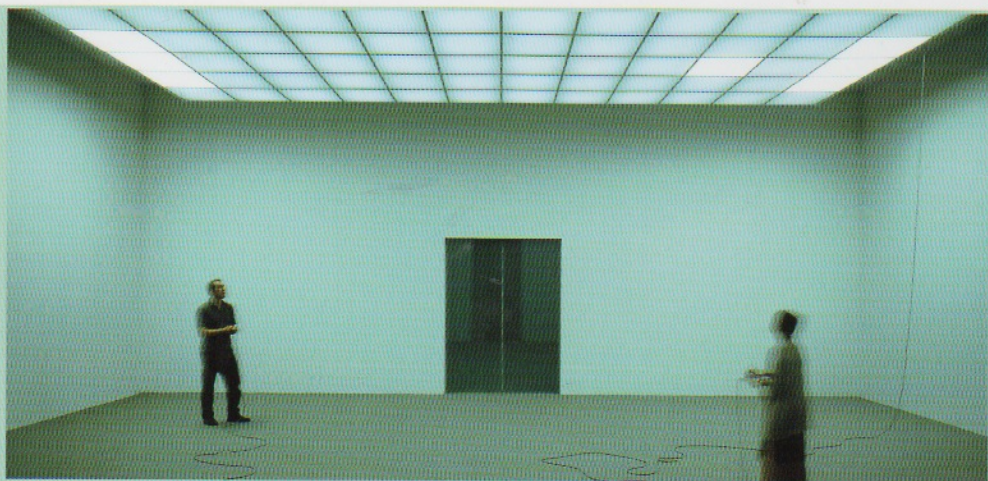


Postproduction

Come l'arte riprogramma il mondo

Nicolas Bourriaud



Postproduction

Postproduction è un termine tecnico del linguaggio audiovisivo usato nel mondo della televisione e in quello del cinema e del video. Si riferisce all'insieme di processi che riguardano il materiale di registrazione: montaggio, inserimento di altre fonti audiovisive, sottotitolazione, voce fuori campo ed effetti speciali. Essendo un insieme di attività legate all'industria dei servizi e del riciclo, la postproduzione appartiene al settore terziario ed è contrapposta al settore agricolo e industriale che, invece, trattano materiali grezzi.

Dall'inizio degli anni Ottanta, le opere d'arte sono create sulla base di opere già esistenti; sempre più artisti interpretano, riproducono, espongono nuovamente e utilizzano opere realizzate da altri oppure altri prodotti culturali. L'arte della postproduzione sembra rispondere al caos proliferante della cultura globale nell'età dell'informazione, che è caratterizzata dall'incremento di forme ignorate e disprezzate fino ad ora e dalla loro annessione al mondo dell'arte. Inserendo nella propria opera quella di altri, gli artisti contribuiscono allo sradicamento della tradizionale distinzione tra produzione e consumo, creazione e copia, ready-made e opera originale. Il materiale manipolato non è più *primario*. Non si tratta più di elaborare una forma sulla base di materiale grezzo, ma di lavorare con oggetti che sono già in circolazione sul mercato culturale, vale a dire, *oggetti già informati da altri oggetti*. I concetti di originalità (essere all'origine di) e di creazione (creare qualcosa dal nulla) svaniscono lentamente nel nuovo panorama culturale segnato dalle *figure gemelle del deejay e del programmatore*, entrambe con il compito di selezionare oggetti culturali e includerli in nuovi contesti.

Esthétique relationnelle, di cui questo libro è una continuazione, descriveva la sensibilità collettiva entro la quale nuove forme d'arte sono state iscritte. I due libri partono da uno spazio mentale rinnovato, aperto al



Sarah Morris

pensiero grazie a Internet, lo strumento centrale dell'età dell'informazione nella quale siamo appena entrati. *Esthétique relationnelle*, però, riguardava l'aspetto conviviale e interattivo di questa rivoluzione (perché gli artisti sono determinati nel produrre modelli sociali, nel collocarsi all'interno della sfera interumana), invece *Postproduction* comprende forme di conoscenza generate dall'apparizione della Rete: in breve, come orientarsi nel caos culturale e come dedurne nuovi modi di produzione. In effetti, è impressionante vedere come gli strumenti utilizzati più frequentemente per

produrre questi modelli relazionali siano opere o strutture formali preesistenti, come se il mondo dei prodotti culturali e delle opere d'arte costituissero un livello autonomo che fornisce strumenti di connessione tra gli individui; come se lo stabilirsi di nuove forme sociali e una vera critica delle forme di vita contemporanee debba passare per una diversa attitudine nei confronti del patrimonio artistico, attraverso la produzione di nuove relazioni con la cultura in generale e l'opera d'arte in particolare.

