

Enrico Boccioletti Content Aware



Content Awareness

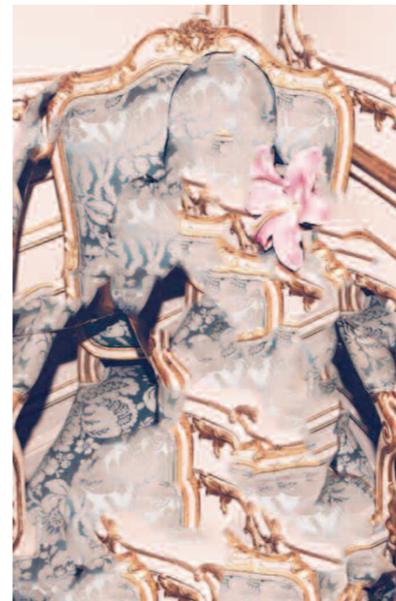
Domenico Quaranta

Nel corso degli ultimi mesi, due casi hanno riaperto il dibattito, mai sopito, sull'originalità in arte. Il primo è la condanna, risalente al marzo 2011, dell'artista Richard Prince in una causa sulla proprietà intellettuale che l'ha opposto al fotografo francese Patrick Cariou, del cui reportage fotografico sulla comunità dei rastafariani Prince si è impossessato per realizzare alcuni suoi collage. Il secondo è scaturito da una frase introdotta dal pittore inglese David Hockney nel manifesto di "A Bigger Picture", la sua personale alla Royal Academy di Londra ^[1]: "Tutti i lavori esposti sono stati fatti dall'artista, personalmente." La frase è stata letta immediatamente come una stoccata a Damien Hirst e a tutti gli artisti che, come lui, fanno spesso realizzare i loro lavori ad assistenti.

Subito, il dibattito si è costruito su opposizioni binarie: "appropriazionisti" versus "creatori originali", "artefici" versus "progettisti". In questo scontro l'arte contemporanea finisce per assumere un sapore reazionario e conservatore: un mondo di artisti ricchi e famosi, che guadagnano centinaia di migliaia di euro a spese di altri, siano essi gli "artefici originali" (il "povero" Patrick Cariou) a cui rubano le immagini, o gli stagisti sottopagati a cui fanno realizzare le "loro" opere. Viceversa, la rivolta contro il postmoderno e la "vecchia" idea dell'artista - artefice acquistano un sapore d'avanguardia. "Basta con questi nipotini spastici di Duchamp! Le rivisitazioni sono roba da XX secolo. Fanculo il pop di merda, Warhol e la sua minestra del cazzo! Il nuovo esiste. W l'Avanguardia!", mi ha scritto un amico a commento del caso Prince. Credo che il dibattito sia mal posto sotto diversi punti di vista. Opposizioni di questo tipo non

servono a nulla di fronte a un soggetto ambiguo, proteiforme e complesso qual'è l'arte. Da sempre, esistono artisti per cui il "fare" ha un'importanza vitale e artisti che si avvalgono di aiuti, collaborazioni e professionalità diverse per realizzare i propri lavori. Per Agnes Martin era cruciale tracciare da sola le proprie griglie; per Damien Hirst, sarebbe assurdo perdere tempo a dipingere migliaia di puntini colorati. Entrambe le opzioni sono legittime, e perfettamente sincroniche. Non c'è un prima e un dopo, un vecchio e un nuovo. L'arte è tutto questo e molto altro ancora, contemporaneamente. Allo stesso modo, ha sempre meno senso opporre appropriazionisti e creatori. Le rivisitazioni sono forse roba da XX secolo, come scrive il mio amico, ma non c'è niente di più XXI secolo dell'appropriazione. Il postmoderno è morto, ma a ucciderlo non sono stati gli "artefici originali" alla Cariou, né la legge che si schiera dalla loro parte, ma la combinazione di tre tasti disponibili sulla tastiera di qualsiasi computer: CTRL+C, CTRL+V. L'esplosione delle pratiche di copia-incolla ha tolto spessore

