

ARTYPE

aperture sul contemporaneo



Martina Canfailla

Remixomania

Pratiche di replicabilità nell'arte contemporanea



ARTYPE | aperture sul contemporaneo

collana diretta da Silvia Grandi

volume dieci

ARTYPE | aperture sul contemporaneo

collana diretta da Silvia Grandi

Comitato scientifico

Pierpaolo Antonello (University of Cambridge), Elisa Baldini (Università di Bologna), Renato Barilli (Università di Bologna), Guido Bartorelli (Università degli Studi di Padova), Lucia Corrain (Università di Bologna), Sandra Costa (Università di Bologna), Pasquale Fameli (Università di Bologna), Paolo Granata (University of Toronto), Silvia Grandi (Università di Bologna), Claudio Marra (Università di Bologna), Anna Rosellini (Università di Bologna), Gian Luca Tusini (Università di Bologna), Giuseppe Virelli (Università di Bologna)

Politiche editoriali

Referaggio double blind



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/2020>

ARTYPE | Aperture sul contemporaneo
collana AMS Acta Alma DL diretta da Silvia Grandi
volume dieci
2020
ISBN 9788854970205
ISSN 2465-2369

Remixomania. Pratiche della replicabilità nell'arte contemporanea
Martina Canfailla

Dipartimento delle Arti - visive, performative, mediali
Via Barberia, 4, 40121 Bologna

Il presente volume è stato realizzato a scopo didattico. L'editore si dichiara disponibile ad assolvere eventuali obblighi nei confronti degli aventi diritto per l'utilizzo delle immagini riportate nel volume.

in copertina: Y. Morimura, *To My Little Sister: For Cindy Sherman*, 1998.

Indice

Everything is a Remix

Il culto del Remix e la <i>Remix Culture</i>	5
Il <i>sampling</i> e i tre stadi di riproduzione meccanica	18
I principi del Remix e i quattro stadi della sua diffusione	31
Ad ogni stadio il suo Remix	39

Il Re[mix] degli artisti nati negli anni Cinquanta

La narratività negata e l'impulso allegorico degli artisti di Pictures	49
Il ritorno non differente dell'Appropriation Art	64
Appropriation Art oltreoceano: Joachim Schmid e Yasumasa Morimura	83

L'ipertrofia critica del Remix nella generazione degli anni Sessanta

Gavin Turk e la mitologica critica al sistema dell'Arte	105
Rashid Rana e la violenza mediale di un tappeto persiano	118
Nadin Ospina e il glocalismo negato	133
Enzo Fiore e l'ideologia regressiva del Remix	145

La cultura viene contagiata e il Remix si rigenera

Golan Levin e l'apertura ai nuovi media	163
Alessandro Ludovico, Paolo Cirio e l'Economia Social	177
Ahmed Mater e la politica sotterranea	187

Bibliografia	201
---------------------	-----

Everything is a Remix

Il Culto del Remix e la Remix Culture

*Everything is a Remix*¹. Così il filmmaker americano Kirby Ferguson titola il mini documentario suddiviso in quattro parti che presentò nel 2010. Lo scopo del documentario era quello di illustrare coerentemente ciò che, a partire dalla fine degli anni Novanta, si cominciava a sussurrare in settori accademico-letterari: viviamo nell'epoca del Remix. Il Remix, come pratica compositiva, viene definito nel video come “the act to combine or edit existing materials to produce something new” e viene fatto risalire da Ferguson al romanzo *The Soft Machine* di William S. Burroughs del 1961, romanzo che lo scrittore crea utilizzando la tecnica del *cut-up*, ossia l'uso di tagliare fisicamente del materiale scritto già esistente, in questo caso un suo manoscritto, per ricombinare parole e frasi in un ordine nuovo. La tecnica non era nuova, il movimento Dada ne aveva già fatto largo uso², ma da allora cominciò ad espandersi in altri ambiti, soprattutto in quello musicale. Anche Lucio Spaziante nel suo saggio sulla replicabilità sonora³ individua nella figura di Burroughs la nascita del Remix come pratica testuale quando, parlando della fase d'avanguardia delle pratiche di replicabilità sonore inserisce lo scrittore tra gli sperimentatori degli anni Cinquanta:

A questi va aggiunto William Burroughs che assieme al poeta Brion Gysin aveva teorizzato il *cut-up*, l'assemblaggio semi-casuale di frasi a partire da materiali scritti; dalla dimensione verbale erano poi passati a quella sonora⁴, realizzando la medesima operazione con registratori a nastro⁵.

Il documentario di Ferguson continua cercando di fare un veloce inventario dei prodotti culturali, alle spalle dei quali, giacciono i principi del Remix; parte, ad esempio, sottolineando come molti successi musicali dei primi anni Settanta derivassero da un'unica grande fonte, ossia il brano *Good Time* del gruppo musicale Chic: la sua base ritmica, campionata dozzine di volte, ritorna infatti in successi come *Rapper's Delight* dei The Sugarhill Gang o *Around the World* dei Daft Punk. Un altro esempio su tutti: *Stairway To Heaven* dei Led Zeppelin riprende parte del brano *Taurus* degli Spirit. Passando al cinema, Ferguson evidenzia il fatto che tra i primi cento successi di botteghino di Hollywood degli ultimi dieci anni, settantaquattro siano adattamenti, sequel o rifacimenti di altri film. Arriva a dichiarare che "Trasforming the old into the new is Hollywood's greatest talent"⁶. Per rimanere in tema di trasformazioni e rimaneggiamenti hollywoodiani, esistono due sequel del film *Transformers* del 2007, che a sua volta è un adattamento di un cartone animato, ispirato in principio ad una linea di giochi per bambini degli anni Ottanta; non per niente una delle battute del film *Celebrity*, diretto da Woody Allen nel 1998, recita "Quello è Tom, sta girando la trasposizione del sequel di un remake"⁷. Il documentario quindi dimostra, man mano che procede, che quasi nulla di ciò che viene prodotto al giorno d'oggi sia preminentemente originale e come i più grandi successi della cultura pop contemporanea non siano altro che Remix o campionature di qualcosa di preesistente. È ormai uso comune nutrirsi di citazioni, riferimenti e rifacimenti di qualcosa che appartiene già al nostro panorama culturale.

Today, many of cultural and lifestyle arenas - music, fashion, design, art, web applications, user created media, food - are governed by remixes, fusions, collages, or mash-ups.⁸

Lo scopo dell'opera di Kirby Ferguson non è però quello di denunciare un'anemia contemporanea di creatività, tanto che la prima schermata del video recita "this is not a conspiracy theory"⁹, ma piuttosto rilevare una nuova via di sviluppo per essa, rendendo evidenti quelle logiche compositive e fruibili che a partire dalla fine degli anni Novanta, alcuni studiosi di media e nuove tecnologie, come Lev Manovich (1960), Lawrence Lessig (1961), Henry Jenkins (1957), Eduardo Navas (1975) hanno racchiuso sotto la definizione di *Remix Culture*. Se, come sostiene Manovich, "It is a truism today that we live in a 'remix culture'¹⁰, non altrettanto ovvia par essere l'accettazione dei meccanismi che soggiacciono a questa cultura diffusa, che spesso non vengono riconosciuti quando non apertamente ostacolati. Che in ambito musicale il Remix sia totalmente accettato è cosa ormai piuttosto nota:

In molta musica attuale l'unità di senso musicale non è più costituita, come nella tradizione, da una nota o da una sonorità isolata, bensì da frammenti più o meno riconoscibili preregistrati e poi ricomposti. Con l'ausilio della tecnologia elettronica, brandelli musicali di provenienza disparata e di matrici culturali molto diverse fra loro vengono distorti, amplificati, ripetuti ed assemblati in una nuova miscela musicale che annulla e trasfigura il *proprium* delle singole parti originali¹¹.

Ma i principi di frammentazione, campionatura, combinazione e ripresentazione, che sostengono la pratica del Remix in musica, nonostante vengano ampiamente utilizzati anche in altri ambiti creativi, non possono giovare della stessa consapevolezza di cui godono in quest'ultima. Malgrado questa mancanza di consapevolezza i principi del Remix si sono però diffusi e sono arrivati a contaminare non solo altri ambiti creativi, ma anche la cultura stessa. Sempre Lev Manovich arriva a sostenere che la *Remix Culture* si sia sostituita come movimento

culturale, a livello di influenza, al postmoderno degli anni Ottanta:

If postmodernism defined 1980s, remix definitely dominates 2000s, and it will probably continue to rule the next decade as well¹².

Quando si parla di Remix Culture non si può prescindere dalle idee che Lawrence Lessig espone nei suoi scritti e principalmente nel suo libro *Remix. Il futuro del copyright (e delle nuove generazioni)*¹³. Per Lessig esistono due diversi modi di recepire i prodotti culturali, uno passivo e l'altro attivo, a cui corrispondono due diversi tipi di cultura: la cultura RO (*read only*) e la cultura RW (*read and write*). Questa nomenclatura è ripresa dal mondo informatico e, in particolare, da due diversi livelli di autorizzazione attribuiti all'archiviazione di documenti digitali: ad esempio i documenti salvati come PDF saranno documenti di sola lettura (*read only* = RO) e quindi non sarà possibile andare a modificarli, mentre i documenti salvati in formato docx saranno documenti riscrivibili (*read and write* = RW) e potranno essere ritoccati, corretti o completamente trasformati. Questa differenziazione si ripropone all'interno delle due rappresentazioni dei prodotti culturali che Lessig ci suggerisce: i prodotti della cultura RO non richiedono nulla se non la semplice fruizione del contenuto, mentre i prodotti della cultura RW sono pensati per essere replicati, modificati e diffusi. La prima condizione che influenza lo sviluppo di queste due diverse concezioni di cultura è sicuramente lo sviluppo e la disponibilità di tecnologie di diverso tipo. La cultura RO si sviluppa grazie all'introduzione all'interno della società di tecnologie che permettono la riproduzione meccanica dei prodotti culturali, mentre la cultura RW si sviluppa grazie alla diffusione di tecnologie basate sull'elettromagnetismo che permettono la facile modifica dei prodotti mediali. La prima grande tecnologia che

si impone nell'ambito della cultura RO è sicuramente la stampa a caratteri mobili, introdotta nel XV secolo da Johannes Gutenberg; lo stesso Lessig sostiene, infatti, che per quanto la cultura RO non sia nata in conseguenza diretta a questa invenzione, "fu Gutenberg a dar vita al processo di diffusione più significativo degli emblemi della cultura RO". Lessig, per spiegare in che modo mutò la cultura e la percezione di essa con l'introduzione e la diffusione di tecnologie di riproduzione meccanica, riporta un aneddoto che vede protagonista John Philip Sousa, un compositore musicale nato nel 1854 e morto nel 1932. Nel 1906 Sousa si sarebbe recato alla Biblioteca del Congresso di Washington per lamentare lo stato della legislazione sul diritto d'autore; oltre a voler denunciare una pirateria *ante litteram*, la sua testimonianza si sofferma su come lo sviluppo e la diffusione di tecnologie di riproduzione meccanica come il grammofono e il fonografo avrebbero portato alla morte della pratica artistica.

Quando ero ragazzo [...] di fronte a ogni casa, nelle sere d'estate trovavi riuniti dei giovani intenti a cantare le canzoni del momento o quelle d'altri tempi. Oggi senti queste macchine infernali giorno e notte. Non ci rimarrà una sola corda vocale. Le corde vocali verranno eliminate attraverso un processo evolutivo, come accadde alla coda quando l'uomo discese dalla scimmia. [...] L'estate scorsa [...] mi trovavo in uno dei maggiori porti turistici al mondo e non ho sentito una voce umana per tutta l'estate. Ogni yacht aveva un grammofono, un fonografo, un Aeolian o qualcosa del genere. Suonavano le marce di Sousa, e questa era una bella cosa, dal punto di vista artistico, ma non stavano pagando per farlo e, in aggiunta a ciò, non stavano contribuendo allo sviluppo tecnologico della musica.

Secondo Lessig la preoccupazione di Sousa non era solo di perderci in guadagno, dal momento che i produttori di dischi fonografici non avevano limiti imposti sulla riproduzione di

composizioni musicali, sospettava anche che si sarebbe creata un'élite predisposta alla produzione e alla diffusione della cultura e che le persone comuni non sarebbero più state portate a partecipare "allo sviluppo tecnologico della musica".

Nel Mondo che Sousa vedeva emergere, sempre meno persone avrebbero avuto accesso agli strumenti (o alla capacità) necessari per creare nuova cultura o arricchire quella esistente; sempre più persone si sarebbero limitate a fruire di opere prodotte altrove. La cultura sarebbe diventata il prodotto di un'élite.¹⁴

Non molto diverse queste parole suonano dalle accuse mosse da Charles Baudelaire nel suo testo *Il pubblico moderno e la fotografia* scritto come recensione del Salon del 1859:

il Credo attuale della buona società [...] è questo: «Credo nella natura e non credo che nella natura (ci sono buone ragioni per questo). Credo che l'arte sia e non possa essere che la riproduzione esatta della natura (una setta timida e dissidente vuole che siano esclusi gli oggetti ripugnanti come un vaso da notte o uno scheletro). Sicché l'industria che ci desse un risultato identico alla natura sarebbe l'arte assoluta». Un Dio vindice ha esaudito i voti di questa moltitudine. Daguerre fu il suo Messia. [...] Poiché l'industria fotografica era il rifugio di tutti i pittori mancati, scarsamente dotati o troppo pigri per compiere i loro studi, questa frenesia universale aveva non solo il carattere dell'accecamento e dell'imbecillità, ma anche il colore di una vendetta. Che un così stupido complotto [...] possa riuscire in modo assoluto non credo, o almeno non voglio credere; ma sono convinto che i progressi male applicati della fotografia hanno contribuito molto, come d'altronde tutti i progressi puramente materiali, all'impovertimento del genio artistico francese, già così raro¹⁵.

Sia Baudelaire che Sousa profetizzano la possibilità che queste «macchine infernali» possano portare alla necrosi dei sensi (quell' accecamento riscontrato nella frenetica moltitudine di

Baudelaire e la scomparsa evolutiva delle corde vocali di Sousa) e soprattutto all'impoverimento del genio artistico. La questione, avvertita come urgenza da entrambi, era infatti l'avanzamento dell'industria nel territorio delle arti, che avrebbe portato a inibire le capacità artistiche personali e il genio creativo della popolazione per chiudere nelle mani dei pochi che avevano accesso ai macchinari giusti, la possibilità di produrre arte e di diffonderla. Sousa nel suo articolo del 1906, *The Menace of Mechanical Music*, lamenta la mancanza di pratica musicale nei bambini dovuta alla diffusione dei gramofoni nelle case, che nella sua logica avrebbe portato un'intera generazione a perdere il ricordo del canto e in generale dell'esercizio artistico come pratica amatoriale.

Under Such conditions the tide of amateurs cannot but recede, until there will be left only the mechanical device and the professional executant. [...] Then what of the national throat? Will it not weaken? What of the national chest? Will it not shrink?¹⁶

Questi artisti e scrittori, in conclusione, prevedevano tra l'Ottocento e l'inizio Novecento lo sviluppo di ciò che Lessig definirà il nucleo della cultura RO:

Ascoltiamo della musica. Guardiamo un film. Leggiamo un libro. In ognuno di questi casi, nessuno si aspetta che facciamo granché oltre alla semplice fruizione.¹⁷[...] La cultura di questo tipo viene fruita attraverso l'atto del consumo. Tale consumo ha un inizio, una metà e una fine. Una volta terminato mettiamo da parte l'opera.

Abbiamo quindi da una parte un'industria culturale che mantiene il monopolio tecnico sulla produzione e la diffusione dei prodotti, grazie all'alto livello di specializzazione e costo richiesto dai macchinari, dall'altra un consumatore per lo più passivo che si limita ad assorbire sempre più prodotti. Quello che

però né Sousa, né Baudelaire potevano prevedere era come i successivi sviluppi della tecnologia elettromagnetica avrebbero nuovamente ribaltato la situazione.

Con l'introduzione degli emblemi digitali della cultura RO, e soprattutto con l'ampia disponibilità delle tecnologie atte alla manipolazione di tali emblemi, il digitale fece piazza pulita dei vincoli che avevano legato la cultura ad una serie di emblemi analogici specifici della cultura RO. [...] Potremmo dire che mentre il codice di un LP proteggeva lo stesso dalla duplicazione, il codice di una copia digitale di quello stesso LP non lo protegge. Il codice di una videocassetta analogica limitava efficacemente il numero di possibili riproduzioni (finché il nastro non si logorava, ad esempio). Il codice di una copia digitale di quel film non lo fa. I limiti "naturali" del mondo analogico furono aboliti dalla nascita della tecnologia digitale.¹⁸

Il digitale ha permesso, inoltre, la creazione di quello straordinario strumento di accumulazione e diffusione dati che è Internet. Grazie alla collaborazione di strumento e tecnologia sono venute a crearsi le tre non-condizioni, individuate da Ferguson nel suo documentario¹⁹, che hanno permesso lo sviluppo della cultura RW: per fruire determinati prodotti culturali, modificarli e poterne creare di nuovi non servono particolari abilità, particolari strumenti né particolari conti bancari. Un prodotto culturale può quindi essere facilmente reperito e fruito da chiunque, liberamente modificato e liberamente rimesso in circolazione, almeno per quanto riguarda le possibilità materiali che ciò avvenga: "ciò che prima era naturale e illegale, adesso è soltanto illegale"²⁰. Nicola Dusi e Lucio Spaziante, nell'introduzione al testo curato da loro *Remix-Remake: pratiche di replicabilità*, notano come all'interno della cultura che noi abbiamo definito RW, cambi insieme ai prodotti culturali anche il modo in cui lo spettatore-fruitore viene percepito.

Gli spettatori-fruitori non vanno più pensati solo come ingenui o critici ma anche ludici, parzialmente competenti, *bricoleurs* e sperimentatori, giocolieri del confronto intertestuale.²¹

In conclusione, il nucleo della cultura RO era la perfetta finitudine dei prodotti culturali; questi erano chiusi in loro stessi, finiti, pensati affinché il fruitore non dovesse far altro che recepirli e assorbirli. La cultura RW si muove nella direzione opposta, quella del Remix:

Il remix è un atto essenziale di creatività RW. È l'espressione di una libertà di prendere "le canzoni del momento o quelle d'altri tempi" e di usarle per creare. Nell'epoca di Sousa, la creatività era una performance. La selezione e l'arrangiamento dei brani esprimevano l'abilità creativa dei cantanti. Nella nostra epoca la creatività va ben oltre la sola performance²².

L'atto di prendere materiale già prodotto, magari prodotto proprio degli emblemi dalla cultura RO, e utilizzarlo come canovaccio per un altro copione è ciò che sta alla base della cultura RW.

L'idea che i testi non siano più istituzionalmente legati ai loro prodotti ma rientrino di fatto in un patrimonio collettivo [...] permette a testi apparentemente chiusi, come un libro o un film, di essere continuamente riapribili, riconfigurabili.²³

È questa atmosfera di libera modifica e circolazione dei contenuti che viene chiamata da Lessig anche *Remix Culture*:

La cultura RW incide sulla vita sociale in modo diverso. Dà al pubblico qualcosa in più. O meglio, chiede al pubblico qualcosa in più. Viene offerta come se fosse una "bozza". Invita a una risposta. In una cultura in cui ciò accade, i cittadini sviluppano un tipo di conoscenza che conferisce potere tanto quanto informa o intrattiene²⁴.

Quando parliamo di Cultura del Remix designiamo quindi un movimento che basa la sua ragion d'essere sulla modalità di libera circolazione e modifica dei prodotti e delle idee, per cui un oggetto culturale può essere selezionato, prelevato dal suo contesto, manipolato e rimesso in circolo come qualcosa di diverso rispetto alla fonte originale; questo è un principio che trova la sua applicazione ultima non solo in Arte, ma anche in economia e in etica.

In this way remix presents a direct sabotage to the cultural industries with its own instruments. As a cultural expression that relies on the multiplicity of texts, remix disrupts the dynamics of those collusive media corporations that have succeeded in privatizing cultural goods. So too, as a practice largely concerned with quotation and circulation, in economic terms, remix does not produce any new object, but instead is parasitical to the cultural industries. [...] Remix culture is thought to cultivate a more critical and democratic culture driven by users as opposed to corporations. So too, as an activity that thrives on social production and the free exchange of culture, remix disrupts an economy that extracts value from the enclosure of intellectual and cultural products, threatening the monopoly of corporations who have succeeded in privatizing these goods.²⁵

Ad un primo approccio sembra abbastanza ovvio in che modo la cultura del Remix possa influenzare l'economia. I problemi legali che ruotano intorno alla gestione dei *copyrights* e dei diritti d'autore sono noti a tutti, e più o meno ciascuno di noi ha avuto a che fare in Italia con la SIAE²⁶, ma la questione non si esaurisce così. Come nota Rachel O'Dwyer, nell'estratto del suo articolo *A Capital Remix* citato sopra, la *Remix Culture* sicuramente "disrupts an economy that extracts value from the enclosure of intellectual and cultural products", mimando in parte l'idea del possesso unico e del diritto privato di

utilizzo dei prodotti culturali; ma ne mina veramente il profitto economico? Sempre O'Dwyer nota come già siano stati escogitati diversi metodi per ristabilire l'ordine gerarchico e subordinare i principi di libertà creativa promulgati dalla *Remix Culture* a quelli dell'economia capitalistica.

Today the process of wealth accumulation extends beyond material goods to include informational and cultural goods of all kinds. This doesn't mean that industrial production disappears; rather, the value of material goods – cars, trainers, consumer electronics – is increasingly subordinate to immaterial factors, contingent on all kinds of symbolic, cultural, aesthetic and social outputs that are produced by the whole of society. [...] The circulation of desire are now part and parcel of the contemporary composition of labor. From this perspective the outputs and productivity of remix are extremely valuable to contemporary capitalism. [...] This produces a cultural value that can be converted and reinvested in the sale of commodities.

La *Remix Culture* si trova quindi a servire i colossi dell'economia. Questo può avvenire in maniera diretta, come nel caso della Nike che ha fornito la possibilità ai clienti di intervenire sui modelli delle proprie scarpe da ginnastica, mixando alcuni design in precedenza creati dall'azienda²⁷, o in maniera indiretta, come mostra Lessig dipingendo un futuro che, nei dieci anni trascorsi dalla stesura del suo testo, si è poi realizzato:

Immaginate che osservando tutte le clip su YouTube a cui avete dato un'occhiata o i programmi che vi siete effettivamente fermati a guardare, il network inizi a sviluppare un profilo delle vostre preferenze ricco come quello di Amazon. Parallelamente allo sviluppo di tale profilo, il network potrebbe fare una promozione più efficiente di qualunque canale televisivo dei giorni nostri²⁸.

Due ultimi esempi su questa linea, entrambi provenienti dal mondo delle grandi produzioni cinematografiche ed entrambi citati nel documentario di Ferguson: *Harry Potter* e *Star Wars*. Nel 2000 una ragazza all'epoca quattordicenne, di nome Heather Lawver²⁹, cominciò a scrivere un blog ispirato alla saga di *Harry Potter*; il blog sotto forma di quotidiano online, «The Daily Prophet», di lì a poco cominciò a raccogliere vari tipi di articoli scritti e prodotti da fan di tutto il mondo.

Rowling e Scholastic, il suo editore, inizialmente avevano espresso il loro supporto nei confronti dei fan-scrittori, sottolineando che la narrativa incoraggiava i ragazzi ad ampliare la loro immaginazione e li metteva nelle condizioni di scoprire la loro 'voce' come autori.³⁰

Quando però i diritti della serie vennero ceduti in parte alla grande casa di produzione hollywoodiana Warner Bros. la situazione cambiò; gli avvocati della Warner non erano concordi come la Rowling a far utilizzare la loro storia come base per creare nuovi prodotti, seppur amatoriali, e la loro attenzione si riversò sulla comunità di fan della saga che si era raccolta intorno a Heather e al suo blog. La community però era più consapevole e unita di quanto gli avvocati si aspettassero e mise in atto una serie di contromosse; crearono un'organizzazione di lotta, Defense Against the Dark Arts, con base in America, con lo scopo di aiutare coloro che stavano venendo legalmente minacciati dalla Warner. La libera adesione alla lotta contro "le arti oscure" vide correre alle armi diversi fan della saga, tra cui diversi avvocati. Warner rimase senza altra possibilità se non venire a patti con loro. La parte interessante di questa vicenda non è tanto il tipo di accordo che ne scaturì (accordo che sancisce la libertà dei fan di utilizzare contenuti della saga entro certi limiti, per lo più riguardanti il profitto economico), ma consiste nel fatto che la Warner

Bross. fu costretta a capire qualcosa di più sull'era digitale. Come la Defence Against the Dark Arts sosteneva "fans had helped to turn a little known children's book into a international best-seller"³¹ e sarebbe stato infruttuoso per la stessa Warner fermarli, infatti "i fans erano una componente del budget marketing a costo zero."³² Questo tipo di collaborazione non era nuova, richiamava il tipo di rapporto che George Lucas stava cercando di sviluppare con i suoi fan. *Star Wars*, viene descritta da Kirby Ferguson come una delle saghe con più campionature, rifacimenti e Remix riconoscibili derivati da altri film: "George Lucas collected materials, he combined them, he transformed them. Without the films that precede it, there could be no *Star Wars*"³³. La lista di materiale che Lucas utilizza è lunga: riprende il formato della famosa scritta introduttiva iniziale dal serial cinematografico *Flash Gordon* del 1936, alcune scene sono citazioni esatte riprese dai film di Akira Kurosawa, da Western come *Sentieri Selvaggi* (1956) o *Il buono, il brutto, il cattivo* (1966), da film di guerra come *I ponti di Toko-Ri* (1954); altri film ancora, come *Metropolis* (1927), *2001: Odissea nello spazio* (1968), *Il 7° viaggio di Sinbad* (1958), sono citati alla lettera, quasi copiati e incollati. Un regista e produttore che aveva fatto un così largo uso di materiale preesistente non poteva non dimostrarsi sensibile alla cultura del Remix permettendo ai propri fan di utilizzare il mondo di *Star Wars* per creare altri prodotti, certo senza scopi di lucro. Quello che sia Lucas che la Warner Bross. avevano capito era che, alla fin dei conti, quanto più materiale circolava ispirato ai loro prodotti, tanto più aumentava la possibilità che si formasse un mito culturale su di essi e di conseguenza che i loro profitti economici aumentassero. Questo meccanismo, per cui più una cosa viene ripresentata, citata, modificata e diffusa più di questa se ne crea un culto, è una costante che vedremo sfruttata in vari modi e con

Martina Canfailla

diversi risultati dagli artisti contemporanei e di questo tratterà, in parte, il terzo capitolo di questo scritto.

Il Sampling e i Tre Stadi di Riproduzione Meccanica

Per capire in che modo il Remix influenzi i nostri prodotti culturali, e non solo la loro circolazione materiale, si dovrà considerare, come sostiene lo studioso Eduardo Navas nel suo testo *Remix Theory: the aesthetic of sampling*, le implicazioni del Remix come forma di discorso e non solo come pratica musicale.

As a form of discourse Remix affects culture in ways that go beyond the basic understanding of recombining material to create something different.

Prima di andare a vedere in che modo l'arte contemporanea a partire dagli anni Settanta/Ottanta abbia compreso, assorbito e rielaborato le pratiche compositive del Remix, sarà giusto andare a capire cosa si intende per Remix come forma discorsiva e in che modo essa si inserisca nel discorso sul Remix come forma culturale. Il Remix, come forma discorsiva poggia la sua specificità su un'azione che è necessaria e preliminare alla costruzione di qualsiasi tipo di operazione di mixaggio: il *sampling*.

Sampling is the key element that makes the act of remixing possible. In order for Remix to take effect, an originating source must be sampled in part or in whole.³⁴

Parlando delle teorie di Lessing abbiamo visto, infatti, come la *Remix Culture*, o cultura RW poggi le sue basi sulla possibilità di prelevare e rielaborare il materiale preesistente, materiale prodotto e conservato, nella maggior parte dei casi grazie alla cultura RO.

Il remix è un collage; scaturisce da abbinamento di elementi della cultura RO; riesce nel suo intento facendo leva sui significati associati al contenuto citato allo scopo di costruire qualcosa di nuovo.³⁵

Perché un Remix possa esistere deve, quindi, dapprima esistere un deposito di materiale culturale da cui attingere e, soprattutto, un'azione specifica che questo deposito lo vada a riempire. La campionatura e il *sampling* assolvono a questo compito, ma hanno specifiche e tempi di sviluppo differenti. Campionare di base ha il significato di prelevare qualcosa di già esistente, per isolarlo dal proprio contesto originario, analizzarlo o semplicemente conservarlo. L'esempio classico è lo strato di foglia che si preleva per analizzare le cellule al microscopio, ma anche alcuni oggetti come gli erbari medioevali possono essere considerati dei tipi di campionatura; anche in essi è presente infatti l'idea di prelevare dei campioni dal mondo vegetale, renderli adatti alla conservazione tramite essiccazione e registrarli in un unico catalogo. Non si fatica a riconoscere in questa definizione le stesse dinamiche che sono in gioco anche in fotografia. In cosa si differenzia infatti uno scienziato che ingrandendo una cellula al microscopio la scompone, da Thomas, il protagonista del famoso film di Antonioni, *Blow up*³⁶, che una volta scattate le foto le analizza con una lente di ingrandimento? O un appassionato di botanica che crea il proprio *hortus siccus* da un viaggiatore che scatta e sviluppa delle foto per poterle conservare nel proprio album di famiglia? Questi sono solo dei facili esempi, ma si vuole sottolineare come, a conti fatti, la logica sottesa alla campionatura entri in gioco ogni qualvolta vi sia una qualche forma di prelievo e registrazione. Eduardo Navas a questo proposito, distingue tre stadi cronologici di riproduzione meccanica: il primo si estende, più o meno, dagli anni Trenta del 1800 fino al

1920, il secondo si colloca tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli anni Ottanta e il terzo arriva fino ai giorni nostri. Il primo stadio nasce, per Navas, con la fotografia: lo studioso, infatti, prende come data di inizio il 1826, data in cui Joseph Nicéphore Niépce produsse, con una tecnica che diverrà poi quella alla base della fotografia, la famosa *View from the Window at Le Gras*. Le capacità di registrazione e riproduzione di immagini proprie della macchina fotografica verranno poi estese al suono da Thomas Edison, che negli anni Settanta dell'Ottocento inventò il fonografo; mentre alla fine degli anni Ottanta furono poste le basi per la registrazione e riproduzione di immagini in movimento dai fratelli Lumière³⁷. Questo è il periodo in cui, come abbiamo visto attraverso le testimonianze di Sousa e Baudelaire, si cominciano ad avvertire le possibilità di sviluppo e i tranelli della riproduzione meccanica. È il periodo della cultura RO, in cui si comincia ad avere gli strumenti che permettono di prelevare il mondo e metterlo da parte in quel deposito culturale di immagini, testi e suoni di cui parlavamo sopra. È il momento della campionatura come atto fondante della cultura.

Il nucleo di sviluppo del secondo stadio di riproduzione meccanica viene individuato da Navas nel movimento Dada, in particolare nelle operazioni degli artisti che, all'inizio degli anni Venti del Novecento, operano in ambito berlinese. I dadaisti, come nota anche Fabbriano Fabbri:

A Berlino mettono a punto un tipo di collage che subisce uno scatto accelerato, brusco, sia dal punto di vista quantitativo che qualitativo, distinto dai precedenti per la comparsa di un numero impressionante di fotografie di ogni genere, con passione particolare per immagini di riviste e rotocalchi di massa: nasce il fotomontaggio.³⁸

È proprio la tecnica del fotomontaggio che per Navas è significativa e peculiare del secondo stadio di riproduzione meccanica. Il secondo stadio si identifica, infatti, come un ponte tra gli altri due: si cerca di registrare la realtà, ma non più una realtà, per così dire, di primo grado, ma una realtà già rappresentata, o meglio, già mediata: "this stage privileges pre-existing material over the real world"³⁹. Il servirsi di materiale già significativo sarà riscoperto a livello quantitativo⁴⁰ durante il terzo stadio di riproduzione meccanica. Il terzo stadio è quello che inizia negli anni Ottanta/Novanta grazie alla diffusione delle tecnologie elettromagnetiche e allo sviluppo dei nuovi media; viene preso come riferimento la nascita di Photoshop, uno dei programmi emblematici del digitale.

Photoshop, then, marks the third stage of mechanical reproduction, which I also refer to as the stage of new media [...] This stage was marked in music a decade earlier, when DJs turned producers during the late 1970s and early '80s were able to take bits of different songs with sampling machines to create their own compositions. This tendency now is part of remix culture.⁴¹

Durante il primo stadio di riproduzione meccanica, come abbiamo notato, non si può ancora parlare di un vero e proprio atto di *sampling*, ma di un atto di campionatura che ha lo scopo di rendere conservabile una parte del mondo rendendola significativa di per sé. Una logica simile è quella che soggiace al ready-made duchampiano. Quando sulla scena artistica apparve nel 1917 *Fountain* dello sconosciuto Richard Mutt, fu lo stesso Duchamp a difendere l'opera sulla rivista dadaista *The Blind Man*, sostenendo che non aveva importanza se Mutt aveva o meno realizzato l'oggetto in questione, dal momento che lo aveva comunque scelto.

Whether Mr. Mutt with his own hands made the fountain or not has no importance. He CHOSE it. He took an ordinary article of life, placed it so that its useful significance disappeared under the new title and point of view – created a new thought for that object.⁴²

Duchamp quindi, con lo pseudonimo di Richard Mutt, aveva a tutti gli effetti campionato il mondo, o meglio la sua banalità, scegliendo il famoso orinatoio, asportandolo dal suo contesto originario e infine predisponendolo alla conservazione museificandolo. Come scrive Fabbri, il ready made

scaturisce da un guizzo basato sul valore di una vita incarnata e si avvinghia a oggetti scelti per il solo fatto di esistere, di essere comparate, tra le altre, di una incommensurabile ribalta mondana⁴³.

Non è sulla messa in discussione dell'autorialità, del valore della mano d'opera e della stessa nozione di gusto, che Duchamp porta avanti con la realizzazione di quest'opera, che vogliamo porre la nostra attenzione; quello che ci interessa notare è il valore esemplare del ready made e come al suo interno siano già presenti, magari in ombra, le logiche della campionatura. Con l'inizio del secondo stadio di riproduzione meccanica e con il conseguente aumento di campioni registrati nella nostra dispensa culturale si comincia, però, a sentire la necessità di una nuova forma di campionatura; si comincia a campionare non tanto il mondo nella sua "versione prima", ma le sue rappresentazioni. Nasce il *sampling* vero e proprio.

Sampling as an act is a term that encapsulated the act of taking not from the world but an archive of representations of the world. In this sense, sampling can only be conceived culturally as a meta-activity, preparing the way for Remix in the time of new media.⁴⁴

Sono i dadaisti berlinesi e la loro tecnica di fotomontaggio, come abbiamo già accennato, a dare alla luce, anche se magari ad un livello ancora prematuro, il *sampling*. La tecnica del fotomontaggio non era una loro invenzione: i primi fotomontaggi della storia risalgono infatti alla seconda metà dell'800. La tecnica utilizzata, che prevedeva il taglio e l'assemblaggio di più negativi, era pensata però per rimaner nascosta;

Rejlander, Robinson e coloro che li seguirono su questa strada, stampando e assemblando insieme sullo stesso foglio di carta più negativi, erano in grado di produrre realtà inesistenti, potevano tranquillamente operare fuori da restrizioni e vincoli referenziali, il tutto all'insegna di una complessa manualità degna del più rispettabile pittore⁴⁵.



Figura 1, O. G. Rejlander, *Le due strade della vita*, 1857.