Vi sono delle opere emblematiche che ci permettono di delineare una tipologia della postproduzione.

RIPROGRAMMARE LE OPERE ESISTENTI

Nel video *Fresh Acconci* (1995), Mike Kelley e Paul Mc Carthy fanno interpretare le performance di Vito Acconci a modelli e attori professionisti. Rirkrit Tiravanija include opere di Olivier Mosset, Allan Mc Collum e Ken Lum nella sua installazione *One Revolution per Minute* (1996); con *Untitled, 1997 (Playtime)*, al MoMA di New York, si appropria di una costruzione di Philip Johnson e vi invita dei bambini a disegnare. Pierre Huyghe proietta un film di Gordon Matta-Clarck, *Conical Intersect*, negli stessi luoghi in cui è stato girato l'originale (*Light Conical Intersect*, 1997). Con la serie *Plenty Objects of Desire*, Svetlana Heger & Plamen Dejanov espongono su piattaforme minimaliste opere d'arte e oggetti che hanno acquistato. Nelle sue installazioni Jorge Pardo manipola pezzi di Alvar Aalto, Arne Jacobsen o Isamu Noguchi.

ABITARE STILI E FORME STORICIZZATE

Felix Gonzalez-Torres utilizzava il vocabolario formale dell'arte minimal o dell'Anti-form, ricodificandolo per adattarlo (trent'anni più tardi) alle sue preoccupazioni politiche. Lo stesso glossario dell'arte minimal viene deviato da Liam Gillick verso un'archeologia del capitalismo, da Dominique Gonzalez-Foerster verso una sfera dell'intimo, da Jorge Pardo verso la problematica dell'uso, da Daniel Pflumm per discutere la nozione di produzione. Sarah Morris impiega la griglia modernista nella sua pittura per descrivere l'astrazione dei flussi economici. Nel 1993, Maurizio Cattelan espone *Senza titolo*, una tela che riproduce la famosa Z di Zorro nello stesso stile dei tagli di Lucio Fontana. Xavier Veilhan espone *La Forêt* (1998), con il feltro marrone che richiama Joseph Beuys e Robert Morris, in una struttura simile alle sculture *Pénétrables* di Jesús Soto. Angela

Bulloch, Tobias Rehberger, Carsten Nicolai, Sylvie Fleury, John Miller e Sydney Stucki, per citarne alcuni, adattano strutture e forme minimali, pop o concettuali alle loro problematiche personali e si spingono fino a duplicare intere sequenze e serie di opere d'arte esistenti.

USARE LE IMMAGINI

Nella sezione "Aperto" della Biennale di Venezia del 1993, Angela Bulloch espone il video *Solaris*, dal film di fantascienza di Andrei Tarkovskij, sostituendo la colonna sonora con i propri dialoghi. *24 Hour Psycho* (1997) di Douglas Gordon è una proiezione del film di Alfred Hitchcock, rallentato in maniera tale che il film duri ventiquattro ore. Kendell Geers isola sequenze di film famosi (una smorfia di Harvey Keitel da *Il cattivo tenente*, una scena de *L'Esorcista*) e li mette in loop nelle sue video-installazioni. In *TW—Shoot*, (1998-99) Geers seleziona da film diversi numerose scene di sparatorie per proiettarle su due schermi che si interfacciano.

LA SOCIETÀ COME REPERTORIO DI FORME

Quando Matthieu Laurette si fa rimborsare i prodotti che consuma utilizzando sistematicamente i coupon utilizzati dal marketing ("soddisfatti o rimborsati"), egli si intromette nelle fessure del sistema promozionale. Matthieu Laurette gioca con le forme dell'economia come se si trattasse delle linee e dei colori di un quadro, quando produce la puntata pilota di una trasmissione a quiz che si basa sul baratto (*El Gran Trueque*, 2000) oppure quando fonda una banca offshore grazie a fondi provenienti da offerte raccolte all'ingresso dei centri d'arte (*Laurette Bank Unlimited*, 1999). Jens Haaning trasforma i centri d'arte in negozi di import-export o in laboratori clandestini, Daniel Pflumm si appropria dei logo delle multinazionali facendogli acquisire una propria estetica. Swetlana Heger e Plamen Dejanov fanno tutti i lavori possibili al fine di acquisire gli "oggetti del desiderio", e affittano la propria forza lavoro alla BMW per tutto il 1999. Michel Majerus, che ha integrato la tecnica del *sampling* all'interno della sua pratica pittorica, sfrutta il ricco potenziale visivo del packaging pubblicitario.

