proprio ruolo anche nella produzione di valore economico.

Quindi un lavoro che economicamente vale poco o nulla difficilmente può essere riconosciuto come arte. Potrà sembrare un ragionamento contorto, poiché solitamente prima si ha l'opera e poi questa assume un valore economico, ma nel caso del nonprofit tale valore è escluso a priori, dunque mi domando se decada anche la sua definizione di arte. È una pura curiosità ontologica, nulla di più. L'implicazione politica è data dal fatto che quel fare-spazio può essere inteso come apertura di possibilità che concretamente sono messe nelle mani di chi voglia coglierle. Oggi si parla molto di partecipazione in campo politico, e ritengo vi sia una sintonia con ciò benché il campo di applicazione e gli esiti siano molto diversi.

RE:Framing

Il reframing non ri-guarda solo lo spazio ma anche l'oggetto. La cornice non è una semplice cornice, ma l'equivalente della rephotography.

L'immagine testimonia del nostro vedere il mondo (il veder-si del mondo) attraverso un'evidenza fisica. Evidenza è farsi-visione (il farsi-vedere). La superficie che separa le immagini mentali dalla materia - è la pelle delle cose.

Il RE:Framing riporta l'immagine in/sulla superficie. Esso sta al mondo dell'arte come le immagini premoderne stavano al mondo. Lo *stare al mondo* diviene un problema prospettico.

Perfino la pittura oggi è iper-materiale, è un oggetto nello spazio e non una superficie. Disancorarsi dallo spazio e dall'oggettualità mediante la disarticolazione spaziale e materiale.

Lo spazio fisico, lo spazio web o un libro sono luoghi equivalenti per accogliere un'immagine.

Fisicamente essa apparirà molto simile (equivalenza di formato), mentre risulta indefinita la sua natura im/materiale: è pura luce (schermo) oppure pigmento (stampa)? Oppure è riducibile a puro codice?

A ben vedere, non può dirsi che si tratti di puro codice, poiché esso è una sua recente traduzione e re-iscrizione. Che il codice sia al centro del processo attuale è indubbio, ma ciò non chiarisce (anzi, complica) la natura dell'immagine. Inoltre, è fondamentale che un'immagine sia visibile - dunque il puro codice è troppo debole per essere un'immagine.

Uninstallation view

Il mondo degli oggetti readymade diventa il set ideale per disinstallare l'arte. Ridurre il site-specific ad immagine utilizzando una semplice macchina fotografica. Lo spazio viene usato per produrre nuove immagini.

Dopo decenni di "realtà" direttamente esposta e *presentata*, è tempo di fare ritorno al frame ripristinando la tradizione pittorica, fotografica, filmica (ed ora digitale) della rappresentazione. Usare gli

oggetti significa altro che esporli e trasformarli in simboli.

L'esposizione delle stampe è, inevitabilmente, un'occupazione dello spazio che deve apparire decentrata, laterale. Il centro (focus) non è inscritto nella simmetria dello spazio, ma è costituito dalle immagini che appariranno come punti su una mappa in un percorso sempre meno "fisico".

Realismo ed astrazione

L'astrazione in arte appare oggi come una consistente proposta di realismo. Arte astratta significa trasfusione nel mondo di pensiero critico ed azione che verrebbero altrimenti intercettati dal contesto artistico e depotenziati nella loro oggettività ed efficacia.

L'astrazione è la modalità di fuga dalle imposizioni dello spazio (site-specific/white-cube), del tempo (il contemporaneo) e dell'oggetto. Essa non significa tuttavia la pura immaterialità né la ricostituzione di super-oggetti astratti (la pittura-pittura): la sua opposizione al qui-ed-ora non può che darsi in uno spazio, in un tempo e per il tramite di un corpo. Ma non coinciderà mai con quel corpo. La specificità materiale moltiplicata (il supporto, lo schermo) elide se stessa ponendo l'immagine in una perenne condizione di mezzo.

L'arte deve *ritrarsi dal mondo*, non ritrarlo e metterlo in scena. Il mondo va cambiato, ma non è compito dell'arte farlo. È illusorio pensarlo, e sot-

trae energie ad una vera azione sociale o politica. L'azionismo artistico è una farsa, una parodia dell'agire.

L'unica autentica azione politica in arte consiste nel trasfondere tale azionismo all'esterno (design) e nel riformulare l'astrattismo. L'arte deve occuparsi di ontologia, non di etica. L'etica potrà essere guidata, indirettamente, dal lavoro ontologico.

Ciò non significa che l'arte venga depotenziata nel suo allontanamento dal mondo: al contrario, essa potrà occuparsi di questioni fondamentali che attingono alla natura delle immagini.

Il paradosso dell'unoriginal genius, del resto, mostra come l'arte abbia ormai poco da insegnare al mondo relativamente all'azionismo. L'hacktivismo e l'open-source sono dei modelli estremamente più efficaci e penetranti, etici e perfino estetici. La vera rivoluzione del DIY e del real amateur si sta già sviluppando fuori dal contesto artistico. Un'arte che mostri come ciò stia accadendo non ha alcun senso - partecipiamo alla rivoluzione!

Frame-work

Dietro la cornice non vi è semplicemente un'immagine, ma una re-visione dell'arte stessa.

La cornice non segna un ritorno al passato, ma l'astrazione rispetto al tempo: in tal senso, non è strettamente arte contemporanea.