ideologico all'appropriazione, che è diventata un atto naturale e immediato, come respirare. Non si cita, né si rivisita, ma si usa il materiale vivo in circolazione come materia prima. Ha dichiarato l'artista Stephen Frailey: "Per la generazione con cui spendo i miei giorni, l'appropriazione non si porta più dietro alcun bagaglio ideologico. Per loro, quando un'immagine entra in uno spazio digitale condiviso, può essere cambiata, elaborata, integrata, migliorata a piacimento: possono farci quello che vogliono. Non lo vedono come un atto sovversivo. Per loro, internet è una comunità collaborativa, e tutto ciò che contiene è la loro materia prima." ^[2]. Se ha ancora senso parlarne, ciò accade perché, come ha sottolineato il padre di Creative Commons nel suo libro *Free Culture*, la legge sta andando in direzione contraria alla realtà, e sfavorevole all'arte e agli artisti. ^[3] Ciò accade grazie alle pressioni dei poteri forti della musica e del cinema, ma anche grazie alle rivendicazioni di chi, come Cariou, vuole un pezzettino di quel successo che il suo lavoro, da solo, non si sarebbe mai meritato. La riproducibilità dei dati digitali, e la facilità con cui



Marianna Mazzanti, *Via del Caggio*, 128, 52020-Moncioni AR (2011)
Thorsten Kuhn, *Paderborner Strasse 52*, 86570 Inchenhofen (2012)
Absalón Varela Bueno, *68 Seaford Road*, CULLIGRAN, IV4 1ES (2012)
Digital print, 29x20 cm



si può manipolare, sono concetti noti fin dall'alba della società dell'informazione, ma solo nel XXI secolo è diventato evidente, su larga scala, il loro impatto sulla produzione e circolazione di artefatti culturali. Gli strumenti di produzione sono diventati sempre più accessibili, economici e semplici da usare. Per gestire e rendere visibile questa immensa produzione culturale si sono affermate piattaforme di condivisione; parallelamente, gli strumenti di produzione si sono adeguati, rendendo semplice e automatica la pubblicazione dei contenuti. Viviamo in una società "click and share": in cui, cioè, la produzione è istantanea, e la condivisione è il passo immediatamente successivo. Quale che sia la licenza con cui decidiamo di condividere ciò che produciamo, ha poca importanza: chi condivide prende, manipola e ricondivide con altrettanta naturalezza. Violiamo decine di leggi senza nemmeno accorgercene. Tutto ciò non riguarda solo la generazione con cui Stephen Frailey spende i suoi giorni: lo stesso principio si applica altrettanto bene ad alcuni dei fatti che hanno segnato nel profondo la vita sociale della comunità globale negli ultimi anni.

In copertina
Connie K. Ford, 81 Williams Lane, Wichita, KS 67202 (2012)
Digital print, 29x20 cm

Si pensi a Wikileaks, l'organizzazione no profit che nel luglio 2010 ha pubblicato migliaia di documenti militari riservati sulla guerra in Afghanistan, mettendo in seria difficoltà il governo degli Stati Uniti e l'intera comunità internazionale. Nulla di questo sarebbe stato possibile al di fuori del principio secondo cui, quando un dato esiste in forma digitale, può essere copiato (e quindi divulgato). E si pensi al "protester" osannato dal *Time* come personaggio dell'anno nel 2011. Uno dei fenomeni confluì nei movimenti del 2011 è Anonymous, una non-identità condivisa da hacker, attivisti e persone comuni che amano indossare, quando protestano contro la chiesa di Scientology o contro la finanza globale, la maschera di Guy Fawkes, il dinamitardo inglese reso popolare dal fumetto di Alan Moore e poi dal film dei fratelli Wachowski, *V per Vendetta* (2005). Una maschera appropriata per un movimento nato su un forum, 4chan, dove migliaia di persone si trovano per manipolare e commentare immagini, e per dare vita a idee virali, o *meme*.