INVESTIRE NELLA MODA E NEI MEDIA

Le opere di Vanessa Beecroft derivano dall'incontro tra performance e canoni della fotografia di moda; si riferiscono alla forma della performance

senza mai limitarsi ad esserlo. Sylvie Fleury scheda la sua produzione sulla falsariga dell'universo glamour delle tendenze, come quelle propagandate dalle riviste femminili: "Quando non ho un'idea precisa di quale colore usare per le mie opere, uso uno dei nuovi colori Chanel". John Miller realizza dipinti e installazioni a partire dalle scenografie dei giochi televisivi. Wang Du seleziona immagini pubbliche dai giornali e le duplica tridimensionalmente come sculture in legno.

Tutte queste pratiche artistiche, per quanto eterogenee, condividono il fatto di ricorrere a forme *già prodotte* dimostrando così la volontà di inscrivere l'opera d'arte all'interno di una rete di segni e significati, invece che considerarla forma autonoma o originale. *Non si tratta più di fare tabula rasa, di creare a partire da una materia vergine, ma di trovare il modo di inserirsi negli innumerevoli flussi di produzione.* "Le cose e i pensieri – scriveva Gilles Deleuze – crescono o s'ingrandiscono dal centro, è lì che bisogna essere, dove tutto questo succede". La questione artistica non si pone più nei termini di un "Che fare di nuovo?", ma piuttosto di "Cosa fare con quello che ci ritroviamo?". In altre parole, come possiamo fare per produrre singolarità e significato a cominciare da questa massa caotica di oggetti, nomi e riferimenti che costituiscono il nostro quotidiano? Oggi gli artisti programmano le forme più che comporle. Invece di trasfigurare un elemento crudo (la tela bianca, l'argilla...) ricombinano forme già disponibili utilizzandone le informazioni. Crescendo in un universo di prodotti in vendita, di forme pre-esistenti, di segnali già emessi, di edifici già costruiti, d'itinerari già battuti dai predecessori, gli artisti non considerano più il campo artistico (ma aggiungiamo pure la televisione, il cinema o la letteratura) *come un museo che contiene opere da citare o "sor-passare", come richiedeva l'ideologia modernista del nuovo, ma come tanti magazzini riempiti di utensili da usare, stocaggi di informazioni da manipolare per essere poi rimesse in scena.*

Nel momento in cui Rirkrit Tiravanija ci propone l'esperienza di una struttura formale all'interno della quale cucina, egli non prepara una performance, ma si serve della forma-performance. Il suo scopo non è di testare i limiti dell'arte, infatti utilizza forme che servivano a testare questi limiti negli anni Sessanta, ma di produrre risultati del tutto diversi. Non a caso Tiravanija cita spesso questa frase di Ludwig Wittgenstein: "Non cercare il significato, cercane l'uso".

Il prefisso "post" non segnala alcuna negoziazione o superamento, ma una zona d'attività, un'attitudine. *I processi in questione non consistono nella produzione di immagini, il che li connoterebbe come manieristi, né nel lamentarsi perché "tutto è stato già fatto", ma nell'inventarsi protocolli di*

rappresentazione per tutti i modelli e le strutture formali 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 proprie.

L'invenzione di percorsi attraverso la cultura è la configurazione del sapere che accomuna la pratica del Dj, l'attività del *web surfer* e quella degli artisti che si dedicano alla postproduzione. Sono tre esempi di *semionauti* che producono soprattutto percorsi originali tra i segni. Ogni opera deriva da uno scenario che l'artista proietta sulla cultura, considerata a sua volta come cornice narrativa che produce nuovi possibili scenari in un movimento senza fine. Il Dj attiva la storia della musica facendo interagire suoni già registrati, copiando e assemblando loop. Gli artisti abitano attivamente forme culturali e sociali. L'utente internettiano crea il proprio sito, la propria homepage, manipolando le informazioni ottenute, inventa percorsi che potrà annotare tra i suoi bookmark e riprodurre quando vuole. Quando attiviamo un *browser* alla ricerca di un nome o di un tema, una miriade d'informazioni provenienti dalle banche dati si configura sui nostri schermi. L'internauta immagina luoghi e relazioni possibili tra i siti più disparati. Anche il campionatore di suoni è soggetto a un'attività incessante: ascoltare musica come lavoro in sé che attenua la divisione tra pratica e ricezione produce nuove cartografie del sapere. Riciclare suoni, immagini e forme implica una navigazione continua tra i meandri della storia della cultura, lo stesso atto del navigare diventa così soggetto della pratica artistica. Non è forse l'arte, secondo le parole di Marcel Duchamp, "un gioco tra uomini di tutte le epoche"? La postproduzione è la forma contemporanea di questo gioco.