Usare la cornice oggi non significa riconnettersi al

frame della tradizione, ma adottare l'attuale frame operativo: lo schermo digitale. Non in modo diretto e readymade, ma ripristinando un suo utilizzo metaforico. In questo caso, la metafora sarà la finestra del sistema operativo e dunque lo schermo, formalmente corrispondente ad una cornice a vetro. Una metafora piatta, la cui articolazione logica è breve: essa agisce su piani paralleli se non sullo stesso piano, quello dell'immagine. Ma è una re-visione vicina alla modalità della rephotography.

Non opere autentiche, ma rappresentazioni di opere, surrogati. Questa non è un'opera, ma una sua iperrealizzazione. Ciò che resta è la sua immagine e somiglianza. L'immaterialità e la materialità dell'immagine.

Black Hole / White Cube

Un conto è impantanarsi lungo la superficie scivolosa delle immagini, altra cosa è restare confinati per sempre nello spazio dell'arte. Non si può confondere un problema ontologico, di per sé forse intrattabile, con l'inconcludenza della parodia sociale.

L'approccio critico-istituzionale, preso separatamente, non è sufficiente a costituire una posizione in arte. Esso acquista senso nel momento in cui l'arte viene reindirizzata verso l'immagine e l'autonomia dell'opera. L'astrazione rispetto al contesto e la disarticolazione dello spazio incorporano la modalità critica. Essa non è semplicemente una critica al potere, ma deriva da una ridefinizione

dell'arte *contra* la sua riduzione istituzionale.

In altre parole, l'etica dell'arte non può essere l'oggetto d'indagine. Ciò avrebbe senso se vi fosse un vuoto ontologico, se l'arte fosse una pura funzione sociale. Ma questa è appunto l'interpretazione istituzionale dell'arte, la cui critica consiste essenzialmente nel rigettare tale concezione di fondo. Il sistema dell'arte è una chiesa, laddove l'arte sarebbe la fede.

Quali mostre?

Le mostre non-business sono momenti di condivisione e presentazione di nuovi lavori. L'approccio *art-as-art* come lo intendo ora è talmente astratto che l'immagine si stacca dall'oggetto e l'opera diviene impresentabile. La mostra perde la sua centralità come fatto artistico, mentre la funzione del libro viene espansa rispetto alla documentazione del lavoro. Il libro diviene parte complementare dell'opera. Come esistono piccole pubblicazioni, così esistono piccole mostre. La personale rimane la formula più adeguata alla presentazione di un progetto.

Medium

Dove sta l'immagine? L'immagine *sta nel mezzo*, letteralmente:

- 1 il mezzo, il centro
- 2 via di mezzo, compromesso
- 3 condizione neutrale o indifferente
- 4 luogo accessibile, visibile, pubblico

Il monocromo come token

Ritorno sempre alla pittura analitica perché contiene un problema irrisolto, un paradosso uguale e contrario a quello da me indagato.

Perché il monocromo è diventato un *type*? Perché la superficie non è tela-tela ma tela-linguaggio (o meglio, è tela-tela-in-quanto-linguaggio)?

Proprio ciò che avrebbe dovuto essere una pura presenza si traduce in uno stile, in un linguaggio universale negativo che rende irripetibile l'analogo gesto.

Lo spazio astratto (white-cube) ha ucciso la pittura astratta, o perlomeno la sua vocazione alla presenza. Per questo *Bed painting*, lungi dall'essere

un lavoro site-specific che lega la pittura allo spazio, è un modo per liberare la pittura dallo spazio astratto, e dunque per raggiungere la presenza - la sua aura.

Token

Il token è il nuovo e il già visto allo stesso tempo. Il token è singolarità e differenza. L'arte non può usare dei token, e se lo fa essi diventano altro. La presenza sfugge: non sarà mai questo oggetto, ma *quell'oggetto* (il type).

Token/Type

L'arte produce dei type al pari della scienza e della filosofia, per quanto essi siano dei type esemplari: essi sono molto prossimi alla singolarità, anzi trovano origine in essa, ma vengono poi tradotti in universali negativi ossia esclusivi.

Come sempre, tuttavia, non si tratta di destituire il type o di negarlo: la sua potenza è indiscutibile e necessaria. Se venisse assimilato all'errore intrinseco alla sintesi, paradossalmente, sarebbe ancor più necessario. Si tratta invece di includere nell'esperienza e farlo reagire con il token. In altri termini, la forma della pittura non svanirà in quanto necessaria, non solo nella continuità storica ma nel suo rapporto con la singolarità del token.

Specializzazione

Non sono contrario alla specializzazione, così come non lo sono all'errore. La specializzazione è ecologica: una prestazione di livello superiore che

soddisfa il nostro desiderio di controllo. Anche l'errore, l'approssimazione ci permette di cogliere e sintetizzare il mondo, di controllarlo. Per questo l'amateur deve somigliare più ad una multi-specializzazione che non alla non-specializzazione: non si tratta di negarla, quindi, ma di sovrapporre così tanti stati (specializzazioni, visioni, narrazioni) che risulterà difficile poter parlare di specializzazione.

Tempo/Lavoro

Non ha senso immaginare che il real amateur diventi un'occupazione principale, per ovvi motivi: deve essere un doppio lavoro a rendita 0, che condivide il tempo durante la giornata. Analogamente, non può escludere dal tempo altre attività time-consuming: se l'arte coincide con la vita, perché rinunciare ai tanti modi di perdere tempo?? Semmai, assume un senso proprio a l'analisi di tale dispersione del tempo, cercando di trasformarla in lavoro senza azzerarla, in modo simile a quanto fatto per la masturbazione che produce nuova pittura.

