

# Flash Art

La prima rivista d'arte in Europa • Edizione Italiana • Anno XLVI • n° 310 bimestrale • maggio - giugno 2013 • € 6.00



Poste Italiane s.p.a. - Sped. in A. - P. - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n° 46) art. 1, comma 1 / PE / Aut. N.164 / 2008



GILAD RATMAN



## F.A.T. GOLD

Domenico Quaranta

Può una rivoluzione essere condotta a ritmo di rap? Concoro, la parola è un po' forte e andrebbe usata con moderazione, o meglio non usata quando si parla di arte, ambito in cui è diventata, per ottime ragioni, un tabù. E, credetemi, ci ho pensato molto, prima di usarla.

Il fatto è che l'idea di applicare alla pratica artistica l'approccio hacker e la filosofia del movimento *free software* non riesco proprio a descriverla in modo diverso. Collaborazione paritaria, "release early, release often", "with free software you have freedom" — cosa ha a che fare tutto questo con l'arte contemporanea? In una galleria, un museo o una fiera quello che vediamo sono di solito una serie di oggetti rifiniti, pezzi unici o in edizione limitata, che circolano in un circuito relativamente ridotto, benedetti da un brand — il nome dell'artista — che si ripete immutato su didascalie e autentiche. Quando esiste, la collaborazione deve comunque sottostare alle regole della brand identity, e nella maggior parte dei casi è tutt'altro che paritaria (chiedete agli operai della Jeff Koons LTD). Libertà e gratuità sono leggende ben coltivate, ma il mondo dell'arte, si sa, funziona in un altro modo.

In questo senso, il Free Art and Technology (F.A.T.) Lab potrebbe essere inteso, in prima istanza, come un intelligente "hack" del mondo dell'arte contemporanea. Fondato nel 2007 dagli artisti Evan Roth e James Powderly, allora "fellow" presso l'Eyebeam di New York, il gruppo è cresciuto fino a includere 25 artisti, hacker, ingegneri, musicisti e graffiti writer attivi su tre continenti diversi, in un range che va da Golan Levin, programmatore e artista, al writer KATSU, passando per Jonah Peretti (fondatore dell'*Huffington Post* e di *Buzzfeed*), Hennessy Youngman (artista e star di YouTube) e Christopher "moot" Poole, fondatore di 4chan, uno dei più infami, e più frequentati, forum della rete, incubatore di molti memi e del network Anonymous. Secondo Evan Roth, la sua missione pubblica era quella di rafforzare la sovrapposizione tra cultura libera e cultura pop; la sua missione privata, quella di spingere amici, collaboratori e persone che ammirava a premere il tasto "pubblica" più spesso.

Che si sia trattato di un "epic win" lo dimostra F.A.T. GOLD, la retrospettiva con cui l'Eyebeam ha celebrato (dal 1 al 20 aprile) il suo venticinquesimo anniversario.

Curata da Lindsay Howard, la mostra ha avuto l'indubbio merito di gettare benzina sul fuoco, spingendo il gruppo a riunirsi, rileggere vecchi lavori e produrne di nuovi, e di riportare il meme nel cuore di Chelsea, dove era nato cinque anni fa e dove ha avuto modo di esplodere di nuovo, non senza effetti collaterali: come sanno bene sia la "vicina di casa" Paula Cooper, che si è vista abbellire parte della facciata da un generoso graffito



di KATSU (realizzato con vernice dorata usando un estintore modificato); sia Google, che si è visto sfilare davanti agli uffici di New York una falsa Google Car, riedizione di quella sguinzagliata per le strade di Berlino nel 2010, per accendere il dibattito sulla privacy scatenato dall'arrivo in Germania di Google Street View.

F.A.T. GOLD raccoglie e riscrive una storia di progetti più o meno memorabili, in massima parte pubblicati sul sito del collettivo — la sua vera casa — nella forma aperta di codici, tutorial, istruzioni, "how to", in modo tale che possano essere ripresi, rifatti e se possibile migliorati da altri. Questo recupero delle logiche della "economia del dono" è una delle caratteristiche più importanti di F.A.T., che si considera un laboratorio di ricerca e sviluppo teso ad arricchire il pubblico dominio con idee innovative, e ad accrescere la popolarità e la diffusione di idee e modelli operativi aperti, contro la chiusura di copyright e brevetti e contro il potere dei monopoli. Uno dei progetti in cui questo approccio si legge meglio è probabilmente il Free Universal Construction Kit (2012): un set di adattatori, liberamente scaricabili come modelli e stampabili con una economica stampante 3D, che consentono di combinare tra di loro i pezzi di dieci differenti marche di costruzioni per bambini, da Lego a Tinkertoys. I giochi sono l'ambito in cui entriamo per la prima volta con i vincoli della proprietà intellettuale, in un'età in cui, come dice Richard Stallman, la società ci invita ancora alla condivisione, e con i limiti operativi a cui essi ci inducono: in questo caso, l'impossibilità di combinare moduli di marche diverse, e di conservare nel nostro "parco giochi" una utilità ai moduli di kit più "infantili", una volta cresciuti. Il progetto sfrutta possibilità esistenti per aggirare questi vincoli, ed "educare"

un pubblico di bambini alla bellezza e ai vantaggi della "free culture" — così come i progetti online su Kanye West o Justin Bieber cercano di fare con un pubblico adolescente.

"La comunità del free software e quella dell'arte sono popolate di persone interessanti, motivate non solo dal denaro ma dall'atto della creazione e dal desiderio di contribuire alla società in maniera sensata, o quanto meno funzionale", scrive Roth, reintroducendo nel mondo dell'arte un altro tabù, quello della funzione sociale della pratica artistica.

Le "sculture" esposte a Eyebeam su un piedistallo aspettano solo di essere prese e usate da un bambino, così come il dildo con la testa di Obama e la piattaforma per finte TED Talk su cui si sono cimentati artisti, intellettuali e semplici visitatori desiderosi di una foto ricordo. Quest'ultimo, così come i finti Google Glasses e la Golden Nika (il Leone d'Oro del festival Ars Electronica) stampati in 3D, e le chiavette USB e i display di Aram Bartholl che accolgono "your art", la tua arte, democratizzano un gadget o un rito elitario, rendendolo disponibile a tutti. Ma non lasciatevi ingannare dalla giocosità dei progetti di F.A.T. Lab.

Come ha detto la curatrice Michelle Kasprzak, i colori brillanti delle loro caramelline non devono distrarci dalla serietà della loro missione, che non è un tentativo di abbassare l'arte al livello dei gattini su Internet, ma di permetterle di rivolgersi a diversi tipi di pubblico, e di contaminarla con i valori dell'apertura, della velocità e del piacere di fare tipici del mondo hacker. Se questa non è una rivoluzione...

EVAN ROTH in *Ideas Worth Spreading*, 2013. Courtesy Eyebeam, New York. Foto: Evan Roth.