Quando i musicisti utilizzano un *sample*, sanno già che il loro contributo potrebbe essere ripreso da altri e servire da materiale di base per una nuova composizione. Per loro è normale che il trattamento sonoro del loop preso in prestito possa a sua volta generare altre interpretazioni, e così via. Con la musica derivata dal *sampling*, il singolo pezzo non rappresenta nient'altro che un punto saliente in una cartografia mobile. Fa parte di una catena e il suo significato dipende anche dalla posizione che occupa in questa catena. Allo stesso modo, nel forum di una discussione online, un messaggio acquisisce valore nel momento in cui viene ripreso e commentato da altri. Così l'opera contemporanea non è più il punto terminale del "processo creativo" (non è un "prodotto finito" da contemplare), ma un sito di navigazione, un portale, un generatore di attività. Si manipola a cominciare dalla produzione, navighiamo in un network di segni, inseriamo le nostre forme su linee esistenti.

Le varie configurazioni di un uso artistico del mondo (raccolto sotto il nome di postproduzione) vengono unite dalla rottura delle barriere tra produzione e consumo. Come afferma Dominique Gonzalez-Foerster: "Per quanto illusorio e utopista, ciò che conta è introdurre una specie di uguaglianza, le stesse capacità tra me stessa (che sono all'origine di un dispositivo, di un sistema) e gli altri, la possibilità di un rapporto egualitario che permetta di organizzare la loro storia come risposta a ciò che hanno appena visto, e ai suoi riferimenti"².

Con questa nuova forma di cultura, che si potrebbe definire cultura d'uso o dell'attività, l'opera d'arte funziona come terminazione temporanea di una rete di elementi interconnessi, come narrativa che si estende fino a reinterpretare le narrative che l'hanno preceduta. Ogni mostra racchiude la storia di un'altra mostra; ogni opera può servire scenari multipli ed essere inserita in programmi diversi. Non è più un punto terminale, dunque, ma un momento in una catena infinita di contributi.

Questa cultura dell'uso implica una profonda mutazione dello statuto dell'opera d'arte. Ormai, oltre al suo ruolo tradizionale di ricettacolo della visione dell'artista, l'opera funziona come agente attivo, risultato musicale, scenario rivelatorio, contesto che possiede autonomia e materialità ad ogni livello, e la sua forma può oscillare dalla semplice idea alla scultura o al quadro. L'arte contraddice la cultura "passiva", quella composta da merci e mercanti, diventando generatrice di comportamenti e riutilizzi potenziali. L'arte fa *funzionare* le forme all'interno delle quali si svolge la nostra esistenza quotidiana e gli oggetti culturali proposti alla nostra attenzione. Possiamo paragonare la creazione artistica odierna ad uno sport collettivo, lontano dalla mitologia classica dell'impresa solitaria? "Sono gli spettatori che fanno i quadri" diceva Marcel Duchamp: ecco una frase incomprensibile se non la si mette in relazione con l'intuizione duchampiana di un'emergenza della cultura dell'uso per la quale il senso nasce dalla collaborazione, da una negoziazione tra l'artista e colui che viene a vedere l'opera. Perché il significato di un'opera non potrebbe provenire anche dall'uso che se ne fa, e non solo da quello suggerito dall'artista? Questo è il senso di ciò che si potrebbe definire un *comunismo formale*.

1. Gilles Deleuze, *Pourparlers*, Éditions de Minuit, Paris 1990.

2. Dominique Gonzalez-Foerster in conversazione con Jean Christophe

Royoux, in *Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe, Philippe Parreno*, cat. Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, Paris 1998.

Come abitare la cultura globale (l'estetica dopo l'mp3)

L'OPERA D'ARTE COME ARCHIVIO D'INFORMAZIONI

L'arte degli anni Sessanta, dalla Pop all'arte minimale e concettuale, va di pari passo con l'apogeo della coppia formata da produzione industriale e consumo di massa. I materiali utilizzati dalla scultura minimale (alluminio anodizzato, acciaio, ferro zincato, plexiglas, neon) rimandano alla tecnologia industriale, in particolare all'architettura di fabbriche e di magazzini giganteschi. Da parte sua, l'iconografia della Pop art rimanda all'era del consumismo, alla comparsa dei supermarket e di nuove forme di marketing ad esso collegate: frontalità visiva, serialità, abbondanza.