Selezione

L'idea che la grande disponibilità attuale di immagini implichi una selezione, è la riprova del fallimento del pensiero sintetico. La selezione esiste da sempre, non è che oggi serva di più: se il numero di voci e di immagini aumenta, non per forza si incrementa la quantità di cose da buttare, semmai il contrario. Il punto ideale di arrivo è la creazione generalizzata di valore, l'equivalente della redistribuzione di ricchezza. Il lavoro fatto da

Fischli e Weiss o da Dieter Roth con le immagini è esemplare: migliaia di fotografie con pochissima selezione, totale abbandono a ciò che si vede. Non sono più brani o frammenti di realtà e non compongono un'unità: decade sia la selezione che la sintesi di realtà. La fotografia non è una, sono sempre troppe - o almeno una di troppo. Il web è l'unico spazio che possa contenerle, e il libro l'unico oggetto. Perfino il frammento singolo, isolato, appare come un tradimento della realtà, poiché riconsegna la casualità e la molteplicità ad un estremo, disperato atto selettivo. L'aforisma secco non può più incantare, devono essere almeno mille. Anche ripetuti, perché non tutto può essere originale.

Realismo

Non si tratta di abbattere qualunque distinzione - perché poi? Senza distinzione non c'è differenza. Altra cosa è la separazione, l'assenza di un contatto tra le parti. E forse quel contatto nemmeno c'è, ma con la tecnica del collage si può fare. Ad esempio, non ha senso negare la differenza tra verità ed interpretazione, come negare quella tra bene e male.

Il realismo che difendo è pressapoco questo:

- noi esistiamo ed esiste una realtà indipendente da noi, perché c'era prima di noi e sarà dopo
- noi siamo un pezzo di realtà, non "gli osservatori" della realtà → siamo la cosa in sé
- nella coscienza umana può realizzarsi l'autoco-

scienza del mondo → è il mondo che conosce se stesso, non si tratta di conoscere ma di riconoscere

- nella coscienza umana si realizza più di frequente una dissociazione tra interno ed esterno che impedisce il riconoscimento della realtà e che conduce all'iperrealtà → la realtà assume versioni differenti tra loro e pro capite.

Afteraura

Afteraura significa niente più super-immagini (immagini-del-mondo) da costruire: agire sulle *immagini-nel-mondo* per cambiarlo.

L'arte è e sarà la riserva di super-immagini. L'unico modo per riconfigurare la produzione di immagini reali è di cambiare contesto, riposizionarsi altrove.

Il design è uno spazio infinitamente flessibile, fagocitante ma soprattutto fagocitato dal mondo. Le immagini-nel-mondo sono oggetti di design, e viceversa. Questa è la differenza fondamentale con l'arte.

The Brillo Unboxing

Arte e design devono fondersi nella direzione opposta finora attualizzata dal mondo dell'arte, che è consistita nel trasformare il design in super-oggetti che hanno rinunciato per sempre alla propria funzione. È semmai l'arte che dovrà rinunciare al proprio privilegio, diventando una rete di oggetti ed immagini distribuiti. Sarà l'antitesi del ready-made, il percorso inverso della brillo-box.

Tuttavia l'arte non svaporerà in pubblicità. La direzione è dal basso verso l'alto, e porta con sé tutta la radicalità prodotta dal pensiero e pratica artistici in un territorio troppo a lungo considerato conflittuale o nemico. Una sfida importante che richiede agilità di movimento in una no-man's land che rappresenta il futuro scenario utopico cercato negli ultimi anni e non trovato nel mondo dell'arte.

Come artista intendo smarcarmi dall'art-making per dirigermi verso un'arte più filosofica, in grado di fuoriuscire dal contesto ed intaccare i settori del design visuale e dell'advertising alterandone la logica, i fini e i risultati. L'avanguardia è finita: lo sguardo va rivolto in ogni direzione. La morte dell'arte non sarà un nuovo periodo eroico per l'arte, ma per il design.

La fusione dev'essere completa, sia nel metodo che nel fine, nel processo e nel prodotto.

L'opera d'arte è immateriale, mentale e digitale e soggiace alla creazione di oggetti diffusi e iper-materializzati. Un'altra simmetria, questa volta ri-

spetto alla mia visione secondo cui un substrato materiale (il mondo esterno) fa da sfondo ad un universo di immagini.

Quanto immaginavo prima in termini di opera immateriale, contrapposta alla moltiplicazione dei supporti, ha il difetto di non eliminare completamente l'aura che anzi sembra essere messa a nudo, identificata come *anima senza corpo*. È una riconfigurazione dell'opera o dello spazio, nel migliore delle ipotesi. Il mondo non è cambiato.

La soluzione consiste dunque nel presentare un'immagine, ancorché in un contesto espositivo, come *opera di design*, forzando un riposizionamento che garantisca la *fuoriuscita d'aura*.

L'ipermaterializzazione riceve ancor più senso e vigore proprio in virtù della nuova natura delle opere, che non sono anti-opere o non-opere ma *progetti* di design. Il passaggio è avvenuto, vedo finalmente l'orizzonte after-aura.

In tal senso viene anche fornita una definizione di design, che non corrisponde alla creazione di super-oggetti (altrimenti mezzo pianeta sarebbe già sommerso da essi), ma di oggetti reali che popolano il mondo con una maggiore consapevolezza, con una progettualità.