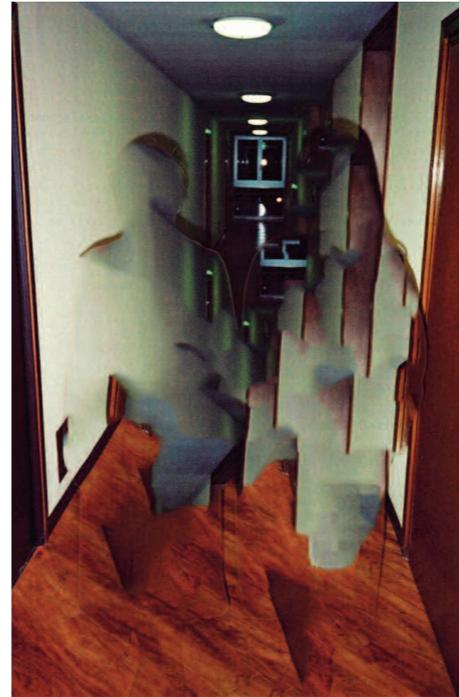
Ma se l'appropriazione è diventata un fatto naturale, perdendo la connotazione ideologica che aveva nell'Appropriation Art degli anni Ottanta, l'opposizione tra "appropriazionisti" e "creatori originali" dovrebbe avere sempre meno senso. In effetti, i lavori più interessanti prodotti di recente sono opera di artisti che potremmo definire, non senza ironia, abili artigiani della postproduzione. Il loro fare sfida, in gran parte, le opposizioni binarie di cui abbiamo parlato all'inizio. Come David Hockney, realizzano personalmente i loro lavori, ma senza farne una questione di principio. Quasi sempre iniziano a creare davanti al computer, le dita che corrono veloci sulla

tastiera. Quasi mai si fermano lì, ma questa origine è importante, perché segna indelebilmente le opere. Anche quando il risultato finale è un olio su tela, dipinto con le proprie mani o esternalizzato a una *painting farm* cinese. Sono opere che nascono in collaborazione con uno o più software, usati a volte in maniera altamente professionale, a volte con dilettantesca noncuranza, attraverso un uso elementare delle opzioni di default. Sono opere che inglobano, con altrettanta noncuranza, materiale originale e materiali trovati in rete. Spesso nascono dal dialogo, in risposta al lavoro di altri. A volte si basano su piattaforme collaborative, altre volte sono esse stesse piattaforme collaborative. A volte i materiali originali restano intatti, e il lavoro dell'artista consiste nello scegliere, raccogliere, classificare, ordinare in una collezione; altre volte sono sottoposti a un tale processo di rielaborazione che diventa pressoché impossibile tracciarne l'origine.

Enrico Boccioletti è uno di questi abili artigiani della postproduzione. Tanto nel suo lavoro di musicista e performer, quanto nel suo lavoro di artista visivo, non esiste pezzo che non trovi origine in qualcosa che già esiste, e che è stato prodotto da altri. Eppure, sarebbe un errore considerarlo semplicemente un emulo di Richard Prince. Prendiamo, ad esempio, **One Month Forkast** (2011), uno dei suoi lavori più semplici e radicali. Il lavoro consiste in un sito vuoto, dominato da un'unica immagine statica. Visivamente, non potrebbe essere più insignificante. L'immagine è la screenshot di un piccolo dettaglio della barra di indirizzo di una pagina web, ingrandita al punto di perdere di definizione. Ma a colpirci quando vi accediamo – soprattutto se abbiamo dimenticato le casse del computer accese – non è l'aspetto



visivo del lavoro: soprattutto se abbiamo dimenticato le casse del computer accese: è, piuttosto, il tappeto sonoro, inizialmente intellegibile, che evolve rapidamente verso il puro *noise*. Ciò che accade è molto semplice. Il lavoro consiste in un codice che va a pescare decine di mp3 archiviati sul sito del magazine musicale Pitchfork, che rende disponibile un podcast chiamato, appunto, Forkast. Nello specifico, **One Month Forkast** usa le tracce condivise da Pitchfork nel mese in cui è stato realizzato il lavoro, dal 25 gennaio al 25 febbraio 2011. Tutte le tracce partono automaticamente, in ordine casuale, a un ritmo che varia a seconda di una serie di variabili esterne: il momento d'accesso al server, la velocità di banda. Pur servendosi di materiale archiviato, l'opera è dunque una performance, che si svolge *live* davanti al visitatore e che varia sempre, a ogni accesso e per ogni spettatore, pur mantenendo alcune costanti: si fissa il vuoto, seguendo un



suono verso il baratro del troppo pieno, dell'accumulo insostenibile, del rumore frutto di un'accumulazione di armonie. È interessante notare che l'utilizzo di Pitchfork è puramente strumentale. Il suo podcast offre suoni da accumulare disponibili su di un server robusto, e questo è quanto. L'operazione compiuta è di una semplicità disarmante, eppure si avverte un senso di violenza, la volontà di aggredire lo spettatore, sottraendolo all'apatia distratta con cui si muove da una pagina all'altra, e di aggredire la musica, restituendole un ruolo diverso da quello di irrilevante colonna sonora delle nostre attività quotidiane. Una simile aggressività, celata dietro un gesto minimale, si ritrova nella serie di stampe **Content Aware** (2011). La serie prende il nome da uno strumento introdotto nel 2010 nell'ultima versione di Photoshop ^[4], il celeberrimo software di fotoritocco: un algoritmo "intelligente" che