L'estetica contrattuale e amministrativa dell'arte concettuale segna l'inizio dell'economia di servizi. È importante dare rilievo al fatto che l'arte concettuale è contemporanea alla decisiva avanzata delle ricerche nell'informatica agli inizi degli anni Sessanta: se il personal computer entra in scena nel 1975, l'Apple II nel 1977, i primi microprocessori risalgono al 1971. Quello stesso anno, Stanley Broun espone scatole metalliche contenenti delle schede che documentano i suoi itinerari (*40 Steps and 1000 Steps*), mentre Art & Language producono *Index 01*, un insieme di schede documentative presentate sotto forma di scultura minimalista. Già nel 1971, On Kawara aveva realizzato il suo sistema di documentazione in dossier (i suoi incontri, viaggi, letture) con *One Million Years*: dieci classificatori che tengono una contabilità che andava ben oltre quella ordinaria, avvicinandosi alle colossali operazioni necessarie ai computer di quel periodo.

Queste opere introducono nella pratica artistica l'archiviazione di dati, l'aridità della classificazione su schede, lo stesso concetto di stoccaggio. L'arte concettuale utilizza un modello informatico che è ancora agli inizi, visto che i prodotti in questione non verranno commercializzati che nel decennio successivo. Alla fine degli anni Sessanta, l'IBM figura come precursore nel campo dell'immaterializzazione. All'epoca, la International Business Machine controlla il settanta per cento del mercato dei computer

e si ribattezza IBM World Trade Corporation studiando la prima strategia veramente multinazionale, adatta alla futura società globale. Impresa sfuggente, il suo apparato produttivo è letteralmente non localizzabile, proprio come un'opera concettuale la cui apparenza fisica conta poco e che si può materializzare ovunque. C'è un lavoro di Lawrence Weiner che si può realizzare o meno, e non importa da chi e per chi: non è forse la stessa modalità produttiva di una bottiglia di Coca-Cola? Conta solo la formula, non il luogo dove si materializza, né l'identità di chi la costruisce.

Quanto alla configurazione del sapere annunciata da IBM, questa trova un'incarnazione nella *Black Box* (1963-65) di Tony Smith: un blocco nero opaco destinato a processare una realtà sociale che vari input e output trasformano in bit. Nel dossier di presentazione dell'IBM 3750, viene spiegato che il Big Brother di silicone permette a tutte le succursali di un'azienda di sapere "chi è entrato e chi è uscito, da quale edificio, da quale porta e a che ora...".

L'AUTORE COME FIGURA GIURIDICA

Uno *shareware* non ha autori, solo un nome appropriato. Anche le pratiche musicali conosciute come *sampling* hanno contribuito a distruggere realmente la figura dell'autore, al di là di famose decostruzioni teoriche quali la "morte dell'autore" di Roland Barthes e Michel Foucault.

"Sono ancora abbastanza scettico sul concetto di autore – dice Douglas Gordon – e sono contento di restare in disparte in un progetto come *24 Hour Psycho*. È Hitchcock la figura dominante. Anche in *Feature Film* la responsabilità va condivisa con il direttore d'orchestra, James Conlon, e con il musicista, Bernard Herrmann. [...] Appropriandoci di brani di film e di musica, possiamo dire che creiamo, in effetti, dei *readymade* temporanei a partire da oggetti che fanno parte della nostra cultura e non più da oggetti di uso quotidiano"¹. L'universo della musica ha banalizzato l'utilizzo della firma, soprattutto con le "white labels", dei maxi 45 giri tipici della cultura Dj, distribuiti a tiratura limitata e con copertine anonime, sfuggendo così al controllo dell'industria. Il musicista-programmatore realizza l'ideale del collettivo individuale cambiando nome ad ogni progetto, quasi tutti i Dj hanno più di un nome d'autore. Più che una persona fisica, un nome ora definisce un modo di apparire o di produrre, una linea, una fiction. Questa logica appartiene ormai anche alle multinazionali che presentano linee di prodotti come se fossero autonome: un musicista come Roni Size, secondo il progetto da lanciare, si chiamerà Breakbeat Era oppure Reprazent, proprio come Coca-Cola o Vivendi

Universal raggruppano una decina di marche diverse senza che il pubblico si renda conto dell'origine comune.