Sia in *Le due strade della vita* (1857, Figura 1) di Oscar Gustave Rejlander, sia in *Fading Away* (1858) di Henry Peach Robinson la difficile tecnica e il vasto numero di negativi utilizzati servivano soltanto per creare realtà credibili come fossero frutto di

un unico scatto. Il fotomontaggio per questi fotografi era una tecnica e non una pratica artistica. Il Dada berlinese come abbiamo visto subisce "un'accelerazione" dovuta all'aumento di materiale preesistente disponibile, che entra nell'opera d'arte tale e quale. Navas prende in esame le operazioni artistiche di due berlinesi in particolari: Hannah Höch e John Heartfield. Entrambi questi artisti infatti, nella loro produzione, fanno largo uso della tecnica del fotomontaggio, ma con loro il fotomontaggio è un'altra storia: il collage avvenuto, non solo è visibile, ma apertamente esposto. La Höch lo fa in maniera diretta, taglia il suo materiale da riviste e pubblicità e lo ricombina insieme, al fine di creare ritratti distorti della società contemporanea e dei personaggi che la affollano.

La Höch sottolinea un ragionamento molto semplice: [...] viviamo tra i prodotti del circolo mass-mediale e del circondario metropolitano, cioè la pelle con cui bene o male ci relazioniamo tutti i giorni, e perché non tenerne conto in un fotomontaggio che giustamente esige di entrare in contatto con i volti infiniti della vita, compresi quelli più frivoli eppure così indispensabili?⁴⁶

Ogni tipo di materiale fotografico può entrare a far parte del suo lavoro, le origini e le dimensioni non contano: le immagini sono tratte da contesti disparati, avevano un significato autonomo anche prima del suo passaggio e questo si deve vedere (Figura 2).



Figura 2, H. Hoch, *From the collection: from an ethnographical museum*, 1920.

Heartified sviluppa il fotomontaggio come pratica artistica in maniera differente rispetto alla Höch e lo fa riprendendo in parte, la tecnica dei primi fotomontaggi: prende i negativi di foto già esistenti, le taglia e le riassume per poi fotografarle nuovamente. Nessuno può credere che le sue fotografie siano il frutto di un singolo scatto data l'impossibilità delle realtà che riproducono, diversamente da come accadeva con i fotomontaggi di metà Ottocento, ma il prelievo di materiale differente non è apertamente dichiarato come nelle opere della Höch. Il trucco c'è e si vede, ma non viene proclamato in maniera chiara; si mostra il risultato, non il procedimento. Per Navas, l'atteggiamento di Heartfield è un ponte tra il primo stadio di riproduzione meccanica e il terzo:

John Heartfield is another artist who sampled by cutting to then create photographs (better known as photomontages) to be published in magazines. [...] Heartfield and his contemporaries offer a transitional moment; they set the ground for the kind of recycling found in new media that privileges copying not cutting. [...] What is crucial in Heartfield and his contemporaries practicing photomontage is that he developed work specifically for reproduction; they explored the visual language that would become fundamental during the early '90s for the software application Photoshop, where cut/copy & paste is essential to develop basic new media imagery⁴⁷.

Heartfield e gli altri dadisti, infatti, sono ancora legati agli strumenti di cultura RO, ma cominciano a voler riprodurre non tanto il mondo, ma le immagini che di esso produciamo. L'utilizzo di immagini che possiedono già delle valorizzazioni culturali e una "moltitudine di riferimenti lontani dallo spirito dissacrante e negativista dell'ortodossia dada" è infatti una caratteristica del dada berlinese in bilico "tra contestazione e pop-up"⁴⁸. I fotomontaggi di Heartfield e dei suoi colleghi, ad esempio, hanno spesso implicazioni politico-sociali, basti pensare a *Adol-*

fo superuomo inghiotte oro e sputa latta (1932, Figura 3) o alle "mostriciattole" della Höch che questionano la figura femminile nell'immaginario dei magazine e dei rotocalchi. Il materiale prelevato dalla Höch non sempre presenta soggetti definiti e riconoscibili nell'immediato, come i soggetti politici di Heartfield, perché sono le fonti mediali e l'immaginario che ruota intorno a tale materiale ad essere posti sotto esame.

Her collages blur the origin of the images she appropriates; the result is open-ended propositions. Her work often questions identity and gender roles. Yet, even when it is not clear where the material comes from, her compositions are still fully dependent on an allegorical recognition of such forms in culture at large in order to attain meaning.⁴⁹

Il *sampling* nasce quindi come concezione all'inizio degli anni Venti, ma rimane in un qualche modo isolato all'interno di un bozzolo d'avanguardia, preparandosi a sbocciare nell'epoca del digitale. Nel nostro quotidiano dati, testi, musica e immagini viaggiano sullo stesso supporto grazie alle tecnologie elettromagnetiche e si interscambiano continuamente vagabondando in giro per il mondo. Quella dispensa di immagini e suoni, che aveva cominciato a riempirsi con l'invenzione della fotografia, ormai straborda e noi ci troviamo circondati da una moltitudine di questi frammenti di rappresentazioni del mondo. A questo proposito, Lessig riporta una conversazione telefonica con Mark Holser, leader del gruppo musicale Negativland⁵⁰, dove quest'ultimo definisce la costante presenza di immagini e suoni un "assedio":

Se ti guardi intorno, quanti messaggi pubblicitari o logo diversi vedrai nello spazio attorno a te? Sulla tua automobile, sul tuo orologio, su un cartellone. Se entri in un qualunque supermercato, ristorante o negozio, c'è sempre un sottofondo musicale. Ci sono sempre dei media. Ci

sono degli annunci pubblicitari. Ci sono riviste ovunque. È il mondo in cui viviamo. È il panorama che ci circonda⁵¹.

Questo bombardamento di immagini, suoni e messaggi, dovuto alla loro infinita replicabilità e diffusione, comincia ad essere recepito, tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli anni Ottanta come un limite per gli artisti, che non riescono più a tenere il passo con una così vasta produzione mediale. Vi è ormai troppa cultura RO nel nostro deposito culturale e con l'inizio del dominio del digitale il materiale è destinato a riprodursi esponenzialmente e quasi del tutto autonomamente; ecco allora che si comincia a cercare una strada alternativa di creazione, che non combatta questa saturazione di prodotti medialti, ma che li sfrutti:

con l'inflazione di senso conseguente alla sovrastimolazione e al sovraccarico di immagini e segni della cultura *hype*, è attualmente difficile, se non vano, tentare di misurarsi con i media. Gli artisti sono costretti a riciclare immagini e forme preesistenti e, come i manipolatori di musica, a procedere col *sampling*, campionando e sezionando per estrarre segmenti di prodotti, di elementi, di figure conosciute da ricomporre con un ritmo nuovo⁵².

La sovrapproduzione di immagini e prodotti culturali spinge infatti gli artisti sempre di più a confrontarsi non con il mondo per rappresentarlo, ma con le sue rappresentazioni e significazioni per ripresentarle. D'altronde come sottolinea anche Marco Senaldi:

quanto tempo ancora si potrebbe andare avanti a produrre ready-made in modo completamente casuale? Non si possono realizzare readymade all'infinito, proprio perché il loro valore è *esemplare*, e la ripetizione, anche variata, cancellerebbe proprio quella esemplarità. [...] Si potrebbe pensare di usare la stessa "classe delle opere d'arte"

per realizzare altrettanti readymade. Duchamp (1987) arriva a dire che si potrebbe usare una tavola di Rembrandt come "asse da stiro", e dunque LHHOQ può essere correttamente riletto in questa chiave. A un livello più sofisticato, non si potrebbero trattare gli stessi readymade (nel frattempo saliti al rango di "opere d'arte") come materiale per altri readymade?⁵³

Come spiega Rashid Rana, un artista che tratterò in seguito nel terzo capitolo di questo scritto, creare messaggi al giorno d'oggi non significa per forza produrne di nuovi, ma riorganizzare quelli già esistenti, trasformandoli.

Per i miei lavori degli anni Novanta ho raccolto molte immagini da fonti diverse e questo mi ha portato a capire che viviamo davvero nell'era delle immagini. Mi ha anche aiutato a definire il mio ruolo di creatore di immagini, che non è per forza quello di produrne di nuove. Ne esistono già a milioni, nessuna inutile e si possono trovare vari significati per ognuna. Quindi, ho pensato che il mio ruolo potesse essere quello di un editor di immagini, che le riorganizza e le usa in diversi modi cambiandogli significato.⁵⁴

In poche parole, nell'epoca della cultura RO, o del modernismo, si privilegia l'atto di prelevare l'intero per analizzare il mondo, producendo immagini e significati nuovi; quando però la produzione di simboli diviene la norma si apre la strada che permetterà al *sampling* di uscire dalla sua incubazione.

At the moment that mechanical recording became a norm to evaluate, understand, and define the world in early modernism, the stage was set for postmodernism. Postmodernism is dependent on a particular form of fragmentation, whose foundation is in early forms of capturing image and sound through mechanical recording, which, technically speaking, sampled from the world beginning in the nineteenth century.⁵⁵

Martina Canfailla

Nel momento in cui il *sampling* spiega le sue ali esso diviene quella meta-azione, di cui parlava Navas, necessaria per la costituzione del Remix.

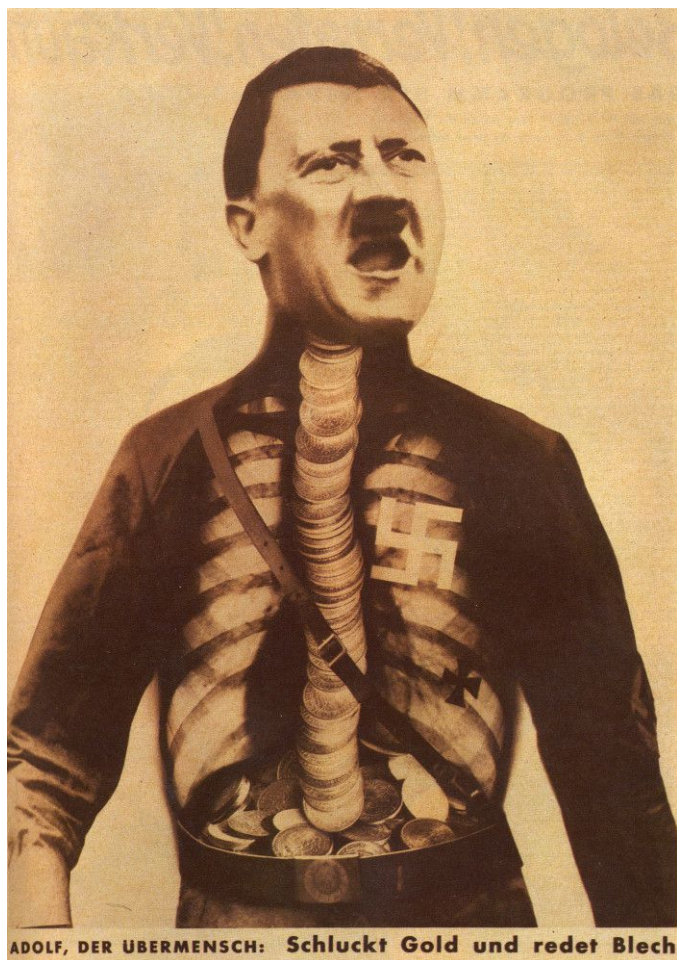


Figura 3, J. Heartfield, *Adolfo superuomo inghiotte oro e sputa latta*, 1932.

I Principi del Remix e i Quattro Stadi della Sua Diffusione

Nello stesso modo in cui Navas individua tre diversi periodi di sviluppo per le tecnologie di riproduzione meccanica, così suddivide anche la diffusione dei principi che costituiscono il Remix all'interno della società in quattro diversi periodi. Anche Lucio Spaziante, nel suo saggio sulla replicabilità sonora già citato in precedenza, divide quelle che lui definisce le pratiche di replicabilità sonora in quattro fasi di diffusione, seguendo una linea di sviluppo musicale già individuata dal critico-musicista Paul Morley e da DJ Food in *Raiding the 20th Century. Words & Music Expansion*⁵⁶: la fase di avanguardia, la fase sub-culturale (dal dub all'hip-hop), la fase critica e la fase di massa.

La fase d'avanguardia individuata da Spaziante si colloca cronologicamente leggermente prima rispetto al primo periodo di diffusione del Remix individuato da Navas; negli anni Cinquanta/ Sessanta iniziano infatti le prime sperimentazioni di replicabilità sonora.

Un viaggio che annovera nomi come Alvin Lucier, Pierre Henry, Edgar Varèse, Pierre Schaeffer, i quali negli anni Cinquanta assieme a molti altri hanno esplorato la strada della musica concreta, ossia l'integrazione della più generale sfera del sonoro all'interno della sfera del musicale, tramite registrazione di suoni ambientali, naturali, quotidiani poi ritrattati elettronicamente.[...] Negli anni Settanta gli esperimenti continuarono anche grazie alla figura di Steve Reich che registrava voci su nastro mandandole in asincrono, fino ad arrivare ai Beatles, in particolare a John Lennon, e al *White Album* dove in un brano, *Revolution N°9* è inserita a ripetizione la voce dell'ingegnere del suono che nell'interfono di studio segnalava il "take numero nove" (*Number Nine... Number Nine...Number Nine...Number Nine*),".⁵⁷

Sono gli stessi anni individuati da Kirby Ferguson per la nascita del Remix, gli anni in cui *The Soft Machine* di William S. Burroughs viene pubblicato. Queste sperimentazioni sono però ancora sparse e saltuarie ed è per questo motivo che Navas individua il primo periodo di diffusione del Remix in quell'insieme di sperimentazioni che si collocano tra la seconda metà degli anni Sessanta del Novecento e l'inizio degli anni Settanta in Jamaica.

The first stage of Remix took place in Jamaica with the rise of dub, during the 1960s and '70s; that is, at the end of the second stage of mechanical reproduction.⁵⁸

Anche Spaziante comunque riconosce in questa fase, la fase sub-culturale, la nascita dell'idea di Remix:

In Giamaica negli studi di registrazione fonografica si era affermata una pratica, detta *dub version*, che consisteva nella realizzazione di *versioni strumentali* di un brano per il lato B del formato 45 giri. [...] Da qui è nato un vero e proprio genere tuttora esistente, il *dub* appunto, con sue ramificazioni e ibridazioni, nonché l'idea stessa di effettuare *remix* per differenti contesti di fruizione⁵⁹.

Siamo più o meno alla fine del secondo stadio di riproduzione meccanica, in quel momento di passaggio in cui si comincia, anche in arte, a guardare non solo al mondo, ma anche ai prodotti culturali di massa e agli strumenti della comunicazione; nasce il medium come messaggio⁶⁰. Sono gli anni della Pop e del Minimalismo, delle performance, degli Happening e dell'Arte Povera; si avverte sempre più il bisogno di una commistione tra arte e vita ed è in questo scenario che il *sampling*, ancora dietro il sipario, si prepara a calcare il palcoscenico e a prelevare, con le sue zampe rapaci, le immagini che affolla-

no il nostro panorama percettivo. Prendiamo ad esempio la Pop Art dei primi anni Sessanta:

Indipendentemente l'uno dall'altro, nel 1960 Roy Lichtenstein e Andy Warhol cominciarono a dipingere quadri basati sui fumetti e sulle pubblicità, che avevano per soggetto personaggi popolari come Topolino e Braccio di Ferro e prodotti generici come scarpe da tennis e palle da golf.

Gli artisti della Pop Art cominciano da una parte ad avvertire il bisogno di guardare ai media e ai suoi prodotti, ma dall'altra, come era già successo per i dadaisti negli anni Venti, gli anni Sessanta sono ancora prematuri perché loro possano abbandonare del tutto le estetiche predicate dal modernismo.

Jasper Johns aveva fatto qualcosa di simile con i suoi quadri di bandiere, bersagli e numeri degli anni Cinquanta; come ha notato Leo Steinberg, queste opere seguivano i criteri individuati da Greenberg per la pittura modernista – la bidimensionalità, l'autonomia, l'oggettività, l'immediatezza – con mezzi che Greenberg considerava alieni a questa pittura, cioè le immagini kitsch e gli *objet trouvé* della cultura di massa. Lichtenstein e gli altri facevano forzosamente convergere i poli del design commerciale e dell'arte in maniera più esplosiva rispetto a Johns, perché i loro fumetti e le loro pubblicità erano piatti come qualunque bandiera o bersaglio, e per giunta più volgari.

È questo il motivo per cui durante questo primo stadio di diffusione delle logiche del Remix non si può ancora pienamente parlare in arte contemporanea di *sampling* come concetto pienamente maturo e sviluppato; non si riesce ancora a rinunciare a ricorrere a strategie che sottintendono logiche pittoriche, manuali e che, alla fin dei conti, mediano il medium.

Martina Canfailla

Nonostante il suo aspetto di readymade industriale, un Lichtenstein è in realtà una stratificazione di riproduzione meccanica (il fumetto), lavoro manuale (il disegno), ancora riproduzione meccanica (il proiettore) e lavoro manuale (tracciare il segno e dipingere), al punto che è difficile ricostruire le differenze tra la macchina e l'uomo. In modi differenti Warhol, Richard Hamilton, James Rosenquist, Ed Ruscha, Gerard Richter e Sigmar Polke producevano uno stesso rebus del pittorico e del fotografico; è una caratteristica primaria della Pop art al suo meglio.⁶¹

Il secondo stadio di diffusione delle pratiche del Remix corrisponde per Navas al periodo tra il secondo stadio di riproduzione meccanica e il terzo.

The second stage of Remix took place during the 1970s and '80s when principles of remixing are defined in New York City.⁶²

Anche Spaziante sottolinea questo spostamento geografico come nodo fondamentale nella diffusione delle pratiche del Remix, anche se per lui questo cambiamento rimane sempre all'interno della fase sub-culturale.

Quando i DJ giamaicani si sono spostati a New York (tra i più noti Kool Herc), il loro intervento creativo si è spinto fino a, letteralmente, "mettere le mani" sui dischi, fermandoli, riavvolgendoli muovendoli ritmicamente, cioè facendo *scratch*. [...] Attorno a queste pratiche si è sviluppato l'universo dell'hip-hop che ha costruito il proprio immaginario sonoro a partire da basi, figure ritmiche e campionamenti, uniti a rime vocali.⁶³

Sono gli anni Settanta/Ottanta; è il momento delle immagini, inaugurato dalla mostra del 1977 *Pictures* ⁶⁴di Douglas Crimp ed è anche il momento in cui, finalmente, il *sampling* può regnare indisturbato:

All'inizio del 1977 il critico Douglas Crimp fu invitato da Helene Winer, direttore dell'Artists Space, a curare una mostra di artisti relativamente nuovi a New York: Troy Brauntuch, Jack Goldstein, Sherrie Levine, Robert Longo e Philip Smith. Winer [...] indirizzò Crimp verso giovani artisti che, come altri nel loro ambiente – Cindy Sherman, Barbara Kruger, Louise Lawler e altri –, erano collegati non dall'uso di uno stesso medium (usavano fotografia, video e performance, ma anche mezzi tradizionali come il disegno), ma da un nuovo senso dell'immagine come "picture" [...]⁶⁵.

Sarà questa generazione di artisti nati negli anni Cinquanta che si farà portavoce di questo clima culturale, in cui i prodotti dei media non sono più soltanto da subire, ma anche da analizzare criticamente. Le immagini e i suoni si trasformano in frammenti prelevabili, in rovine di un passato non ancora concluso che è pronto a rivivere per essere riletto.

Il terzo stadio individuato da Navas corrisponde invece al periodo che parte dalla metà degli anni Ottanta, inaugurato dal testo *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*⁶⁶ di Fredric Jameson del 1984, e impera per tutti gli anni Novanta, fino all'inizio del nuovo Millennio.

The third stage takes place, during the mid to late '80s and '90s, when Remix becomes a style, and therefore commodified as a popular form used to increase music sales in the United States, at which time a new generation of music producers became active in England as well as other parts of Europe and the world. This is also the time when the computer becomes more popular and the aesthetics of new media are implemented with the introduction of Photoshop.⁶⁷

In questo periodo il Remix si impone come stile musicale, e non solo, diviene un'estetica, ma anche un discorso. Il computer, la macchina del Remix per eccellenza, comincia ad essere uno strumento diffuso e nasce Photoshop; finalmente ci sono gli

strumenti che permettono al Remix di imporsi non solo in musica, ma anche di cominciare a svilupparsi come pratica compositiva e come discorso estetico nel ruolo di braccio destro del postmodernismo, aiutando quest'ultimo a sviluppare quella logica paradossale che lo contraddistingue;

da una parte vuole indicare il superamento del modernismo, dall'altra nel lavoro di alcuni artisti e critici, [...] ha offerto nuove intuizioni sul modernismo, [...]. Così il postmodernismo diventa un modo per rivisitare il modernismo tanto quanto di dichiararne la morte⁶⁸.

Il Remix diviene una modalità di discorso critica ed è per questo che Spaziante definisce questa la fase critica delle pratiche di replicabilità sonore:

La manipolazione dei testi [...] può anche assumere una funzione di appropriazione, condotta con senso critico, con l'intento di mettere in discussione la proprietà del diritto d'autore e assieme la sacralità che viene conferita alle star dell'industria discografica.

L' esempio di questo clima culturale riportato da Spaziante sono i Negativeland, il cui leader musicale Mark Holser (1962) abbiamo già citato:

Tra gli iconoclasti sperimentatori che seguono questa strada vi sono i Negativeland, terroristi del suono, anarchici e anticlericali, attivisti contro la proprietà intellettuale. Da segnalare una loro versione irriverente di *I still haven't found what I'm looking for* (1991) degli U2, successivamente sequestrata⁶⁹.

Il Remix, alla fine di questo periodo, diviene una modalità di presentazione di contenuti, un cavallo di Troia che adesso può affiancare, grazie alla manipolazione e alla giustapposizione dei contenuti, alla critica puramente artistica anche elementi

critici verso la società e può assumere sia una valenza riflessiva sia un'ideologia regressiva. Sono gli artisti nati negli anni Sessanta, come Gavin Turk (1967), Rashid Rana (1968), Nadin Ospina (1960) ed Enzo Fiore (1968) che meglio riusciranno a sfruttare queste caratteristiche del Remix.

Il quarto e l'ultimo stadio di diffusione del Remix parte sul finire degli anni Novanta e continua fino ai giorni nostri. Sia Navas che Spaziante indicano come nucleo fondamentale di questo periodo la diffusione a macchia d'olio che le pratiche del Remix subiscono sia in ambito musicale che in un più generico panorama culturale.

The fourth stage of Remix takes place when the act of remixing becomes a concept appropriated for things not always considered "remixes." Remix becomes an aesthetic to validate activities based on appropriation. This stage takes place during the late '90s, and becomes most pronounced with the concept of remix culture, as defined by Lawrence Lessig.⁷⁰

In musica, per Spaziante, si entra in quella che definisce la fase di massa delle pratiche di replicabilità sonora:

Le pratiche di rielaborazione si sono enormemente diffuse nell'ambito musicale in modo proporzionale alla diffusione dei campionatori digitali, fornendo la base per tutta la produzione del genere cosiddetto *electronica*, intendendo con questo termine un panorama che comprende dall'*house* alla *techno* al *trip-hop*. Uno scarto si è però rilevato da quando tutto il patrimonio musicale può essere convertito digitalmente e reso disponibile tramite internet, nonché facilmente manipolabile anche da un ragazzino dotato di soli rudimenti informatici di base⁷¹.

Il Remix finalmente impera in estetica, ma anche in altri ambiti della cultura, con modalità non sempre così chiare e traspa-

renti come negli stadi precedenti. La nascita di nuovi media e di nuovi strumenti di comunicazione e condivisione apre, infatti, nuove strade per il Remix che diventa un meccanismo nascosto, non più servo di sé stesso nello svelare i dispositivi che lo compongono, né ancella di matrici culturali differenti. I principi del Remix cominciano ad essere utilizzati per produrre e mantenere nuove collettività e collaborazioni. Gli artisti nati negli anni Settanta/Ottanta riescono a cogliere questa nuova dimensione di collaborazione del Remix e ad applicarla attraverso i nuovi media.

Attraverso questi quattro stadi il Remix dimostra di essere un qualcosa di indefinito, di malleabile e duttile; i principi che lo compongono e sostengono sono delle matrici in negativo, capaci di adattarsi a valori culturali e sociali, ma anche di riflettere su sé stessi e di avvalersi di una propria autonomia.

Remix is more like a virus that has mutated into different forms according to the needs of particular cultures. Remix, itself, has no form, but is quick to take on any shape and medium. It needs cultural value to be at play; in this sense Remix is parasitical. Remix is meta—always unoriginal. At the same time, when implemented effectively, it can become a tool of autonomy.

Attraverso l'analisi e la suddivisione della sua diffusione come pratica e come discorso culturale, quello che vuole essere sottolineato è come esso si sia trasformato:

Remix became a vital element in acts of appropriation and recycling in modernism that then became conventions in postmodernism, which eventually evolved to inform and support Remix in culture⁷².

Esso, nato come diretta conseguenza della riproduzione meccanica e del *sampling*, si è sviluppato come pratica estetica per poi andare a informare la cultura nel suo complesso, modi-

ficando alcuni meccanismi immanenti alla cultura stessa e formandosi come *Remix Culture*.

Ad ogni stadio il suo Remix

Quello che mi premeva sottolineare, ripercorrendo i quattro stadi di diffusione dei principi del Remix individuati da Navas, è come il Remix sia nato come una pratica che riuniva precise tecniche di composizione musicale, si sia trasformato in una modalità di discorso estetico che riunisce logiche compositive preesistenti, sia stato sfruttato da diversi movimenti culturali, per diventare, infine con la *Remix Culture*, movimento culturale a sua volta. È riuscito a mutar forma e a adattarsi alle diverse situazioni fino ad acquisire una propria autonomia. Le varie forme sotto cui si è presentato, chiaramente, non svaniscono nel momento in cui avviene un passaggio allo stadio successivo. Il Remix come appropriazione di elementi culturali non cessa di esistere solo perché si comincia ad utilizzarlo anche come strumento di analisi e non si smette di valersi di esso per valutare altre forme culturali nel momento che si impone come cultura produttiva di elementi propri. Ciò non toglie che le quattro tipologie di Remix individuate da Navas - Remix esteso, Remix selettivo, Remix riflessivo e Remix rigenerativo - abbiano ciascuna una periodizzazione diversa.

Il primo tipo di Remix, quello esteso, non ha particolari sviluppi né in arte né in altri ambiti della cultura se non in musica. Si tratta di quel tipo di Remix che inserisce all'interno di un brano una parte strumentale per allungarlo e renderlo più malleabile in vista di futuri *sampling*. È un annacquamento volontario, un distendere la tensione per poter procedere ad un campionamento meno amputante. L'esempio riportato da Navas a questo proposito è il brano *Ten Percent* dei Double Exposure, remixato nel 1976 da Walter Gibbons. Il motivo principale per

cui non si trova grandi esempi di questo tipo di Remix in altri ambiti della cultura è che la sua realizzazione è puramente pratica, serve a rendere il brano più remixabile.

Il secondo tipo di Remix è quello selettivo e consiste nell'atto di sottrarre o aggiungere del materiale ad un brano già esistente.

It consists of adding or subtracting material from the original composition. [...] remixes is Eric B. & Rakim's "Paid in Full," remixed by Coldcut in 1987. In this case Coldcut produced two remixes, the most popular version not only extends the original recording, following the tradition of the club mix (like Gibbons), but it also contains new sections, as well as new sounds, while others were subtracted, always keeping the "essence" or "spectacular aura" of the composition intact.⁷³

Questo tipo di Remix basa la sua specificità sull'atto del selezionare piuttosto che sull'atto di modificare; possiamo dire che all'interno di questo tipo di opere, il *sampling* sia prevalente rispetto alla combinazione di elementi differenti, o anche, usando un gioco di parole, che il *re* prevalga sul *mix*. Un altro aspetto fondamentale nel Remix selettivo è che esso poggia la propria autorevolezza sulla riconoscibilità degli elementi che lo compongono e che quindi vengono campionati per intero o comunque in frammenti di larga estensione. Come abbiamo già accennato questo tipo di Remix, basato interamente sul *sampling*, trova la sua applicazione in cultura e soprattutto in arte durante gli anni Settanta/Ottanta, ossia nel periodo in cui alcuni artisti (come gli artisti di *Pictures*⁷⁴ a cui abbiamo già accennato e di cui parleremo in seguito) cominciano a prelevare immagini e suoni anche dal panorama mediale e non più soltanto da quello naturale. Siamo a cavallo tra il secondo e il terzo stadio di riproduzione meccanica e più o meno negli anni del secondo periodo di diffusione del Remix.

Il terzo tipo di Remix è quello che Navas definisce riflessivo ed è, in un certo senso, il potenziamento o l'evoluzione del Remix selettivo.

It allegorizes and extends the aesthetic of sampling, where the remixed version challenges the "spectacular aura" of the original and claims autonomy even when it carries the name of the original; material is added or deleted, but the original tracks are largely left intact to be recognizable.⁷⁵

Se, infatti, il Remix selettivo privilegiava il *sampling* come atto distintivo, quello riflessivo ne riprende le logiche estendendole attraverso l'atto di ricombinazione tipico del Remix vero e proprio. Chi crea questo tipo di Remix non si limita a prelevare elementi già esistenti e a ripresentarli, caricandoli in questo modo di una valenza allegorica che svela e questiona aspetti dell'opera originale, ma prende questi elementi e li ricombina, li assembla con altri materiali, provenienti dagli ambiti più disparati, per creare qualcosa che non sia solo allegoria di qualcosa di già esistente, ma porti un messaggio proprio. Siamo ormai all'inizio del terzo stadio di riproduzione meccanica e pienamente all'interno di quel periodo, che parte dalla fine degli anni Ottanta e si estende per gli anni Novanta e Duemila, che rappresenta il terzo stadio di diffusione del Remix. Il Remix inizia la sua strada verso l'autonomia e comincia a potersi fare carico di riflessioni nuove, che non informavano il materiale originale, ma che sono comunque ancora in parte legate ad esso e alla sua riconoscibilità. Per mostrare in che modo questo tipo di Remix trova la sua collocazione in arte prenderemo come esempio alcuni artisti nati negli anni Sessanta⁷⁶ e analizzeremo gli aspetti che sviluppano con il loro *corpus* di opere: l'aspetto identitario, politico-sociale, mitologico ecc.

Il quarto e ultimo tipo di Remix è un po' l'*outsider* del gruppo, tanto che lo stesso Navas lo inserisce a parte all'interno del suo testo, ed è il Remix rigenerativo. Questo tipo di Remix si distacca dagli altri tre per due fattori principali: innanzitutto esso non nasce, e quindi non vi ha un'applicazione diretta, in ambito musicale; seconda di poi esso non basa più la propria validità sulla riconoscibilità culturale del materiale remixato, ma piuttosto sulla sua funzionalità. Navas lo descrive così:

The regenerative remix is specific to new media and networked culture. Like the other remixes it makes evident the originating sources of material, but unlike them it does not necessarily use references or samplings to validate itself as a cultural form. Instead, the cultural recognition of the material source is subverted in the name of practicality—the validation of the regenerative remix lies in its functionality.

Il Remix rigenerativo si caratterizza quindi per essere più una modalità di discorso soggiacente al prodotto, che una pratica estetico-compositiva ed è tipico dei prodotti dei nuovi media in quanto solo attraverso di essi può essere pienamente realizzato: esso consiste nella giustapposizione di uno e più elementi destinati a modificarsi in continuazione a seconda della volontà del fruitore e alla disponibilità di dati.

The regenerative remix consists of juxtaposing two or more elements that are constantly updated, meaning that they are designed to change according to data flow. I choose the term "regenerative" because it alludes to constant change.

Nella maggior parte dei casi, anche quando i dati che vengono remixati sono riconoscibili, la loro specificità culturale non è necessaria per lo sviluppo del Remix stesso, che basa la sua ragion d'essere più sulla praticità e la funzionalità che sulla capacità critica e allegorica;

the regenerative remix, then, is defined in opposition to the allegorical impulse; and in this sense it is the element that, while it liberates the forms that are cited from their original context, opens itself up for ahistoricity, as well as misinterpretations.

La funzione allegorica comunque non scompare mai del tutto: "Nevertheless, even in this fourth form, allegory is at play—only it is pushed to the periphery". Esempi di Remix rigenerativo sono molti dei software sviluppati per i social media: da Google a Facebook a Youtube, perfino Google Maps, questi programmi basano la loro funzionalità sui principi rigenerativi del Remix. Ed è stato proprio lo sviluppo di tecnologie di *sampling* e Remix tipiche della maturità del terzo stadio di riproduzione meccanica che ha permesso la nascita di questo tipo di Remix:

constantly being connected becomes the norm based on the acts of cutting/copying and pasting, which are the basic principles of Remix. Thus, culture is redefined by the constant flow of information in fragments dependent on the single activity of sampling. The ability to manipulate fragments effectively, then, extends principles of Remix even in practical terms.

Il Remix rigenerativo può nascere, quindi, solo dopo che i principi del Remix sono stati interiorizzati e sviluppati all'interno delle nuove tecnologie digitali e dei nuovi media: "The regenerative remix takes place when Remix becomes embedded materially in culture in non-linear and ahistorical fashion"⁷⁷. È la nascita della *Remix Culture* per come la intende Lawrence Lessing ed è il momento dei new media artists nati tra gli anni Settanta e Ottanta.

Nei capitoli che seguono andremo ad analizzare più nello specifico le implicazioni e gli sviluppi che la diffusione del

concetto di Remix ha avuto in arte. Nel secondo capitolo parleremo principalmente delle applicazioni del Remix selettivo, di quello che Craig Owens ha definito impulso allegorico⁷⁸ del postmodernismo, degli artisti di *Pictures* e dell'Appropriation Art e, infine, di artisti della medesima generazione che, seppur al di fuori del circuito statunitense, hanno fatto ricorso a strategie simili. Ciò mi permetterà anche di discutere la specificità del Remix rispetto ad atti di citazionismo o di ritorno differente. Il terzo capitolo si concentrerà sul Remix riflessivo, sulle pratiche di alcuni artisti nati negli anni Sessanta e su come essi utilizzino il Remix per veicolare, non solo discorsi meta-artistici, ma anche messaggi esterni al mondo dell'arte, di tipo sociale, politico, identitario e mitologico. Il quarto Capitolo si concentrerà infine sulle operazioni di alcuni artisti nati tra gli anni Settanta e gli anni Ottanta che, attraverso i nuovi media, hanno utilizzato il Remix per creare opere autonome che hanno la capacità di rigenerarsi, in un gioco che sostituisce in continuazione il creatore e il fruitore.

Note

¹ K. FERGUSON, *Evreything is a Remix. Remastered*, 2015 [file video].

² In particolare, Tristan Tzara e Hugo Ball con il Cabaret Voltaire, ma come vedremo (Cfr. infra pp. 23-24) anche alcuni dadaisti di ambito berlinese, come Hannah Höch e John Heartfield, anticiperanno alcune pratiche compositive costitutive del Remix. Per le pratiche del Cabaret Voltaire cfr. R. BARILLI, *L'Arte Contemporanea. Da Cézanne alle ultime tendenze*, Feltrinelli, Milano 1984, p. 200: «Invece Ball si accorda con l'insegnamento di Tzara nel far subire al materiale verbale una specie di "collasso", col proposito di riportarlo alle origini.»

³ L. SPAZIANTE, *Replicabilità Sonora*, in N. DUSI, L. SPAZIANTE (a cura di), *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Meltemi editore, Roma 2006, pp. 65-93.

⁴ W. BURROUGHS, *Break Trough in Grey Room – Origin and Theory of the Tape Cut-Ups*, Sub Rosa, Bruxelles 1986.

⁵ L. SPAZIANTE, cit., p. 67.

⁶ K. FERGUSON, cit.

⁷ W. ALLEN, *Celebrity*, 1998, produzione di J. DOUMANIAN.

⁸ L. MANOVICH, *What Comes After Remix?*, 2007.

⁹ K. FERGUSON, cit.

¹⁰ L. MANOVICH, cit., 2007.

¹¹ S. GRANDI, *Campionando*, in G. CALÌ, B. FRIGIERI, S. GRANDI (a cura di), *Consonanze & Dissonanze*, Centro Musicale "San Rocco", Carpi 1993.

¹² L. MANOVICH, cit., 2007.