Daniel A. King, 3361 Pratt Avenue, Stanwood, WA 98292 (2011)
Domenica Zeticci, Via Santa Maria di Costantinopoli, 34, 46040-San Fermo MN (2011)
Digital print, 29x20 cm

consente di rimuovere un oggetto rimpiazzandolo automaticamente con del nuovo contenuto, generato dal software in accordo con lo sfondo. Ecco come il "content aware fill" viene presentato sul sito di Photoshop: "Rimuovete qualsiasi oggetto o dettaglio dell'immagine e osservate mentre la funzione di riempimento in base al contenuto colma magicamente lo spazio vuoto. Questa tecnologia innovativa corregge la luminosità, la tonalità e gli elementi di disturbo, facendo sì che il contenuto rimosso sembri non essere mai esistito." In altre parole, lo strumento automatizza un processo molto complesso, mettendolo a disposizione di qualsiasi dilettante. Boccioletti fa un uso assieme banale e deviato di questo strumento. L'artista si appropria di immagini di moda disponibili in rete, seleziona l'area corrispondente alla figura o ad alcune sue parti anatomiche e chiede al software di riempire queste aree a suo piacimento, senza intervenire con ulteriori modifiche. Tuttavia, l'ampiezza dell'area selezionata e la sua importanza in rapporto allo sfondo crea imbarazzi al software, progettato per interventi di scala inferiore, e lo spinge ad approssimazioni ed errori che Boccioletti accetta come sorprendenti frutti del caso. Nella migliore delle ipotesi, ciò che rimane è una traccia leggera, un fantasma, della figura cancellata; nei casi più estremi, il software genera mostri: corpi senza braccia e senza volto, parti anatomiche replicate, abiti che vestono un'ombra, interni cubisti, occhi che ci fissano dal vuoto di una tappezzeria. A ognuna di queste identità negate, assorbite dall'ambiente circostante, eppure, in qualche modo, ancora esistenti, Boccioletti assegna un nome, un'identità credibile e precisa creata con il Fake Name Generator, uno dei vari generatori automatici di nomi disponibili in rete ^[5].

Ancora una volta, strategie formali estremamente semplici sono volte alla produzione di un risultato molto sofisticato. Le immagini di Boccioletti nascono per la rete, per un consumo di immagini veloce e massivo, lo stesso a cui sono sottoposte le fotografie di moda che utilizza come materiale di partenza. Introducendo delle anomalie, l'artista, in qualche modo, le riscatta a questo consumo, invoca per loro una maggiore attenzione. La sua cultura visiva di artista interviene a individuare assurde parentele con la tradizione visiva occidentale: la pittura impressionista, l'astrazione geometrica, l'iperrealismo, il surrealismo. Le rende di nuovo significanti. Ci spinge a riflettere sulla loro mostruosità di immagini a metà strada tra l'immagine di consumo e l'opera d'arte. Aggiunge contenuto.

[1] "David Hockney RA: A Bigger Picture". London, Royal Academy, 21 gennaio – 9 aprile 2012.

[2] Cit. in Randy Kennedy, "Apropos Appropriation", in *The New York Times*, 28 dicembre 2011. Online all'URL www.nytimes.com/2012/01/01/arts/design/richard-prince-lawsuit-focuses-on-limits-of-appropriation.html.

[3] Lawrence Lessig, *Free Culture*, 2004. *Cultura libera*, Apogeo, Milano 2005.

[4] La Adobe Creative Suite CS5, lanciata nel febbraio 2010.

[5] Online all'URL <http://it.fakenamegenerator.com/>.

Enrico Boccioletti
Content Aware

A cura di Domenico Quaranta

21 gennaio _ 24 febbraio 2012

fabioparisartgallery

VIA Alessandro Monti 13
I - 25121 BRESCIA - Italy
www.fabioparisartgallery.com