L'arte degli anni Ottanta critica i concetti di firma e di autore senza, tuttavia, abolirli. Se comprare è un'arte, allora la firma dell'*artista-courtier* – il nome dell'*artista-broker* che si occupa della transazione – conserva il suo valore in quanto garanzia di uno scambio riuscito e proficuo. La presentazione dei prodotti di consumo viene organizzata secondo configurazioni stilizzate e gli aspirapolvere di Jeff Koons si distinguono alla prima occhiata dalle mensole di Haim Steinbach, proprio come due boutique vendono prodotti simili distinguendosi per la maniera di esporli.

Tra gli artisti che criticano direttamente il concetto di "autore" troviamo Mike Bidlo, Elaine Sturtevant e Sherrie Levine. I lavori di questi artisti si basano sulla riproduzione di opere del passato pur adottando strategie diverse. Esponendo una copia uguale a un quadro di Warhol, Bidlo lo intitola *Not Duchamp (Bicycle Wheel, 1913)*. Mentre Elaine Sturtevant espone una copia di Warhol mantenendo il titolo originale: *Duchamp, coin de chasteté, 1967*. Sherrie Levine elimina il titolo a favore di uno scarto temporale: ad esempio, *Untitled (After Marcel Duchamp)*. Per questi artisti la questione non è usare nuovamente delle opere, ma esporle una seconda volta e contestualizzarle secondo principi personali, associando "idee nuove" agli oggetti riprodotti, seguendo il principio duchampiano del *readymade reciproco*. Mike Bidlo costruisce un museo ideale, Elaine Sturtevant elabora una narrativa riproducendo opere che mostrano momenti storici di radicale importanza, il lavoro della copista Sherrie Levine, che trae ispirazione dalle teorie di Roland Barthes, afferma che la cultura è un palinsesto infinito. Quando Barthes considera ogni libro come se fosse "composto da scritture multiple, derivanti da numerose culture e che, gli uni con gli altri, diventano occasione di dialogo, parodia e contestazione"², egli accorda allo scrittore lo status di scriptor, di operatore intertestuale. L'unico luogo in cui converge questa molteplicità di fonti è il cervello del lettore-postproduttore.

Agli inizi degli anni Venti, Paul Valéry pensava che si potesse scrivere "una storia della mente che produce e consuma letteratura... senza neanche enunciare il nome di uno scrittore"³. Dato che scriviamo mentre leggiamo e che produciamo un'opera d'arte guardandola, il ricevente diventa la figura centrale della cultura a scapito del culto dell'autore.

Dagli anni Sessanta, il concetto di opera aperta (Umberto Eco) contrasta lo schema classico della comunicazione che presuppone un emittente e un ricevente passivo. Tuttavia, se l'opera aperta – interattiva o

scelta individuale. Il nostro universo sociale, nel quale il peggiore dei difetti è l'impossibilità di essere collocati in rapporto alle norme culturali, ci spinge quindi ad una reificazione di noi stessi. Secondo tale visione della cultura, non importa ciò che ciascuno di noi può fare con ciò che consuma, quindi un artista potrebbe anche servirsi della peggiore soap opera per creare un progetto interessante. Il contrario, purtroppo, è più frequente.

Il discorso anti-eclettico, dunque, è diventato un discorso di aderenza, il desiderio per una cultura talmente segnata da rendere chiaramente visibile l'ordine con cui vengono organizzate le sue produzioni, identificabili come un *badge*, segni di adesione a una visione stereotipata della cultura. Questa visione è legata alla fondazione del discorso modernista, così come viene espresso dagli scritti teorici di Clement Greenberg, per il quale la storia dell'arte è una narrativa lineare, teologica, una logica all'interno della quale ogni opera del passato si definisce grazie alle relazioni con quelle che la precedono e quelle che seguono. Per Greenberg, la storia dell'arte moderna è una progressiva "purificazione" della pittura e della scultura e una contrazione del soggetto alle loro proprietà formali. Piet Mondrian spiega che il neo-plasticismo era la logica conseguenza (ma anche la soppressione) di tutta l'arte che l'aveva preceduta. L'effetto secondario di questa teoria, che considera la storia dell'arte come clone della ricerca scientifica, è quello di escludere i paesi non-occidentali in quanto "non-storicizzati", e di conseguenza non-scientifici. È proprio questa ossessione del "nuovo" (creata da una visione storicista dell'arte che si basa solo sull'Occidente) di cui si prenderà gioco uno dei maggiori protagonisti del movimento Fluxus, George Brecht, quando spiega che è molto più difficile essere la nona persona a fare qualcosa, piuttosto che la prima, perché allora bisogna farlo proprio bene.