¹³ L. LESSIG, *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, Bloomsbury, Londra 2008, tr. it. M. VEGETTI (a cura di), *Remix. Il futuro del copyright (e delle nuove generazioni)*, Etas, Milano 2009.

¹⁴ L. LESSIG, cit., 2009, pp. 5-11.

¹⁵ C. BAUDELAIRE, *Salon de 1959*, (1959), in G. RABONI (a cura di), *Baudelaire. Poesia e prose*, Mondadori, Segrate 1991, p. 815.

¹⁶ J P. SOUSA, *The Menace of Mechanical Music*, «Appleton's Magazine», vol. 8, 1906, pp. 281.

¹⁷ Lo stesso Lessig ammette che definire "semplice" la fruizione è un azzardo, ma è una semplificazione necessaria per non perdere di vista il punto principale della questione.

¹⁸ L. LESSIG, cit., 2009, p. 15-17.

¹⁹ K. FERGUSON, cit.

²⁰ L. LESSIG, cit., 2009, p. 17.

²¹ N. DUSI, L. SPAZIANTE (a cura di), *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Meltemi editore, Roma 2006, p. 13.

²² L. LESSIG, cit., 2009, p. 33.

²³ N. DUSI, L. SPAZIANTE, cit., p. 35.

²⁴ L. LESSIG, 2009, p. 58.

²⁵ R. O'DWYER, *A Capital Remix*, in, O. GALLAGHER, E. NAVAS (a cura di), *The Routledge Companion to Remix Studies*, Routledge, Oxford 2014, p. 325.

²⁶ Società Italiana degli Autori e Editori fondata nel 1882.

²⁷ R. O'DWYER, cit., 2014, pp. 325-328.

²⁸ L. LESSIG, cit., 2009, p. 26.

²⁹ Cfr. H. JENKINS, *Why Heather Lawyer Can Write: Media Literacy and Harry Potter Wars*, pp. 169-205 in H. JENKINS, *Convergence Culture. Where old and new media collide*, New York University Press, New York 2006, per la storia completa riguardante il caso di Heather Lawyer.

³⁰ L. LESSIG, cit., 2009, p. 161.

³¹ H. JENKINS, cit., p. 190.

³² L. LESSIG, cit., 2009, p. 163.

³³ K. FERGUSON, cit.

³⁴ E. NAVAS, *Remix Theory: The Aesthetics of sampling*, Springer-Verlag/Wien, New York 2012. pp. 3-12.

³⁵ L. LESSIG, cit., 2009, p. 50.

³⁶ M. ANTONIONI, *Blow Up*, 1996, produzione di C. PONTI, P. ROUVE.

³⁷ Cfr. A. CAVAZZA (a cura di), *Lumière! L'invenzione del cinematografo*, Cineteca di Bologna, Bologna 2016.

³⁸ F. FABBRI, *SessoArteRock'n'roll. Tra readymade e performance*, Atlante, Bologna 2006, p. 81.

³⁹ E. NAVAS, cit., p. 18, fig. 1.3.

⁴⁰ Cfr. R. BARILLI, *Il Secondo Novecento: Normalizzazione e Abbassamento*, pp. 53-75 in R. BARILLI, *Tutto sul Postmoderno*, Guaraldi, Rimini 2013.

⁴¹ E. NAVAS, cit., p. 19.

⁴² M. DUCHAMP, *The Richard Mutt Case*, «The Blind Man», maggio 1917.

⁴³ F. FABBRI, *Il Buono Il Brutto Il Passivo. Le tecniche dell'arte contemporanea*, Bruno Mondadori, Milano 2011, p. 14.

⁴⁴ E. NAVAS, cit., p. 12.

- ⁴⁵ C. MARRA, *L'Immagine Infedele*, Bruno Mondadori, Milano 2006, p. 105.
- ⁴⁶ F. FABBRI, cit., 2006, p. 86.
- ⁴⁷ E. NAVAS, cit., p. 19.
- ⁴⁸ F. FABBRI, cit., 2006, pp. 80-81.
- ⁴⁹ E. NAVAS, cit., p. 81.
- ⁵⁰ I Negativland, gruppo musicale nato nel 1979, sono famosi per i loro sarcastici e dissacranti brani che, attraverso l'utilizzo dei collage sonori, portano avanti le loro teorie contro il copyright. Cfr. *infra*. p. 32.
- ⁵¹ L. LESSIG, cit., 2009, p. 46.
- ⁵² S. GRANDI, cit., 1993, p. 9.
- ⁵³ M. SENALDI, *Cover Teory*, in N. DUSI, L. SPAZIANTE (a cura di), *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Meltemi editore, Roma 2006, pp. 262-263.
- ⁵⁴ L. FILIPPI, *Rashid Rana. Il pakistano che gioca con le immagini*, «Flash Art», febbraio 2014, n. 314.
- ⁵⁵ E. NAVAS, cit., p. 12.
- ⁵⁶ DJ FOOD, P. MORLEY, *Raiding the 20th Century. Words & Music Expansion*, 2004, file audio.
- ⁵⁷ L. SPAZIANTE, cit., pp. 68-69.
- ⁵⁸ E. NAVAS, cit., p. 20.
- ⁵⁹ L. SPAZIANTE, cit., p. 69.
- ⁶⁰ Cfr. M. MCLHUAN, *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York, McGraw-Hill, 1964.
- ⁶¹ H. FOSTER *et al.*, *Arte dal 1900: Modernismo, antimodernismo, post-modernismo* (2011), ed. it. E. GRAZIOLI (a cura di), Zanichelli, Bologna 2013, p. 483-485.
- ⁶² E. NAVAS, cit., p. 20.
- ⁶³ L. SPEZIANTE, cit., p. 70.
- ⁶⁴ D. CRIMP, *Pictures. An exhibition of the works of Troy Brauntuch, Jack Goldstein, Sherrie Levine, Robert Longo, Philip Smith* [24 settembre- 29 ottobre 1977, Artists space, New York], catalogo della mostra, Committee for the Visual Arts, New York 1977.
- ⁶⁵ H. FOSTER *et al.*, cit., p. 624.
- ⁶⁶ F. JAMSON, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, in *New Left Review: The impasse of euro-socialism* (n.146), Londra luglio-agosto 1984.
- ⁶⁷ E. NAVAS, cit., p. 20.
- ⁶⁸ H. FOSTER *et al.*, cit., p. 640.

⁶⁹ L. SPAZIANTE, cit., p. 71.

⁷⁰ E. NAVAS, cit., p. 22.

⁷¹ L. SPAZIANTE, cit., p. 72.

⁷² E. NAVAS, cit., pp. 4-11.

⁷³ E. NAVAS, cit., p. 66.

⁷⁴ Cfr. D. CRIMP, cit.

⁷⁵ E. NAVAS, cit., p. 66.

⁷⁶ Mi riferisco a quella generazione di artisti nati negli anni Sessanta già elencati parlando del terzo periodo di Diffusione del Remix. Cfr. *infra* p. 32.

⁷⁷ E. NAVAS, cit., p. 73-75.

⁷⁸ C. OWENS, *The Allegorical Impulse. Toward a Theory of Postmodernism*, pp. 67-86, in *October*, Vol. 12 (spring 1980), The MIT Press, Cambridge 1980.

Il Re[mix] degli artisti nati negli anni Cinquanta

La Narratività Negata e l'Impulso Allegorico degli artisti di *Pictures*

Una delle forme di Remix più comuni, come abbiamo visto nel capitolo precedente, è quello che abbiamo definito Remix selettivo e consiste nella riproposizione di materiale prelevato non dal mondo naturale, ma dal panorama mediale che ci circonda. Abbiamo definito questo tipo di Remix un Re[mix] per sottolineare come l'atto di *sampling* e di riproposizione "tale e quale" (il *Re*) sia prevalente, all'interno delle sue logiche compositive, rispetto all'atto di mixaggio (il *Mix*). Come vedremo la riproposizione in realtà non è mai totalmente "tale e quale", ma gli elementi di modifica, distorsione e commistione sono comunque ridotti ai minimi termini. I primi artisti che captano la possibilità di applicare il *sampling* in arte, inteso come l'atto di prelevare non dal mondo reale ma dal panorama mediale, sono i Dadaisti¹ berlinesi dei primi anni Venti, ma la loro intuizione rimane in ombra fino alla seconda metà del Novecento, quando le invenzioni delle avanguardie storiche vengono riscoperte.

Affrontando finalmente la seconda metà del Novecento, [...] non vi compaiono innovazioni decisive rispetto agli apporti delle avanguardie storiche, che però vengono rivisitate applicandovi una specie di pantografo che le ingrandisce. Ovvero, la seconda metà del secolo effettua una grandiosa operazione di quantificazione. [...] Dunque, la seconda metà del secolo si è caratterizzata per l'adozione di un processo di ingrandimento sistematico delle novità precedenti, già comparse nella prima metà del secolo, ma che allora si presentavano alquanto timide e incerte, non del tutto sviluppate².

Non per niente, negli anni Cinquanta del Novecento il Dada viene riproposto in America, ma in formato *new* e sarà proprio uno degli artisti di punta del New Dada, l'americano Jasper Johns (1930) a riproporre per primo la riproposizione del già proposto. Nelle sue opere Johns non utilizza più il materiale prelevato dai rotocalchi e delle riviste, ma preleva direttamente dallo stereotipo concettuale più puro possibile: sono le convenzioni simboliche, la cui specificità risiede proprio nella possibilità di essere riprodotte tali e quali rimandando sempre allo stesso orizzonte di significato, il bacino di materiale da cui Johns trae. Ecco che allora che la sua produzione si riempie di bandiere e bersagli (*Flag* 1954, *Target with Plaster Casts* 1955) o di lettere e numeri, universo già in parte saccheggiato dai futuristi³ (*Gray Alphabet* 1956, *Numbers in Colors* 1958-59).

Tradotta la questione nel vocabolario artistico di Johns, tutto ciò significa prelievo, uso e germinazione, prima di nozioni stereotipate e asetiche come bandiere e bersagli, [...] poi di numeri e alfabeti, quindi di concetti essenziali, puri⁴.

La passione per il prelievo sarà ereditata, in seguito, dagli artisti della Pop Art. Come abbiamo già notato⁵, il loro prelievo sarà però ancora legato ad un'estetica modernista e ad un uso di pratiche manuali, che propongono il materiale mediale solo dopo averlo filtrato; questi ultimi due aspetti li ritroviamo sia nella "parentesi anticipatrice della Pop Art inglese"⁶ che nella più tarda Pop Art americana. Se prendiamo ad esempio opere come *Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?* (1956) dell'inglese Richard Hamilton (1922) o *I was a Rich Man's Plaything* (1947) del suo conterraneo Edoardo Paolozzi (1922) notiamo come non solo la bidimensionalità modernista sia ancora presente, ma anche che essa

trova nel *sampling* il suo più grande alleato. Il collage degli artisti dell'Independent Group⁷ inglese utilizza i prodotti dei media e il *sampling* non tanto per presentare l'oggetto mediale, quanto per mediare l'oggetto originale attraverso essi;

dalla «presentazione» [il campionamento del mondo reale tipico del ready-made] si scivola quasi per intero alla «rappresentazione» [il *sampling* del mondo mediale], all'oggetto non certo restituito nell'opera d'arte attraverso il suo impiego diretto, quanto piuttosto alla seconda, in raffigurazione, in linea alla tendenza dei mass-media di pressare le merci nell'impaginato della pubblicità sotto forma di clichés seducenti e vivaci⁸.

Il *sampling* non è, quindi, ancora il protagonista della scena e appare in queste opere in veste di aiutante, una meta-azione che ha ancora lo scopo di conciliare il bisogno di confrontarsi con la produzione di massa con il Modernismo. Nelle opere dell'americano Roy Lichtenstein, che cercano di riprodurre l'estetica del fumetto, la situazione non è differente: le sue opere sono infatti una rappresentazione del fumetto, una riproduzione compiuta attraverso un insieme di tecniche manuali e meccaniche⁹, non un *sampling* puro di fumetti. Il fumetto di Lichtenstein, come nota Navas, è proposto più in termini di discorso che come oggetto:

Lichtenstein took the language of comic books and incorporated it in his paintings, which featured crashing planes, as well as women crying or making ambiguous sentimental statements. [...] Lichtenstein is not sampling directly from a specific work, but rather appropriating, or aesthetically speaking, referencing in terms of discourse the look of comics for his own purposes. He conceptually remixes the aesthetics of comics with the language of art¹⁰.

Il *sampling*, in questi primi decenni della seconda metà del secolo, riappare sulla scena artistica, ma non è ancora abbastanza maturo per veicolare un discorso autonomo. D'altronde, come nota anche Fabbriano Fabbri:

Gli anni 50 non sono gli anni 10 e 20, c'è un bel salto economico che li separa, soprattutto la società di massa annunciata e osannata dai futuristi e dai dadaisti adesso è una realtà acquisita sebbene non pienamente matura: intanto sforna ugualmente i suoi prodotti, esibisce l'abbondanza dei suoi processi¹¹.

La maturità artistica il *sampling* la raggiungerà verso la fine degli anni Settanta e precisamente nel 1977, anno in cui il critico statunitense Douglas Crimp (1944) cura la mostra *Pictures* nella galleria newyorkese Artist Space diretta da Helene Winer. Gli artisti presenti in mostra sono cinque: Troy Brauntuch (1954), Jack Goldstein (1945), Sherrie Levine (1947), Richard Longo (1953), Philip Smith (1960). Tutti e cinque sono accumulati proprio dalla pratica di prelevare materiale proveniente dai media per riutilizzarlo quasi tale e quale all'interno delle proprie opere.

[Questi artisti] erano collegati non dall'uso di uno stesso medium (usavano fotografia, video e performance, ma anche mezzi tradizionali come il disegno), ma da un nuovo senso dell'immagine come "picture", cioè come palinsesto di rappresentazioni, spesso trovate o appropriate, raramente originali o uniche, che complicavano, anzi contraddicevano, le pretese di autorialità e autenticità così importanti per la maggior parte dell'estetica moderna.¹²

Questi artisti, insieme ad altri appartenenti alla generazione degli anni Cinquanta, sono dunque i primi a confrontarsi con il *sampling* come strumento autonomo e quindi con il Remix selettivo. L'utilizzo dell'immaginario mediale, operato con diffe-

renti soluzioni da questi artisti, solleverà diverse questioni: in particolare, come vedremo attraverso alcune opere di Sherrie Levine e Troy Brauntuch, il Remix selettivo farà sì che l'immagine perda la possibilità di significare e si svuoti di narritività per arrivare a rappresentare solo sé stessa.

To an ever greater extent our experience is governed by pictures, pictures in newspaper and megazines, on television and in the cinema. Next to these pictures firsthand experience begins to retreat, to seem more and more trivial. While it one seemed that pictures had the function of interpreting reality, it now seems that they have usurped it. It therefore becomes imperative to understand the picture itself, not in order to uncover a lost reality, but to determinate how a picture becomes a signifying structure of its own accord.

L'immagine si libera del suo soggetto e, con essa, anche la rappresentazione si libera dal giogo del rappresentato e diviene "rappresentazione in quanto tale" cercando appunto di mostrare non una realtà perduta, ma la sua stessa capacità di rappresentare.

It (representation) is not, therefore, relegated to a relationship to reality that is either secondary or transcendent, and it does not achieve a signification in relation to what is presented, but in relation to other representations. Representation has returned in their (of the artists) work not in the familiar guise of realism, which seeks to resemble a prior existence but as an autonomous function that might be described as "representation as such". It is representation freed from the tyranni of the represented.

Per rendere più chiaro il ruolo che gioca la rappresentazione all'interno delle opere degli artisti di *Pictures*, Crimp fa l'esempio del bambino che gioca con una pista di macchinine: esattamente come la macchinina giace per giorni in un

angolo, mentre il bambino costruisce la pista da corsa, esaurendo il suo ruolo nell'essere una scusa per il gioco, così il significato, o la mancanza di esso, giace in disparte, permettendo all'immaginazione di giocare a rincorrere tutte le narrazioni possibili, ma che mai si realizzeranno. L'opera *Sons and Lovers* (1977, Figura 4) presente in mostra, di Sherrie Levine, ad esempio, è composta da trentasei disegni di silhouette di cinque personaggi differenti, nella fattispecie Washington, Lincoln, Kennedy, una figura femminile e una coppia di amanti, che si susseguono senza una logica di continuità; i disegni sono esposti come immagini familiari (le silhouette dei tre presidenti sono immagini appartenenti al patrimonio visivo di ciascun abitante degli Stati Uniti, in quanto presenti su oggetti di uso comune come monete e banconote) senza altro scopo se non quello di significare la loro presenza; ma lo spettatore in quel susseguirsi di immagini è portato a cercarvi comunque una storia, una narrazione, probabilmente fatta di intrighi e tradimenti come consuetudine derivata dalle migliori soap opere.

Levine's genre is the melodrama, where the cliché is the vehicle for the larger-than-life story. One thinks of the Tv soap opera with its stultifying repetition of drab sets, bland characters, tedious dialogue. Where is there a single image in that daily routine that would indicate the dramas of life and death that are always enacted there? *Sons and Lovers* is just such a dumb repetition of images and it just as surely leads to a drama that it does not portray¹³.



Figura 4, S. Levine, *Sons and Lovers*, 1977.

In quest'opera Levine mette in moto gli stessi meccanismi di svuotamento di significazione (drab sets, bland characters, tedious dialogue) e di ripetizione (its stultifying repetition, dumb repetition of images) tipici del melodramma e della soap opera. Seguendo la teoria che Giorgio Grignaffini espone nel suo saggio *Eppur si muove, moti immobili nella soap opera*¹⁴, possiamo rintracciare all'interno di *Sons and Lovers* quello stesso tipo di ripetizione a "piega barocca" che ritroviamo in tutte le fiction televisive.

Sembra quasi che il rapporto tra prima e dopo funzioni in termini non lineari ma ricorsivi: come in una spirale ogni scena fa un passo indietro e mezzo passo avanti. L'incassamento vertiginoso dei programmi narrativi, per cui ogni soggetto è destinante a sua volta di un altro soggetto e così via, [...] assomiglia in un certo modo a un processo di sviluppo che piega la linearità dello sviluppo riportandolo continuamente all'interno (come la piega del barocco) del suo stesso meccanismo.

L'espressione piega barocca Grignaffini la riprende da un testo di Gilles Deleuze, *La piega. Leibniz e il Barocco*¹⁵, del 1988 dove quest'ultimo si sofferma sulla modalità con cui la piega viene utilizzata come forma d'espressione durante il periodo del Barocco:

Il barocco inventa l'opera o l'operazione infinita. Il problema non è come finire una piega ma come continuarla, come farle attraversare il soffitto e portarla all'infinito.

Il tipo di "ripetizione che rincretinisce"¹⁶ che ritroviamo nell'opera della Levine e nella logica compositiva delle soap opera, se da una parte piega lo sviluppo narrativo rifiutandolo, dall'altra crea una percezione di movimento (ma non di mutamento) che dà l'impressione di procedere verso una qualche direzione indefinita e al contempo infinita. Seppure il percorso narrativo all'interno del quale i "personaggi" della Levine si susseguono e si intrecciano, non si compia mai e si espanda all'infinito, non riesce comunque ad auto negarsi. Stessa cosa accade nella soap-opera che,

lungi dal mettere in scena una performance, [...] mette in scena un falso movimento, un avanzamento a spirale che mette in discussione il principio lineare della narritività con il prima e il dopo della favola

ben visibili, anche se mescolati e resi più complessi da cogliere dalle infinite risorse dell'intreccio¹⁷.

Questo moto immobile, generato dal movimento a spirale, che fa gridare Grignaffini all' "Eppur si muove" è lo stesso principio per cui secondo anche Douglas Crimp, nell'opera della Levine, "that sequential images, regardless of their ambiguity, will inevitably elicit a narrative"¹⁸. Notiamo quindi come, sia in *Sons and Lovers* che nelle soap opere, ad un calo di narrativa, intesa come la capacità di un testo/opera di produrre e portare avanti una significazione, corrisponda, seguendo un rapporto inversamente proporzionale, un aumento di narrabilità, ossia della "condizione pragmatica che un testo ha di proporsi come una matrice che rimane in qualche misura invariabile in grado di generare infinite forme discorsive di carattere narrativo"¹⁹. La ripetizione delle silhouette, oggetti già per loro stessa natura ridotti ai minimi termini e standardizzati, fa implodere il significato dell'opera. A questo si sostituiscono tutte le possibili varianti significative che l'opera potrebbe assumere, senza però che una riesca mai a prevalere sulle altre; nel momento in cui anche queste vengono negate come accade nell'opera di un altro artista in mostra, Troy Brauntuch, *1 2 3* (1977, Figura 5), al testo/opera non rimane che confessare la sua impossibilità narrativa e presentare solo sè stesso diventando feticcio. Brauntuch in *1 2 3* presenta tre stampe serigrafiche, ciascuna riprodotta su uno sfondo rosso e rappresentanti tre diversi disegni che apparentemente non condividono nessun criterio né rappresentativo né di significato. Il loro comune denominatore è che sono tutti e tre disegni prodotti originariamente da Hitler. Ciò non traspare in alcun modo dalle immagini e contrariamente alle aspettative non aggiunge nessun tipo di significato all'opera, anzi la limita denunciandone l'inconcludenza.

The name Hitler is connotative in a way that the drawings from his hand can never be. If a picture has any transparency to meaning it is not in the direction of the psychology of its maker, nor for its apparent subject. It is this remoteness, this opacity that Brauntuch's work confronts as it attempts to recapture the horror of nazism in the mute presence of a set of images from Hitler's hand. *1 2 3* is ultimately about his failure to do so, about his resignation in the face the utter banality of those pictures.²⁰



Figura 5, T. Brauntuch, *1, 2, 3*, dettaglio, 1977.

L'opera di Brauntuch non vuole quindi dare una raffigurazione degli orrori del Nazismo o aggiungere una qualche suggestione alla persona di Hitler, ma denunciare l'impossibilità di tale rappresentazione. Se lo spettatore ricerca un significato, o una verità del mondo verrà mortificato dalla sua stessa ricerca, ed

è proprio questa frustrazione che permette di generare quel desiderio che trasforma le immagini in feticcio.

But because desire comes about only in the sphere of frustration, the image remains forever at a distance. Frustration operates here not in relation to the subject of the signification. It is not because this is a particular woman²¹, that the picture becomes a fetish.

È proprio a questa frustrante distanza che si riferisce il titolo dell'opera *Golden distance* (1976) di Brauntuch. L'opera è composta da due tele nere su cui è stampata una fotografia in bianco e nero che riproduce la nuca di una donna; entrambe le foto sono inscritte in un cerchio, una in un cerchio nero, l'altra in uno d'oro e sopra quest'ultimo, a modo di didascalia, si trova la frase *Whispers around a Woman*, che non fornisce nessun chiarimento sul soggetto rappresentato, né sul tipo di operazione artistica che si voleva portare a termine. Come nota Crimp:

Brauntuch's caption does not, however, provide this photograph with a legibility of the standard kind. It is instead an insistent remainder of the picture's withdrawal from signification²².

Ogni elemento dell'opera contribuisce, quindi, alla sua illeggibilità; ogni elemento, dalla doppia presentazione della stampa, all'utilizzo di un'immagine così poco connotata, fino all'enigmatica didascalia, contribuisce a creare intorno all'immagine una nube che la rende opaca, irraggiungibile. Dall'altra parte è questa stessa distanza, aurea nell'opera di Brauntuch, che fa sì che l'immagine si carichi di una specie di reverenza feticistica che porta l'oggetto ad essere riprodotto, moltiplicato e modificato: "The obsessive manipulation, alteration, application of words are the materialization of a reverie". Questa feticizzazione dell'immagine, dovuta alla riproposizione

operata da Brauntuch che la svuota di ogni particolare significato, è ciò che fa sì che in *Golden Distance* quello che riceviamo non sia una donna rappresentata in una fotografia, ma l'immagine di una donna che diviene la Donna per eccellenza. La stessa cosa accade anche in una serie di lavori, di inizio anni Ottanta, di Sherrie Levine. Quest'ultima nel 1981 realizza *After Walker Evans*, una serie di fotografie ri-fotografate, prelevate da alcuni scatti della serie FSA (Farm security Administration) prodotte da Walker Evans tra la metà del 1935 e l'inizio del 1937. Altre serie che utilizzano la stessa idea di fotografare una foto sono, *After Edward Weston*, *After Andreas Feininger*, *After Eliot Porter*. Il tocco rapace della Levine coglierà successivamente anche il campionario per eccellenza Marcel Duchamp, con *Fountain (After Marcel Duchamp)* del 1991. Tornando alla serie delle riproposizioni fotografiche possiamo notare come anche Levine, come Brauntuch in *Golden Distance*, all'interno di queste opere non proponga un soggetto specifico o un significato in particolare, ma piuttosto le cristallizzazioni in immagini che di questi soggetti e di questi significati sono state fatte.

Le sue (di Levine) immagini rubate sono sempre emblematiche, allegoriche; Levine non rappresenta le donne, il povero o i paesaggi, ma le Donne, la Povertà e la Natura. A lei non interessano i soggetti, ma la loro immagine. Questa è la motivazione principale della sua strategia appropriazionista: Levine non fotografa donne o paesaggi, ma la loro immagine, affinché si possa riconoscere questi soggetti soltanto attraverso la loro rappresentazione culturale.²³

Le immagini della Levine, come sottolinea Craig Owens nel testo sopra citato, sono sempre allegoriche proprio per la loro caratteristica di non richiamare il mondo che vi è rappresentato, ma la logica di rappresentazione di quel mondo, quella consapevolezza della storia e della politica d'arte che stanno

dietro all'immagine e di cui si può prendere atto soltanto quando essa ha perso la sua capacità di significare il particolare. Owens partirà proprio da artisti come Sherrie Levine e Troy Brauntuch per parlare di ciò che, nel suo testo *The Allegorical Impulse: Toward a Theory of Postmodernism*²⁴, definisce impulso allegorico:

The first link between allegory and contemporary art may now be made: with the appropriation of images that occurs in the works of Troy Brauntuch, Sherrie Levine, Robert Longo . . .-artists who generate images through the reproduction of other images. The appropriated image may be a film still, a photograph, a drawing; it is often itself already a reproduction.

Questo gruppo di artisti, formato sia dagli artisti di *Pictures* che da altri come Mike Bidlo (1953), Richard Prince (1949), Cindy Sherman (1954), ha in comune non solo l'uso di prelevare le immagini e il materiale delle opere da un immaginario già esistente, ma soprattutto l'uso che di questo immaginario fanno. Essi, infatti, non utilizzano questo materiale per mediare il mondo ma, attraverso la loro opera di riproposizione, è quello stesso immaginario collettivo da cui attingono, l'immagine in sé, a subire una rilettura. La stessa Levine dichiara:

Amo la ripetizione perché implica una successione senza fine dei sostituti e degli incontri mancati. Voglio aumentare i riferimenti storici e le possibilità metaforiche al punto che il significato del mio lavoro diventi così denso da implodere e costituisca una sorta di nuovo paradigma.

L'unione tra allegoria e ripetizione risiede proprio nella capacità che abbiamo già discusso di quest'ultima di negare la narritività e di far implodere il significato del testo originario; per Owens infatti,

allegory occurs whenever one text is doubled by another; the Old Testament, for example, becomes allegorical when it is read as a prefiguration of the New. [...] In allegorical structure, then, one text is read through another, however fragmentary, intermittent, or chaotic their relationship may be.

L'impulso allegorico si sovrappone quindi all'impulso appropriazionista, alla vocazione al *sampling* e a quell'atto di rubare immagini e trasformarle in qualcosa di differente. L'importante è che la riproposizione dell'oggetto non si limiti ad essere una "versione" dell'originale, ma piuttosto un supplemento alla luce del quale il significato originale venga scomposto, analizzato ed infine messo in fuga, come abbiamo visto accadere in *Lovers and Sons* e in *Golden Distance*.

Allegorical imagery is appropriated imagery; the allegorist does not invent images but confiscates them. He lays claim to the culturally significant, poses as its interpreter. And in his hands the image becomes something other (allos = other + agoreuei = to speak). He does not restore an original meaning that may have been lost or obscured; allegory is not hermeneutics. Rather, he adds another meaning to the image. If he adds, however, he does so only to replace: the allegorical meaning supplants an antecedent one; it is a supplement. This is why allegory is con demned, but it is also the source of its theoretical significancance.²⁵

Se prendiamo l'opera *Fountain (After Marcel Duchamp)* di Sherrie Levine, ad esempio, vediamo come quest'ultima realizzi il readymade assistito di un readymade, ripropone il famoso orinatoio di Duchamp in bronzo. Quest'oggetto, però, non è più prelevato, almeno idealmente, dal mondo dell'idraulica come l'opera originale, ma piuttosto da quello dell'arte. In un certo senso, sia Duchamp che la Levine applicano i principi ti-

pici del Remix selettivo, decidendo cosa e cosa non presentare, ma lo fanno in modo differente; la Levine, diversamente da Duchamp non seleziona un oggetto reale, ma piuttosto un immaginario che è andato a formarsi sull' oggetto:

her citation is strictly conceptual, which is why she finds the need to title the work *After Marcel Duchamp*. [...] Duchamp took an actual urinal, but Levine cited the influence of the urinal in art discourse²⁶.

Da un lato abbiamo il campionamento selettivo di Duchamp che estrae un comune orinatoio dal mondo reale e lo inserisce in un contesto differente, creandogli intorno nuove significazioni, dall'altro Levine ripropone l'orinatoio in bronzo innalzandolo, con l'utilizzo di un materiale alto, ad opera d'arte "accettabile" per sottolineare quanto le contraddizioni che l'opera originale scopercchiava siano già state inglobate dal mondo dell'arte. Navas, riprendendo i ragionamenti sull'allegoria portati avanti da Owens sostiene che il ruolo del Remix consista proprio nel prelevare opere prodotte dal modernismo ed esporne le logiche.

I argue that in terms of discourse, postmodernism (metaphorically speaking) remixed modernism to expose how art is defined by ideologies, and histories that are constantly revised. The contemporary artwork, as well as any media product, is a conceptual and formal collage of previous ideologies, critical philosophies, and formal artistic investigations extended to new media.

L'allegoria quindi, scaturisce dalla rilettura critica che un testo subisce una volta che, attraverso un atto di frammentazione e di ripetizione (azioni tipiche del Remix selettivo), si prende le distanze da esso; questa lontananza è ciò che espone l'oggetto ripresentato all'allegoria, ciò che gli toglie il suo potere di significare di per sé. Gli artisti di *Picture* e i loro colleghi appropri-

zionisti riescono a cogliere, tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli anni Ottanta, proprio queste potenzialità che il *sampling* e il Remix selettivo possiedono e cominciano a produrre opere in cui il *sampling* non sia soltanto una meta-azione, ma piuttosto l'atto fondamentale attraverso il quale si riesce a compiere quell'atto di svuotamento, frammentazione, rilettura e riscrittura che soddisfa quell'impulso allegorico da cui il postmodernismo è sopraffatto.

Il ritorno non differente dell'Appropriation Art

Ripeté Alice con grande stupore
«Non posso ricordarmi le cose prima che avvengano.»
«È una memoria di scarso valore quella che lavora solo per il passato»
osservò la Regina.²⁷

Nel paragrafo precedente abbiamo visto come la riproposizione di materiale mediale, e in particolare di immagini, costituisca un atto fondamentale per la costruzione di una lettura allegorica del panorama mediale che ci circonda. Questa potenzialità retorica delle pratiche di replicabilità tipiche del *sampling* e del Remix vengono esplorate più specificatamente anche da Scott H. Church nel saggio a *Rhetoric of Remix*²⁸ e da Kathleen Welch in *Electric Rhetoric: Classical Rhetoric, Oralism, and a New Literacy*²⁹. Entrambi affrontano il Remix e il *sampling* come pratiche comunicative e sottolineano come queste pratiche e l'arte della retorica siano una «vecchia coppia»³⁰ che condivide i principi basilari di composizione e combinazione su cui si basa la loro costituzione. Kathleen Welch, parlando di Isocrate evidenzia come all'interno delle sue strategie discorsive siano già presenti elementi che noi riteniamo tipici dell'epoca digitale.

His writing fluctuates between eye dominance and ear dominance. He relies, in fact, on what we now regard as sampling, a musical construction defined by recording one musical text onto another.³¹

Anche Church, seguendo il pensiero della Welch, sostiene che sia inverosimile continuare a pensare la diffusione del Remix e delle pratiche che lo costituiscono come fenomeno contemporaneo dovuto allo sviluppo dei media digitali, proprio per la similarità delle sue logiche compositive rispetto a quelle della retorica.

I make the case for examining remix as a communicative practice, a frame that illuminates the rhetorical dimensions, persuasive possibilities, and cultural implications of remixed artifacts. Second, remix is usually thought of as a genuinely new phenomenon. However, seeing remix as simply a function of the recombinatory capacities of digital media eludes the historical antecedents to remix found in the rhetorical tradition. [...] Admittedly, remix and rhetoric appear to be an odd couple.

Arrivando a vedere Isocrate come un "protoremix artist", Church sostiene la similarità delle pratiche del *sampling* e del Remix rispetto all' *imitatio* isocratica:

The remixer does imitate the source material insofar as it creates a contrast and thus evinces the novelty of the remix. Therefore, as in the time of Isocrates, the remixer is not engaging in mere repetition of the original song, but rather manipulating it in order to use it in a new context. Imitatio was also an inventive practice because it yielded variation rather than exact reproduction. Similarly, contemporary remix is predicated upon imitatio; in order to create a mashup, the remixer will creatively appropriate and then transform the song by sampling it³².

Da questo punto di vista il Remix non sarebbe nulla di nuovo, solo un insieme di pratiche combinatorie sempre esistite e che con la nascita del digitale sono diventate abbastanza diffuse, al punto da essere racchiuse sotto un'unica definizione. Eduardo Navas, pone la questione proprio in questi termini quando sostiene che il movimento artistico del Dadaismo, ad esempio, utilizzasse già le strategie che ritroviamo nel Remix, ma che non potesse ancora concepirle come Remix poiché mancavano le categorie del pensiero utili a considerare queste strategie un atto unitario.

Movements like Dada [...] previously experimented with strategies of appropriation as they are found in Remix. But during the first decades of the twentieth century, they did not call their activities Remix. This is because, like us, they were subject to their reality, and the concept of Remix as manifested in music during the '70s was not conceivable for the Dadaists or their contemporaries. The Dadaists thought in terms of photo-collage, photography, film, painting and sculpture. They did not have machines that deliberately remixed in the formal sense of the word. Remix as a proper concept and eventual discourse has its birth in the development of music samplers³³.

La nascita del Remix come concetto vero e proprio dipenderebbe soltanto, quindi, dalla possibilità di pensarlo come tale, possibilità a sua volta legata alla diffusione e introiezione delle logiche dell'elettromagnetismo all'interno del nostro modo di pensare. Se da una parte possiamo sicuramente sostenere che l'interiorizzazione di una tecnologia e dei suoi sistemi (in questo caso dell'elettromagnetismo) abbia la capacità di modificare il nostro modo di percepire e di rapportarsi alla realtà, fornendoci nuovi sistemi logici e categorizzazioni per definire il mondo, allo stesso modo, dobbiamo notare come i sistemi logici introdotti dalla nuova tecnologia assumano nuove valorizzazioni una volta elaborati. Certamente sono presenti

molte analogie tra il Remix come pratica discorsiva e altre forme culturali antecedenti ad esso, ma il Remix, possiamo già anticipare, poggia la sua essenza su delle specifiche tecnologiche e culturali che non possono non andare a modificare quello stesso Remix che loro hanno aiutato a sviluppare come concetto unitario. Renato Barilli ad esempio, parlando della Metafisica di De Chirico, sostiene che, a fianco alle due modalità di essere contemporanei, tipiche delle avanguardie storiche di inizio Novecento (l'una consistente nella simbolizzazione delle tecnologie che utilizzavano l'energia meccanica o elettrica, l'altra consistente nel "prendere coraggio proprio dai caratteri secondo cui si diffondono i fenomeni elettrici, per avventurarsi in uno spazio e in un tempo reali"), esista una terza strada, meno battuta, consistente in quello che lui stesso definisce ritorno alle origini e di cui il rappresentante maggiore sarebbe Giorgio De Chirico (1888).