Iperrealizzare l'arte

Quando un super-oggetto viene tradotto in oggetto di design si completa il processo di iperrealizzazione applicato all'arte stessa. Ciò non sarebbe

fattibile attraverso semplici oggetti, in opposizione diretta al ready-made, poiché non è più possibile portare in galleria tali oggetti, né utilizzare la quasi-pittura fisicamente presente.

Pittura manuale ed oggetti reali possono avere una funzione di rottura e riconfigurazione, come necessaria (p)ars destruens, poi però occorre ricostruire il proprio spazio d'azione allargato al design e dunque alla produzione di oggetti ed immagini che agiscono trasversalmente, senza una precisa definizione di contesto.

Post-art design

Post-art design sta per "arte applicata", diciamo così. Non è più arte, nel senso che nasce dall'arte ma vive in un altro contesto, quello del design. Trovo che tra arte e comunicazione non vi siano di fatto ancora molte connessioni, vorrei provare a lavorare in questa direzione, utilizzando soprattutto il digitale ma non solo.

Il post-art si distingue dalle altre etichette perché non si tratta di definire un nuovo trend artistico, come fa il *post-internet*, ma di agire in altri contesti portandosi dietro un'esperienza artistica. Se l'arte non è puramente autoreferenziale dovrà portare qualcosa di sé altrove, modificare gli scenari e le pratiche. Questa è la scommessa.

Non è anti-art o negazione del valore artistico, non vi è intento di demolizione. Vi è un valore positivo nella ri-costruzione delle immagini a parti-

re dall'esperienza artistica, ma al di là di essa. È un'applicazione pratica dell'arte che si rivela al contempo come sua estensione concettuale e iperrealizzazione. Esplosione immaginifica al di là dei super-oggetti. Non è un gioco di definizioni ed esclusioni, le immagini prodotte hanno vita propria, generano valore concreto, sociale.

Se si vuole è la strategia ultima, quella che in certa misura è stata adottata da Kaprow nella vita di tutti i giorni. In questo caso, l'approccio real amateur coinvolge direttamente un momento particolare della vita che è il lavoro. E nel lavoro non si può sempre fallire.

La continuità con l'arte non passa attraverso l'esposizione di una nuova classe di oggetti, ma nella costruzione di immagini prodotte con metodi artistici e destinate ad altri contesti. È arte in quanto *non-più-arte*, generando un paradosso. Funziona come arte, al limite, solo se rimane al di fuori del contesto artistico.

Non si può tuttavia impedire che se ne parli, e ciò difficilmente si accorda con lo stare *al di fuori*. Perché il contesto non è solo attorno all'art-making. Il posizionamento ambiguo è tra le riviste, i blog e il dibattito critico, che del resto offre una certa visibilità. Ciò ben si accorda con la mia vocazione ad un'arte filosofica.

Il "che se ne parli" mi colloca naturalmente nell'ambito del marketing, ma a questo punto il gioco è

esplicito e manifesto. L'esposizione artistica viene sostituita da un articolo, più o meno letto, o anche semplicemente da una condivisione. Pubblicare un libro digitale offre l'opportunità di innescare questo tipo di discussione, di alimentare il paradosso di un'arte post-artistica.

The Pauli Painting

Nel 1958 Wolfgang Pauli invia al fisico Paul Garmow un fax contenente alcuni riferimenti al lavoro teorico che in quel periodo stava conducendo assieme a Werner Heisenberg. Il fax in chiusura reca un disegno a penna che ironicamente riassume con un'immagine quel particolare momento storico della fisica teorica, e che consiste in una sorta di joke: un rettangolo tracciato a mano (il quadro vuoto, la tela grezza) e la dicitura "This is to show the world that I can paint like Titian - only technical details are missing."

Questo fax si può ancora trovare nell'archivio online del CERN, mentre l'immagine della Pauli's

painting è stata ripresa in diversi libri di storia della fisica, tra cui il controverso *Not even wrong* di Peter Woit. Woit utilizza l'immagine nel suo senso originario, ma al contempo ri-contestualizzandolo rispetto all'attuale scenario della fisica teorica che da tre decenni è dominato dalle superstringhe. Il problema sollevato da Woit, riferendosi alla teoria delle superstringhe, è quello dello statuto stesso di teoria scientifica poiché essa è terribilmente distante da una qualunque verifica sperimentale. Eppure, tale teoria gode di una larga estimazione presso le maggiori istituzioni accademiche, raccogliendo importanti risorse intellettuali ed economiche. Essa appare, sembra suggerire Woit attraverso il joke di Pauli, come una *big picture* priva di evidenza: la sua forza speculativa e immaginativa, l'intrinseco fascino estetico sembrano mettere in secondo piano la sua non-verificabilità. L'ha scritto anche David F. Wallace che "math is a sexy thing".

Allontanandoci dal contesto originario, è interessante notare la coincidenza di essa con alcuni fatti significativi che in quel periodo stavano avvenendo in campo artistico, e in particolare in pittura. È del 1958 la prima personale di Robert Ryman e la seguente serie di lavori di transizione verso i *white paintings*. Nel 1958 Allan Kaprow scrive *The legacy of Jackson Pollock*, uno dei suoi primi saggi e l'ideale apertura verso l'originale interpretazione del concetto di *art-as-life* che prese forma nell'happening. E sempre nel 1958, ma agli antipodi rispetto a Kaprow, Ad Reinhardt pubblica il suo

primo scritto sull'*art-as-art*.

È probabilmente solo una coincidenza il fatto che il disegno di Pauli rappresentasse una tela vuota o, a seconda del punto di vista, un monocromo pittorico. Una coincidenza tanto più diabolica se si considera che proprio Reinhardt, fino al 1946, aveva disegnato degli art jokes per alcune riviste, rappresentando le principali correnti e contraddizioni storiche dell'arte moderna occidentale.