Con Greenberg e con la maggior parte delle storie dell'arte occidentali, la cultura è legata a questa monomania per la quale l'eclettismo (cioè, ogni tentativo di uscire dal discorso purista) rappresenta un peccato capitale. La Storia *deve avere un senso* e questo senso dev'essere organizzato in una narrativa lineare.

In un saggio pubblicato nel 1987, *Historisation ou intention*⁵, Yve-Alain Bois studia la critica della versione postmoderna dell'eclettismo presente nelle opere dei neo-espressionisti europei, o con pittori quali Julian Schnabel e David Salle. Secondo Yve-Alain Bois, le posizioni di questi artisti sono quelle di autori che, liberatisi dalla storia, possono ricorrervi liberamente come a una sorta di *divertissement*, trattarla come spazio di pura irresponsabilità, dato che tutto ormai ha per noi lo stesso significato, lo stesso valore.

Agli inizi degli anni Ottanta, la Transavanguardia difendeva una logica da bric-à-brac, appiattendo i valori culturali in una specie di *international style* nel quale trovavano posto Giorgio de Chirico e Joseph Beuys, Jackson Pollock e Alberto Savinio, nella totale indifferenza ai contenuti delle loro opere e alle rispettive posizioni storiche. In questi anni, Achille Bonito Oliva sostiene questi artisti nel nome di una "cinica ideologia del traditore", secondo la quale l'artista è un nomade che frequenta a piacimento ogni epoca e stile, come un vagabondo che fruga tra i rifiuti in cerca di qualcosa da portarsi via. Questo è precisamente il problema: dal pennello di Julian Schnabel o di Enzo Cucchi, la storia dell'arte sembra un gigantesco immondezzaio di forme vuote, amputate dei loro significati a vantaggio del culto dell'artista demiurgo e salvatore che opera sotto la figura tutelare di Picasso. Con questa vasta impresa di reificazione delle forme, la metamorfosi degli dei trova una parentela con il museo immaginario. Tale arte della citazione, praticata dai neo-fauvisti, riduce la storia a valore di mercato. Così siamo molto vicini a quella "equivalenza del tutto, del bene e del male, dell'insignificante e del caratteristico" tema dell'ultimo romanzo di Flaubert e che descriveva con timore in *Scénarios pour Bouvard et Pécuchet*...

Jean-François Lyotard non sopportava che si confondesse la *condizione postmoderna* da lui teorizzata, con la cosiddetta arte postmoderna degli anni Ottanta: "Mischiare sulla stessa superficie motivi neo o iper-realisti e motivi astratti, lirici o concettuali, vuol dire che tutto va bene perché tutto si può consumare. [...] L'ecclettismo stimola le abitudini dei lettori di riviste, i bisogni del consumatore d'immagini industriali, tale è lo spirito del cliente dei supermarket"⁶. Secondo Yve-Alain Bois, solo la storicizzazione delle forme ci può preservare dal cinismo e dall'abbassamento del livello. Per Lyotard, l'ecclettismo devia gli artisti dalla questione del "non-presentabile", che ai suoi occhi rappresenta un problema di maggiore spessore essendo garante della tensione tra l'atto del dipingere e l'essenza della pittura: quindi, se gli artisti si abbandonano all'ecclettismo del consumo servono soltanto gli interessi del mondo tecno-scientifico e post-industriale, mancando così alla loro responsabilità critica.

Ma non possiamo opporre a questo ecclettismo – banalizzante e consumista, che predica l'indifferenza cinica verso la storia e cancella le implicazioni politiche dell'opera – qualcosa di diverso dalla visione darwiniana di Greenberg, o di una visione semplicemente storicizzante dell'arte? La chiave di questo dilemma si trova nell'avviamento di un processo e di pratiche che ci permetteranno di passare da una cultura del consumo a una cultura dell'attività, dalla passività verso i segni a

disposizione a pratiche che ci responsabilizzino. Ogni individuo, ogni artista che cresce tra i segni, dovrà considerarsi responsabile delle forme e della loro funzione sociale: l'emergenza di un "consumo civico", la consapevolezza collettiva di condizioni di lavoro inumane nella produzione di scarpe sportive, ad esempio, o dei disastri ecologici provocati da varie attività industriali, fanno parte integrante di questa responsabilizzazione. Il boicottaggio, la manipolazione, la pirateria, appartengono a questa cultura dell'attività. Quando Allen Ruppersberg ricopia su una serie di tele *Le Portrait de Dorian Gray* d'Oscar Wilde (1974), si appropria di un testo letterario e se ne considera responsabile: lo riscrive. Quando Louise Lawler espone un quadro pompier di Henry Stullmann che rappresenta un cavallo (preso in prestito dalla *New York Racing Association*), e lo mette al centro di un fascio di luci, afferma innanzitutto che il revival della pittura (in voga alla fine degli anni Settanta) è una convenzione artificiale ispirata da interessi mercantili.