Resta ora da mettere a fuoco una terza modalità [...] diversa dalle altre due, anzi opposta, in quanto essa parte dal ragionamento contrario, che cioè viviamo in un tempo enormemente ricco di immagini accumulate in un museo ideale, tanto che appare inutile o impossibile arricchirlo ulteriormente; meglio allora affrontarlo a ritroso, ma arrogandosi il diritto di un'ampia libertà nel selezionare le immagini depositate, e di una loro mescolanza e ibridazione sistematica.

Questa linea di senso opposto che si sviluppa tra il secondo e il terzo decennio nel primo Novecento cerca di inseguire l'originarietà delle cose piuttosto che la loro originalità.

Fin dai primi anni De Chirico ha in mente il motto, formulato solo più tardi, che occorre essere "originari" piuttosto che originali: invertire il vettore, dirigerlo verso il passato, a patto di non evocarlo in modi pigri e conformi, ma discontinui, effettuando salti nel tempo e nello spazio e incrociando stili diversi tra loro.³⁴

Possiamo notare come alcune delle caratteristiche che si spiegano nella metafisica di De Chirico e nel suo ritorno alle origini siano comuni al Remix e al *sampling*: l'aspirazione, comune ad alcuni movimenti artistici di inizio Novecento, di creare qualcosa di originale viene considerata un'inutile illusione vista la saturazione del panorama culturale di immagini e la pienezza di quel museo ideale di cui parla Barilli; non diversa è la situazione che, come abbiamo visto³⁵, avvertono gli artisti che al giorno d'oggi ricorrono alle strategie compositive del Remix approdando a soluzioni simili a quelle di De Chirico. Quello che si prova a fare, una volta abbandonata l'utopica ricerca dell'originalità, è dare concretezza a quella serie di "impronte e richiami e ricordi e vaticini" che il pittore metafisico porta con sé.

Il nuovo pittore metafisico sa troppe cose. Sul suo cranio, nel suo cuore, simili a dischi sensibili di cera manosa, troppe cose hanno segnato impronte e richiami e ricordi e vaticini.³⁶

Nel 1919, quando De Chirico scrive queste parole, quello che si auspicava era che gli artisti si liberassero dal comandamento di inventare e cominciassero invece a scoprire, svelare. Questo è lo stesso obiettivo che si ripropongono gli artisti appropriazionisti e in generale gli artisti che utilizzano il Remix selettivo e il *sampling* per la realizzazione delle loro opere. Se l'artista metafisico deve evocare il passato, "ma arrogandosi il diritto di un'ampia libertà nel selezionare le immagini depositate, e di una loro mescolanza e ibridazione sistematica"³⁷ per cercare di raggiungere l'originarietà dell'oggetto, così dovrà fare anche l'artista che oggi voglia arrivare all'essenza originaria del nostro immaginario mediale. Abbiamo visto ad esempio come l'opera della Levine *Fountain (After Marcel Duchamp)*, abbia

lo scopo di svelare le modalità con cui l'opera non solo è stata accettata, ma anche introiettata nel mondo dell'arte cambiandone le logiche essenziali. Se da una parte, però, troviamo delle similitudini di scopi tra la prima metafisica italiana e alcuni tra gli artisti statunitensi dei primi anni Ottanta, dall'altra, sussistono anche importanti differenze. Lo stesso Church, parlando della retorica di Isocrate e delle sue somiglianze con la logica appropriazionista sottolinea, senza volerlo, la prima differenza tra Remix e Metafisica:

In other words, remix enacts imitatio, not the reductive model of imitation qua imitation we often think of with contemporary art. Whereas the artistic process of imitation is labor-intensive, sampling performs imitatio when it removes the element of labor (traditionally understood) from the imitation and focuses rather on the express interpretation of the artifact³⁸.

Church distingue tra l'*imitatio*, un atto che non richiede lavoro o fatica manuale e che è comune sia all'arte retorica che al *sampling* e l'*imitation*, processo tipico dell'arte contemporanea e che richiede un intensivo lavoro di fatica. Quando lo studioso fa questo tipo di discriminazione, sta ovviamente pensando a quei movimenti dell'arte contemporanea che, come la Metafisica, richiamano il passato o certi elementi di esso, ma lo fanno attraverso una rielaborazione manuale. Sono gli artisti che tra gli anni Settanta e Ottanta del Novecento, tra l'Europa e gli Stati Uniti, praticano quella che Barilli definisce la ripetizione differente³⁹. Francesco Clemente (1952), Nicola de Maria (1954), Sandro Chia (1947) e gli altri della Transavanguardia di Achille Bonito Oliva, insieme ai *Neuen Wilden* (i Nuovi Selvaggi) tedeschi come George Baselitz (1938), Jorg Immendorf (1945), Anselm Kiefer (1945) e Markus Lüpertz (1941) uniscono il ritorno alla calda manualità con l'implosione citazionista.

Agli eccessi di un'arte troppo estesa, fredda, concettuale si ritiene pertanto di dover reagire con eccessi di manualità e di "calda" aggressione cromatica [...]. Non manca il carattere implosivo citazionista, solo che esso viene giocato, in questo caso, a favore di momenti e maniere di arte espressionista o feuve, selvaggia.

Per quanto riguarda questi artisti potremmo sicuramente sottoscrivere le parole di Church nel sostenere che essi imitino piuttosto che affidarsi all'*imitatio* nel senso retorico del termine. Essi fanno uso del già fatto, ma ci intervengono manualmente differenziandolo,

o in altre parole, il repertorio del "già fatto", delle opere d'arte elaborate in epoche precedenti, è così massiccio e considerevole, che proprio non si può, né vale la pena, tentare di accrescerlo ulteriormente. Non resta allora che procedere a "ripetizioni", provvedendole tuttavia di un indice di "differenza", che stia a rivelare il distacco critico, e quindi anche ironico, che ci separa dalle opere del passato [...]⁴⁰.

Questo "indice di differenza" non è riscontrabile all'interno della logica del Remix selettivo e del *sampling*: l'elemento già fatto viene scelto, prelevato e riproposto tale e quale, o quasi: gli interventi, quando presenti, sono minimi e difficilmente mirano ad una modifica strutturale del prodotto. Eppure, in queste opere la differenziazione viene percepita anche se non vi è nessun indice che la segnali. È possibile quindi che il materiale copiato non riviva mai puro, ma venga contaminato e trasformato anche solo nel semplice atto di essere riproposto? Per Navas la risposta è sì, ma solo quando la riproposizione permette, attraverso quel meccanismo allegorico che abbiamo visto nel paragrafo precedente, di svelare le logiche sottese all'opera.

If the copy is a cultural intervention contextualized to expose particular codes at play within the work, then the answer is yes—as Borges effectively demonstrates via Menard's re-writing of the Quixote.⁴¹

In questo passo l'autore cita un lavoro del 1944 di Jorge Luis Borges, *Pierre Menard (autore del Don Quijote de la Mancha)*⁴², un testo dove Borges racconta il lavoro dello scrittore Pierre Menard che, con un vero e proprio atto appropriazionista, riscrive, parola per parola il famoso romanzo, *Don Quijote de la Mancha*⁴³, di Miguel Cervantes. Come scriveva nel 1969 il critico letterario e filosofo francese Maurice Blanchot in *Il libro a venire*,

Borges ci propone d'immaginare uno scrittore francese contemporaneo che scriva, partendo da pensieri propri, delle pagine che riproducano testualmente due capitoli del *Don Chisciotte*: assurdità memorabile [...]; nella finzione di Borges, abbiamo due opere nell'identità dello stesso linguaggio e, in questa identità che non è tale, il vertiginoso miraggio della duplicità dei possibili⁴⁴.

Come sottolinea Blanchot i due testi sono identici nell'utilizzo dello stesso linguaggio, ma è proprio questa sovrapposizione di linguaggio che ne nega l'identità assoluta. La ripetizione, infatti, contiene già in sé il seme del cambiamento: si può mantenere invariato un contenuto, ma bisogna aggiornare la forma in cui esso viene presentato, oppure si può mantenere la forma accettando che il contenuto si carichi per questo di nuove valenze. Pierre Menard infatti non utilizza un linguaggio simile o la stessa strategia espositiva di Cervantes, e tanto meno la sua è un'opera di traduzione in un'altra lingua o in un linguaggio più contemporaneo; tutte queste operazioni avrebbero fatto sì che l'opera di Menard effettivamente non fosse altro che una copia, una riproposizione diversa nella forma, ma uguale nei

contenuti. L'operazione di cui Borges si fa portavoce è opposta: la forma rimane la stessa fino all'ultima virgola, ma il contenuto si carica di nuove significazioni. L'utilizzo dello spagnolo del XVII secolo è naturale per Cervantes, che scrive nella lingua in cui si esprime, ma non altrettanto si può dire di Borges/Menard per il quale quello spagnolo è innaturale e arcaico. Come sottolinea anche Senaldi, parlando però di cover in ambito musicale, è l'identità che crea dis-identità.

Per parafrasare a rovescio il celebre motto gattopardesco, potremmo dire che in una cover (e non ne sono mai state prodotte in ambito musicale così tante come in questi ultimi anni) "tutto deve restare uguale affinché tutto cambi". Questa "identità nella dis-identità" mette in gioco l'identità dell'originale coverizzato non meno che la pratica coverizzante stessa e la sua legittimità, se non proprio il suo senso.⁴⁵

Quello che differenzia le pratiche appropriazioniste di quella generazione di artisti statunitensi, nati tra la fine degli anni Quaranta e gli anni Cinquanta del Novecento, dal ritorno differente dei loro contemporanei europei è proprio l'identità nella dis-identità citata da Senaldi, quel mantenere il tutto tale e quale per modificarne e svelarne le potenzialità critiche. Per far sì che l'arte contemporanea rifletta su sé stessa non è sufficiente il ritorno di uno stile o di una forma artistica;

quando diciamo che l'arte contemporanea è "riflessiva", stiamo affermando qualcosa di molto diverso dal fatto che in essa il passato ritorni, o che essa si sostanzi in un generalizzato remake di forme artistiche precedenti; intendiamo dire invece che in essa ogni passo compiuto non può esulare dalla presa di coscienza della contraddizione insita nella coppia rottura/continuità⁴⁶.

In altri termini il ritorno differente, all'interno delle logiche appropriazioniste, di differente non ha poi molto: è il ritorno dell'identico che artisti come Sherrie Levine, Troy Brauntuch e Cindy Sherman utilizzano per riflettere criticamente su quell'universo di immagini a cui loro stessi appartengono. Guido Ferraro, nel suo scritto *Matrix: l'anomalia e il sistema*⁴⁷, a questo proposito nota come la trilogia composta dai film *Matrix*, *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions*⁴⁸ sia una simbolizzazione di questo stesso concetto.

In questi stessi testi c'è un'interessante rielaborazione teorica de concetto di *déjà vu*, visto come il punto in cui la ripetizione evidenzia un luogo di smagliatura del sistema. [...] quella di *Matrix* è una storia che parla precisamente, dei punti di smagliatura del sistema, e se vogliamo della possibilità stessa della loro esistenza.⁴⁹

Nello stesso sviluppo narrativo della trilogia è l'innocua ripetizione del piccolo gesto di un gatto ad attirare l'attenzione del protagonista:

Quando il protagonista Neo vede un gatto fare per la seconda volta lo stesso identico gesto, questa ripetizione viene definita dai suoi compagni come una "smagliatura del sistema", un mostrarsi delle regole del gioco.⁵⁰

Sono l'identità, la sovrapposizione del gesto, il presentare qualcosa di perfettamente riconoscibile, le strategie che permettono agli artisti appropriazionisti di svelare i punti di debolezza e fragilità di questo gioco, questo universo collettivo prodotto dai media all'interno del quale si trovano immersi loro stessi. A questo punto ci troviamo di fronte alla seconda condizione di differenziazione esistente tra le opere prodotte attraverso il Remix selettivo e le pratiche di appropriazione e ricombinazione precedenti allo sviluppo e alla diffusione di

quest'ultimo. Il *sampling* e il Remix selettivo (come anche il Remix esteso e il Remix riflessivo) basano la loro validità sulla riconoscibilità del materiale utilizzato; il loro sviluppo è imprescindibile quindi da quell'onnipresenza e ubiquità di immagini, rispetto al nostro sistema percettivo, sviluppatosi grazie alla creazione e alla diffusione dell'elettromagnetismo e dei nuovi media. Una ricercatrice dell'università del Queensland, Andrea Bubenik, ha scritto, ad esempio, un testo intitolato *Reframing Dürer. The Appropriation of Art, 1528-1700*⁵¹, in cui analizza le modalità attraverso le quali il *corpus* di opere di Dürer (1471-1528) si sia diffuso in Europa dopo la morte dell'artista fino all'inizio del XVIII secolo, venendo ampiamente utilizzato sia per creare copie e falsificazioni sia imitazioni ed emulazioni. Da una parte le copie e le falsificazioni servivano come strumenti pedagogici e per veicolare lo stile, le invenzioni e i modi del pittore:

the creation of a faithful and direct copy was considered to highly instructive and at times pedagogically directed endeavour, a way of adopting a master's style, almost as if the master was guiding the pupil's hand. In other instance a copy could be created in order to replace an important work of art *in situ* [...].

Dall'alta parte le imitazioni e le emulazioni, avevano lo scopo di servire da modello, un canovaccio su cui improvvisare nuove soluzioni artistiche:

Artists were thought to have the ability to single out and choose praiseworthy examples from the past for imitation, thus allowing for the creation of a new manner of painting. [...] Solutions to problems of pictorial composition could be understood not only by absorbing the accomplishments of past artists, but by also necessarily improving upon them. In short, the impulse of imitation and emulation – which

can be neatly packaged as appropriation – had strong currency in the seventeenth century.

Il motivo per il quale queste pratiche di imitazione o di copia di Dürer non possono essere a tutti gli effetti definiti dei Remix selettivi non è certo la mancata identità tra il modello e la copia, come possiamo notare confrontando ad esempio il *San Gerolamo nel suo Studio* di Dürer (1514) con il *San Gerolamo* di Domenicus Rottenhammer (1600) o quello di Wolfgang Stuber (1587-88). Quello che differenzia questo tipo di operazioni dal Remix selettivo è piuttosto l'assenza di una chiara posizione dell'originale all'interno del panorama culturale del tempo. Quello che si vuole intendere è che la diffusione dei prodotti culturali e delle immagini è mutuata nel tempo grazie all'introduzione di nuove tecnologie e non si può prescindere da questo fattore nell'analizzare il Remix e il *sampling*. Le opere di Dürer ebbero una grande diffusione, grazie anche alla circolazione degli originali.

A chief characteristic of the Dürer-Renaissance was the removal of Dürer's paintings from their original contexts, and the movement of his prints and drawings to disparate locations.

Tuttavia, la diffusione principale delle opere del famoso pittore-incisore e in generale dell'immaginario culturale era affidata principalmente alle riproduzioni e alle copie, che come abbiamo visto non sono esenti da modifiche, rifacimenti o innovazioni stilistiche che, mancando un culto diffuso dell'originale, non venivano avvertite come tali. Ciò comporta sia che l'opera originale, via via, si sfochi nell'immaginario del tempo a causa della sovrapposizione delle imitazioni e dei rifacimenti, sia che le copie vadano a sostituire l'originale nelle sue funzioni. Nel Remix selettivo non si verificano queste due condizioni

proprio per l'onnipresenza dell'immagine nel nostro panorama culturale, che fa sì che se ne crei un culto, qualunque immagine essa sia e da qualsiasi cosa essa sia tratta. Nel Remix selettivo dunque non assistiamo ad un ritorno differente solo perché questo ritorno di differente non ha quasi niente, ma anche perché nulla deve ritornare. Non c'è bisogno di rievocare niente e non si può più guardare al passato poiché esso viene negato nella riproposizione continua di sé stesso. Tutto è ubiquo e contemporaneo grazie ai nuovi media. Le copie non possono più sostituire l'originale nell'assolvere le sue funzioni perché l'originale è sempre presente, come immagine, nella mente di ciascuno di noi. Riprendendo di nuovo Duchamp, la sua *Fountain*, la *Fountain (after Marcel Duchamp)* di Sherrie Levine (1991), ma anche la *Fountain* nella *Boîte en valise* di Duchamp stesso (1966-67) vediamo come la stessa opera d'arte diviene immagine di sé stessa e le sue "cover" non possono essere considerate mere riproduzioni dell'originale.

I re-readymade della cover assolvono a funzioni diverse da quelle degli "originali". Antologizzando i readymade duchampiani fino ad allora prodotti ne ricapitolano il percorso e ne esauriscono completamente il senso. L'orinatoio rovesciato aveva avuto il senso di svelare i pregiudizi impliciti dei circoli artistici nel 1917; vent'anni dopo, la riproduzione in miniatura dello stesso oggetto non serve tanto a "rammemorare" quello scandalo, ma soprattutto a indicare che nessuno scandalo di quel genere sarà mai più possibile dopo, e che la tematizzazione ricapitolante (riflessiva) è il solo modo di rispingere la domanda posta dai readymade stessi.⁵²

Allo stesso modo non possiamo forse chiederci se Duchamp, in *L.H.O.O.Q.* (1919) aggiunga i baffi alla *Gioconda* o all'immagine che abbiamo di essa? E, in caso Duchamp prelevasse effettivamente la *Gioconda*, si può dir lo stesso di Eugène Bataille che più di un trentennio prima aveva realizzato

Mona Lisa fumant la pipe (1883)? O di Adriana Bisi Fabbrì che nel 1912 realizza *Saggio del programma futurista*, dove una caricatura della Monna Lisa sorride sorniona mentre viene strangolata? Aggiungiamo pure Salvador Dalì con *Autoritratto come Monna Lisa* (1953) o Botero che nel 1977 la ingrassa distorcendone i connotati in *Gioconda*⁵³. Non mi inoltrerò in un'archiviazione dettagliata di tutti gli artisti che si sono confrontati nella loro carriera con l'immagine della *Gioconda*; quello che mi preme sottolineare è come in tutte queste opere quello che viene veramente riproposto non è solo l'opera di Leonardo, ma anche un insieme di immagini che si sono stratificate su di essa. Questa riproposizione dell'immagine della Monna Lisa ha le sue origini anticipate rispetto all'impulso appropriazionista che stiamo analizzando, ma ciò è sicuramente dovuto al ruolo che il dipinto ricopre all'interno della storia dell'Arte, arrivando a simboleggiare il capolavoro e l'Arte del passato *tout court*. Gillo Dorfles sottolinea questo aspetto quando sostiene che capolavori come la *Gioconda* o il Mosè di Michelangelo sono "divenuti emblemi Kitsch perché ormai riprodotti trivialmente e conosciuti, non per i loro autentici valori ma per il surrogato sentimentale o tecnico dei loro valori"⁵⁴. Se prendiamo il corpus di opere di Cindy Sherman possiamo vedere entrambe le due caratteristiche del Remix e del *sampling*, discriminanti rispetto ad altre forme sviluppatesi in precedenza di copia e imitazione (il non ritorno e la non differenza), in azione. Dal 1977 al 1980 Cindy Sherman realizza gli *Untitled Film Stills* (Figura 6), una serie di fotografie di piccole dimensioni e in bianco e nero in cui l'artista riproduce delle narrazioni sospese, degli scenari all'interno dei quali interpreta ruoli femminili di ogni tipo, ma sempre tratti dall'immaginario stereotipato della moda, del cinema e della pubblicità. Le fotografie che ne risultano sono al contempo sconosciute e riconoscibili. Sono sconosciute in quanto esse non sono, effettivamente,

Martina Canfailla

un'appropriazione vera e propria, ma scatti originali creati dalla Sherman: è impossibile che lo spettatore li abbia già incontrati da qualche parte, eppure l'associazione che ne deriva è immediata. Non si è mai visto quel film, ma sappiamo già come va a finire, proprio perché l'appropriazione e l'immedesimazione che la Sherman opera dello stereotipato immaginario collettivo è totale, perfetta e soprattutto credibile.



Figura 6, C. Sherman, *Untitled #13*, Film Still, 1977.

Lo scopo dell'operazione non è far entrare lo stereotipo nell'arte, ma piuttosto esaminarlo da vicino, talmente tanto da vicino che ci si trova ribaltati in esso. Come nota Marco Meneguzzo nel testo *Make-up, make over*,

l'ostensione dello stereotipo non stupisce più: il discorso si è spostato piuttosto sulla qualità dello stereotipo, qualità che subisce mutamenti nel corso del tempo, che è legata alla storia del cambiamento degli stereotipi, mentre l'idea di stereotipo non è più messa in discussione, nel suo uso all'interno del linguaggio dell'arte. Così dalla vecchia lotta e polemica sull'appartenenza o meno dello stereotipo "tout court" al linguaggio dell'arte, si passa all'analisi [...] sull'evoluzione di questi modelli⁵⁵.

Per Lisa Philips questa commistione tra realtà/finizione, immagine/stereotipo è sotto il completo controllo della Sherman in quanto essa: "è soggetto e oggetto di queste finzioni, protagonista e regista, immagine e autore, ciò le permette di avere un controllo totale sulle dinamiche che regolano il desiderio"⁵⁶. Questo controllo dell'oggetto è ciò che permetterebbe alla Sherman di vestire i panni delle sue eroine senza crederci davvero, da quella distanza di sicurezza che le permetterebbe di guardare il tutto con benevola ironia. L'immagine però è sempre presente, ci circonda e prima o poi ci ingloba. Sempre Meneguzzo scrive:

È questo, a nostro avviso, il segreto del successo iniziale dei lavori di Cindy Sherman, il mistero della loro indiscutibile efficacia emotiva, oltre che visiva. Il suo movente originario, almeno quello della stagione del bianco e nero, fino al 1980, è la simpatia – in senso etimologico – verso il personaggio impersonato. La simpatia coinvolge il sentimento, meno la ragione: lo scopo non era la decodificazione dello stereotipo, [...] ma la partecipazione, l'adesione sentimentale al modello⁵⁷.

La serie degli *Untitled Films Still* procede fino al 1980, ma ormai il danno è fatto, il vaso è stato aperto e lo specchio attraversato: Cindy Sherman non riuscirà più a separarsi dall'immaginario. Dagli anni Ottanta in poi l'artista continuerà a sprofondare nell'immagine e la seguirà nei suoi risvolti più torbidi e macabri per svelarne la finizione, l'artificiosità. Nella serie degli "orizzontali" o *centerfolds*⁵⁸ (1980-1982, Figura 11), prima serie a colori, la placida simpatia con cui la Sherman aveva abbandonato la realtà per immergersi nei suoi *Films Still* comincia a vacillare, l'immaginario comincia a svelarsi per quel mostro fagocitante che è e alla Sherman non rimane che inserire piccoli elementi di distorsione come indici del fatto che il suo, all'inizio, era soltanto un gioco.

È la mostruosità allo stadio iniziale della sua trasformazione, quella che ci mette a disagio in questi fac-simile di manifesti pubblicitari, di pagine di moda, di inserti speciali per riviste popolari. La posizione della figura, dello sfondo, è simile, quasi sovrapponibile a quelle delle pagine "vere" (e vale la pena di sottolineare questo aggettivo, che non fa altro che distinguere tra due finzioni, quella subdola dei mass media e quella svelata dell'artista), se non fosse per le luci, per i sorrisi, gli sguardi, i vestiti appena un po' più accentuati di quelli delle foto standard. Basta cioè un leggero aumento quantitativo nel quoziente di artificiosità della foto per ottenere effetti di ripulsa, di rifiuto, di rigetto, come se si tastasse il polso del livello di mitridatizzazione dell'immagine sul pubblico attraverso un aumento delle dosi di veleno [...]. L'immagine è definitivamente, e fortunatamente, avvelenata.⁵⁹

Le serie successive accentueranno ancora di più la mostruosità della finzione: nella serie dei *tableaux vivants* o *history portraits* (Figura 7) del 1989/1990⁶⁰, ad esempio, la finzione di questi scenari, già costruiti e finti nella loro originalità, è dichiarata dalle protesi esagerate e decadenti che la stessa Cindy indos-

sa. Adesso che la leggera ironia non è più possibile, il rapporto con la finzione dell'immagine viene vissuto con angoscioso odio.

C'è del vero, sano odio nelle immagini di Cindy Sherman. Odio non verso la società, ma verso l'immagine, quell'immagine da lei stessa creata. [...] Una volta perduta l'innocenza, l'immagine comincia a deteriorarsi, più si analizza e più appare la mostruosità, il grottesco dell'immagine.⁶¹



Figura 7, C. Sherman, *Untitled #205, History Portraits*, 1989

Tornando a *Matrix*, notiamo come esso sia costruito per far percepire allo spettatore come vero, perché compatibile con la nostra esperienza di vita, quel mondo che al contrario si rivela falso, costruito da *Matrix*, mentre percepiamo come fantascientifico e assurdo quel mondo che poi, all'interno della finzione cinematografica, si rivela vero. Questo gioco di rimandi tra finzioni più finte della finzione originale ha lo stesso scopo disvelante delle protesi distorcenti e mostruose della Sherman. Quello di cui si vuole rendere consapevole lo spettatore, riproponendo un immaginario in cui siamo immersi, è il modo in cui noi siamo “parlati” dalla nostra cultura”. Le domande che *Matrix* e la Sherman pongono sono le medesime:

Come può essere nostro davvero un mondo che ci sovrasta e che meta-definisce il nostro modo di essere? Come possiamo non sentirci schiavi in un universo in cui il nostro sguardo, il nostro gusto, persino il nostro personale “valore” sono di fatto parti di una costruzione collettiva? Come poterci riconoscere in un “io” che esiste solo attraverso la lingua che gli altri scrivono, dentro una storia che è stata in fondo già vissuta, in un'esperienza che nasce come un ramake più che come un originale?⁶²

Il *sampling* e il Remix selettivo sono impregnati di realtà, o meglio di finzione originale, ed è per questo che il loro utilizzo non corrisponde mai ad un ritorno differente: ciò che viene riprodotto non ha mai smesso di essere prodotto e la differenza, quando sussiste, è un indicatore di finzione che ha lo scopo di svelare l'artificiosa costruzione di ciò che ormai consideriamo naturale. Invece di essere una passeggiata per le stanze di un museo⁶³, il Remix selettivo è un'incursione nelle stanze delle nostre case (come aveva anticipato Richard Hamilton in *Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?*), tra gli oggetti che abbiamo scelto, che ci circondano ma che allo stesso modo ci definiscono.

L'Appropriation Art oltreoceano: Joachim Schmid e Yasumasa Morimura

Nei paragrafi precedenti abbiamo visto, attraverso alcune opere di Sherrie Levine, Troy Brauntuch e Cindy Sherman, come il bisogno di confrontarsi con una produzione di immagini sempre più serrata e un immaginario sempre più forte, abbia portato alcuni artisti del panorama statunitense a ricorrere a strategie appropriazioniste. Abbiamo anche notato come questo tipo di approccio si differenzi rispetto a movimenti europei come la Transavanguardia italiana e i *Neuen Wilden* tedeschi, non tanto per il comune bisogno di elaborare ciò che è stato già prodotto, quanto piuttosto per il tipo di prodotto elaborato (l'immaginario presente da una parte, l'arte del passato dall'altra) e il grado di elaborazione (minima per i primi, più articolata e stratificata nei secondi). Questa differenziazione non è netta e definitiva e il Remix selettivo si muove attraverso i continenti, tanto che in quella stessa Germania degli anni Ottanta dei *Neuen Wilden*, comincia la sua immane opera di raccolta un altro artista appartenente alla generazione dei nati negli anni Cinquanta, Joachim Schmid (1955). Dal 1976 al 1981 Joachim Schmid studia *Visual Communications* a Berlino dove comincia ad interessarsi alla fotografia e a sperimentare con i primi scatti, ma la sua attenzione viene presto catturata dalle questioni teoriche che la fotografia pone, piuttosto che da quelle pratiche.

Ero interessato alla fotografia, ma a quei tempi nella mia scuola non c'era alcun dipartimento di fotografia. Fondamentalmente sono autodidatta. Come qualunque persona che abbia in mano una macchina fotografica ho cominciato a sperimentare e, allo stesso tempo, a leggere testi sulla fotografia. Uno dei primi libri che ha stimolato in me una serie di domande è stato il saggio *Sulla fotografia* di Susan

Sontag. Leggendolo ho iniziato a chiedermi quale fosse il ruolo della fotografia nella società, scoprendo tutto il mondo della fotografia: l'importanza della stampa, i vari dettagli e anche la fotografia come forma d'arte⁶⁴.

Inizia con questi interrogativi l'attività di Schmid come critico: scrive per *European Photography* e, all'inizio degli anni Ottanta, fonda *Fotokritik* (1982-1987), una rivista propria di critica fotografica. Nel 1982 inizia anche uno dei suoi lavori più monumentali, *Bilder von der Straße* (immagini dalla strada) che chiuderà solo nel 2012 con il simbolico inserimento del millesimo "frammento". L'opera consiste in una raccolta di fotografie trovate per strada e provenienti dalle fonti più disparate: cartoline, giornali, ma anche foto provenienti da album di famiglia trovate nei mercatini delle pulci, in vecchie raccolte abbandonate o richieste espressamente alle persone che incontra. Ogni foto può entrare nel suo archivio fotografico, non importa quanto rovinata, mediocre o ordinaria essa sia. Sono già presenti, all'interno di questa immane raccolta, due dei punti cardini della sua poetica artistica, ossia l'utilizzo di fotografie non proprie e l'attenzione per l'immagine comune, banale, non selezionata a priori da nessun criterio. L'unico tipo di informazione che l'artista aggiunge a queste fotografie prima di archivarle è la data e il luogo del ritrovamento. Schmid è il fotografo che non fotografa, come molti amano definirlo, e la sua frase del 1989 "Nessuna nuova fotografia finché non siano state utilizzate quelle già esistenti!" è divenuta la sua asserzione più famosa. Il suo interesse, infatti, è sempre stato rivolto alle immagini già prodotte e al loro potenziale comunicativo o alla memoria che esse serbano.

Nel 1989 (proprio mentre la fotografia analogica festeggiava i suoi centocinquant'anni e stava per chiudere la sua storia cedendo il

passo all'immagine digitale), Schmid pensava soprattutto alle immagini anonime, trovate nei mercatini, negli archivi, per strada, negli album di famiglia e in ogni altro luogo di conservazione, memoria e socializzazione delle fotografie. [...] A tutte queste immagini dell'era analogica, prodotte non da lui ma dagli altri, da chiunque, Schmid decideva di dare un'accoglienza mai ricevuta prima e insieme un simbolico addio.⁶⁵

Se da una parte l'opera di Schmid consiste nell'appropriarsi di immagini abbandonate per conferirgli nuova vita, dall'altra la sua è anche un'opera ecologica di smaltimento. Lo scopo dell'artista è infatti quello di esaurire, riesibendo le fotografie, il loro potere di significare, concedendogli da una parte l'epitaffio che si meritano e contemporaneamente cercando, con un'operazione che risulta utopistica, di sgomberare il campo per nuove opere. Sul vecchio sito dell'artista si leggeva un accorato appello:

Anno dopo anno viene prodotta in tutto il mondo un'inimmaginabile quantità di fotografie. Virtualmente, ogni giorno ciascuno di noi ingrandisce questa gigantesca montagna di immagini, senza pensare alle conseguenze. Ma se la fotografia sembra essere un'attività innocua, le sostanze chimiche in esse contenute sono molto pericolose per la nostra salute. Inoltre, una tale quantità di fotografie aumenta l'inquinamento visivo e mina la nostra capacità di pensare [...] In queste condizioni sarebbe meglio se tutti noi la smettessimo di scattare fotografie – ma in molti casi ciò è difficilmente possibile. Perciò è essenziale liberarsi di tutte le fotografie quando non servono più. [...] Ricorda, le fotografie usate non appartengono alla spazzatura di casa – hanno bisogno di uno smaltimento speciale⁶⁶.

La costante produzione di fotografie e di nuove immagini viene quindi vista come un pericolo, sia ecologico nel vero senso del termine (anche se potremmo obiettare che con l'arrivo del digitale questo pericolo si sia ridotto), sia in un certo senso gno-

seologico, in quanto la saturazione del nostro immaginario mina la nostra capacità di pensare il mondo e di recepire altre immagini e costruzioni di esso. Le fotografie allora hanno bisogno di uno smaltimento speciale, non ci si può limitare a buttarle nella spazzatura, la loro immagine continuerebbe comunque a circolare e ad imprimersi in altri immaginari; bisogna invece riciclarle in una maniera che ne esaurisca tutti i possibili significati e che le liberi dalle memorie che racchiudono. In altre parole, bisogna appropriarsene. L'appropriazione di Schmid, come abbiamo già accennato, non si rivolge al mondo della fotografia d'autore e dell'arte come Sherrie Levine, all'immagine sfocata di Troy Brauntuch o al mondo della pubblicità di moda e del cinema di Cindy Sherman, ma piuttosto alla fotografia più comune, quella che ciascuno di noi può produrre. Gli schemi ricorrenti, i cliché che scorgiamo nell'archivio di *Bilder von der Straße* non ci sono imposti dall'alto da una qualche mostruosa industria culturale, li abbiamo scattati noi: foto di matrimoni, compleanni, foto di vacanze al mare o di pose davanti al documento simbolo della città. Via via che le foto ci si dispiegano davanti aumenta la sensazione che esse siano state prelevate direttamente dal nostro album dei ricordi. Proprio per cercare di portare alla luce questi *topoi* fotografici Schmid fa un passo oltre e nel 1986 comincia a creare *Archiv* (1986-1999, Figura 8), un vero e proprio archivio questa volta, dove lo scopo non è solo raccogliere fotografie altrui ma anche catalogarle, dividendole per soggetto, luogo e tema.

È l'utopia di poter dominare il caos di una realtà che continua a ramificarsi espandendosi e variegandosi, con l'ausilio di un ordine e di una regola sistematicamente applicata, la ricerca di un metodo, quello stesso che, come sappiamo, sostenne Aby Warburg⁶⁷ e lo spinse a pensare che il possibile significato di un'immagine risieda nella sua relazione con altre immagini con cui ha in comune qualche carattere.⁶⁸



Figura 8, J. Schmid, *Archiv#547*, 1993.

La smania catalogatrice di Joachim Schmid non si esaurisce qui: nel 2008 la sua attenzione si rivolge al digitale e all'immenso bacino di immagini che è *Flickr*, il sito fondato nel 2004 che permette agli utenti di condividere immagini di qualsiasi tipologia. Inizia così la serie di *Other People's Photographs* (2008-2011), novantasei libri per più di tremila immagini che le persone hanno ritenuto abbastanza significative al punto da condividerle sul web. Schmid seleziona migliaia di fotografie e di nuovo la sua attenzione non è volta alla qualità di esse o a ciò che rappresentano, ma al fatto che siano state abbastanza importanti per qualcuno da essere prima scattate e poi successivamente scelte per l'*upload*. Se, come abbiamo visto nel primo capitolo⁶⁹, la fotografia è già di per sé un atto di

campionatura, scegliere quella fotografia tra molte altre per condividerla sul web è un atto di *sampling* e risceglierla, come fa Schmid, tra le foto condivise su Flickr è un atto di *ri-sampling* o di Remix selettivo. Le riflessioni, che seguono questa raccolta, sono contenute in testi critici scritti dall'artista come *Reload Currywurst. Photo Sharing: You Can Eat Your Sausage and Have It, Too*⁷⁰, dove l'artista parte dal notare come siano aumentate le fotografie del *Currywurst* (piatto tipico berlinese) e di conseguenza l'evidente importanza di esso nel nostro immaginario, per analizzare le conseguenze del digitale e dei siti di *photsharing* che con esso sono nati.

I have been living in Berlin for more than 30 years. For the most part of this time I have been studying other people's photographs. In all these years I have not encountered more than maybe a dozen photographs of Currywurst. There were a few stock photos that were printed in papers and magazines whenever there was a Currywurst-related article, there was one picture postcard featuring Currywurst, and then I came across one single snapshot of a Currywurst — one out of several hundred thousands of snapshots I looked at. That was it. Things look different today. When I prepared this talk I checked how many photographs of Currywurst you can find on the internet. There are more than 30,000 photographs online, and these are just the ones that are found by search engines because they are identified by appropriate captions and tags.