The Pauli Painting può forse ricordare una delle tante vignette con cui la stampa dell'epoca ha alimentato nel grande pubblico l'incomprensione per l'arte astratta, eppure il suo significato letterale è diverso - e proprio un fisico colto e curioso come Pauli, dotato di grande apertura mentale, non sarebbe caduto nel facile cliché vignettistico. La questione appare più densa. Il quadro di Tiziano è indubbiamente una big picture della tradizione pittorica occidentale. Il quadro vuoto di Pauli non è un commento ironico a Reinhardt, a Klein o alla pittura astratta, ma all'illusione di una big picture della fisica teorica ancora lontana dall'essere evidente e completa in quel particolare momento storico.

Uno degli esiti possibili per l'arte astratta è stato quello della monocromia: la pittura di Reinhardt non solo è *bigger than painting*, ma addirittura è *the last painting*. La pittura diviene evidenza priva d'immagine, svuotandosi di significati e seguendo un'ontologia negativa che affonda le sue radici tanto nella storia occidentale che orientale: "the

only possible point of view is absolutely negative", scrive Reinhardt, e ancora "art is separated from everything else, is related to nothing, and so it is one thing only, only itself". Dopo l'ultima pittura possibile vi è solo l'infinito pittorico.

The Pauli Painting prende avvio da questa coincidenza storica proponendo una serie di nuovi lavori che analizzano l'ampiezza ontologica della pittura astratta, soffermandosi su alcuni suoi elementi. Il disegno di Pauli può essere inteso come progetto di pittura che, riprodotto attraverso il fax, acquisisce accidentalmente delle sbavature ed imperfezioni che fanno emergere una nuova figura su uno sfondo tutt'altro che neutro. L'appropriazione e manipolazione di quest'immagine agisce sul contesto storico della pittura astratta inserendovi un elemento spurio, estraneo ai fatti.

Lo storyboard che rappresenta la serie di monocromi è al tempo stesso progetto e soluzione pittorica in sè, con l'aggiunta della dimensione temporale che problematizza l'idea di unicità del quadro.

L'immagine fotografica che interviene nella ridefinizione del frame avrebbe fatto inorridire Reinhardt, ma la pittura divenuta infinita ha reso possibile la concezione di una *big picture as art*.

Internet-first

Se lo spazio principale (ma non esclusivo) d'azione è internet, lo spazio espositivo rimane una delle tante estensioni di una strategia comunicativa allargata.

Laddove Internet è lo spazio d'elezione, l'oggetto fisico per eccellenza non è più l'opera ma il libro, che si configura come prodotto.

La presenza non è fondamentale, ciò che conta è il processo - ed oggi il processo è comunicativo, non di costruzione fisica di un'opera. All'artista succede l'*art director*, come responsabile ultimo dell'agire creativo.

Nello spazio espositivo non vi saranno più opere ma surrogati, schermi di proiezione, frame che fungono da congiunzione/continuazione tra le immagini del passato e gli attuali display digitali. Tali surrogati sono dei puri display che rientrano tra gli strumenti visuali della strategia comunicativa. In quanto tali non vengono venduti singolarmente (non sono opere) ma ceduti con la produzione dell'esposizione al pari di ogni altro materiale pubblicitario.

Anche l'idea di performatività è limitata, al pari della presenza, poiché non esiste un unico performer ma una relazione tra agenti nel processo comunicativo.

Internet non è pura presenza e simultaneità, poiché tutto ciò che vi finisce viene archiviato. È semmai un *live archive* sempre presente e al contempo datato - è al di là del tempo.

Art is never present

Il reloading del framework *side-specific* si iscrive nel contesto esteso del *post-internet*, dunque articolando gli spazi coinvolti senza una particolare gerarchia di valore che sia altra rispetto alla pura indagine ontologica, ovvero superficiale (dell'immagine). Mentre l'esperienza precedente vedeva lo spazio web come luogo/momento di verità, questo nuovo sviluppo del processo si basa essenzialmente su spazi interdipendenti, orizzontali e necessariamente adiacenti.

Site-specific

Lo spazio centrale dell'azione rimane quello fisico ed istituzionale, ovvero il *white cube*.

Non solo: è essenziale che l'esperienza del white cube sia un'elaborazione del modello site-specific, perché una parte importante del processo consiste nella costruzione di una presenza oggettuale all'interno della cornice istituzionale.

In pratica: alcuni oggetti reali, non scultorei, vengono allestiti all'interno dello spazio tramite interventi di assemblaggio e manipolazione, quindi fotografati. La configurazione degli oggetti è specifica per ogni spazio e trae senso dal fatto di esservi esposta. Il luogo innesca una potenziale ridefinizione della loro natura, ed è precisamente la manipolazione di tale potenziale a costituire la deviazione rispetto al modello site-specific.

Readymade/Fotografia

L'opera non è costituita dagli oggetti allestiti, essi fanno semplicemente parte del processo di costruzione dell'opera finale: le fotografie scattate all'interno dello spazio ed eventualmente manipolate. La prima deviazione è formale e "storica", ed è quella tra readymade e fotografia.