Riscrivere la modernità è il compito storico di questo inizio del XXI secolo: non ripartire da zero, né ritrovarsi impacciati davanti all'archivio della storia, ma inventare e selezionare, scaricare dal computer per utilizzarne i dati.

Compiendo un salto nel tempo, fino al 2001, troviamo i collage dell'artista danese Jakob Kolding che riprende i lavori di El Lissitzky o di John Heartfield a partire dalla realtà sociale contemporanea. Fatimah Tuggar, nei suoi video e fotografie, combina pubblicità americane degli anni Cinquanta con scene di vita quotidiana in Africa, mentre Gunilla Klingberg si appropria dei logo di supermarket svedesi riadattandoli in enigmatici mandala. Nils Norman e Sean Snyder catalogano i segni urbani riscrivendone la modernità a cominciare dall'uso comune nel linguaggio architettonico. Tali pratiche dichiarano, ognuna a suo modo, l'importanza di mantenersi attivi rispetto alla produzione di massa. Tutti gli elementi di tale produzione sono utilizzabili e nessuna immagine pubblica deve beneficiare dell'impunità, per qualunque motivo. Un logo appartiene allo spazio pubblico, visto che lo troviamo per strada e figura tra gli oggetti d'uso quotidiano che utilizziamo. È in corso una battaglia legale che colloca gli artisti in prima linea: che nessun segno resti inerte, che nessuna immagine sia considerata intoccabile. L'arte è un contro-potere. Non che il compito degli artisti consista nel denunciare, militare o rivendicare, perché tutta l'arte è impegnata, qualunque sia la sua natura e le sue finalità. Oggi esiste una querelle tra le varie rappresentazioni dell'arte e quell'immagine ufficiale della realtà propagata dalla pubblicità,

che si affida ai media, che organizza un'ideologia *ultralight* del consumismo e della competizione sociale. Nella vita di ogni giorno incontriamo fiction, rappresentazioni, forme, che nutrono un immaginario collettivo i cui contenuti sono dettati dal potere. L'arte, invece, ci presenta delle contro-immagini, forme che mettono in questione le forme sociali. Davanti a un'economia fantasma – arma assoluta del potere tecno-mercantile – che rende la nostra vita irreali, gli artisti riattivano le forme abitandole, piratando proprietà private e copyright, le marche e i loro prodotti, firme d'autore e forme museali.

Se oggi il *download* di forme (*sampling* e *remake*) rappresenta problematiche importanti è perché ci spinge a considerare la cultura globale come una scatola di strumenti, uno spazio narrativo aperto, piuttosto che un discorso univoco o una linea di prodotti industriali.

Invece di prostrarsi davanti alle opere del passato gli artisti se ne servono. Così Tiravanija crea un lavoro dentro un'architettura di Philip Johnson, Pierre Huyghe filma una seconda volta Pasolini, pensando che le opere propongono degli scenari e che l'arte è una forma di utilizzo del mondo, un'infinita negoziazione tra punti di vista.

Sta a noi spettatori mettere in evidenza queste relazioni, giudicare le opere d'arte in funzione dei rapporti che producono all'interno del contesto specifico nel quale si manifestano. Perché l'arte è un'attività che consiste nel produrre rapporti con il mondo, e materializzare – in una forma o nell'altra – le sue relazioni con lo spazio e col tempo.

1. Douglas Gordon, *A New Generation of Readymades*, intervista di Christine Van Assche, "Art press" n.255, Parigi 2000.

2. Roland Barthes, *Le bruissement de la langue*, Seuil, Parigi 1984.

3. Paul Valery, *Cahiers*, vol.1, Bibliothèque de la Pléiade, Gallimard, Parigi 1973 (trad.it.: *Quaderni*, Adelphi, Milano 1985).

4. Pierre Lévy, *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyber-*

espace, La Découverte/ Poche, Parigi 1997. (trad. it.: *L'intelligenza collettiva*, Feltrinelli, Milano 1996).

5. Yve-Alain Bois, "Historisation ou intention: le retour d'un vieux débat", in "Cahiers du MNAM", n.22, Parigi dicembre 1987.

6. Jean-François Lyotard, *Le post-moderne expliqué aux enfants*, Poche Biblio, Parigi 1988. (trad. it.: *Il postmoderno spiegato ai bambini*, Feltrinelli, Milano 1987)