La parte interessante del lavoro, come sottolinea l'artista stesso, non consiste tanto nella serie di fotografie del *currywurst* (ne esistono molte altre con soggetti altrettanto strampalati), ma piuttosto nel cercare di capire come queste fotografie siano diventate importanti, come esse siano diventate abitudine, standard, immaginario:

We will probably never know for sure why people take these photographs; it is fascinating to observe, however, that they do, and that doing such a thing as taking a photograph of every single meal you eat has become socially acceptable behaviour.

Quello che infatti, come nota anche Mark Durden, è sempre stato l'obiettivo di Schmid, dalle sue prime esperienze critiche alle raccolte digitali degli anni Duemila, è l'analisi della fotografia di massa, nei suoi aspetti più bassi e quotidiani.

Quello che Schmid ha fatto e continua a fare con la fotografia è, in realtà, allargarla alla "fotografia totale" sollevando questioni sulla natura di questo mezzo artistico a fronte dei suoi usi materiali e culturalmente "bassi", esplosi nell'era del digitale in una torrenziale fotografia di massa che circola pubblicamente in rete.⁷¹

Le sue raccolte e le riflessioni critiche mirano all'analisi della nostra quotidianità, di ciò che amiamo abbastanza da fotografare, di quello che vogliamo far apparire di noi agli altri. Queste raccolte illuminano noi e il nostro immaginario svelando il modo in cui, scatto dopo scatto, ci costruiamo e disegnando all'orizzonte un futuro distopico non poi così lontano da noi.

We may have wondered what the photographs of all these Japanese tourists visiting Europe look like. Now we have a chance to look at them. We can also have a look at the pictures the Japanese take when they are not traveling. We can also have a look at our immediate neighbours' photographs, the ones they take when they are traveling, when they are staying at home, when they are having sex, when they are eating Currywurst — and while we are doing that the neighbours and the Japanese can have a look at our photographs, too. Basically we have arrived at a point where nearly the entire world is being photographed nearly automatically, with regular updates in short intervals. A human life that is continuously accompanied by pho-

tographs published in real time from the moment of its conception to the moment of the body's funeral is no longer beyond imagination.⁷²

Se adesso ci spostiamo un altro po' verso Oriente e ci riavviciniamo agli Stati Uniti, troviamo un altro artista di quella generazione, Yasumasa Morimura (1951), che ha guardato all'immaginario e alla possibilità di prelevare da esso, facendo atto di *sampling* e di Remix selettivo. Morimura nasce a Osaka in Giappone e la sua arte non potrà mai prescindere da questa "sfortuna". Studia infatti arte fin da piccolo, ma i suoi studi non si concentrano sui maestri della tradizione artistica giapponese, piuttosto sulla grande arte occidentale.

The famous artist I knew as a child were neither the ukiyo-e printmaker Hokusai nor the suibokuga inkpainter Sesshu; the names that first came to mind were Van Gogh and Picasso, and real art, for me, meant oil painting. Art education in school was almost exclusively a Western curriculum- starting from the image of Venus de Milo, up through classicism' re-appreciation in the Renaissance with Leonardo da Vinci and Michelangelo, then on via the curves of the Baroque, toward the impressionist- and that was "art history".⁷³

L'Arte, quella con la A maiuscola, è quella del lontano Occidente, non quella del paese dove è nato e vive, ma allo stesso tempo Morimura non riesce nemmeno ad abbandonare le sue radici giapponesi: si sente un uomo con due case, la prima quella artistica della Venere di Milo, di Leonardo e Michelangelo, l'altra quella giapponese della sua nascita fisica.

Nonostante Morimura abbia sempre avvertito come imprescindibile dal suo essere artista la radice giapponese, sembra sin dagli esordi incapace di trovare una giusta ragione che lo porti a sviluppare uno stile definitivamente ascrivibile all'una o all'altra tradizione.⁷⁴

Questa duplice nazionalità crea, per stessa ammissione dell'artista un'insana e "consapevole mancanza di equilibrio".

I do not, however, believe that the sensibilities I've developed under such conditions are by any means healthy or well-balanced.⁷⁵

Fin dalle prime opere di Morimura possiamo vedere i suoi sforzi per conciliare questi due aspetti della sua identità, non tanto portando l'arte occidentale in Giappone appropriandosene, quanto piuttosto calandosi lui stesso, con il suo corpo così evidentemente asiatico, nell'immaginario occidentale. Il suo Remix selettivo è un'immedesimazione piuttosto che un'appropriazione. Se guardiamo a *Portrait (Van Gogh)*, *Portrait (Camille Roulin)* entrambe opere del 1985, o alla serie *Portrait (La Source)* iniziata nel 1986, possiamo notare quanto gli sforzi di penetrare l'immaginario occidentale si trasformino, soprattutto nel caso della serie *La Source*, in una sovrapposizione, un vero e proprio copia e incolla, della sua fisionomia sui personaggi che popolano il mondo dell'Arte. In altri due suoi lavori, *Portrait (Futago)* del 1988 e la serie *Daughter of Art History (Maya)* del 1990, dove l'artista si immedesima rispettivamente in una delle donne impressioniste di Manet e nelle *Maya vestida* e *Maya desnuda* di Goya, possiamo vedere come lo sforzo di conciliazione delle culture colpisca in primis proprio la fisionomia dell'artista che si disegna sulle palpebre chiuse "degli occhi all'occidentale", quasi a volerci gridare il suo desiderio di essere anche lui una delle figlie della storia dell'arte. Sempre nel 1988, in *Doublemage*, Morimura scivola nei panni, già indossati da Marcel Duchamp nel 1920-1921, di Rose Sélavy, in uno scatto fotografico dove solo alcuni elementi, come la doppia bombetta e le quattro mani, sono indicatori del doppio passaggio di identità davanti a cui ci troviamo: in un gioco di rimandi Morimura diviene Rose Sélavy e, allo stes-

so tempo, Marcel Duchamp. Nel 1990 l'artista realizza una delle sue opere più significative, non tanto per l'opera in sé, ma piuttosto per il suo rappresentare il "giro di boa" all'interno della produzione artistica di Morimura: dopo *Daughter of Art History: Princess A* (1990, Figura 9), infatti l'artista acquisirà sicurezza e accetterà il suo disequilibrio. In quest'ultima opera, dove l'artista veste i panni della *Infanta Margherita* di Velázquez lo sforzo di adattamento della propria fisionomia al mondo dell'arte sembra infatti portato all'estremo.

Suppose the person playing the principal figure of Princess Margarita in my *Daughter of Art History: Princess A* was a Western female model who resembled the Princess; the result would have approached a life-like photographic recreation of the scene without much seeming out of place. Instead, I am there with a very clearly Asian-looking face – and moreover a man – an aging adult – posing as Princess Margarita.

Invece di soffrire questa impossibilità di immedesimazione totale, Morimura sembra aver cominciato ad accettare la sua «faccia così evidentemente asiatica» e inizia ad utilizzare questa sua caratteristica per mettere in evidenza l'accettazione di quel disequilibrio di identità insito nella sua doppia origine.

This picture [*Daughter of Art History: Princess A*] of things gone amiss, imbalanced, distorted, disturbing and strange serves as a psychological portrait of myself having been strongly influenced by Western culture, despite having been born and raised as a Japanese man. Rather than pretend not to see this imbalance, I accept it as a characteristic of my psychological make-up and have tried to express it as such.⁷⁶

Le immedesimazioni di Morimura, da questo punto in poi, diventano più sicure e frenetiche e non si limitano più al mondo dell'arte, ma colgono ogni aspetto dell'immaginario occidentale.



Figura 9, Y. Morimura, *Daughter of Art History: Princess A*, 1999

Morimura ha interpretato via via tutti i miti che l'Occidente ha portato a lui e al suo paese. Nel 1992 si mostrava sotto le vesti di Cristo nella mostra "Metropolis", a Berlino. Alla selezione Hugo Boss del 1996 al Guggenheim di New York si presentò come Marilyn e Gilda. Lo abbiamo visto nelle vesti di Frida Khalo e in quelle di molti altri soggetti di venerazione popolare.

Il mondo di Hollywood, con le sue sfavillanti dive del cinema, attrae la sua attenzione e nel 1996 Morimura inizia la serie *Actress*, dove ormai non vi è più lotta tra Occidente e Oriente e al posto di una giustapposizione di elementi vi è più una sovrapposizione di piani dove elementi di entrambe le tradizioni trovano il loro posto: scopriamo allora una Brigitte Bardot in sella ad una motocicletta in piena Tokyo (*Actress, after Brigitte Bardot 2*, 1996), una Vivian Leigh che posa davanti ad un albero di ciliegio a Kyoto (*Actress, after Vivian Leigh*), o una Marilyn Monroe a cui si alza il vestito in un aula dell' università di Tokyo (*M's Self-portrait No. 72-D*, 1995). Permane comunque l'impossibilità dell'immedesimazione completa.

La cosa che aggiunge tragedia al lato buffo di questi travestimenti è l'impossibilità di raggiungere una somiglianza plausibile: un muso giallo, con i suoi occhi a mandorla maschili, non può raggiungere la pelle latte di Marilyn e i suoi occhi rotondi. Le gambe corte non possono scivolare come quelle di Rita Hayworth verso una sensualità senza controllo. La stessa rappresentazione del Crocifisso ci porta davanti a un uomo senza tratti semiti e quindi senza radicamento nella storia.⁷⁷

Nel 1998 Morimura è finalmente pronto a confrontarsi con l'Opera d'Arte per eccellenza, quella che, come abbiamo visto⁷⁸, è irrimediabilmente entrata nel nostro immaginario mediale e con cui più di un'artista ha sentito il bisogno di relazionarsi: la *Gioconda* di Leonardo. *Mona Lisa in its Origin* (1998) è un collage realizzato al computer di vari frammenti provenienti

da differenti versioni della Monna Lisa, tra cui quella incinta impersonata da Morimura stesso, quella originale di Leonardo, una di autore sconosciuto che si trova al Prado e una copia giapponese dipinta di fronte al Louvre. Quello che Morimura vuole mostrare in questa serie di opere è proprio la stratificazione di significati che l'opera originale ha assunto all'interno del nostro immaginario collettivo:

In the approximately 500 years since Leonardo painted his Gioconda to the present, how many copies, homages, and forgeries have been made of it? One important aim, then, was to give visible form to this long built-up sedimentation of imagery – to wear this 500-year history layer on layer⁷⁹.

Nel 2007 l'artista giapponese si confronterà con un altro grande ritorno della storia dell'arte, ossia la figura di Adolf Hitler. Come lui stesso è portato ad ammettere il confronto era diventato inevitabile: “non potevo proprio farne a meno in un lavoro [qui l'artista si riferisce alla serie *Requiem for the XX Century* del 2007] sulla storia del ventesimo secolo”⁸⁰, dichiara a Kai Itoi nel corso di alcune interviste tenutesi tra luglio 2001 e aprile 2007⁸¹. Nella serie *A Requiem: Where is the Dictator?* (2007, Figura 10) e nel video *A Requiem: Laugh at the Dictator* (2007), quello che Yasumasa Morimura porta in scena non è però il dittatore storico, ma il Grande Dittatore dell'omonimo film di Chaplin del 1940⁸². L'Hitler/Morimura ci guarda imbronciato dall'altra parte dell'obiettivo, tra i suoi microfoni ci sono delle mine e un pene di gomma, alle sue spalle i suoi collaboratori indossano maschere di animali e la sua spilla non riproduce la svastica nazista, ma un simbolo simile al carattere cinese per la parola sorriso; nell'opera video quello stesso Hitler sorridente tiene un discorso, giocando con lo stesso mappa-

Martina Canfailla

mondo appartenuto a Chaplin, dove ripete costantemente "non voglio fare il dittatore".



Figura 10, Y. Morimura, *A Requiem: Where is the Dictator?*, 2007.

Tutti questi espedienti sottolineano ancora l'impossibilità di immedesimazione, questa volta dovuta non alle origini dell'artista, ma alle tremende vicende che si legano al perso-

naggio rappresentato. In ogni caso rimane l'impossibilità il tema centrale dell'opera di Morimura:

Morimura non ha smesso neppure in queste nuove serie di sembrarci un agnello sacrificale. Mette in scena teatralmente la fatica di confrontarsi con un mondo da cui non si può prescindere e con il quale il contatto è stato violento, oltre che inevitabile⁸³.

Alla fine, Morimura, come prima di lui Troy Brauntuch, deve arrendersi all'impossibilità di rendere la crudeltà della figura di Adolf Hitler, ormai svuotata nel suo significato dalle mille riproposizioni che ne sono state fatte. Deve arrendersi anche all'impossibilità dell'immedesimazione perfetta ed è per questo che fa precedere il nome delle sue dive da quell'*after* già utilizzato da Sherrie Levine; abbandona anche l'impossibile, da soddisfare, bisogno di confrontarsi con tutte le immagini esistenti, come invece continua a fare Joachim Schmid; nel 1998 abbasserà le armi anche di fronte all'impossibilità di fermarsi, di smettere di immedesimarsi e di tornare nel proprio corpo: creerà *To My Little Sister: For Cindy Sherman* (Figura 12), omaggio a chi come lui soffre di questa stessa malattia. Questa impossibilità di chiudere l'opera, che ritroviamo in tutti questi artisti che hanno fatto ricorso al Remix selettivo, è una caratteristica congenita di quest'ultimo. Il *sampling* infatti è prima di tutto, infatti, una meta-azione preparatoria al Remix vero e proprio: il Remix riflessivo e il Remix rigenerativo.

Martina Canfailla



Figura 11, C. Sherman, *Untitled #96, Centerfolds*, 1981.



Figura 12, Y. Morimura, *To My Little Sister: For Cindy Sherman*, 1998.

Note

¹ Cfr. *infra*, p. 23.

² R. BARILLI, cit., 2013, p. 53.

³ Cfr. P. HULTEN, *Futurismi & Futurismi* [1 aprile- 31 maggio 1986, Palazzo Grassi, Venezia], catalogo della mostra, Bompiani, Milano 1986. Si può pensare anche, a tal proposito, ad una delle tele di Umberto Boccioni, *Gli adii - Stati d'animo II*, del 1911.

⁴ F. FABBRIO, cit., 2006, p. 137.

⁵ Cfr. *infra* pp. 28-29.

⁶ F. FABBRIO, cit., 2006, p. 166.

⁷ L'Independent Group era un gruppo di artisti e critici britannici riunitisi intorno all'istituto di Arte Contemporanea (ICA) di Londra tra il 1952 e il 1955.

⁸ H. FOSTER *et al.*, cit., pp. 423-428.

⁹ H. FOSTER *et al.*, cit., p. 483.

¹⁰ E. NAVAS, cit., p. 78.

¹¹ F. FABBRIO, cit., 2006, p. 127.

¹² H. FOSTER *et al.*, cit., p. 624.

¹³ D. CRIMP, cit., p. 3, 16.

¹⁴ G. GRIGNAFFINI, *Eppur si muove. Moti immobili nella soap opera*, in N. DUSI, L. SPAZIANTE (a cura di), *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Meltemi editore, Roma 2006, pp. 355-366.

¹⁵ G. DELEUZE, *Le pli. Leibniz et le Baroque*, Minuit, Paris 1988; trad. it. D. TARIZZO (a cura di), *La piega. Leibniz e il Barocco*, Einaudi, Torino 2004.

¹⁶ Ci si riferisce a quella *stultifying repetition* di cui parla Douglas Crimp a proposito dell'opera *Sons and Lovers* di Sherrie Levine. Cfr. *infra* p. 43.

¹⁷ G. GRIGNAFFINI, cit., p. 361.

¹⁸ D. CRIMP, cit., p. 16.

¹⁹ G. GRIGNAFFINI, cit., pp. 356-357.

²⁰ D. CRIMP, cit., pp. 14-16.

²¹ Si riferisce all'opera, presente in mostra, *Golden Distance*, 1976, Troy Brauntuch.

²² D. CRIMP, cit., p. 14

²³ C. OWENS, *Sherrie Levine*, in E. DE CECCO, G. ROMANO (a cura di), *Contemporanee: percorsi e poetiche delle artiste dagli anni Ottanta ad oggi*, Postmediabooks, Milano 2002, pp. 109-110.

²⁴C. OWENS, *The Allegorical Impulse. Toward a Theory of Postmodernism*, pp. 67-86, in *October*, Vol. 12 (spring 1980), The MIT Press, Cambridge 1980.

²⁵C. OWENS, cit., 1980, p. 69.

²⁶E. NAVAS, cit., p. 77.

²⁷L. CARROLL, *Il Mondo di Alice*, trad. it. M. D'AMICO (a cura di), BUR, Milano 2006, p. 59.

²⁸S. H. CHURCH, *A Rhetoric of Remix*, In E. NAVAS, O. GALLAGHER, *The Routledge Companion to Remix Studies*, Routledge, Oxford 2014, pp. 43-53.

²⁹K. WELCH, *Electric Rhetoric: Classical Rhetoric, Oralism, and a New Literacy*, MA: MIT Press, Cambridge 1999.

³⁰S. H. CHURCH, cit., p. 43.

³¹K. WELCH, 1999, p. 37.

³²S. H. CHURCH, cit., pp. 43-45.

³³E. NAVAS, cit., p. 125.

³⁴R. BARILLI, *L'arte contemporanea. Da Cézanne alle ultime tendenze*, Feltrinelli, Seconda Edizione, Milano 2005, pp. 208-209.

³⁵Cfr. *infra*, pp. 25-26.

³⁶G. DE CHIRICO, *Noi Metafisici*, in *Cronache d'attualità*, n° del 15 febbraio, Roma 1919.

³⁷R. BARILLI, cit., 2005, p. 208.

³⁸S. H. CHURCH, cit., p. 45.

³⁹Cfr. R. BARILLI, cit., 2005, pp. 326-331.

⁴⁰R. BARILLI, cit., 2005, pp. 328-329.

⁴¹E. NAVAS, cit., p. 113.

⁴²J. L. BORGES, *Pierre Menard (autore del Don Quijote de la Mancha)*, in trad. it. F. LUCENTINI (a cura di), *Finzioni*, Einaudi, Torino 1955.

⁴³M. DE CERVANTES, *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*, Francisco de Robles, Madrid 1605.

⁴⁴M. BLANCHOT, *Il Libro a Venire*, trad. it. G. CERONETTI, G. NERI (a cura di), Einaudi, Torino 1969.

⁴⁵M. SENALDI, cit., p. 272.

⁴⁶M. SENALDI, cit., p. 262.

⁴⁷G. FERRARO, *Matrix: l'Anomalia del Sistema*, in N. DUSLI, L. SPAZIANTE (a cura di), *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Meltemi editore, Roma 2006, pp. 279-300.

- ⁴⁸ *Matrix*, dir. L. e A. WACHOWSKI, 1999, produzione di J. SILVER. *Matrix Reloaded*, dir. L. e A. WACHOWSKI, 2003, produzione di J. SILVER.. *Matrix Revolutions*, dir. L. e A. WACHOWSKI, 2003, produzione di J. SILVER.
- ⁴⁹ G. FERRARO, cit., p. 281.
- ⁵⁰ N. DUSLI, L. SPAZIANTE, cit., p. 51.
- ⁵¹ A. BUBENIK, *Reframing Dürer. The Appropriation of Art, 1528-1700*, Ashgate, Farnham 2013.
- ⁵² M. SENALDI, cit., pp. 265-266.
- ⁵³ Cfr. L. SANSONE, *Il Kitsch nell'Arte Moderna e Contemporanea*, in A. COLONETTI et al. (a cura di), *Gillo Dorfles. Kitsch: oggi il Kitsch* [13 giugno 2012 – 10 settembre 2012, Triennale di Milano] cat., Editrice Compositori, Bologna 2012, pp. 35-39.
- ⁵⁴ G. DORFLES, *Il Kitsch. Antologia del Cattivo Gusto*, Mazzotta, Milano 1990 [prima edizione 1968], p. 19.
- ⁵⁵ M. MENEGUZZO (a cura di), *Cindy Sherman* [4 ottobre- 4 novembre 1990, padiglione d'Arte Contemporanea di Milano, Milano], catalogo della mostra, Mazzotta, Milano 1990, p.9.
- ⁵⁶ L. PHILLIPS, P. SCHJELDHAH, *Cindy Sherman* [Whitney Museum of American Art, New York], catalogo della mostra, New York 1987. Trad. it. E. DE CECCO, G. ROMANO (a cura di), in *Contemporanee: percorsi e poetiche delle artiste dagli anni Ottanta ad oggi*, Postmediabooks, Milano 2002, p.74.
- ⁵⁷ M. MENEGUZZO, cit., 1990, p. 10.
- ⁵⁸ Per la classificazione in serie dei lavori precedenti al 1984 di Cindy Sherman, Marco Meneguzzo fa riferimento al saggio di Peter Schjeldahl presente in *Cindy Sherman: a monograph on the photographer with an introduction by Peter Schjeldahl and an afterword by I. Michael Danoff*, Pantheon Books, New York 1984.
- ⁵⁹ M. MENEGUZZO, cit., 1990, p. 13.
- ⁶⁰ Cfr. W. DICKHOFF (a cura di), *Cindy Sherman. History Portraits*, Schirmer Art Books, Londra 1991.
- ⁶¹ M. MENEGUZZO, cit., 1990, p. 15.
- ⁶² G. FERRARO, cit., p. 299.
- ⁶³ Cfr. R. BARILLI, *De Chirico e il recupero del museo*, in R. BARILLI, *Tra presenza e assenza: due modelli culturali in conflitto*, Bompiani, Milano 1974.
- ⁶⁴ M. DE LLEONARDIS, *Joachim Schmid. Other People's Photographs*.
- ⁶⁵ Cfr. R. VALTORTA, *Piccola introduzione a Joachim Schmid e al tema del riutilizzo delle immagini*, in R. VALTORTA (a cura di), *Joachim Sch-*

mid e le fotografie degli altri, Johan & Levi Editore, Milano 2012, pp. 7-8.

⁶⁶ Citazione tratta dal vecchio sito dell'artista, Cfr. E. ROARO, *Joachim Schmid. Le fotografie degli altri*, 23 febbraio 2013.

⁶⁷ Cfr. F. SPERONI, 1929 · *Aby Warburg, Mnemosyne. L'atlante delle immagini*, in M. PIREDDU, M. SERRA (a cura di), *Mediologia. Una disciplina attraverso i suoi classici*, Liguori Editore, Napoli 2012, pp. 37-48.

⁶⁸ R. VALTORTA, cit., p. 9.

⁶⁹ Cfr. *infra* p. 21.

⁷⁰ J. SCHMID, *Reload Currywurst. Photo Sharing: You Can Eat Your Sausage and Have It, Too*, in *Fotokritik*, 23 agosto 2008.

⁷¹ M. DURDEN, *Dalla strada alla rete: l'estetica trasgressiva di Joachim Schmid*, in R. VALTORTA (a cura di), *Joachim Schmid e le fotografie degli altri*, Johan & Levi Editore, Milano 2012, p. 17.

⁷² J. SCHMID, cit., 2008.

⁷³ Y. MORIMURA, *About my work* [tr. en. ALFRED BIRNBAUM], in D. KUSPIT (a cura di), *Daughter of Art History. Photographs by Yasumasa Morimura*, Aperture, New York 2003, p. 113.

⁷⁴ F. MAGGIA, *Banzai! Banzai! Banzai! Banzai! Long Live Art! Banzai! Banzai! Banzai!*, in F. MAGGIA, M. VENZA (a cura di), *Yasumasa Morimura. Requiem per il XX secolo. Il crepuscolo degli dei turbolenti* [8 giugno 2007- 8 ottobre 2007, Fondazione Bevilacqua La Masa, Galleria di Piazza San Marco, Venezia] cat. SKIRA, Milano 2007, p. 45.

⁷⁵ Y. MORIMURA, cit., p. 113.

⁷⁶ Y. MORIMURA, cit., p. 13-14.

⁷⁷ A. VATESE, *Incontro con l'Occidente*, in F. MAGGIA, M. VENZA (a cura di), *Yasumasa Morimura. Requiem per il XX secolo. Il crepuscolo degli dei turbolenti* [8 giugno 2007- 8 ottobre 2007, Fondazione Bevilacqua La Masa, Galleria di Piazza San Marco, Venezia] cat. SKIRA, Milano 2007, pp. 14 -18.

⁷⁸ Cfr. *infra*, p. 61.

⁷⁹ Y. MORIMURA, cit., p. 123.

⁸⁰ K. ITOI, *Yasumasa Morimura: placare il Susano di Kamagasaki*, in F. MAGGIA, M. VENZA (a cura di), *Yasumasa Morimura. Requiem per il XX secolo. Il crepuscolo degli dei turbolenti* [8 giugno 2007- 8 ottobre 2007, Fondazione Bevilacqua La Masa, Galleria di Piazza San Marco, Venezia] cat. SKIRA, Milano 2007, p. 24.

⁸¹ Le interviste con Kai Itoi si sono tenute il 7 luglio 2001, presso il Museo Hera di arte contemporanea di Tokyo, il 30 settembre 2006 a Shu-

goarts sempre a Tokyo, il primo marzo 2007 a Osaka e il 6 aprile di quello stesso anno all'Hotel Yaesu di Tokyo. Cfr. K. Itoi, 2007, p. 25.

⁸² *Il Grande dittatore*, dir. C. CHAPLIN, 1940, produzione di C. CHAPLIN.

⁸³ A. VATTESE, cit., 2007, p. 18.

L'ipertrofia Critica del Remix nella generazione degli anni Sessanta

Gavin Turk e la Mitologica Critica al sistema dell'arte

Come abbiamo visto nel capitolo precedente, il Remix selettivo si contraddistingue per essere un Remix mancato poiché basa la sua specificità sull'atto del *sampling* piuttosto che sulla ricombinazione degli elementi tipica del Remix vero e proprio. Il *sampling* è a sua volta un atto incompleto, una meta-azione che, se non utilizzata come base per altre operazioni di ricombinazione, può condurre solo ad una meta-critica. Il Remix selettivo è quindi impossibilitato ad uscire da se stesso: può riflettere sulle sue logiche, ma non può mai del tutto abbandonarle. È lo stesso paradosso che abbiamo visto valere per il Post-moderno¹: come quest'ultimo dichiara la morte del Modernismo, non riuscendo comunque a distaccarsene completamente e continua a rivisitarlo trovando nuove soluzioni per interpretarlo, allo stesso modo il *sampling* e il Remix selettivo segnano i limiti del linguaggio mediale, ma per farlo non possono prescindere dalle logiche di quello stesso linguaggio. Le cose cominciano a modificarsi negli anni Novanta quando il Remix musicale inizia a diffondersi a livello commerciale non solo negli Stati Uniti, ma anche in Europa:

While the United States began to sell music clearly informed by remix aesthetics as mainstream commodities, people in Europe developed a subculture based on the principles of Remix defined during the 1970s and early '80s. The North American styles of Detroit Techno, Chicago House, New York Garage, along with the rise of mainstream hip-hop, became the points of reference for subcultures to develop their own material².

Il 1990 è segnato anche dalla nascita di *Adobe Photoshop*, un software ideato dai fratelli Thomas e John Knoll che permette di modificare e ritoccare le fotografie e le immagini digitali. In questo nuovo scenario, segnato dalla possibilità fornita dal codice digitale di replicare perfettamente e all'infinito i materiali mediali e dai sempre più diffusi ed economici strumenti di replicabilità, modifica e mixaggio, il Remix cresce. Se fino a questo momento si è rivolto verso sé stesso, ora è pronto per guardarsi intorno e scopre di avere un sacco di cose da dire. È il momento del Remix riflessivo, un Remix vero e proprio che, grazie alla commistione di elementi provenienti da ambiti diversi, può estendere la sua capacità critica anche a elementi esterni a sé stesso e al panorama mediale. Quando nel 1963 Michel Foucault, nell'introduzione al suo testo *Le parole e le cose. Un'archeologia delle scienze umane*³ si sofferma sul saggio del 1957 di Jorge Louis Borges, *Manuale di zoologia fantastica*⁴, la sua attenzione viene catturata dall'impossibilità che alcuni elementi, di provenienza differente, condividono di incontrarsi in uno stesso luogo. In particolare, l'interesse di Foucault viene richiamato da un elenco di tutti gli animali esistenti che Louis Borges riprende da un bestiario cinese: vi si trovano raggruppamenti di ogni genere, dagli animali addomesticati, ai maialini da latte, agli animali disegnati con un pennello finissimo di peli di cammello, a quelli che fanno l'amore, fino a quelli che da lontano sembrano mosche. Foucault si chiede come tutti questi animali possano ritrovarsi riuniti in una stessa classificazione o in uno stesso luogo; quello che si risponde è che essi si incontrano in quel non-luogo che il linguaggio rappresenta.

Dove potrebbero incontrarsi, se non nella voce immateriale che ne pronuncia l'enumerazione, se non sulla pagina che la trascrive? Dove possono giustapporsi se non nel non-luogo del linguaggio?

Questi non-luoghi permettono il disordine che «fa scintillare i frammenti di un gran numero d'ordini possibili, senza legge e geometria.». I frammenti, impossibilitati a incontrarsi in un luogo comune, si coricano uno a fianco all'altro in un non-luogo che Foucault definisce *eterotopia*.

Le *utopie* consolano: se infatti non hanno luogo reale si schiudono tuttavia in uno spazio meraviglioso e liscio; aprono città dai vasti viali, giardini ben piantati, paesi facili anche se il loro accesso è chimerico. Le *eterotopie* inquietano, senz'altro perché minano segretamente il linguaggio, perché vietano di nominare questo e quello, perché spezzano e aggrovigliano i luoghi comuni, perché devastano anzi tempo la «sintassi» e non soltanto quella che costruisce le frasi, ma quella meno manifesta che fa «tenere insieme» le parole e le cose. [...] le *eterotopie* (come quelle che troviamo tanto frequentemente in Borges) inaridiscono il discorso, bloccano le parole su se stesse, contestano, fin dalla sua radice, ogni possibilità di grammatica, dipanano i miti e rendono sterile il lirismo delle frasi.⁵

Nell'*eterotopie*, elementi di provenienza differente si affiancano paratatticamente e la loro frizione genera una scintilla inquietante e disturbante. Alcuni artisti, nati nello stesso periodo in cui Foucault scrive il suo testo, ossia negli anni Sessanta, cominciano a percepire la possibilità, insita nel Remix riflessivo, di soddisfare la mania di analisi di quest'ultimo attraverso la creazione di *eterotopie*, all'interno delle quali la giustapposizione di elementi inconciliabili crea quel disorientamento percettivo che a sua volta si trasforma in un'energia critica che 'dipana i miti'.

È il 1991 quando Gavin Turk (1967) crea *Cave* (Figura 13), l'*eterotopia* per eccellenza. L'opera, creata dall'artista come progetto finalizzato al conseguimento della laurea al Royal College of Art, consiste in uno studio vuoto, completamente bianco all'interno del quale è posta una targa tonda di ceramica blu. La targa, su cui si legge "Borough of Kensington, Gavin Turk, sculptor worked here 1989-1991", è identica per formato, impostazione e colore a quelle targhe che in Inghilterra sono poste su alcuni edifici a segnalare il fatto che in quel luogo ha vissuto qualcuno che ha fatto qualcosa di importante. Turk, non avendo presentato altro che lo studio vuoto con all'interno una misera placca, non ottenne la laurea, ma grazie a questo lavoro attirò l'attenzione del mondo dell'arte: venne preso sotto le ali di Charles Saatchi, realizzò una copertina per «Frieze magazine» e divenne uno degli artisti della White Cube di Jay Jopling. Applicando la placca all'interno del suo studio, Turk aveva segnato quello spazio, lo aveva fatto diventare un luogo significativo per il solo fatto che lui ci aveva lavorato, ma allo stesso tempo aveva presentato quello stesso spazio come opera. *Cave* era quindi un luogo significativo per il fatto che al suo interno vi era stata creata un'opera d'arte, ma l'opera d'arte in questione era *Cave* stessa. Darian Leader, nel suo testo *Winston*, scrive:

When we see a plaque, we don't expect to see any signs of the artist's work- a mural or the threshold to a museum – just a minimal testimony to the fact that the artist worked or lived in that particular place. This in itself is suggestive, as it marks a distinction between a work and a place, a distinction that *Cave* casually overturned. The place in this instance was the work, the plaque a marker less of where works were produced than the work itself.

Cave aggira la tradizionale distinzione tra luogo significativo per il suo vissuto e opera d'arte, creando uno scarto quantita-

tivo, un qualcosa di avanzo che si trasforma in potenziale critico; potenziale che Turk rivolge sia a quello stesso Royale College che gli ha negato la laurea, sia a quel sistema dell'arte che lo ha accolto a braccia aperte. Quella targa, che Turk copia così diligentemente dalla tradizionale segnaletica britannica, solitamente indica il vissuto o il passaggio di qualcuno di importante, non certo di un artistucolo che ancora deve laurearsi. È proprio a questa importanza che si rivolge l'attenzione critica dell'artista. Quello che l'artista sembra chiederci, infatti, è di riflettere su come questa importanza venga creata e su chi sia che la crea.

'Do you have to be an artist in order to make art', he asks, 'or are you constituted as an artist by the work?' Which come first? What is the stamp of authenticity here? What is the guarantee of an artist?⁶

All'interno di un sistema dove non si riesce a capire se prima venga l'arte o l'artista, se si debba essere importanti per creare qualcosa di importante o viceversa, se bisogna produrre solo opere o anche la propria immagine, Turk autosancisce la nascita artistica di sé attraverso una targa che solitamente si guadagna solo dopo la propria morte: Cave "is the final work coming at the beggining"⁷. Gavin Turk presenta se stesso al mondo dell'arte come mito, un mito preconfezionato, pronto per essere smerciato: "The artist who works on the question of how art and artist are produced is himself subject to a myth about is own creation"⁸. Cave dunque sancisce l'inizio di un mito (non è forse il mito della caverna⁹ il mito per eccellenza?), il mito Gavin Turk, che verrà ripetuto più e più volte, al punto che la stessa ripetizione di esso entrerà a far parte dell'opera.

Martina Canfailla

Each duplication and each embellishment of the story is not only part of the story but also part of the work itself, as if Cave consist in the room with a plaque but also in the serial accounts it generates.¹⁰



Figura 13, G. Turk, *Cave*, 1991.

La ripetizione è un elemento essenziale nella creazione del mito, infatti più una cosa viene ripresentata più la sua ripetizione trasforma "la storia in natura, compiendo un'azione di 'depolitizzazione'"¹¹ e permette ad essa di assumere quei caratteri di eternità, imprescindibilità e autonomia che sono tipici del mito.

Il meccanismo della ripetizione [...] funziona come un mantra mediatico: ripetere ha a che fare con il sacro, con il rito, con le forme sospese e cristallizzate della tradizione. Non perché sia una formula o una regola conservatrice: la ripetizione non è soltanto un meccanismo ritmico di creazione di un'attesa, ma è anche creazione di un distacco [...] che permette al racconto del mito o della fiaba, al remake come al remix, di costruirsi un proprio livello enunciativo autoreferenziale, autonomo.¹²

Quando un oggetto assume il carattere di mito esso si spoglia di tutte le specifiche storiche, politiche e culturali legate alla sua creazione. Il mito nasce autonomamente, come una Venere dalle acque o come Atena dal cranio di Zeus, non è creato da qualcuno. Come abbiamo visto a proposito delle saghe di *Harry Potter* e *Star Wars*¹³, quando un prodotto culturale assume valori mitici smette di appartenere al suo creatore e diviene un oggetto sacro appartenente all'intera comunità, che lo accetta come naturale e lo rivive ripetutamente aumentando il culto.