Per vari motivi, il readymade si è imposto nell'arte prima e con maggior forza della fotografia, e gli effetti di tale rivalità si vedono ancora oggi. La fotografia, invece, rappresenta in questo contesto la sintesi perfetta tra *flatness* ed oggettualità. È lo step finale di un processo che ribalta il ruolo predominante dell'oggetto, che qui è chiamato realmente ad essere se stesso e nient'altro. La differenza rispetto ad una normale fotografia di

un oggetto quotidiano sta tutta in tale gioco di posizionamento nel contesto dell'arte e deviazione dei suoi effetti sull'oggetto. È dunque in tal senso anche un'indagine sull'ontologia dell'opera d'arte e sulla teoria istituzionale.

Presenza/Scrittura

La seconda deviazione riguarda in senso più filosofico la rimozione della presenza attraverso la sua messa in scena. Il fantasma della presenza viene spesso indicato nell'ontologia dell'arte oggettuale e performativa come una caratteristica distintiva rispetto all'arte puramente visiva e rappresentativa (pittura, fotografia, etc.). Ciò ovviamente trascura il fatto che anche il readymade e la performance sono in definitiva delle rappresentazioni (teatrali) che attivano diversi effetti di realismo e possibili narrazioni.

Il framework *side-specific* intende indagare questo fantasma di presenza proprio negando la natura di readymade e dunque restituendo l'oggetto a se stesso, inducendo paradossalmente un tipo di presenza più "autentica" in quanto l'oggetto è ancora situato (e lo sarà in futuro) entro l'orizzonte mondano. In realtà, anche questa è a rigore una messa in scena teatrale, dove l'oggetto viene usato durante un atto performativo che semplicemente non ne modificherà lo statuto. La scrittura interviene, sotto forma di fotografia, a sancire formalmente la definitiva rimozione della presenza-oggetto, poiché è l'unico elemento che verrà portato nel futuro.

Installazione/Performance

Se l'oggetto non è un readymade, l'allestimento oggettuale e l'esperienza dello spazio non è classificabile come "installazione", perlomeno non nel senso di una sua riproducibilità nel tempo. La performatività è l'elemento essenziale dell'allestimento e a ben vedere esso, non essendo il risultato ma l'innescio del processo, non andrebbe nemmeno documentato.

Questo è un altro punto importante: solitamente esiste una documentazione di una performance o di un'installazione, che viene prodotta direttamente dall'artista o da altri. Poi esiste una documentazione secondaria, prodotta dai visitatori e diffusa sul web. In questo caso, tuttavia, le foto dell'allestimento *sono l'opera finale*, dunque vi è uno scollamento tra la foto (l'opera), ciò che si vede nella foto, ciò che si vede nello spazio e ciò che si vedrà sul web. Queste quattro dimensioni sono interdipendenti e moltiplicano le variabili del processo di produzione dell'immagine.

Spazio/Tempo

La terza deviazione riguarda lo spazio, con ciò che vi è esposto in esso, e il tempo (ciò che non è ancora manifesto). La presenza oggettuale è infatti bilanciata da un'assenza, quella delle fotografie che non vengono esposte nello stesso spazio. Il *displacement* agisce separando nel tempo le due fasi del processo, aprendo all'eventualità di una futura esposizione delle fotografie in un spazio altro da quello attuale. A quel punto, si assiste

ad una quasi completa scomparsa dell'opera, con la sola promessa di una futura riapparizione.

Si può altresì immaginare uno schema espositivo secondo cui lo spazio è idealmente diviso in due sezioni, l'una dedicata all'attuale allestimento di oggetti e l'altra alla conclusione formale di un precedente displacement, sotto forma di serie fotografica. Oppure, il displacement può avvenire real time sul web, tramite la pubblicazione delle foto su un blog o sul sito personale con accesso limitato nel tempo. O ancora, nel caso più semplice, il processo può risolversi totalmente nello spazio fisico attuale, in modo più didascalico ma comunque logicamente coerente.

Oggetti/Immagini

Uno degli obiettivi *figurabili* del progetto potrebbe essere questo: fotografare gli oggetti per diminuire il divario tra il numero di cose nel mondo e le immagini. Se il numero di immagini non ha ancora sorpassato quello degli oggetti, questo dispositivo mette a fuoco proprio la traduzione delle cose in pure immagini.

Uno degli esempi post-internet di questo fatto è dato dalle immagini pubblicate su Ebay, in cui ogni tipologia di oggetti, nuovi, usati o ritrovati, viene diligentemente fotografata pareggiando il conto tra i due numeri di cui si è detto.

La narratività non viene introdotta nello spazio se non attraverso la storia o il connotato degli oggetti.

ti esposti. L'intervento è puramente superficiale, riproduttivo dell'immagine. A rigore, non viene riprodotto il mondo, ma le immagini stesse.

Still Life

La natura morta è il genere di riferimento, rispetto alla tradizione pittorica e fotografica, che in parte ha ispirato questo progetto. In essa è manifesta la messa in scena, la ricerca in superficie che ha come obiettivo più lo studio della materia e degli effetti visivi più che la formulazione di un'articolata visione del mondo. Rappresenta il mondo di mezzo tra il mondo reale e la nostra visione più profonda di esso.

Ha certamente senso esplorare la still life in uno spazio istituzionale, utilizzando tavoli oppure occupando ancor più fisicamente lo spazio, tuttavia si tratta di interventi piuttosto complessi da gestire, soprattutto perché vanno definiti nel dettaglio. Utilizzare dei tavoli è certamente la via più semplice all'inizio, anche se meno ancorata allo spazio e alle sue specificità. È molto più controllabile, letteralmente costruibile a tavolino in studio e poi riprodotta in galleria. Entra nell'area della scultura, sia come complesso che come microsculture, soprattutto se si utilizza plastilina, etc.