La tendenziosità dell'operazione mitica, difatti, fa sì che la cosa o il fenomeno diventino "naturali", assurgano ad una dimensione essenziale, totalitaria, eterna, accettando di mascherarsi o di deformarsi per essere imbalsamati, museificati.¹⁴

La mitizzazione della cultura non è un processo casuale, ma "un tentativo di bloccaggio del processo di trasformazione del mondo"¹⁵, un tentativo da parte dell'uomo di acquisire un qualche tipo di controllo su ciò che lo circonda, operato attraverso i meccanismi della ripetizione:

il ritornello rassicura e culla, nel suo ritmo che è un ritorno dell'identico, una ridondanza progressiva e costante che domina

Martina Canfailla

l'ignoto divenire del tempo e trasforma l'infinito in qualcosa di finito, controllato: è un ritorno che domina l'ignoto.

La ricerca del ritorno ad una realtà mitica, e quindi universale e incondizionata, se da una parte rassicura dall'altra limita, imponendo agli uomini di riconoscersi negli storici condizionamenti creati da lui stesso, ma che adesso appaiono così tanto "naturali" e "imprescindibili".

Condizionamenti e paludamenti mitici che non risparmiano nessun contesto – politico, economico, sociale, culturale, artistico, ecc. – e che proprio nel sistema dell'arte diventano il presupposto primo della sua stessa esistenza, mantenendone inalterate consuetudini e regole stabilizzate.¹⁶

Contro questa mitizzazione continua dei fenomeni culturali, dovuta alla continua riproposizione dei contenuti mediali, si scaglia anche Gillo Dorfles nel suo testo *Il Kitsch. Antologia del Cattivo Gusto*, dove cerca di

porre una distinzione tra autentica carica mitopoietica positivamente intesa, e spuria volontà mitagogica, quasi sempre condannabile e nefasta perché coartante ed eterodiretta e portante inevitabilmente alla feticizzazione ed alla mistificazione delle sue realizzazioni.

Per Dorfles infatti la ripetizione, che crea inevitabilmente dei surrogati del prodotto originale qualunque esso sia, porta alla folle divinizzazione dell'oggetto riprodotto e crea così il Kitsch.

Ebbene, cosa possiamo considerare più sintomaticamente Kitsch di alcuni tipici «miti dei nostri giorni» come il mito fascista e nazista, il mito dello sportivo, del campione, del cantautore, del divo cinematografico, quando siano assurti al rango di eroi e divinizzati dalle folle sia pur per una breve stagione?¹⁷

La mitizzazione Kitsch dei prodotti culturali conduce infine a considerare equipollenti figure come “Orfeo e i Beatles, Mosè e Hitler, i paladini e i campioni dello sport”. Bloccare questa kitschizzazione mitizzante della cultura e bloccare il sistema dell'arte diventano un unico punto cardine nelle operazioni artistiche di Gavin Turk; il quale sceglie però di non agire scontrandosi col sistema, ma di attaccarlo dall'interno, rimanendo dentro alle sue logiche, ma esasperandole al punto che esse si svelino da sole. Dopo *Cave* (1991), con cui Turk sancisce la sua nascita mitica come artista, altre opere come *Stain* (1992), un foglio bianco macchiato di cibo e bevande con apposta la sua firma, *Frank* (1992), una tela bianca che di firme ne presenta addirittura due, o altre ancora come *Stencil* o *85 Trees*, entrambe del 1992, mirano sia ad aumentare il culto *Gavin Turk*, sia a mostrare come il mitico artista, moderno Re Mida, possa trasformare qualsiasi cosa in oro, o meglio in arte, semplicemente con il proprio tocco. Se l'artista è mitico la sua mano sarà allora sacra: in *Gavin Turk right hand and forearm* (1992) l'imbalsamazione mitica viene portata agli eccessi e l'artista presenta in un vaso di vetro, immersa in un liquido trasparente, la sua stessa mano, “like a preserved specimen pickled in formalin, or a holy relic”¹⁸. Quello che Turk esplora in queste opere e in quelle successive è la ricorsività del linguaggio artistico, l'impossibilità di uscire da esso e di negare il dialogo con i suoi miti.

The process is recursive, and shows how there's no getting out of language games. To make a work, it becomes a signifiers representing you not for yourself but for other signifiers, for art history, for culture, for the media. Nothing can be produced that isn't constituted as something, just as the verb 'communicate' has no opposite.¹⁹

Se dialogo deve essere che dialogo dunque sia, ma con chi vuole lui e alle sue condizioni. Ecco allora che Turk comincia ad appropriarsi dell'aspetto, dello stile visivo e dell'iconografia dei più grandi artisti del sistema, che quello stesso sistema hanno provocato e provato a rivoluzionare. Duchamp e il suo famoso orinatoio vengono copiati in opere come *Drainpipe* (2007) o *Font (Metropolitan Museum of Art)* (2009), dove autentici pezzi provenienti dal mondo dell'idraulica vengono museificati, Manzoni è presente di sottofondo in opere come *The Air of Change* (2008), mentre Pollock è ripreso in *Ascension* (2009) o in *Cosmic Tones for Mental Therapy* (2009). Tutto è però coperto da una polvere banalizzante; per cui l'aria di Manzoni è in un sudicio barattolo, le *Brillo Box* di Andy Warhol non hanno più la loro brillante etichetta (*American Box* 2013 – 2014, *Brillo* 2003 – 2016), i cubi specchianti di Morris sono rovinati in *Robert Morris Untitled 1965-72* (1990) e la bandiera di Jasper Johns è diventata una *Union Jack* accartocciata su sé stessa in *Indoor flag* (1995). È la "santificazione del banale o banalizzazione del sacro come esorcismo del mito"²⁰. Non è solo la figura dell'artista o il capolavoro d'arte (*Marat* 1996 – 2016) il materiale con cui Turk gioca, ma la cultura mistificata nel suo complesso, a partire dalle star della musica, passando attraverso i simboli stereotipati dell'identità inglese, fino alle rappresentazioni che di essi già si hanno nei musei Madame Tussauds. L'artista crea infatti diverse figure di cera a dimensione umana in cui lui stesso si rappresenta sotto varie forme e stereotipi. *Pop* (1993), ad esempio, presenta l'artista nei panni di Sid Vicious dei *Sex Pistols*, vestito come Frank Sinatra e nella stessa posa dell'Elvis cowboy di Warhol. In *Bum* (1998, Figura 14) l'artista si ripresenta nelle stesse sembianze e pose, ma la chimera di prima si è smiticcizzata, non è rimasto che un povero vagabondo, un "fallen hero still pointing the gun-like finger at the audience". Nel 1999 Guvin Turk si calerà poi nei panni del grande

rivoluzionario Che Guevara in *Che*, opera in cui l'espressione del volto ricorda quella della famosa foto di Alberto Korda che ora è stampata su magliette e poster; nel 2005 impersonificherà un marinaio di porto in *Gentleman Jim*, nel 2007 sarà un *Sombody's Son* quando impersonerà una delle tradizionali, e ormai turistiche, guardie inglesi della Regina e diventerà nel 2012 Alighiero Boetti in *Self Portrait (Fountain)*, dove si sostituisce all'artista italiano nell'opera di quest'ultimo *Autoritratto* del 1993.

If American artist Cindy Sherman is addressing existing stereotypes and gender relationships when she creates her photographic self-portraiture, Gavin Turk inhabits his characters as archetypes of cultural identity as defined by its edge. The edge, in this case, is defined by the rebel, the revolutionary, the queen, the tramp, the sailor, the gypsy or the Turk.²¹



Figura 14, G. Turk, *Bum*, 1998.

In tutte queste opere quello che Turk realizza sono dei veri e propri Remix riflessivi, in cui gli elementi del nostro immaginario e della nostra cultura si accostano, senza una precisa gerarchizzazione tra mondo artistico (l'Elvis di Wharol), cultura popolare (le sembianze di Sid Vicious e le vesti di Frank Sinatra) e mondo personale (la fisionomia dell'artista stesso). Lo scopo è quello di esplorare i confini tra cultura, natura e mito e svelare, per quanto possibile, i meccanismi di quel sistema dell'arte in cui Turk stesso si inserisce. L'artista passa con disinvoltura da un'appropriazione ad un'immedesimazione, dall'alto al basso, dall'idilliaco allo scabroso, come se queste modalità di riproduzione non fossero che parte di una tavolozza ideale²². Come nota Judith Collins: "it is more true to say Turk recycles imagery rather than appropriates artwork"²³. Darian Leader fa un passo ulteriore e sostiene che non ci si può più limitare a riconoscere l'appropriazione come una delle pratiche artistiche tipiche del lavoro di Turk.

Rather than repeating the tired cliché here that Turk is playfully appropriating other artists' work, we should bite the bullet and recognise that what Turk is appropriating is nothing less than appropriation itself. What he reproduces is less another artist's work than reproduction as such, as we see not only from the sequential and serial nature of these work but from the fact that the works he appropriates and reproduces have already been appropriated and reproduced by culture.²⁴

L'appropriarsi dell'appropriazione o il riprodurre la riproduzione, con quel fattore di distorsione e sgonfiamento del mito tipici di Turk, non fanno però altro che aumentare il legame a filo doppio esistente tra arte e mito.

Myths make art and art makes myths. Legends flow from art like tendrils from a climber, like chickens from an egg, or should it be eggs from chickens. Egg are more potential, more idea, more possibility. [...]

How could you think it began with Chicken? How unimaginative! Just look at the egg. Is there a better form for containing the idea of all?²⁵



Figura 15, G. Turk, *Godot*, 1996.

Quale miglior oggetto allora se non un uovo che rappresenti il continuo rimando esistente tra cultura, mito e natura e il loro indissolubile legame? E quale miglior modo per Gavin Turk di

Martina Canfailla

rappresentare l'uovo della creazione del tutto se non appropriandosi dei *Concetti Spaziali - La fine di Dio* di Fontana in *Holy Egg* (2013) o porre il sacro oggetto al posto della testa di Magritte in *Godot* (1996, Figura 15)? Un *Godot* che mai si presenta, di cui siamo e saremo sempre in attesa e che ricorda tanto la domanda che da inizio all'arte tutta:

The question is the beginning of art. Not the answer. Never the answer. The question is one. The answer are so many as there are people.

La domanda è una, le risposte tante e Gavin Turk si approprierà di tutte: le masticherà a suo piacimento e le sputerà fuori in miscugli non molto edificanti per mostrare a noi tutti che nessuna delle risposte che ci siamo dati è assoluta e naturale. L'unica risposta universale rimane, forse, quella data anche a Damien Hirst nel 2016, quando quest'ultimo chiese a Turk se nel 1991 fosse stato dispiaciuto per la bocciatura da parte del Royal College:

Damien Hirst: I wanted to ask you if you were you upset about failing your MA?

Gavin Turk: I wasn't that pleased, no. I was a bit pissed off²⁶.

Rashid Rana e la Violenza Mediale in un tappeto persiano

Abbiamo visto come la commistione di elementi diversi, provenienti dagli ambiti più disparati e che difficilmente avrebbero potuto incontrarsi (o scontrarsi) senza l'ausilio delle pratiche che informano il Remix, crei dei non luoghi all'interno dei quali l'estraneità che questi elementi condividono produce uno scarto differenziale che si trasforma in potenziale critico. Queste *eterotopie* permettono di riconsiderare, con uno sguardo

reso più consapevole dalla differenza che ci si para davanti, le specificità dei vari elementi innanzi a noi; contemporaneamente questo nuovo sguardo critico può essere rivolto sia verso noi stessi sia verso la culturalità e parzialità delle categorie di cui ci serviamo per analizzare gli oggetti. Questo principio, legato ad operazioni di Remix riflessivo, lo possiamo ritrovare in azione all'interno di quel fenomeno che è stato definito glocalismo²⁷ e che nasce dalla "fusione tra lo spauracchio del globale, col suo sconcertante livellamento, e invece un recupero di aspetti legati al *genius loci*, alle radici e tradizioni di ciascun paese, senza d'altra parte cadere nel rischio di coltivarli a senso unico"²⁸. Per Renato Barilli bisogna far risalire le origini di questo fenomeno al Sessantotto (anno simbolico) e al villaggio globale McLuhaniano²⁹:

Ma torniamo al '68 [...] e allo slogan di McLuhan consistente nella proclamazione della nascita del villaggio globale, grazie all'interconnessione di ogni singolo, e più ancora di ogni comunità, attraverso le sinapsi simultanee fornite da Internet, dal contatto elettronico. Era l'annuncio della fine dei vecchi privilegi dell'Occidente, derivati dalla capacità, nutrita e sviluppata in eccesso dai nostri popoli, di sfruttare la tecnologia meccanica, con la stampa di Gutenberg a fare da apripista, e l'adozione della piramide prospettica dell'Alberti a fare da straordinario accompagnatore.³⁰

La tecnologia dominante della stampa e le forme simboliche dell'arte occidentale come la prospettiva³¹ o, per dirla alla Lawrence Lessig, gli emblemi della cultura RO³², portarono l'Occidente a sviluppare una cultura propria, estranea alle altre tradizioni culturali del globo. Ma con l'elettromagnetismo e il suo codice digitale la musica cambia e John Philip Sousa³³ sarebbe d'accordo: non più una cultura professionale, relegata nelle mani di una élite che possiede, lei sola, gli strumenti, le risorse finanziarie e le conoscenze per produrla, ma una cultu-

ra amatoriale in cui gli strumenti del comunicare (intesi sia come media, sia come consuetudini di linguaggio e di gusto) non sono più preclusi a priori a nessuno. Diciamolo una volta per tutte:

Tutti, nelle presenti condizioni di vita, sanno fare ricorso alla foto, con il suo prolungamento nella registrazione video, l'una e l'altra ormai affidate ai pixel elettronici; e certo nessuno ha problemi se si tratta di prendere oggetti tali e quali procedendo a "installarli", così come ci si può valere del materiale linguistico. I mezzi insomma sono alla portata di tutti, non implicano più alcun vantaggio se a servirsene sono i membri della comunità occidentale piuttosto che ogni altro essere umano³⁴.

Una delle varie espressioni di questa nuova possibilità di accesso agli strumenti della cultura e della commistione culturale che ne deriva è la possibilità fornita al glocalismo di estendersi in ogni ambito culturale, compreso quello artistico. Tra le numerose manifestazioni di questo nuovo fenomeno in arte contemporanea vi è anche la Neo-Miniature pakistana. Per Neo-Miniature si intende quell'insieme di espressioni artistiche che si sono diffuse a partire dalla fine degli anni Ottanta in Pakistan e che consistono nel risviluppare, rinnovare e reinterpretare la tradizionale arte delle miniature Moghul. La miniatura Moghul è un tipo di miniatura sviluppatasi nel XVI secolo nel subcontinente indiano sotto l'impero di Akbar.

The school originated in the sixteenth century during the reign of Emperor Akbar, the first great Mughal patron of the arts, who institutionalised the first court studios. The works produced by the resident artists were compiled into albums depicting historical events, legendary and romantic tales, and fables from both Indian and Persian sources.³⁵

Lo stile delle miniature Moghul nasceva da una sintesi tra varie tradizioni miniaturistiche e pittoriche, compresa quella Occidentale: lo stile della miniatura indiana e quello della scuola persiana Safavide si univano ad una grande manualità e ad un'attenta osservazione della natura, ma anche alle tecniche occidentali della prospettiva e del chiaro scuro. Il tutto era realizzato con guazzo e foglie d'oro su una carta tinta con un infuso di tè. Per Iftikhar Dadi, professore di storia dell'arte all'università della Cornell, il primo artista a recuperare lo stile della miniatura Moghul fu Abdur Rahman Chughtai (1897-1975), ma solo negli anni Ottanta del Novecento furono poste le basi per una ripresa più diffusa e per un incremento quantitativo di questo antico stile in epoca contemporanea.

Mughal miniature painting was only formally revived in the 1980s, when the Department of Miniature Painting was institutionalised at the National College of Arts (NCA) in Lahore, under the guidance of pioneering artist Zahoor Ul Akhlaq (1941-1999).

A partire da Zahoor Ul Akhlaq in poi, molti artisti nati tra la fine degli anni Sessanta e l'inizio degli anni Settanta in Pakistan³⁶, come Shahzia Sikander (1969) e Imran Qureshi (1972), hanno cominciato a riutilizzare le tecniche e lo stile Moghul, ma con una piega e una distorsione contemporanea; tra questi si distingue Rashid Rana (1968), artista nato a Lahore in quello stesso 1968 simbolo della svolta globale per Barilli. Rashid Rana non si distingue nel panorama pakistano solo per il fatto che continua a rifiutare l'etichetta di Neo-Miniature per la sua arte, ma anche per il duplice utilizzo del Remix che attua. Nelle sue opere il Remix è presente sia nella ripresa, comune a molti artisti, di elementi tradizionali declinati in una nuova contemporaneità, sia a livello formale, nell'accostamento paratattico degli elementi da lui selezionati e nell'utilizzo di immagini non pro-

Martina Canfailla

dotte da lui, ma tratte dai diversi panorami culturali che lo circondano. Panorami al plurale per sottolineare come, nonostante i flussi mediali di ciascuna cultura si incontrino e si uniscano, per Rana il dualismo insito nella cultura contemporanea continui a creare un inestricabile conflitto interno.

In this age of uncertainty we've probably lost the privilege of having one world view. Now every image, idea and truth encompasses its opposite within itself. Thus we live in a state of duality. This intriguing internal conflict gets translated into my work, on a formal level, as well as having historical, political and geographical connotations.³⁷

Nell'arte di Rana rimangono sempre presenti questa dualità e la consapevolezza di un'impossibile sovrapposizione completa tra cultura pakistana e cultura occidentale.

Ho studiato la storia dell'arte e la considero una conoscenza collettiva e condivisa. Non mi piacciono le linee di confine, ma non posso neanche pretendere che tutto sia universale e che non esistano frontiere.

La sua stessa esperienza personale è una continua dialettica tra Occidente e Oriente, Stati Uniti e Pakistan: l'artista si trasferisce in Massachusetts per studiare al College of Fine Arts di Boston, ma dall'esperienza negli Stati Uniti riporta con sé più una grande fascinazione per la cultura pop, piuttosto che una vera e propria educazione artistica. Contemporaneamente sviluppa anche la consapevolezza di una sempre presente estraneità all'ambiente statunitense che lo porterà a ritornare in Pakistan.

L'America è stata una buona esperienza di vita, difficile da un punto di vista economico, ho dovuto fare ogni tipo di lavoro per sopravvivere. Ho lavorato da McDonald's, ho guidato un taxi. Ho imparato mol-

to di più sulla cultura americana facendo l'autista che all'università. Non è stata una decisione facile tornare. Sarei potuto andare a New York, ma allo stesso tempo pensavo che avrei fatto fatica a spiegare il mio contesto, fondamentale per la lettura delle mie opere. A quei tempi il pubblico era meno interessato a capire i lavori che provenivano da altre parti del mondo. Per esempio, viene naturale capire Andy Warhol perché la cultura americana è stata trasmessa ovunque. Ma come avrei potuto spiegare al pubblico il contesto pakistano? Temevo di diventare un emigrante amareggiato e che la mia vita sarebbe cambiata completamente.³⁸

Il gusto "pop", maturato nell'America di Warhol, Rana se lo porterà in Pakistan, dove ci sono pronti il Karacki Pop³⁹ e le bancarelle dei mercatini di Lahore ad accoglierlo, con la sua rinnovata voglia di immagini e di immaginario.

Anche la "Karachi Pop" è parte del mio background, in qualche modo. Quando sono tornato da Boston volevo allargare il mio pubblico, ampliando le fonti, portando nelle mie opere la nostra cultura popolare. Mi affascinavano le cose che vedevo nei libri di storia o per strada, come per esempio le bancarelle di Lahore cariche di poster degli impressionisti, della Monna Lisa, degli attori americani e dei film di Bollywood. Sono veri e propri "musei" locali.⁴⁰

La sua pratica artistica inizialmente consisteva nello scannerizzare le immagini, che erano il suo riferimento d'eccellenza alla cultura popolare, per realizzare dei bozzetti a computer che avrebbe in seguito trasposto su delle tele da dipingere, ma la presenza delle immagini era sempre più pressante⁴¹ e in poco tempo Rashid Rana si convinse ad abbandonare del tutto la mediazione della mano: "mi sono chiesto che bisogno c'era di coinvolgere la pittura: i riferimenti fotografici erano già l'opera in sé"⁴². Nel 2002 Rana presenta *I love Miniatures*, il primo *pixelated collage*⁴³ della sua produzione artistica, dove le fotografie scattate da lui e i suoi assistenti a numerosi tabelloni e car-

telloni pubblicitari, una volta ridotte alla dimensione di piccole tessere quadrate, sono accostate fino a formare il ritratto, in stile Moghul, dell'imperatore Jahangir. Già in questa prima opera è presente una lieve e ironica critica al predominio stilistico delle Neo-Miniature nel Pakistan dei primi anni Novanta: "negli anni Novanta a Lahore la neo-miniatura era molto popolare, era quasi un riconoscimento, una legittimazione di essere un artista di un certo luogo, di una certa cultura. Io invece non volevo essere catalogato"⁴⁴. Se, infatti, ad un primo sguardo, uno sguardo che abbraccia la dimensione macro dell'opera, si ha l'impressione che essa rispetti i canoni dell'arte pakistana del periodo, in quanto identificabile come *Neo-Miniature*, avvicinandosi si scopre la dimensione micro dei pixel e si coglie una realtà parallela svelata dalle fotografie dei tabelloni pubblicitari e che questiona "the optimistic premises of globalisation".

I like to hold conversations between the micro and macro aspects...in the big picture I let them see what they want to see... in the pixels I show them what I want to see.⁴⁵

La doppia lettura dell'opera, legata alle due dimensioni presenti, è un elemento costante nella produzione di Rana. Il suo lavoro successivo *Veil I* (2004, Figura 16), che porterà l'artista ad essere riconosciuto in ambito internazionale e da cui scaturirà una serie di lavori sempre del 2004 (*Veil II & III*), presenta nella macro dimensione il ritratto di una donna che indossa il burqa, mentre nella micro scopriamo una serie di immagini pornografiche tratte da filmati occidentali. L'opera, mai esposta in Pakistan per volere dell'artista⁴⁶, può apparire come una critica politica alla condizione femminile islamica e alla simbolizzazione che di essa viene fatta dai media, ma al contempo si sofferma sull'oggettificazione sessuale che l'industria porno-

grafica occidentale opera nei confronti del corpo femminile. Questo dualismo permette a Rana non solo di sviluppare due critiche parallele, ma di farle interagire tra loro, mostrando come il corpo della donna sia un campo di battaglia culturalizzato da entrambe le culture e che in entrambi i casi la “verità” che veicolano è unidimensionale.

Rashid Rana critiques culturally constructed, negative stereotypes of women through his work, whether in relation to the sexual objectification of women through the pornography industry or in relation to how the burqa is worn and perceived as a political symbol in a post 9-11 era. [...] By using both these representations of gender in a rigid manner, Rana is effectively destroying them both, forcing the viewer to look beyond them and critique the so-called machinery of truth from which they are born.⁴⁷



Figura 16, R. Rana, Veil I, 2004



Figura 16, R. Rana, Veil I, 2004 (particolare).

La pratica artistica portata avanti da Rana consiste, quindi, nel porre nella dimensione macro un'immagine inoffensiva nella sua singolarità, ma il cui significato esplose nel momento che si scopre l'universo micro che essa contiene, grazie alla frizione che le due dimensioni generano. L'immagine macro funziona quindi da cavallo di Troia che veicola, al contrario delle apparenze, significati e critiche più profonde e sconcertanti di quello che ci si aspetterebbe. *Red Carpet* (2007, Figura 17), ad esempio, presenta un tappeto persiano tessuto con fili sui toni del rosso, rosso che si rivela essere il sangue di fotografie scattate in un mattatoio di Lahore. L'opera, unica del suo genere, ha lo scopo di costringere il pubblico a fare i conti con la violenza umana, ma anche di farlo riflettere su come questa violenza trasmessa e riprodotta costantemente dai media ci cir-

condi, passando inosservata quanto un tappeto persiano in una stanza.

Quando ho realizzato il primo tappeto non pensavo potesse avere il successo che ha avuto. La reazione del pubblico mi ha fatto riflettere sulla forte attrazione che gli esseri umani hanno per sesso e violenza, ma anche su come i media, e l'arte, sfruttano questo comportamento. Per questo non sono andato avanti con la serie dei tappeti. Ricordo il giorno che andai a scattare le fotografie nel mattatoio, ero preoccupato di non riuscire a sopportare quell'atroce spettacolo e quell'odore. Era lo stesso giorno in cui Benazir Bhutto, dopo molti anni di esilio, tornava in Pakistan acclamata da un'immensa e gioiosa folla. La sera, quando tornai a casa sconvolto dall'esperienza del macello, il telegiornale mostrava le immagini dell'appena avvenuto attentato alla Bhutto. La strada era piena di sangue, erano morte tante persone. In quel momento pensai che le immagini del mattatoio erano ovunque.⁴⁸

Le riflessioni portate avanti da Rana si concentrano quindi su come il bombardamento mediale di immagini a cui siamo sottoposti quotidianamente sia una vera e propria violenza che comporta l'amputazione della sensibilità: più una cosa viene ripetuta e mediata più la interiorizziamo inconsapevolmente e perdiamo la capacità immaginativa di empatizzare con essa. Il Remix riflessivo riesce a sfruttare questo sonno profondo, indotto dalla violenza mediale, e la familiarità con cui quest'ultima ormai ci si presenta, per risvegliare la nostra sensibilità con la scarica elettrica prodotta dalla frizione di elementi eterogenei. Per fare un esempio esterno al mondo dell'arte contemporanea istituzionale, la video artist Elisa Kreisinger (1983), che nei suoi video esplora attraverso il Remix le problematiche legate al femminismo e alle questioni di genere, nel 2009 con lo pseudonimo di Pop Culture Detective pubblica su youtube il video *Buffy vs. Edward*⁴⁹, nominato nel 2010 per il

Webby Award⁵⁰ nella categoria miglior Remix/Mash-Up. Il video è un Remix di alcune scene tratte da due prodotti televisivi/cinematografici a tema vampiresco: la serie *Buffy, the Vampire Slayer*, con protagonista una cacciatrice di vampiri, e il primo film della saga *Twilight*, dove uno dei personaggi principali, Edward Cullen, è un vampiro redento. Nel video è ricostruito l'incontro tra i due ed esso genera un ironico contrasto tra le rappresentazioni di genere in gioco.

Seen through Buffy's eyes, some of the more sexist gender roles and patriarchal Hollywood themes embedded in the Twilight saga are exposed - in hilarious ways. Ultimately this remix is about more than a decisive showdown between the slayer and the sparkly vampire. It also doubles as a metaphor for the ongoing battle between two opposing visions of gender roles in the 21st century.⁵¹

L'esplorazione di queste tematiche da parte di un pubblico eterogeneo e non necessariamente interessato all'argomento è resa possibile, secondo la stessa Kreisinger, dall'utilizzo di un materiale così familiare e inoffensivo:

This accessibility is achieved because, according to Kreisinger, she uses a visual language with which viewers are very familiar. In this way, popular culture is used to talk back to society, and can therefore be regarded as more than just entertainment⁵².

La cultura popolare viene allora usata come contenitore, o come griglia, per veicolare temi sociali e politici. Tornando a Rana, un'altra serie di lavori del 2004 è *Ommatidia* (gli ommatidi sono le singole unità che compongono gli occhi degli artropodi), dove l'artista riproduce i ritratti fotografici di alcune star di Bollywood attraverso l'assemblaggio di fotografie scattate per le strade di Lahore a ragazzi e uomini comuni, giustapponendo delle icone "eroiche" alla comune collettività⁵³.

Successivamente l'artista crea la serie *The World is Not Enough* (2006) dove si dispiega davanti a noi un paesaggio astratto composto dalla sovrapposizione digitale di numerose immagini di spazzatura e sporcizia trovate nelle città pakistane.

In *The World is Not Enough* Rashid Rana creates an impossible image of immense beauty from his personal accumulation of photographs of social waste, taken mostly from a landfill site outside Lahore, the cosmopolitan city of Pakistan where he lives, as well as from the city itself. Reduced to miniature pixels of information, the details that form the much larger image, of what appears to be the undulating sea, are in fact hundreds of images of trash digitally 'stitched' into a non-existent aerial view that bear an uncanny resemblance to the large canvases of non-representational art from the post-war era.⁵⁴

Infine, *Desperately Seeking Paradise* (2007-2011), una serie di lavori in tre dimensioni, riproduce su acciaio inossidabile degli skyline immaginari che presentano numerosi grattacieli, ma che sono composti da immagini delle piccole case di Lahore. Si viene qui a creare una forte contrapposizione tra il minimalismo non figurativo che queste sculture richiamano da lontano, la figuratività idealistica della dimensione macro e la piccola realtà quotidiana di quella micro.

By containing both abstract and representational elements, *Desperately Seeking Paradise* comments on the boundaries of idealism as well as the perceptual dissimilarities between illusion and reality⁵⁵.

In tutti questi lavori la giustapposizione di una bellezza ideale, creata da un grattacielo, da un mare astratto, da un attore di Bollywood o anche da un tappeto persiano sono degli specchi per allodole che attirano gli sguardi per poi colpirli con la critica politica e sociale che veicolano.

Martina Canfailla

Here, as elsewhere in the artist's work, the juxtaposition of beauty and the macabre forces the viewer into an acknowledgement of the politics of the piece. A work that appears on one level to represent a notion of ideal beauty is in fact based on a more troubling examination of the increasing detritus and decay of the city.⁵⁶

Nonostante questo velo politico e sociale che troviamo in tutte le opere di Rana, l'artista non si definisce un artista politico:

Non mi considero un artista politico, ma sono interessato alle questioni sociali. La scelta di riferimenti ovvi come un aereo⁵⁷ mi fornisce una fonte di ispirazione. Viviamo in un tempo in cui siamo tutti informati su certe questioni, e queste diventano degli stimoli che utilizzo nei miei lavori⁵⁸.

I suoi lavori, come conferma l'artista stesso, più che avere un intento esplicitamente politico, sono il frutto della situazione politica e sociale che l'artista capta intorno a sé, sia nella dimensione macro rappresentata da Internet, dal patrimonio culturale collettivo e dalla storia, sia nella dimensione micro di Lahore, del Pakistan e in generale di ciò che lo circonda fisicamente:

My work is often a three-way negotiation between myself, my immediate physical surroundings and what I receive – whether through the Internet, books, history or collective knowledge⁵⁹.

La fuga dalla politica e dalla critica sociale verso l'astrazione è un fine perseguito da Rana durante tutta la sua carriera. Se nella serie *The World is Not Enough* possiamo rivedere l'*Action Painting* di Pollock, in un'altra sua opera *What Lies Between Flesh and Blood* (2008), formata da quadrati colorati che sfumano dal rosso al rosa e che son ripresi da primi piani di fotografie di corpi contusi e sanguinolenti o da immagini pornogra-

fiche, ritroviamo una somiglianza con le opere di Rothko; mentre nella serie di opere *Books* (2010) una serie di cubi di alluminio su cui sono stampate le immagini pixelate di una pila di libri, rintracciamo il Minimalismo degli anni Sessanta. Nonostante questo, l'artista si mostra pacificamente consapevole della sua impossibilità ad ascendere alla pura astrazione, come se il peso del contesto culturale in cui vive lo riportasse sempre a terra. Lo stesso artista infatti afferma:

I want to take my work to another level by focusing more on form and less on political content, [...] But you can never avoid it, you know. Even if I just pick a random selection from my own bookshelf you start seeing meaning in it. Fine, if it's there, it's there. I just try to reduce it as much as I can, and allow you more of a chance to look at the formal aspects of it.

Nonostante questa continua, ma anche continuamente negata, fuga verso l'astrazione, Rana mostra di apprezzare il peso del mondo materiale. In un'intervista rilasciata nel 2011⁶⁰, in occasione dell'esposizione di alcuni dei suoi lavori alla Corner House di Manchester, afferma infatti di apprezzare la definizione che una volta un critico d'arte fornì della sua pratica artistica asserendo che il linguaggio di Rana fosse un linguaggio globale e internazionale ma con un accento. Un accento che rimanda al suo contesto, alla materialità che lo accerchia e all'immaterialità mediale da cui non potrà mai, appunto, astrarsi.

Ho un mio contesto, non parlerei di radici culturali, ma piuttosto della circostanza in cui vivo, in cui esisto. Il mio lavoro è un compromesso tra due realtà parallele, una più fisica, fatta di tutto quello che mi circonda concretamente, e un'altra virtuale, basata su qualsiasi notizia di un altro luogo o di un altro tempo...Adorerei poter vivere altrove e

Martina Canfailla

essere libero da tutte queste informazioni per godermi una sorta di pura austerità, ma questo non è possibile.⁶¹

L'arte di Rashid Rana è quindi un continuo dialogo tra realtà occidentale e realtà orientale, tra globalizzazione e localismo, tra bellezza idealizzata e idealizzante e concreta violenza, tra astrazione e realtà. È un Remix riflessivo che si pone tra la voglia di stendersi su un tappeto persiano e l'orrore derivato dalla consapevolezza del fatto che quel tappeto è formato da sangue.



Figura 17, R. Rana, *Red Carpet*, 2007.



Figura 17, R. Rana, *Red Carpet*, 2007 (particolare).

Nadin Ospina e il Glocalismo Negato

Precedentemente, abbiamo visto come le pratiche compositive che informano il Remix siano utili per rileggere alcune teorie critiche come il postmodernismo. Seguendo le linee guida tracciate da Eduardo Navas possiamo tentare adesso di individuare nuovi spunti di lettura che il Remix offre per alcune teorie poscolonialiste. Il Remix, infatti, non solo rappresenta un mezzo di mediazione formale tra una e più culture, come abbiamo visto nel paragrafo precedente a proposito del glocalismo pakistano, ma anche un mezzo teorico che può rivolgersi criticamente contro l'ibridazione culturale e contro il glocalismo stesso che può veicolare. Come sottolinea Navas, già nelle sue origini jamaicane rappresentate dal dub e il reggae, il Remix mostra di possedere la capacità di mediare gli elementi di una o più culture.

Reggae was about West Indians coming to terms with their roots in Africa and their hard life in Jamaica, which was mythologized in a more

comfortable form for the mainstream once West Indian music was introduced to the rest of the world. [...] The same happened in Bristol with the movement of trip hop, down tempo, and drum 'n' bass. All these movements never developed in the center of culture, but the periphery.⁶²

La musica in generale era già stata vista da alcuni critici come uno strumento teorico utile a rivisitare la realtà politica ed economica di un'epoca. Per Fredric Jamson:

music presents very special problems in this respect: for while it is by no means absolutely unrelated to other forms and levels of social life, it would seem to have the strongest affinities with that most abstract of all social realities, economics, with which it shares a peculiar ultimate object which is number. The paradox is immediately underscored by the fact that the author of *Noise* is a professional economist⁶³.

L'economista a cui Jamson fa riferimento è il critico Jacques Attali che nel suo testo *Noise: The Political Economy of Music*, presenta la musica come uno strumento di mediazione. Per Attali la musica, infatti, nasce dall'addomesticazione del rumore ed è capace di dare ordine al suono razionalizzandolo, ma rappresenta anche un rifugio per l'irrazionalità emozionale. Ogni forma di musica si rivela quindi uno strumento di unione utile alla creazione di comunità:

More than colors and forms, it is sounds and their arrangements that fashion societies. With noise is born disorder and its opposite: the world. With music is born power and its opposite: subversion. In noise can be read that: codes of life, the relations among men. Clamor, Melody, Dissonance, Harmony; when it is fashioned by man with specific tools, when it invades man's time, when it becomes sound, noise is the source of purpose and power, of the dream-Music. It is at the heart of the progressive rationalization of aesthetics, and it is a refuge

for residual irrationality; it is a means of power and a form of entertainment. Everywhere codes analyze, mark, restrain, train, repress, and channel the primitive sounds of language, of the body, of tools, of objects, of the relations to self and others. All music, any organization of sounds is then a tool for the creation or consolidation of a community, of a totality⁶⁴.

Se la musica è l'addomesticazione del suono possiamo considerare il Remix l'addomesticazione della musica, ossia uno strumento capace di riorganizzare e mediare sequenze musicali prestabilite.

I consider Remix to be the result of the domestication of noise on a meta-level of power and control, as simulacrum and spectacle. Applying Attali's theory of noise to Remix exposes how and why Remix is able to move with ease across media and culture, both formally and conceptually.⁶⁵

Questa capacità del Remix di consolidare delle comunità, ma anche di farle avvicinare e unire, riorganizzandole in un nuovo ordine, è ciò che ci permette di parlare di Remix come strumento postcoloniale. Per dimostrare ciò, Navas riprende esemplarmente il pensiero del filosofo Homi Bhabha⁶⁶ e quello in opposizione di Michael Hardt e Antonio Negri⁶⁷. Il primo sostiene che si debba riconsiderare il concetto di diversità (culturale), un oggetto di conoscenza empirica che ha bisogno di stabilità per essere riconosciuto come tale, in favore di una più fluida differenza.

The reason being that diversity, he argues, is epistemological, an object of empirical knowledge, something that demands a stable identity, while difference is always in the process of enunciation. It is always becoming, and changing.⁶⁸

L'identità culturale per Bhabha è qualcosa di fluido che può essere definita solo in uno spazio ibrido, in un'eterotopia "where identity is constantly defined, where one is neither one nor the other, where one is both and neither, where a third space to gain autonomy can begin to take place". Michael Hardt e Antonio Negri criticano questa posizione fluida sostenendo che nel pensiero di Bhabha l'Occidente occupi ancora una posizione dominante, dal momento che anche il concetto di differenza rappresenta un prodotto occidentale. Essi sostengono inoltre che il flusso, il movimento costante e l'ibridazione siano tutte cose a cui l'uomo cerca di sfuggire e solo viste dalla prospettiva stabile dell'Occidente esse possono assumere una valenza positiva:

Just a cursory glance around the world, from Central America to Central Africa and from the Balkans to Southeast Asia, will reveal the desperate plight of those on whom such mobility has been imposed. For them, mobility across boundaries often amounts to forced migration in poverty and is hardly liberatory. In fact, a stable and defined place in which to live, a certain immobility, can on the contrary appear as the most urgent need.

Il Remix, grazie alla sua capacità di riorganizzare il già organizzato, si presta ad essere uno strumento di mediazione tra queste due posizioni contrastanti e diviene un dispositivo di controllo che agisce sull'identità fluida. Nello stesso modo in cui addomestica la musica, il Remix riesce quindi ad addomesticare anche il flusso continuo dell'identità ibrida senza però costringerlo in una diversità statica.

Mobility and hybridity are not liberatory, but taking control of the production of mobility and stasis, purities and mixtures is.⁶⁹

Nadin Ospina (1960), artista colombiano nato a Bogotá, intuisce questo potenziale liberatorio del Remix e lo utilizza per rileggere criticamente la propria identità ibrida. Fin dai suoi primi lavori, infatti, Ospina utilizza l'appropriazione di mitologie, tecniche pittoriche e simboli culturali per esteriorizzare e dare consistenza materica alla sua identità di "postcolombiano". In *Sísifo* (1987), *Los geólogos* (1988), e *Los equilibristas* (1989) ad esempio, l'artista si appropria della tecnica del *dripping* di Pollock che utilizza su statuette che richiamano la mitologia greca ma che rappresentano il tapiro, animale che vive nel bacino del Rio delle Amazzoni e che viene visto "as a symbol of the natural wealth and exuberance of pre-Hispanic America"⁷⁰. Già nel 1992 però, quando Ospina crea *In partibus infidelium*, la sua indagine ha già mutato obiettivo: dal cercare di dare consistenza alla propria identità, l'artista passa all'espone le strategie attraverso cui questa identità è stata e viene tuttora costruita da altri. L'opera, infatti, è la ricostruzione della sala di un museo etnografico attraverso la ripresa di tutti gli elementi che solitamente contraddistinguono questi luoghi: statuette precolombiane, semi che producono un odore terrestre e medicinale, luci soffuse e suono di versi di rane. Lo spazio, una vera e propria opera di un vero e proprio artista con originali origini precolombiane, si finge artefatto per dare risalto alle opere "vere", rappresentate dalle finte statuette precolombiane presenti nella sala, che a sua volta vengono considerate opere d'arte solo in quanto artefatti di una cultura altra.

The tension between the authentic and the inauthentic, the cultural and the artistic, the artifact and the artwork, shifts from the container (the "false" museum) to the contained (the "forged" pre-Columbian artifact) to draw attention to the way the "art and culture system" operates.

L'intento dell'opera è quindi quello di svelare, attraverso l'appropriazione di strategie espositive, la decontestualizzazione e ricostruzione a cui sono sottoposte alcune realtà culturali nei musei etnografici. L'opera diviene una denuncia della forzata coerenza che i musei cercano di attribuire a un periodo storico e artistico che è invece stato marcato da fratture e violenze. Come scrive la critica colombiana Carolina Ponce de León, *In partibus infidelium* è

a parody of a reconstruction of the past in the decontextualizing atmosphere of the museum, which imposes an aseptic, esthetic and denaturalizing vision on objects whose function is religious: the museum as a sacred space that stylizes the preColumbian past and idealizes a historic coherence that obliterates the bloody Spanish Conquest.

Nello stesso anno di *In partibus infidelium*, Ospina crea *Fausto* (1992), dove l'artista riprende l'opera di un altro artista colombiano a lui contemporaneo, *La anfibia ambigüedad del sentimiento* (1989) di Carlos Salas (1957). *Fausto* non sonda più solo i meccanismi che regolano la costruzione dell'identità culturale, ma anche quelli dell'identità artistica, parodiando i dispositivi del sistema dell'arte nel suo complesso. *La anfibia ambigüedad del sentimiento* è infatti un enorme tela che misura un metro e mezzo di altezza per dieci di lunghezza e che, tra la fine degli anni Ottanta e l'inizio degli anni Novanta, aveva riscosso un certo successo nel mondo dell'arte. Nadin Ospina riproduce serialmente quest'opera, ne frammenta le copie e le presenta incorniciate in uno spazio costruito ad hoc, dove otto vasi di rose bianche e un coro di voci celestiali contribuiscono a creare un'atmosfera da rivelazione divina.

As in *In partibus infidelium*, Ospina dismantled the cultural conventions that lend coherence to a museum, in this case, art and not culture, to

reveal the fictitious nature of the assumptions that hold it together. Concepts such as authorship, originality, and expression, which give a modern-day art museum its coherency, are demolished when the authorship of the work in question is the fruit of a commercial transaction, the original object is fragmented and serialized, and the image's latent expressive dimension is no longer a product of the exhibiting artist's ego.

L'anno successivo Ospina inizia *Bizarros y críticos* (1993-1994), una serie di opere dove l'artista, ormai maturo, attacca liberamente i pregiudizi e gli stereotipi artistici e culturali che informano il suo essere artista colombiano. Questa serie di lavori è composta da numerose statuette che si presentano sotto le sembianze di artefatti precolombiani, nel senso più stereotipato possibile del termine, ma le cui fatture richiamano direttamente personaggi della serie animata *I Simpson*. In opere come *Critico arcaico I* (Figura 18), *Critico arcaico III* o *Critico arcaico IV*, tutte del 1993, la grezza rifinitura della pietra e la stilizzazione della figura rimandano agli idoli che nel nostro immaginario sono diventati la rappresentazione della cultura delle popolazioni amerindie, ma non vi si può non riconoscere le sembianze di Bart, Maggie e Homer Simpson. Nella serie di lavori successiva, *El Gran Sueño Americano* (1995 – 2009), questa commistione di elementi si ripete e si rafforza aggiungendo ai suoi riferimenti i personaggi creati da Walt Disney, i *Peanuts* di Charles M. Schulz, il fumetto *Les Aventures de Tintin*. Aumentano contemporaneamente i tipi di artefatti prelevati dai musei etnografici. Non più solo gli idoli, ma anche le urne (*Urnas* – 1995), i vasi rituali (*Vasija ritual* – 1997, *Vaso tripode con efige* – 2000), i chac mool (*Chac mool* – 1999), i piatti (*Plato del templo Inca* – 2002) e le cariatidi (*Cariátide* – 2002) assumono le sembianze di Topolino, Pippo, Paperone (*Tío Rico* – 2005), Snoopy (*Casa de Xólotl* – 2005) e Tin Tin (*Relieve de los Picaros* – 2001). Con questi lavori l'artista vuole attaccare ironicamente

Martina Canfailla

te e al contempo esorcizzare l'etichetta di "artista colombiano influenzato dalle sue origini" che sente su di sé, ma che non riconosce come autentica, mettendo in scena quel paradosso per il quale ciò che ci definisce maggiormente agli occhi altrui può apparire estraneo ai nostri:

Our contemporary links to pre-Columbian societies are very fragile. A Japanese person may have just as much of a relationship with Colombian pre-Columbian art as someone from Bogotá. There is no historic past; the written word does not exist. The only thing that ties us to the past is an ethnic affiliation.



Figura 18, N. Ospina, Critico arcaico I, Bizarros y críticos, 1993.

Jaime Cerón, nel suo testo *A Post-Columbian Art* a cui ci siamo riferiti fin ora, per spiegare questo paradosso, riprende il pensiero dello psichiatra Jacques Lacan⁷¹ che, secondo il critico colombiano, vedeva nel concetto di identità un forte paradosso dovuto al fatto che essa viene considerata un'auto-definizione, ma che, per compiersi, necessita di categorie ed etichette esterne a sé:

Jacques Lacan for example, sees the notion of identity within the discourse of the subject as enclosing a paradox, since the term is understood as self-definition. But, theoretically, it is unlikely that human beings self-define themselves; to do so requires the use of categories necessarily defined by those who came before us. Therefore, Lacan suggests, we the subjects alienate ourselves by confusing identity with identification, or definition based on similarity. And so, what we believe we are is defined by what we assume those like us to be⁷².

La scelta che Cerón compie di applicare, nel corso della sua analisi sulla produzione artistica di Ospina, il pensiero di Lacan è ampiamente criticata dalla giornalista e critica d'arte Martha Schwendener nel suo articolo *Pre-1492, Artistic Notions Worth Borrowing. A Review of 'Pre-Columbian Remix' Exhibition, at the Neuberger Museum*⁷³. Per Schwendener quella operata da Cerón sarebbe infatti un ulteriore tentativo di rileggere l'arte precolombiana attraverso "a European post-modern lens", che è esattamente ciò che Nadin Ospina cerca di evitare con la sua arte. Cercando quindi di non applicare troppi filtri occidentali alle operazioni dell'artista colombiano, possiamo comunque affermare che, proprio in quanto artista colombiano, Nadin Ospina soffre l'imposizione di un'identità fittizia costruitagli da altri. Un'identità irrealistica che trova la sua specificità in quel *genius loci* tanto ricercato nel glocalismo⁷⁴ di cui parlavamo, e che in questo caso si rivela un'invenzione esterna, un artefatto confezionato per essere spacciato come originale fonte di ispirazione natia.

The tacit demand to exhibit cultural identity has been imposed on Latin American artists throughout the twentieth century like a kind of passport required to move within the hegemonic world.⁷⁵

I lavori di Ospina si ribellano quindi contro queste radici culturali imposte dall'esterno e allo stesso tempo ne individuano altre, non altrettanto specifiche dell'essere colombiano, ma sicuramente più vere, nell'immaginario portato avanti dai cartoni animati. L'esposizione collettiva *How to Read El Pato Pascual: Disney's Latin America and Latin America's Disney*, svoltasi dall' 11 settembre 2017 al 4 giugno 2018 a Los Angeles⁷⁶, che presenta le opere di numerosi artisti sudamericani e dove è presente anche un'opera di Nadin Ospina (*Siameses Aureolados* – 2001), evidenzia proprio la condivisione del patrimonio culturale derivato dal mondo dei cartoni animati da parte del mondo sudamericano. Tutte le opere presenti in mostra, infatti, sono di artisti sudamericani e hanno come soggetto o come ispirazione i personaggi del mondo *Disney*. Per uno dei curatori della mostra, Jesse Lerner, questi personaggi sono così comuni in Sud America che rappresentano una vera e propria cultura condivisa:

You can't walk around downtown Mexico City for more than a couple minutes before seeing a Disney icon. Those characters really have a presence in Latin American popular culture. [...] For a lot of our artists, that [il mondo dei personaggi *Disney* e dei cartoni animati in generale] is an important point of reference⁷⁷.

I lavori di Nadin Ospina riflettono proprio su questo paradosso: la disperata ricerca del *genius loci*, che esausta si sofferma sugli artefatti precolombiani pur di trovare un'identità riconoscibile per gli artisti sud americani, non si accorge che proprio in un prodotto tanto americano quanto Topolino giace una delle radici culturali dell'identità latino-americana. Il progetto, infatti,

questions the demands placed on Latin American artists to shamelessly exhibit their cultural roots in order to prove their identity. A Bart Simpson configured according to the formal logic of a pre-Columbian

sculpture may inspire a much more effective sense of belonging than a genuine piece from one of the cultures from that period. This is because the North American cartoon may offer more principles of identification with contemporary social and cultural context than those existing between the present and our heroic past, eradicated by the incessant processes of cultural colonization—of which, paradoxically, the Simpsons are a part⁷⁸.

Dal 1997 Ospina lavora anche a *Paseantes & Expansionistas* (1997 – 2001), un'altra serie di opere in cui l'artista riproduce una scultura d'oro di Quimbaya e un *moai* dell'isola di Pasqua in materiale gonfiabile e le trasporta in varie parti del globo, portando letteralmente le due sculture a giro per il mondo (Figura 19): “the technical specifications of the pieces allowed them to be placed in a variety of contexts, unlike the original large-scale sculptures, which were tied to their location, although not necessarily ‘site specific’”⁷⁹. Questa operazione ha sempre lo scopo di avvicinare le definizioni delle diverse identità culturali e di dimostrare che, come Topolino fa parte del panorama culturale delle popolazioni latino-americane quanto del nostro, allo stesso modo gli idoli precolombiani sono presenti nella nostra mitologia culturale quanto in quella degli artisti che in questi idoli hanno le loro origini. Nadin Ospina utilizza il Remix riflessivo, quindi, non tanto per trovare una modalità formale attraverso cui esprimere le sue origini locali (*genius loci*) all'interno di una realtà globale, ma piuttosto per negare questo glocalismo impostogli dal mondo dell'arte e per sottolineare che, come sosteneva Fredric Jameson⁸⁰, “culture is not a substance; it is an ‘objective mirage’ arising from the relationship between at least two groups. ‘Culture’ is what one group perceives upon entering into contact with and observing another”⁸¹. Nel contesto contemporaneo per Ospina è quindi impossibile parlare di diversità culturale, poiché questo implicherebbe una realtà culturale stabile e definita che si

Martina Canfailla

confronta con le altre senza mutare a sua volta. Nel Remix riflessivo, l'artista trova invece uno strumento capace di dare forma alla fluidità della cultura senza per questo costringerla ad una stabilità denaturante. Nascono quindi degli *Otros Mundos* (2015 – 2016), mondi alieni in cui è possibile trovare i pupazzi extraterrestri del film animato *Toy Story* per mano a idoli precolombiani (*Rescate* – 2016) o il tenente comandante Spock sulla stessa panchina di una statuetta amerindia (*Encuentro* – 2015) e, all'interno dei quali, tutto ciò non rappresenta altro che un pomeriggio di ordinaria noia.



Figura 19, N. Ospina, *Expansionista*, Museo di Etnologia di Leiden, Olanda, 2005.

Enzo Fiore e l'Ideologia Regressiva del Remix

Quello che ci resta da analizzare, parlando del Remix riflessivo, è quel fenomeno che Eduardo Navas definisce "the regressive ideology of Remix"⁸². Con questa definizione Navas si riferisce a quella capacità, tipica dei prodotti derivati dalle pratiche di riproducibilità del *sampling* e del Remix, di basare la propria autorevolezza sul valore culturale dell'oggetto originale. Come abbiamo visto⁸³, infatti, sia il Remix selettivo che il Remix riflessivo poggiano la loro specificità sulla riconoscibilità dei prodotti che stanno alla base della loro creazione: se questi prodotti non fossero riconoscibili, il loro riutilizzo non potrebbe essere considerato un Remix, ma piuttosto una sottrazione di materiale prodotto da altri che aspira a passare come originale agli occhi del fruitore. La riconoscibilità del materiale apre però uno spiraglio per quell'ideologia regressiva di cui parlavamo sopra che permette di proporre, sotto forma di Remix riconoscibili, dei prodotti culturali originali, ma che non veicolano niente di nuovo se non la somma dei valori già insiti nei materiali utilizzati per il Remix. Questa ideologia regressiva, secondo i critici e filosofi Max Horkheimer e Theodor Adorno, trova un potenziale alleato nell'consumismo dilagante nella cultura di massa. Essa, infatti, da una parte presenta un consumatore conformista che crede di volere qualcosa di nuovo, ma che in realtà ricerca il familiare, dall'altra un'industria culturale avida di successi.

Both content themselves with the reproduction of sameness. Unending sameness also governs the relationship to the past. What is new in the phase of mass culture compared to that of late liberalism is the exclusion of the new. The machine is rotating on the spot. While it already determines consumption, it rejects anything untried as a risk. In film, any manuscript which is not reassuringly based on a best-seller is

viewed with mistrust. That is why there is incessant talk of ideas, novelty and surprises, of what is both totally familiar and has never existed before. [...] Nothing is allowed to stay as it was, everything must be endlessly in motion. For only the universal victory of the rhythm of mechanical production and reproduction promises that nothing will change, that nothing unsuitable will emerge.⁸⁴

Il Remix e il *sampling* si presentano quindi agli occhi dell'industria culturale come gli strumenti perfetti per incarnare quella "macchina che ruota sul posto" di cui parla Adorno:

Part of the interest in sampling within the culture industry, then, is in taking a bit of music that the listener will recognize, who will in turn most likely become excited when she recognizes the sample. At this point, sampling manifests itself as loops that can potentially go on forever. It begins to expose the basic aesthetic of loops as vehicles of ideology in consumer culture⁸⁵.

Questa continua riproposizione del familiare sotto le mentite spoglie di qualcosa di nuovo e originale permette, sempre secondo Horkheimer e Adorno, all'industria culturale di elevarsi dal momento che può inglobare e commercializzare i surrogati dei prodotti culturali che ancora gli sfuggivano.

It [the culture industry] has become more refined and elevated, becoming finally a synthesis of Beethoven and the Casino de Paris. Its victory is twofold: what is destroyed as truth outside its sphere can be reproduced indefinitely within it as lies.⁸⁶

Questa ricostruzione dell'originale, a spese spesso dell'originale stesso, non è un fenomeno attivo solo in musica, ma, come abbiamo visto per ogni aspetto che informa le pratiche del Remix, coinvolge la cultura tutta. Las Vegas ad esempio è un

prodotto di questa ideologia regressiva, essendo essa una città che basa la sua fortuna sulla varietà di surrogati che offre:

Thus, Las Vegas specializes in presenting an ever-growing simulacrum of the world. One no longer needs to go to Paris to experience the Eiffel tower, but to Las Vegas to experience the pure myth of Parisian culture. What Las Vegas offers is a culture where the copy is revered for being a fake⁸⁷.

Il surrogato, o simulacro che dir si voglia, è uno dei fenomeni che Gillo Dorfles identifica come generatori di quel fenomeno estetico che è il Kitsch e che proprio nel turismo massificato e nei surrogati trova una delle sue espressioni più significative.

Il turismo non è altro che uno «pseudo-evento», come lo sono molti di quelli con cui veniamo più spesso a contatto ai giorni nostri trasmessici dai *mass-media*, dai giornali, ecc. Il turista viaggia costantemente attraverso degli pseudo-eventi, e con la illusione di ammirare la natura mentre ammira soltanto una pseudo-natura (i geysers addomesticati del parco di Yellowstone; le cascate programmate del Niagara; i ghiacciai in seggiovia del Monte Bianco; il Vesuvio con eruzione preordinata; i safari con le fiere addomesticate, ecc.). Anche in questo caso, dunque il surrogato è il vero punto-chiave del processo di kitschizzazione.⁸⁸

Las Vegas rappresenta quindi un surrogato, un insieme di pseudo-eventi preconfezionati, che permette ai visitatori di fare nuove esperienze che si rivelano essere la somma di tante costruzioni culturali già presenti nel loro retroscena. Il fenomeno turistico legato alla città di Las Vegas si basa quindi sull'ideologia regressiva del Remix che permette ad un prodotto culturale, complice la ripresentazione fine a se stessa e il riutilizzo di esso, di svuotarsi dei suoi concetti e delle sue narrazioni e di diventare feticcio⁸⁹. Quando ciò avviene l'oggetto in que-

stione diviene significativo per la sua forma e per i rimandi culturali che questa forma veicola, non più per il suo contenuto specifico. Da oggetto semantico diviene sintassi. Prendiamo, ad esempio il fenomeno, legato ai nuovi media, dei *meme* di internet. La parola *meme* viene coniata per la prima volta nel 1976 da Richard Dawkins nel libro *Il gene egoista*⁹⁰, e sta ad indicare un'unità di base, simile al gene, che opera nell'ambito dell'evoluzione culturale invece che in quello biologico. Il termine amplia il suo significato fino ad indicare un elemento culturale minimo, come un'immagine, che si autopropaga attraverso la condivisione, da parte di una comunità, di copie, imitazioni e rifacimenti di quella stessa unità culturale. Al giorno d'oggi nella definizione *meme* è incluso anche il fenomeno, comune ad Internet e a molti *social network*, per cui un'immagine o una serie di immagini viene continuamente modificata nel contenuto e condivisa dagli utenti, al fine di creare un effetto comico. Possiamo vedere in questo fenomeno come i *meme* basino la loro essenza comica non tanto sul contenuto che di volta in volta veicolano, ma sulla sequenza di immagini di cui il *meme* è composto e che, attraverso la continua ripetizione, è divenuta significativa di per sé. Il *meme* di Dawson che piange (un *meme* che riprende uno still di una scena tratta dal telefilm *Dawson's creek* dove il protagonista piange disperato), ad esempio, rimanderà sempre al significato di disperazione eccessiva e senza controllo causata da un qualcosa di estremamente futile: qualunque contenuto culturale io ci iscriva il fruitore percepirà il messaggio che io trovo in quel qualcosa di futile una causa adeguata ad un'eccessiva disperazione ed è a questo che sarà legato l'effetto comico del *meme*, non al contenuto scelto da me. Stessa cosa avviene con i *meme* che riproducono uno *still* derivante dal film *Willy Wonka e la fabbrica di cioccolato* del 1971 diretto dal regista Mel Stuart, dove Willy Wonka guarda in

camera con sguardo giocoso. Di nuovo, qualsiasi contenuto io ci iscriva, ogni *meme* prodotto con questa immagine assumerà un significato di scettica ironia che suona più o meno come l'esclamazione "Ah sì? Ma non mi dire!". Roland Barthes nel 1977 scriveva che l'unità del testo stava nella sua destinazione e non nella sua origine:

a text is made of multiple writings, drawn from many cultures and entering into mutual relations of dialogue, parody, contestation, but there is tane place where this multiplicity is focused and that place is the reader, not, as was hitherto said, the author. The reader is the space on which all the quotations that make up a writing are inscribed without any of them being lost; a text's unity lies not in its origin but in its destination⁹¹.

I *meme*, in parte, contraddicono questa affermazione: sarà sempre presente un insieme di riferimenti che il lettore deve essere pronto a cogliere e a decifrare, ma la maggior parte delle volte essi non vanno ad intaccare la significazione e la componente comica del prodotto finale, poiché quest'ultime si basano sulla riconoscibilità della forma del *meme* e non sul suo contenuto. I *meme* sono dunque un esempio di ideologia regressiva del Remix, dal momento che la loro modifica e la loro riproposizione non mutano il valore culturale che essi veicolano. Cambiano le parole, ma la battuta comica rimane sempre la stessa.

In arte questo fenomeno, come abbiamo visto con Adorno a proposito dell'industria culturale, può essere sfruttato per vendere prodotti nuovi come innovativi e trarne un profitto forse immeritato, ma può anche servire per distogliere l'attenzione del fruitore dal significato dell'opera e farlo concentrare sulla forma, come accade nei *meme* di Internet. Possiamo prendere ad esempio le operazioni artistiche del milanese Enzo Fiore (1968), artista italiano la cui produzione si basa su

un regressivo ritorno alla manualità pittorica e contemporaneamente su un archivio iconografico sicuro e rassicurante. Tutte le serie⁹² più famose dell'artista, da *Archivio* (2006 – 2016), ad *Appropriazioni* (2008 – 2017), passando per *Genesi* (2008 – 2016), fino ad arrivare ad *Apocalisse* (2008 - 2017), presentano infatti, dei soggetti tratti da quel patrimonio culturale condiviso che è l'immaginario collettivo occidentale. Ritratti di artisti iconici nel mondo dell'arte, opere d'arte famose (Figura 20), divi del cinema e della musica e vedute delle città più turistiche sono la base per le operazioni artistiche di Fiore. La sua però è un'arte organica, fatta di terra e di ciò che vi si trova dentro, come rami, foglie, radici e insetti. Come dichiara l'artista, infatti:

Siamo fatti di materia organica quindi è per me più logico esprimersi utilizzandola. Tutti gli esseri viventi nascono dalla terra e terminano nella terra, è la legge naturale⁹³.

L'operazione artistica di Fiore consiste nell' utilizzare questo materiale organico e terrestre per ricreare su tela o come scultura le immagini che affollano il nostro panorama, cercando così "di costruire un mondo tattile dell'immaginario, dove le figure acquistano una tridimensionalità fatta interamente di pittura"⁹⁴. In questo modo Fiore attua la stessa operazione che abbiamo visto nei *meme*, utilizzando soggetti iconici, che nella loro iconicità sono stati svuotati del loro significato, e riuscendo così a far emergere la forma, la manualità e la tecnica piuttosto che il soggetto.

Fiore rende il paradosso di una costruzione complessa e articolata in materiali eterogenei da un lato, e dall'altro di un'iconografia talmente nota – i volti di artisti famosissimi, Picasso, Warhol, Basquiat - da sembrare svuotata, volutamente insignificante dal punto di vista del soggetto. A ben vedere l'artista dichiara la sua parte più esclusiva nel

nido misterico della materia mentre la scelta del soggetto sembra intenzionalmente esaurire lo sforzo originario. Fiore rivendica una violenta originalità nella scelta del materiale impiegato per renderlo nuovamente normale, banale, quotidiano all'approdo dell'immagine finale. La quotidianità di questi ritratti descrive comunque un mondo a sé stante, una congrega quasi medianica nella fissità dello sguardo, nell'assolutezza della centralità dell'immagine, nel minimalismo cromatico, ridotto praticamente a zero dalla scelta dei materiali che restano i protagonisti nella loro naturalezza originaria.⁹⁵

Attraverso il paradossale guadagno di significato che acquisisce la forma a spese del contenuto, si viene a creare un effetto strano, una doppia dimensione derivante da una dialettica continua tra la dimensione macro, composta dall'immagine iconica, e quella micro della materia organica (gioco di distanze che già abbiamo visto nell'arte di Rashid Rana⁹⁶).

Un ritratto di Enzo Fiore, osservato ad una distanza di qualche metro, ha un aspetto più freddo, i tratti somatici hanno un contorno definito, chiaro, semplice. Ma la vera opera di Fiore, si materializza gradualmente agli occhi dell'osservatore, mentre ci si avvicina lentamente alla tela. Gradualmente l'opera prende vita, acquista una dinamicità crescente e impressionante. La sensazione è quella di essere catturati da radici che si inerpicano e si diramano lungo la chioma o i lineamenti di un personaggio ritratto, insetti che sembrano nascondersi dietro il muschio, frammenti di terra e foglie che sembrano muoversi come agitate dal vento. Il soggetto, da lontano chiaro e nettamente definito, a distanza ravvicinata tende ad azzerare se stesso, perde i suoi contorni, la sua compattezza arrivando ad una sorta di astrattismo in perenne movimento.⁹⁷



Figura 20. E. Fiore, *Appropriazione - Vergine delle rocce*, 2001.

Un astrattismo, quello di Fiore, che riprende per alcuni una "gestualità materica e diluita da farlo avvicinare ai grandi americani dell'Action Painting, e agli europei dell'Espressionismo"⁹⁸, mentre per altri nasce "dalla lirica ossessione per la materia di Lucio Fontana, dalla sensibilità informale di Burri, dalla genialità assemblatoria di Pino Pascali"⁹⁹, ma che ha comunque sempre lo scopo di smaterializzare l'immagine per scongelarla dalla sua iconicità:

in modo che al fruitore venga restituita la sensazione di trovarsi innanzi ad un mondo brulicante, in continuo movimento, immerso tra le trame vibranti dell'esistenza. Se ad un primo sguardo l'immagine appare come un ritratto pittorico, quasi grafico, avvicinandosi ad essa si viene avvolti e coinvolti all'interno di una molteplicità di forme, di entità animali e vegetali che ci riconducono inevitabilmente alla natura come macro, vista nelle sue imponenti forme d'insieme o come micro, intesa come manifestazione del particolare, dell'unicità e dell'inconsueto¹⁰⁰.

L'utilizzo del materiale organico ha quindi il doppio scopo di uccidere l'immagine e di farla risorgere, riavvicinando la cultura mitica a cui essa appartiene al brulichio incessante della vita.

Un umanesimo di fondo regge il nuovo pianeta, che cerca di ritrovare nelle cose il piccolo senso del quotidiano oppure il grande senso della storia. Fiore opera nella doppia direzione. Ma, più che il grande senso della storia, egli cerca di restituire con la pittura il grande respiro che regge la vita, il senso di un movimento incessante, che produce nuove forme e anche separazione, unione e solitudine.¹⁰¹

Come nota infatti Luca Massimo Barbero, nella società di oggi dove le immagini ci sommergono, quello che conta non è più l'emergere dell'immagine, ma la sua Durata:

Tutto sembra precipitare in una sorta di grande fabbrica di immagini i cui operatori sono costretti a produrre sempre il Nuovo, il più Nuovo, il Nuovissimo, per essere notati, per essere almeno visti, in somma per tentare di emergere (anche solo per un secondo, per un numero di rotocalco) tra i flutti di questo mare infinito di figure, suoni, stimoli visivi che è la nostra contemporaneità sollecitante. Essere riconosciuti sembra essere diventato il grande lusso necessario di questo nostro momento indistinto.

Se da una parte si ricerca il nuovo-nuovissimo, dall'altra però, come abbiamo visto anche attraverso Adorno e Horkheimer, si mira alla creazione di qualcosa di riconoscibile e familiare che svanisca una volta portato a termine il suo compito, per lasciar spazio a nuovi prodotti e a nuovi guadagni.

Fotografica, in rete, stampata, proiettata, l'Immagine non deve far altro che essere immediatamente riconoscibile, esplicitare esclusivamente il soggetto, il racconto cui è destinata, delegata, prima della sua propria scomparsa. Non è più il problema di essere o apparire, l'Immagine, oggi, al di là del proprio Corpo, del modo in cui è stata pensata e costruita deve essere immanente e non nascondere mistero alcuno, deve essere evidente: diretta, Utile. Eppure, in un arcano luogo della Contemporaneità, alcuni creatori di immagini e di opere si interrogano sul modo della Visione, dello Sguardo, della Durata di una Figura, di una Immagine, di un'opera.

Enzo Fiore rientra tra questi "creatori di immagini" che ricercano la Durata dell'immagine. La sua operazione, però, parte proprio da quell'immaginario culturale e mitico che più di tutto si presta a soddisfare il bisogno di novità familiare e immobile dell'industria culturale adorniana. La sua operazione di dialogo tra brulichio terrestre e eternità immobile delle icone produce però quello scarto energetico necessario a ridare vita all'immagine. Paradossalmente, per restituire questo guizzo vi-

tale alle immagini, Fiore deve dotarle di quella caducità tipica della vita e rappresentata dall'insieme di foglie secche e insetti imbalsamati che è la materia principale delle sue composizioni. Affogate in questo ammasso terrestre e mortale le immagini dei grandi capolavori dell'arte e di coloro che li hanno realizzati riemergono rivitalizzate, anche se ora presentano un'oscurità inquietante, ricordo della loro morte.

L'emergere dal buio del Grande Warhol parrucato potrebbe esserne un emblema. Eroe profeta della Comunicazione, Padre della ripetitività e dell'iterazione, dannato di se stesso e padre di pericolosi figli. Il suo viso è fisso, ipnotico ed eterno, eterno come la Morte. Fiore lo affoga nel bitume, da lì lo fa emergere, lo traccia, lo richiama, ne rifà un novello Narciso, vanità perduta nel nero di uno specchio meraviglioso.¹⁰²

Warhol [*Archivio – Warhol (2012)*], Beuys [*Archivio – Beuys (2008)*], Basquiat [*Archivio – Basquiat (2010)*], *Genesi – Basquiat (2012)*], Marilyn [*Archivio - Marilyn (2006)*], la Gioconda [*Appropriazione - La Gioconda (2013)*], la Dama con l'ermellino [*Appropriazione - la Dama con l'ermellino (2012)*] ed Elvis [*Archivio - Elvis Presley (2012)*] vengono tutti risvegliati dalla morte e vanno a popolare lo scenario desolato che ritroviamo nella serie delle *Apocalissi*.

Il concetto di un nuovo inizio scaturito dalla fine rientra anche nel ciclo *Apocalisse*: sequenze inerenti alle città del mondo o di celebri monumenti architettonici simboli delle città stesse. La natura e gli insetti invadono e pervadono lo spazio della tela e quindi del luogo rappresentato, non cancellandone la dimensione o annullandone l'identità, [...]. Larva, crisalide e farfalla equivalgono alle fasi della vita, ma anche alla vita stessa, alla morte e alla resurrezione, intesa come nuova nascita, che Enzo Fiore interpreta "incastonando" una o

Martina Canfailla

più farfalle all'interno di una dimensione naturale isolata e apparentemente immobile.¹⁰³

Nell'arte di Enzo Fiore il Remix riflessivo, con la sua ideologia regressiva, viene sfruttato per riportare in vita l'immaginario aseptico in cui siamo immersi, innervandolo di natura, e non per andare ad aumentare con un nuovo falso prodotto quello stesso immaginario. Come lo stesso artista afferma: "Cerco di ricostruire la vita, non di riprodurla"¹⁰⁴.

Note

¹ Cfr. *infra*, p. 33.

² E. NAVAS, cit., p. 20.

³ M. FOUCAULT, *Le parole e le cose. Un'archeologia delle scienze umane*, trad. it. E. PANAITESCU (a cura di), Rizzoli Editore, Milano 1967.

⁴ J. L. BORGES, M. GUERRERO, *Manuale di zoologia fantastica*, trad. it. FRANCO LUCENTINI (a cura di), Einaudi, Torino 1962.

⁵ M. FOUCAULT, cit., pp. 5-8.

⁶ D. LEADER, *Winston*, in *Gavin Turk. Who What When Where How & Why* [23 novembre 2016 – 19 marzo 2017, Newport Street Gallery, Londra] cat., Other Criteria, Londra 2016, p. 5.

⁷ J. COLLINS, *Doors of Perception*, in J. COLLINS et al., *Gavin Turk*, Prestel, Londra 2013, p. 9.

⁸ D. LEADER, cit., p. 6.

⁹ Cfr. PLATONE, *La Repubblica*, lib. VII, 514 b – 520 a.

¹⁰ D. LEADER, cit., p. 5.

¹¹ S. GRANDI, *Gavin Turk*, in *Operat 95. Mito* [23 settembre 1995] cat., Edizioni del Girasole, Ravenna 1995, p. 18.

¹² N. DUSI, L. SPAZIANTE, cit., p. 26.

¹³ Cfr. *Infra*, pp. 16-17.

¹⁴ S. GRANDI, cit., 1995, p. 18.

¹⁵ N. DUSI, L. SPAZIANTE, cit., p. 26.

¹⁶ S. GRANDI, cit., 1995, p. 18.

¹⁷ G. DORFLES, *Il Kitsch. Antologia del Cattivo Gusto*, Mazzotta, Milano 1990 [prima edizione 1968], pp. 50-54.

¹⁸ J. COLLINS, cit., p. 10.

¹⁹ D. LEADER, cit., p. 6.

²⁰ S. GRANDI, cit., 1995, p. 18.