L'intervento nello spazio di tipo installativo richiede invece l'utilizzo di oggetti macroscopici e quindi di idee visive già in qualche modo definite, poiché è complicato improvvisare portandosi dietro un container di oggetti.

Painting-in-picture

Più interessante, sia per le implicazioni ed articolazioni visive, sia per la fattibilità appare invece l'utilizzo di immagini e supporti bidimensionali, che hanno l'ulteriore vantaggio di poter essere poi completati in post-produzione. Non solo supporti pittorici, ma anche fotografie trovate che vengono reinquadrate a parete, a terra, oppure immerse nello spazio.

Qui siamo ancora nell'orizzonte scorniciato di *Bed Painting*, della sua estetica antidocumentativa e "sporca", dove le cose accadono tra uno spazio e l'altro. Mi piacerebbe elaborare un "josh-smith" in versione analitica e minimal, strabordante in senso mentale e spaziale più che ipermaterico. In questo caso la performatività è centrale, e dunque anche l'azione e presenza nello spazio. Il tutto può essere visto direttamente (installazione) oppure solo a cose fatte, cosa che invece non funziona con gli oggetti che devono essere visti per cortocircuitare la messa in scena.

Se gli oggetti di scena sono dunque più costruiti, meta-artistici etc., la *painting-in-picture* rimane un'operazione così puramente ontologica da diventare sovversiva, poiché risulta più difficile accettare che una pittura manuale sia solo una parte dell'immagine e non il tutto.

Frameworks

Minimalismo

Del minimalismo oggi non riprenderei tanto le "strutture primarie" quanto l'approccio alla serialità. Non è più una questione di morfologia, ma di quantità. Dalla concatenazione deriva la sintassi.

La *flatness* è indifferente alla distinzione moderno/postmoderno: il collage, l'appropriazione sono tecniche che insistono sulla piattezza dell'immagine in maniera non dissimile alla riduzione ai puri costituenti. Ciò che è cambiata è la prospettiva: l'immagine è per me la *struttura ultima*. In tal senso, il riduzionismo appare come un passaggio concluso.

Attraverso la neutralità viene posta l'attenzione sul confine tra materialità (morfologia) e immaterialità delle immagini. Questa interpretazione di minimalismo (dove l'oggetto primario è l'immagine piatta) cerca l'equilibrio con la massimalismo della rappresentazione senza nulla concedere ad una vuota ricerca morfologica. La figurazione di ieri è l'iper-materializzazione di oggi.

Serie

La serie è immagine di immagini, dunque il semplice ricorso alla quantità di moduli-immagine è sufficiente a costituire un sistema auto-referente che includa lo spazio. Lo spazio come frame dell'immagine complessiva si deve percepire in quanto tale, al pari delle spaziature in una pagina di un libro.

L'immagine-d'immagine non è la pura superficie o il supporto, è più astratta. Non è nemmeno la riproduzione in sè, per quanto più astratta della singolarità. Essa è nella serie, nella quantità e non nella qualità. Ripetizione e variazione. Minimalismo e massimalismo.

L'anything goes dentro l'immagine è infinitamente più vasto e perturbante che fuori. *Less is more and more.*

Spazio

La serie presentata in uno spazio non si esaurisce nella sequenza di opere ma interroga lo spazio stesso. Un modo per rendere evidente questa

relazione è, nuovamente, attraverso la quantità seriale: ridurre, rarefare il numero degli elementi, calcolando la loro disposizione secondo l'asimmetria misurata dello squilibrio.

Polarizzare opera e spazio rendendoli complementari, operando sul site-specific e allo stesso tempo negandolo. Lo spazio non è un semplice contenitore, ma viene chiamato in causa dalle opere, dal modo in cui sono disposte in esso. Tutta la teatralità si risolve in questa messa in scena asciutta, svuotata. Uno spazio iperreale riempito di vuoto positivo.

Unique Copy

Quella della *copia unica* è la soluzione perfetta al problema della relazione tra ontologia dell'immagine e opera d'arte. Opera d'arte intesa come miscela fisica e noumenica di aura e plusvalore.

Se l'attuale ontologia dell'immagine ci dice che non è più possibile ridurre la densità di un'immagine, composta da un complesso di determinazioni fisiche, ad un super-artefatto prodotto dentro uno standard, e che anzi tali determinazioni sono sostanzialmente degli equivalenti ontologici, il problema che sorge è appunto quello dell'identificazione dell'opera d'arte.

Una soluzione consolidata è quella delle edizioni multiple e serie limitate, che eventualmente contemplano diversi formati di stampa. Tuttavia, la piena equivalenza delle determinazioni implica che ognuna di essa dovrebbe essere considerata un'opera, il che è impossibile a meno di non limitare la diffusione delle copie.

La soluzione che preferisco è quella della copia unica, che consiste nell'indicare come opera d'arte il file digitale da cui sono state tratte le più diverse determinazioni. Ogni versione stampata, proiettata o performata dell'immagine non sono da considerarsi "opere", nel senso che non possono essere collezionate.

RAW ontology

Non è una novità il fatto di rendere un file digitale l'oggetto d'arte collezionabile. Esso verrà posto per convenzione come copia unica ovvero copia di se stesso, dell'originale che idealmente avrebbe originato tutte le determinazioni fisiche in un processo di sviluppo coerente.

Si può immaginare che tale file fosse in origine presente sul mio computer, e che al momento della vendita esso venga copiato in un unico esemplare (raw file) destinato alla collezione. Ovviamente l'unicità della copia è fittizia, poiché l'unicità è data dall'atto di compravendita e dal trasferimento della proprietà.

Un primo aspetto interessante è relativo all'ogget-

to collezionabile: il file digitale è il candidato ideale in termini di durabilità, in quanto è in linea di principio indipendente da supporti fisici e dunque infinitamente replicabile ed archiviabile.

Un secondo aspetto è dato dalla libertà di riprodurre il file in qualsivoglia nuova determinazione fisica, poiché le varie determinazioni non sono propriamente collezionabili. L'opera verrà eseguita al pari della musica, interpretata sia da altri artisti, che posseggono sensibilità e conoscenza dei vari supporti, sia dal pubblico. In quest'ultimo caso, l'interattività non è semplicemente un modo per completare l'opera, ma per renderla visibile. È la connessione che cercavo tra oggettualità flat e happening.

Digitale / Materiale

Questa soluzione ritraccia il percorso dell'iperrealismo individuando nell'aumentata presenza fisica un'indagine di intensità concettuale sulla natura dell'immagine.

Le varie determinazioni fisiche, attraverso supporti, formati di stampa e cornici, vengono sovraccaricate di una materialità volutamente artificiale che può essere riassunta dalla forma negativa del "questa non è un'opera d'arte", nonostante possa averne le fattezze. Del resto risulta semplice iperrealizzare le caratteristiche di un'opera d'arte contemporanea.

In modo definitivo si può affermare che nulla di

ciò che viene esposto, in una qualsiasi forma e mezzo avvenga, corrisponde all'opera d'arte. Tale performatività radicale costringe a rivedere sia l'ontologia dell'artefatto che la sua prassi ed esperienza espositiva. L'apparente sparizione dell'opera è smentita sia concettualmente, perché l'opera c'è (e più viene copiata, più l'originale è unico), sia visivamente data la diffusione di copie digitali e fisiche.

Le immagini letteralmente esplodono in quantità di forme e supporti diversi, mentre l'opera si ritrae nell'ombra mantenendo la rigida disciplina del silenzio ed invisibilità. L'iconoclastia dell'opera è paradossale proprio per l'iperdiffusione delle sue copie.

Ogni nuova copia, in particolare ogni nuovo supporto materiale, abbandona il feticismo della merce per esplorare un mondo reale dove le cose restano cose, dove una foto Ikea-framed è una foto e non una super-foto. L'addensamento nell'immagine corrisponde alla densità delle determinazioni. Non mi interessa affatto l'assurda alchimia dell'oggetto reale che, una volta collocato nel white cube, cambia di senso (e valore). Nemmeno se tale oggetto è una foto - e le foto sono diventate degli oggetti *tout court*.

In questo senso, readymade e installazioni vengono azzerati, iperrealizzati nella loro messa in scena nel processo di costruzione di un'immagine che li trascende e che sfugge anche allo spazio.

Le foto incorniciate sono messe in scena, sono meta-artistiche senza essere opere: l'happening è ancora il modello più adatto da utilizzare.

Che sia questa anche la soluzione per un'autentica fusione tra *art-as-art* e *art-as-life*?

From post-internet art to the post-art Internet

L'attitudine *post-art* è il naturale punto di svolta di tale percorso: costruire le proprie immagini al di fuori del contesto dell'arte, ma *dopo* di essa.

Il design appare come il repository di una criticità visiva e concettuale che viene applicata nella vita di tutti i giorni. Lo *speculative design* è sia una forma d'arte applicata che concettuale.

Portare l'esperienza artistica nel design come anima trasgressiva, non in quanto provocatoria e spettacolare, ma precisamente come opposizione allo spettacolo.

La fine dell'arte diventa l'infinito del design, in un processo di ricostruzione del mondo. La fine dell'arte non è la fine della prassi o dell'invenzione, né della critica alla società, ma la loro prosecuzione e radicamento nella realtà.

Ogni più piccolo dettaglio può essere *reverse-designed*, ovvero reso presente alla coscienza tramite un'immagine o un racconto. Design è l'utile e l'inutile, razionale e fantasioso, preciso e approssimato, programmato ed improvvisato. Anche il design è un bene di consumo, ma ci sono prodotti che sentiamo come profondamente diversi da tutti gli altri. Il visual design, a differenza dell'arte, può trasferire la post-aura a qualunque cosa, rendendola oggetto di conoscenza.

La post-art può essere intesa come una radicalizzazione concettuale e un radicamento pratico del post-internet. Radicalità e radicamento, trasgressione e tradizione arrivano a coincidere.

Se il post-internet rileva la mondanità/mondialità della tecnologia, svincolando la creazione artistica da un particolare display e implicando il ricorso ad un ampio repertorio tecnico, la post-art intende attualizzare una mondanità dell'arte e del suo pensiero critico.

L'arte esce da se stessa pervadendo il mondo, a partire naturalmente da ciò che sta nel mezzo: il design. Le immagini e gli oggetti creati non sono destinati esclusivamente al mercato dell'arte, ma

possono transitare in varie forme tra più mercati e pubblici. Così come il post-internet non è limitato al genere new media e all'utilizzo di determinate tecnologie, la post-art non può più essere circoscritta al solo contesto artistico.

L'immagine deve muoversi attraverso vari media e contesti. Se non avviene questo passaggio pratico e applicativo per l'arte, tutto ciò rimarrebbe solo una questione teorica, laddove il post-internet in qualche modo ci parla già di un reale cambiamento in atto.

2011-2016 / Edited by Ivan Dal Cin /
For personal use only