²¹ J. COLLINS, cit., pp. 11-12.

²² S. GRANDI, cit., 1995, p. 18.

²³ J. COLLINS, cit., p. 12.

²⁴ D. LEADER, cit., p. 7.

²⁵ B. OKRI, *That Exegesis*, in *Gavin Turk. Who What When Where How & Why* [23 novembre 2016 – 19 marzo 2017, Newport Street Gallery, Londra] cat., Other Criteria, Londra 2016, p. 11.

²⁶ Conversazione avvenuta tra Gavin Turk e Damien Hirst tra luglio e settembre 2016. Cfr. *In Conversation: Gavin Turk & Damien Hirst*, in *Gavin Turk. Who What When Where How & Why* [23 novembre 2016 –

19 marzo 2017, Newport Street Gallery, Londra] cat., *Other Criteria*, Londra 2016, pp. 17-25.

²⁷ Cfr. Z. BAUMAN, *Globalizzazione e glocalizzazione*, trad. it. E. COCCIA (a cura di), Armando editore, Roma 2005.

²⁸ R. BARILLI, cit., 2013, p. 90.

²⁹ Cfr. M. MCLUHAN, *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, University of Toronto Press, Toronto 1962, e M. MCLUHAN, 1964.

³⁰ R. BARILLI, cit., 2013, p. 89.

³¹ Cfr. E. PANOFSKY, *La Prospettiva come Forma Simbolica*, tr. it. E. FILIPPINI, Abscondita, Milano 2013.

³² Cfr. *infra*, pp. 12-13.

³³ Cfr. *infra*, pp. 10-11.

³⁴ R. BARILLI, cit., 2013, p. 89.

³⁵ C. A. XUAN MAI ARDIA, *What is... contemporary South Asian miniature art? Art Radar explains*, 8 dicembre 2013.

³⁶ Cfr. C. A. XUAN MAI ARDIA, *11 influential South Asian neo-miniaturists*, 1° gennaio 2014

³⁷ S. A., *'Perpetual Paradox' by Rashid Rana at Musée Guimet*, «The Arts Trust», 2011

³⁸ L. FILIPPI, cit.

³⁹ Per *Karachi Pop* si intende un movimento artistico che negli anni Novanta si è formato intorno ad artisti come Durriya Kazi, David Alesworth, Iffikhar Dadi ed Elizabeth Dadi nella città di Karachi in Pakistan. Il movimento che si esprimeva per lo più attraverso installazioni site-specific, portava avanti la collaborazione con gli artigiani locali, non solo per sfruttarne la mano d'opera, ma anche per definire una nuova estetica pakistana che riprendesse le decorazioni dei furgoni e dei riscio, i festoni e le luci dei matrimoni e delle festività religiose e i set dei film di Bollywood. Un esempio di questa nuova estetica è *Heart Mahal* (1996-1999), un container all'interno del quale mille luci pulsanti ricreano un ambiente festoso di dialogo tra tradizione e modernità, locale e straniero. Cfr. H. NASAR, *Karachi Pop: Vernacular Visualities in 1990s Karachi*, 11 febbraio 2013.

⁴⁰ L. FILIPPI, cit.

⁴¹ Cfr. *infra*, p. 26.

⁴² L. FILIPPI, cit.

⁴³ Tecnica così definita da Kavita Singh, Cfr. V. WHILES, *Curator's comments*, in *Collection online: I love Miniatures*, The British Museum, 2011.

⁴⁴ L. FILIPPI, cit.

⁴⁵ V. WHILES, cit.

⁴⁶ «Ho, comunque, preferito evitare di esporre la serie dei veli in Pakistan, perché non vorrei farne un caso mediatico che sicuramente farebbe scandalo.». L. FILIPPI, cit.

⁴⁷ R. Rana, *Rashid Rana exhibited at the Saatchi Gallery*, sito Saatchi Gallery.

⁴⁸ L.FILIPPI, cit. Rashid Rana si riferisce qui a Benazir Bhutto, politica leader del PPP (Partito Popolare Pakistano), e all'attentato che il 18 ottobre 2007, in occasione del ritorno di Bhutto in patria, causò 138 morti e 600 feriti.

⁴⁹ POP CULTURE DECTETIVE/ E. KREISINGER, *Buffy vs Edward: Twilight Remixed*, 19 giugno 2009.

⁵⁰ Il Webby Award è un premio internazionale assegnato ogni anno dall' International Academy of Digital Arts and Sciences ai migliori prodotti di Internet.

⁵¹POP CULTURE DECTETIVE/ E. KREISINGER, cit.

⁵² J. NEYS, *Remix, Political*, in K. HARVEY (a cura di), *Encyclopedia of Social Media and Politics*, SAGE Publication, 2014, p. 1065.

⁵³ Cfr. *Rashid Rana*, artsy.net.

⁵⁴ *Rashid Rana, The World Is Not Enough (detail)*, in saatchigallery.com.

⁵⁵ M. HILSMAN, *A Moment in Time: Fragmentation and Reformulation in the Work of Rashid Rana*, Chatterjee & Lal and Chemould, Mumbai 2010, p. 158.

⁵⁶ *Rashid Rana. Rashid Rana exhibited at the Saatchi Gallery*, sito Saatchi Gallery.

⁵⁷ Qui Rana si riferisce in particolare a due opere della sua produzione artistica: *Meeting Point* (2006) e *Departure Lounge*, opera creata per la Biennale di Singapore del 2006.

⁵⁸ L. FILIPPI, cit.

⁵⁹ C. MOONEY, *Rashid Rana*, «ArtReviewAsia», maggio 2013.

⁶⁰ MANCHESTER CORNER HOUSE, *Rashid Rana interview*, 14 ottobre 2011.

⁶¹ L. FILIPPI, cit.

⁶² E. NAVAS, 2012, pp. 54-55.

⁶³ F. JAMSON, *Foreword*, University of California at Santa Cruz, Santa Cruz 1984, in J. ATTALI, *Music: The Political Economy of Music*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1985, p. VII.

⁶⁴ J. ATTALI, *Music: The Political Economy of Music*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1985, p. 6.

⁶⁵ E. NAVAS, cit., p. 6.

⁶⁶ Cfr. H. BHABHA, *The Commitment to Theory, The Location of Culture*, Routledge, New York 1994.

⁶⁷ Cfr. M. HARDT, A. NEGRI, *Empire*, Harvard University Press, Cambridge 2000.

⁶⁸ E. NAVAS, 2012, p. 50.

⁶⁹ M. HARDT, A. NEGRI, cit., pp. 155-156.

⁷⁰ J. CERÓN, *A Post-Columbian Art*, in E. CHAGOYA et al., *Pre-columbian Remix: the Art of Enrique Chagoya, Demián Flores, Rubén Ortiz-Torres, and Nadín Ospina* [28 aprile 2013 – 14 luglio 2013, Neuberger Museum of Art, Purchase, New York] cat., Neuberger Museum of Art, Purchase College, State University of New York 2013, pp. 32-35.

⁷¹ Cfr. J. LACAN, *Lo stadio dello specchio come formatore della funzione dell'io*, Comunicazione al XVI Congresso internazionale di psicoanalisi, Zurigo 17 luglio 1949, in G. B. CONTRI (a cura di), *Jacques Lacan. Scritti*, tr. it. G. B. CONTRI (a cura di), Einaudi, Torino 2002.

⁷² J. CERÓN, cit., p. 34.

⁷³ M. SCHWENDENER, *Pre-1492, Artistic Notions Worth Borrowing. A Review of 'Pre-Columbian Remix' Exhibition, at the Neuberger Museum*, «The New York Times», 10 maggio 2013.

⁷⁴ Cfr. *infra*, p. 87.

⁷⁵ J. CERÓN, cit., pp. 34 - 35.

⁷⁶ J. LERNER e R. ORTIZ-TORRES (a cura di), *How to Read El Pato Pascual: Disney's Latin America and Latin America's Disney* [11 settembre 2017 – 4 giugno 2018], mostra tenutasi presso il MAK Center for Art and Architecture al Schindler House e presso il Luckman Fine Arts Complex, Los Angeles.

⁷⁷ S. LINN, "How to Read El Pato Pascual": *Latin America's Dialogue with Disney*, «Artbound», Kcet, 26 settembre 2017.

⁷⁸ J. CERÓN, cit., p. 35.

⁷⁹ J. CERÓN, cit., p. 40.

⁸⁰ Cfr. F. JAMSON, *On "Cultural Studies"*, «Social Text» No. 34, Duke University Press, Durham 1993, pp. 17-52.

⁸¹ J. CERÓN, 2013, cit., p. 41.

- ⁸² Cfr. E. NAVAS, 2012, pp. 27 – 31.
- ⁸³ Cfr. *infra*, pp. 36 – 37.
- ⁸⁴ M. HORKHEIMER, T. W. ADORNO, *The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception*, in M. HORKHEIMER, T. W. ADORNO, *Dialectic of Enlightenment. Philosophical Fragments*, tr. eng. E. JEPHCOTT (a cura di), Stanford University Press, Stanford 2002, p. 106.
- ⁸⁵ E. NAVAS, cit., p. 28.
- ⁸⁶ M. HORKHEIMER, T. W. ADORNO, cit., p. 107.
- ⁸⁷ E. NAVAS, cit., p. 30.
- ⁸⁸ G. DORFLES, cit., p. 155.
- ⁸⁹ Cfr. *infra*, p. 46.
- ⁹⁰ R. DAWKINS, *Il gene egoista*, tr. it. D. CONTI, T. IMBASTARO (a cura di), Zanichelli, Bologna 1979.
- ⁹¹ R. BARTHES, *Image. Music. Text.*, tr. eng. S. HEATH (a cura di), Fontana Press, Londra 1977, p. 148.
- ⁹² Per la suddivisione delle opere di Enzo Fiore in serie e la loro datazione Cfr. A. M. MARTINI (a cura di), *Lista di opere*, in A. M. MARTINI (a cura di), *ENZO FIORE Nella Fine Il Principio: Il Tempo Della Natura* [30 aprile / 23 luglio 2017, Istituzione Fondazione Bevilacqua La Masa Galleria di Piazza San Marco, Venezia] cat., Città di Venezia, Istituzione Fondazione Bevilacqua La Masa, Contini Galleria d'Arte, Venezia 2017.
- ⁹³ P. FRANCO, *ORGANIC ART by Enzo Fiore. When The Artist Uses The Nature And Not Merley Represents It*, «Excellence Magazine», settembre 2017, p. 127.
- ⁹⁴ A. B. OLIVA, *Un Pianeta di Figure*, Testo scritto in occasione della mostra: *Enzo Fiore Genesi: I Miti della Storia* [marzo - maggio 2012, Complesso del Vittoriano, Roma], ripubblicato in A. M. MARTINI (a cura di), 2017, p. 31.
- ⁹⁵ B. BUSCAROLI, *L'Incredibile e l'Usuale Rivelati*, Testo scritto in occasione della mostra: *Enzo Fiore. Antologica* [luglio – agosto 2008, Parco della Versiliana, Fabbrica dei Pinoli, Pietrasanta], ripubblicato in A. M. MARTINI (a cura di), 2017, p. 16.
- ⁹⁶ Cfr. *infra*, p. 92.
- ⁹⁷ G. A. CHIARIELLO, "Enzo Fiore", 9 ottobre 2012.
- ⁹⁸ P. FONTANESI, *Enzo Fiore*, Testo scritto in occasione della mostra: *Enzo Fiore. Antologica* [aprile – maggio 2008, Palazzo Ducale, Sabbioneta], ripubblicato in A. M. MARTINI (a cura di), 2017, p. 10.
- ⁹⁹ B. BUSCAROLI, cit., p. 15.

¹⁰⁰ A. M. MARTINI, *Senza Fine*, in A. M. MARTINI (a cura di), 2017, p. 10.

¹⁰¹ A. B. OLIVA, cit., p. 33.

¹⁰² L. M. BARBERO, *Uomini e Donne Mirabili*, Testo scritto in occasione della mostra: *Enzo Fiore* [dicembre 2006 – aprile 2007, Galleria Confini, Cortina.], ripubblicato in in A. M. MARTINI (a cura di), 2017, pp. 19-22.

¹⁰³ A. M. MARTINI, cit., p. 6.

¹⁰⁴ G. A. CHIARIELLO, cit.

La cultura viene contagiata e il Remix si rigenera

Golan Levin e l'Apertura dei Nuovi Media

Nel capitolo precedente abbiamo visto alcuni esempi di Remix riflessivo attraverso l'analisi delle produzioni di quattro diversi artisti: Gavin Turk, Rashid Rana, Nadin Ospina ed Enzo Fiore. Tra di loro questi si differenziano per provenienza, tecniche e modalità operative utilizzate, ma anche per il tipo di riflessione che le loro operazioni artistiche veicolano. Quello che hanno in comune è l'utilizzo di materiale già prodotto (almeno a livello di immaginario) e la ricombinazione di quest'ultimo con altre fonti. Questa commistione di elementi all'interno del Remix riflessivo è sempre riconoscibile e dichiarata. Che l'accostamento di vari elementi segua un andamento paratattico come nelle opere di Rashid Rana, o ipotattico, come nelle opere di Gavin Turk, che tutti gli elementi siano posti allo stesso livello o che sia presente un elemento principale a cui gli altri si subordinano, poco importa: ogni elemento che compone il Remix riflessivo conserva una propria autonomia di significato ed è proprio sulla possibilità di dialogo che si stabilisce tra questi significati già costruiti che si basa il potenziale critico del Remix riflessivo. L'esplosione tra fine anni Novanta e inizio anni Duemila di Internet e dei nuovi media, un'esplosione la cui onda d'urto continua a investirci tutt'oggi e non pare perder di potenza, ha aperto la via alla nascita di un altro tipo di Remix, il Remix rigenerativo. Questo tipo di Remix, l'unico a non avere un'antecedente diretto nell'ambito musicale, si distingue dalle altre tipologie per la sua struttura che, basandosi sull'interconnessione permessa dai nuovi media, può mutare continua-

tivamente, garantendo la rigenerazione dei contenuti del Remix stesso. Come abbiamo visto nel primo capitolo¹, l'esempio più comune di questo tipo di Remix sono i software che stanno alla base dei social network, dei motori di ricerca e di alcuni servizi web come Google Maps o Yahoo Answer.

In this regard Google news in principle is a basic regenerative remix. Google does not produce any content, but merely compiles—mashes up—material from major newspapers around the world. People often do not think about which newspaper they may be reading, but rather rely on Google's authority as a legitimate portal when accessing the information.

Tutti questi prodotti, a partire dai servizi forniti dall'azienda Google, tra cui compare anche Youtube, fino ad arrivare a Facebook o ai siti di prenotazione di hotel come Booking.com o Trivago, non solo utilizzano i principi di commistione e composizione tipici del Remix, ma basano la loro specificità e la loro utilità proprio sulla possibilità di continua modifica dei contenuti mostrati e mixati. Che senso avrebbe Youtube se non si potesse decidere quale video visualizzare, quando interromperlo e con quale altro prodotto sostituirlo? Useremmo Google maps se non si potesse scegliere quale porzione di mondo visualizzare e se non ci fornisse le indicazioni che desideriamo sul territorio che abbiamo scelto? Nel momento in cui i principi del Remix si sono estesi ai nuovi media e i nuovi media hanno fornito la possibilità di continua modifica ai principi del Remix, l'estetica veicolata da quest'ultimo si è diffusa ed è andata a formare quell'insieme di fenomeni culturali che Lessig, e a seguire Navas, definisce *Remix Culture*.

The principle of periodic change, of constant updates (i.e. Google news are regularly updated) found in the regenerative remix makes it the most recent and important form that enable Remix to move

across all media, and to eventually become an aesthetic that can be referenced as a tendency.²

Ma i principi di cambiamento periodico e di costante rinnovamento dati del Remix rigenerativo non si limitano a informare la cultura a livello di estetica o di tendenza: essi si sono diffusi alla cultura nel suo complesso e da modalità di composizione si sono estesi a modalità di fruizione. Per lo stesso Navas essi divengono infatti una convenzione, una modalità costante di fruizione dei contenuti:

It is the term Remix—the regenerative remix—which best describes this convention of constant change in culture. Remix, then, is used to demonstrate a break from both the postmodern and modern; Remix, however, does not need to renounce either of these concepts, but instead can afford to cite them as needed, in similar fashion to how a computer user can cite information from a database. The modern and the postmodern collapse in Remix into a “heap of fragment”³.

Questo fenomeno, andando ad informare la cultura nel suo complesso, trova un suo corrispettivo anche in arte. L'utilizzo dei nuovi media ha permesso infatti ad alcuni artisti, come Golan Levin (1972), di aprire le opere allo spettatore. Questi artisti creano opere in cui i principi del Remix sono immanenti piuttosto che formali e dove lo spettatore, o per meglio dire il fruitore, rappresenta una parte integrante del Remix. I lavori di Levin, laureato nel 1994 in Arte e Design al Massachusetts Institute of Technology, complici la flessibilità e la reattività del flusso elettromagnetico dei bit, presentano sempre una forte componente di interattività raggiunta attraverso software creati dall'artista stesso. Un suo progetto del 2002, *The Secret Lives of Numbers*, creato in collaborazione con Jonathan Feinberg, Shelly Wyncoop e Martin Wattenberg e commissionato dall'organizzazione New Radio and Performing Arts, per il sito

Turbulence.org, ad esempio, consiste nella creazione di un software che esplora la popolarità dei numeri. Attraverso un'interfaccia interattiva composta da tre pannelli l'opera cerca di ricostruire la ricorsività dei numeri da zero a un milione all'interno di qualsiasi ambito culturale negli anni 1997, 1998 e 2002. Gli autori dell'opera hanno infatti calcolato, attraverso studi statistici ed empirici e software progettati per l'occasione⁴, quante volte ogni numero intero all'interno del milione sia stato utilizzato nei tre anni prescelti e anche che tipi di riferimenti culturali questi numeri contengano. Uno dei tre pannelli in cui è suddivisa l'opera fornisce le informazioni necessarie ad interagire con essa e permette di scegliere l'anno dell'indagine, oltre a mostrare i risultati della ricerca del fruitore. Gli altri due pannelli permettono invece di scegliere il numero di cui si vuole ricevere le informazioni⁵. Tutte le volte che un numero veniva scelto nel 2002 la sua popolarità relativa a quello stesso anno cresceva; ciò permette al fruitore non solo di interagire con l'opera, ma anche di essere parte integrante della ricerca. Lo scopo di questa operazione è quello di fornire attraverso simboli che noi consideriamo oggettivi un quadro il più oggettivo possibile della nostra cultura, formando "a numeric snapshot of the collective consciousness".

The resulting information, presented in an interactive online information visualization, exhibits an extraordinary variety of patterns which reflect our culture, our minds, and our bodies. For example, certain numbers, such as 212, 486, 911, 1040, 1492, 1776, 68040, or 90210, occur more frequently than their neighbors because they are used to denominate the phone numbers, tax forms, computer chips, famous dates, or television programs that figure prominently in our culture. Regular periodicities in the data, located at multiples and powers of ten, mirror our cognitive preference for round numbers in our biologically-driven base-10 numbering system. Certain numbers, such as

12345 or 8888, appear to be more popular simply because they are easier to remember.⁶

Lo stesso anno di *The Secret Lives of Numbers*, Golan Levin fu invitato da Christiane Paul a prendere parte alla mostra online CODeDOC⁷, il quale progetto curatoriale prevedeva che ciascuno dei dodici artisti invitati a partecipare creasse un codice informatico che svolgesse la traccia fornita per l'esibizione: il codice doveva connettere e muovere tre punti all'interno di uno spazio.

CODeDOC takes a reverse look at 'software art' projects by focusing on and comparing the 'back end' of the code that drives the artwork's 'front end'--the result of the code, be it visuals or a more abstract communication process. A dozen artists coded a specific assignment in a language of their choice and were asked to exchange the code with each other for comments. The assignment was to 'connect and move three points in space,' which obviously could be interpreted in a literal or abstract way.⁸

L'esibizione, a detta di Paul stessa, andava pensata più come un esperimento o una ricerca orientata piuttosto che come un prodotto teso a veicolare determinati valori. L'esperimento doveva esplorare il fenomeno della Software Art, con le sue caratteristiche specifiche, e sondare i nodi più problematici che un'opera d'arte creata attraverso un codice informatico poteva sollevare.

From its inception, CODeDOC was intended as a process-oriented experiment rather than an exhibition meant to make a specific statement or offer a certain point of view. Ideally, I wanted to raise questions about software art as artistic practice, and neither the outcome nor the reception of this project were easily predictable for me. One intent of the project certainly was to demystify the notion of

code as a “mysterious,” hidden driving force and to reveal the code to the viewer. Among the questions that seemed important to address or clarify were the following: does the term software art itself describe a certain form of aesthetics? Do “signature,” “voice,” and aesthetics of an artist manifest themselves equally in the written code and its executed results? Will reading the source code enhance the perception of the work? Does it in fact add anything at all or just create an emphasis on “technicalities” that is unnecessary, alienating, and obscures the work? How exactly could one define the relationship between the back end of code and its results?⁹

Quello che di più affascinava Christiane Paul, autrice del libro *Digital Art*¹⁰ ed esperta di New Media Art, era la possibilità che i nuovi mezzi informatici fornivano di creare i propri strumenti di lavoro. Il codice, considerato il medium tra l'artista digitale e i suoi strumenti, e il risultato visivo dello stesso non sono correlati in nessun modo a livello estetico: mentre un dipinto è condizionato dalla materia di cui è composto oltre che dalle scelte operate dal pittore, un'operazione digitale sarà slegata dall'aspetto formale del suo codice.

What distinguishes most digital art – and software art, in particular – from other artistic practices, is that its medium resides in distinct materialities. Paintings, for example, allow us to perceive the brush stroke or paint splatter that created them and film consists of consecutive frames of images. In digital art the visual results of the artwork – no matter how “painterly” or “cinematic” – are derived from code and mathematical expression. The back end of the work and its visual front end typically remain disconnected. Code has also been referred to as the medium, the “paint and canvas,” of the digital artist but it transcends this metaphor in that it even allows artists to write their own tools – to stay with the metaphor, the medium in this case also enables the artist to create the paintbrush and palette.¹¹

La possibilità di creare “il proprio pennello e i propri colori” fornita dal digitale permette di passare da quell'immaterialità che andava a volatilizzare l'oggetto artistico, avvertita tra gli anni Sessanta e Settanta da Lucy Lippard¹², ad un'ipermaterialità o a una nuova materialità promossa dai codici digitali che permettono di creare nuovi oggetti e strumenti.

I propose the notion of neomateriality to capture an objecthood that incorporates networked digital technologies and embeds, processes, and reflects back the data of humans and the environment, or reveals its own coded materiality and the way in which digital processes perceive and shape our world. Neomateriality describes a twofold operation: first, the confluence and convergence of digital technologies in various materialities; and second, the ways in which this merger has changed our relationship with these materialities and our representation as subjects.¹³

Da questo punto di vista la mostra CODEDOC rappresenterebbe già di per sé un esempio di Remix. Gli artisti infatti, pur avendo a disposizione solo poche righe di codice¹⁴, erano invitati a mixare le parti di quest'ultimo per creare una propria versione del tema della mostra. Golan Levin va però oltre con la creazione di *Axis* (2002). *Axis* è infatti uno strumento che esplora il concetto di asse politico e di alleanza fra più nazioni. Il fruitore dell'opera potrà scegliere su una mappa del mondo tre paesi qualsiasi e il programma gli fornirà come risultato i rapporti esistenti tra questi tre paesi. “For example, if the user were to choose Mexico, Iraq, and Venezuela, the software application will produce the following statement: ‘Axis of oil producing countries’.”¹⁵ L'opera si ispira al discorso che George W. Bush tenne il 29 settembre 2002¹⁶ dove l'ex-presidente degli Stati Uniti utilizzò per la prima volta l'espressione *Axis of Evil* per Iraq, Iran e Corea del Nord:

President Bush's recent assertion that North Korea, Iraq and Iran form an "Axis of Evil" was more than a calculated political act — it was also an imaginatively formal, geometric one, which had the effect of erecting a monumental, virtual, globe-spanning triangle.

Come spiega lo stesso Levin, uno degli intenti dell'opera è mostrare come, anche quando intesi concettualmente o in maniera astratto-politica, tre punti collegati nello spazio costituiscono sempre una costruzione geometrica. L'opera quindi ha lo scopo di fornire al fruitore un mezzo per indagare queste "costruzioni" sottolineando come molte triadi di paesi, presi anche casualmente, possano costituire un asse politico. Se Bush aveva creato un triangolo spaziale attraverso un'unione astratto-politica, il fruitore opererà in modo contrario e dall'unione spaziale di tre punti e dal mixaggio casuale di tre paesi potrà trarre un discorso politico.

It allows its participant to connect any three points in space [countries] into a new Axis of his or her own design. With the help of multidimensional statistical metrics culled from international public databases, the commonalities amongst the user's choices are revealed. In this manner, Axis presents an inversion of Bush's praxis, obtaining lexico-political meaning from the formal act of spatial selection.¹⁷

La nuova materialità predicata da Christiane Paul trova una correlazione diretta nell'opera *Interactive Bar Tables* (2004, Figura 28) di Golan Levin e Zachary Lieberman (1977) e prodotto da Ars Electronica Futurelab. Il codice digitale permette infatti di creare nuovi oggetti, nuovi ambienti e nuovi esseri viventi e *Interactive Bar Tables* è espressione di questa possibilità. Una serie di tavolini da caffè formati da degli schermi touch si aprono su un ambiente digitale, un "terrario" che si scopre es-

sere l'habitat naturale di alcuni esseri filiformi ghiotti di bicchieri e bottiglie.

When someone touches the surface of their virtual terrarium, these digital organisms react with playful curiosity. They flock to drinking glasses placed in their vicinity like hungry sharks, and teem around everything that enters their world. But have no fear: they don't bite. If you catch one with your fingers, it will follow your movements, and you can send it on in any direction and from table to table. Left alone, the creatures descend back into the depths of their digital environment.¹⁸

Se, attraverso il codice digitale, si può dar vita a creature immaginarie si potrà anche dare materialità a oggetti che materialità non ne possiedono come i suoni. L'opera *Footfalls* (2006, Figura 21) sempre del duo Golan Levin e Zachary Lieberman che insieme formano il Tmemma, opera in quest'ultima direzione. In *Footfalls* dei microfoni posti sotto il pavimento captano il suono dei passi degli spettatori che viene trasformato da un software in vere e proprie "palline di suono" che, proiettate sulle pareti, cadono sullo stesso spettatore che le ha prodotte che ha però la possibilità di manovrarle a proprio piacimento con dei semplici gesti del corpo captati da altri sensori specifici. Il corpo del visitatore viene integrato quindi nell'opera e acquisisce nuove potenzialità: attraverso il suono può produrre oggetti e attraverso il movimento della propria silhouette li può muovere.

The harder the visitors stomp, the more items fall. Using their silhouettes, visitors can then "catch" and "throw" these projected objects around.¹⁹

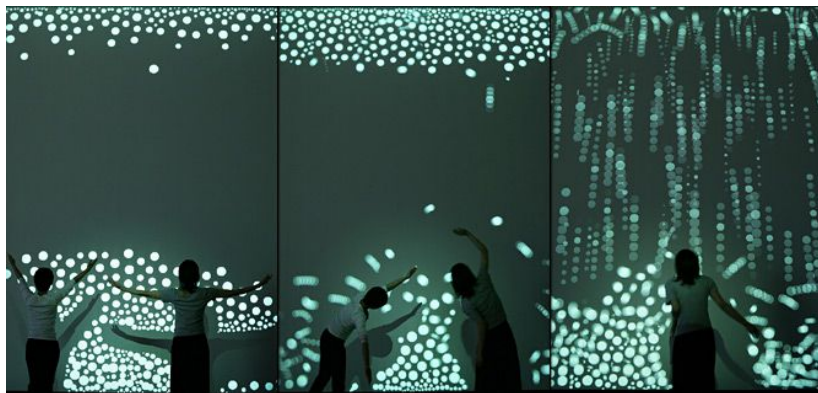


Figura 21, G. Levin, Z. Ilberman, *Footfalls*, 2006

Nel 2007 il Tema torna a collaborare per l'opera *Reface [Portrait Sequencer]*. L'opera riprende un gioco surrealista, l'*exquisite corps*, che consiste nella creazione di un disegno a più mani dove ciascuno continua l'operato del predecessore senza però conoscerne il risultato. La tecnica, di cui André Breton segna la nascita nel 1925, è stata ripresa più volte da vari artisti. Nel 1995, ad esempio, un gruppo di famosi disegnatori di fumetti e graphic novel²⁰, creò *The Narrative Corps*²¹, una graphic novel dove ciascuno dei sessantanove disegnatori si occupò di disegnare tre pannelli della storia di Sticky, l'omino stilizzato protagonista dell'opera. I primi tre pannelli, disegnati dall'illustratore Drew Friedman, passavano al secondo illustratore della serie, che poi avrebbe passato i suoi, e i suoi soltanto, al terzo disegnatore e così via fino ad arrivare allo statunitense Richard McGuire, il sessantanovesimo artista a cui spettò l'onore di chiudere l'opera. Alcuni disegnatori, come ad esempio il creatore delle serie animate di *I Simpson* e *Futurama* Matthew Groening, inserirono alcuni dei loro personaggi storici all'interno della storia e li videro riapparire nelle strisce dei loro

successori. Altri artisti che hanno utilizzato il gioco dell'*exquisite corps*, sono il britannico duo The Chapman Brothers (Iakovos "Jake"-1966, Konstantinos "Dinos"-1962). Il duo, formatosi nel 1992 dopo che i due fratelli erano stati per anni assistenti di Gilbert&George²², lavora spesso con rappresentazioni del corpo umano che modificato, distorto, asessuato, mutilato o fuso con altri corpi²³, risveglia quel senso dell'orrore e di disgusto tipico della loro arte. Nel 2000 i fratelli Chapman creano la serie di opere *Exquisite Corps*²⁴, dove la tecnica surrealista è ripresa a livello formale per dare vita a creature mostruose e distorte composte dalle parti di vari esseri viventi. Il Remix, riflessivo più che rigenerativo, è una pratica spesso presente nelle operazioni dei Chapman Brothers: nel 2008 il duo inglese aveva ripreso gli acquerelli di Adolf Hitler, già trainati nel mondo dell'arte contemporanea da Troy Brauntuch²⁵, ma a differenza dell'americano decidono di stemperare ulteriormente l'orrore racchiuso in queste immagini, che come abbiamo visto è inscritto più nel nome del loro autore che nelle immagini stesse, con piccoli tocchi *hippie chic*. Significativamente la serie si intitola infatti *If Hitler had been a hippy how happy would we be* (2008). Tornando all'opera *Reface [Portrait Sequencer]* di Golan Levin essa riprende l'*exquisite corps* in maniera differente rispetto alla tecnica surrealista originaria: le parti assemblate non sono dei volti disegnati, ma proiezioni video delle facce dei visitatori e la commistione di quest'ultime, invece che manualmente, è operata da un software. Dividendo il volto di chi gli si pone davanti in tre parti, composte rispettivamente dalla zona della bocca, da quella degli occhi e da quella delle sopracciglia, il software di *Reface* combina le facce dei visitatori creando nuove fisionomie. Con un semplice occholino lo spettatore può muoversi fra le varie combinazioni, rigenerandole, e scoprire un ritratto collettivo della zona in cui si trova.

Reface makes possible a new form of inventive play with one's own appearance and identity. The resulting kinetic portraiture blends the personalities and genetic traits of its visitors to create a "generative group portrait" of the people in the project's locale.²⁶

Il progetto alla base di *Reface*, che ha come obiettivo quello di esplorare la diversità genetica e la rigeneratività che questa varietà permette in un determinato luogo, viene ripreso dal Tmema in *Re:FACE, Anchorage Version* (2010, Figura 22). In quest'opera il software di *Reface* non è posto in un contesto museale o espositivo, ma nella biblioteca di una scuola superiore di una città dell'Alaska, Anchorage. Gli studenti dell'Anchorage East High School possono sedersi davanti a degli schermi in biblioteca che registrano il loro volto e lo proiettano rimescolato con gli altri volti della scuola su dei grandi schermi posti all'ingresso della struttura. In questo modo la grande varietà di popolazioni che si ritrova nella scuola viene letteralmente impastata e restituita al passante in un grande calderone che rende formalmente l'identità genetica di Anchorage.

Anchorage East High School has one of the most diverse student populations in the United States. *Re:FACE* playfully reflects this "melting pot", presenting an ever-changing kinetic display that blends the students' personalities and genetic traits into a generative group portrait of the people in the project's locale.²⁷



Figura 22, G. Levin, Z. Liberman, *Re: FACE, Anchorage Version*, 2010

Nel 2012 Golan Levin insieme a Shawn Sims crea *Free Universal Construction Kit*, un'opera che in un qualche modo sta alla base di tutte le altre. In *Free Universal Construction Kit* infatti ciò che ottiene una nuova materialità attraverso il codice digitale è proprio il Remix rigenerativo con i suoi principi di continua modifica e combinazione. L'opera consiste in un software capace di adattare i moduli di costruzione di dieci giochi da bambini, come Lego, Duplo e Fischertechnik, affinché essi siano compatibili tra di loro e non solo all'interno del sistema di costruzione a cui appartengono. L'opera quindi trasforma dei sistemi chiusi, per quanto sistemi di ricombinazione modulare, in sistemi aperti: "by allowing any piece to join to any other, the Kit encourages totally new forms of intercourse between otherwise closed systems"²⁸. È in questo senso che il *Kit* di Levin può essere inteso come la materializzazione dei principi del Remix: quest'ultimo infatti esattamente come il *Kit* di Levin, ha trasformato il sistema chiuso della cultura RO in un sistema aperto.

As remix, the *Free Universal Construction Kit* gestures to and challenges the systems of production and the property relations around which commercial artifacts are traditionally fabricated. It also uses the tools that are so successful in the remix of digital files to extend into material cultures. While the transformative potential of 3D printing is still in ques-

tion, conceptually this project allows us to think about remix as a potential challenge to our everyday material cultures and built environment.²⁹

Lo scopo dell'opera è infatti quello di aprire nuove forme di creatività e di presentare una diversa via di sviluppo per i prodotti dell'ingegneria. Invece di produrre prodotti che soddisfino i bisogni del consumatore, ma che in poco tempo diventano obsoleti, l'ingegneria pensata come attività civica può costruire gli strumenti attraverso cui chiunque possa costruire i propri prodotti.

In producing the Free Universal Construction Kit, we hope to demonstrate a model of reverse engineering as a civic activity: a creative process in which anyone can develop the necessary pieces to bridge the limitations presented by mass-produced commercial artifacts. We hope that the Kit will not only prompt people to create new designs, but more importantly, to reflect on our relationship with material mass-culture—and the rapidly-evolving ways in which we can better adapt it to our imaginations.³⁰

In questo caso possiamo dire che i giocattoli per costruzioni dei bambini vengono "LEGOizzati", intendendo con ciò il significato che a questo termine attribuisce Lessig e non propriamente il kit da costruzioni che, come abbiamo visto, rappresenta in sé un sistema chiuso. Per Lessig infatti sempre più aziende, come Netflix, Google e Amazon stanno LEGOizzando le proprie funzioni: quest'ultime "vengono trasformate in un mattoncino che altri possono aggiungere al proprio sito web o al proprio business".

Ciò consente la condivisione di potenti funzionalità da parte di molti siti diversi. Nessuno è costretto a reinventare la ruota, ma non solo:

non deve neppure costruirla. I servizi web fanno sì che l'invenzione e lo sviluppo possano essere condivisi da numerose entità.

Ciò conduce alla democratizzazione dei servizi che, come abbiamo visto, è il nucleo fondamentale della *Remix Culture* o della cultura RW. All'interno di questa nuova cultura infatti,

l'accesso alle risorse – il diritto ad innovare – è stato reso più democratico, cioè maggiormente dipendente dal fatto di appartenere a questa o quella comunità, e non dal fatto di godere di uno status o una posizione gerarchica speciale all'interno di un'azienda o di un governo³¹.

Alessandro Ludovico, Paolo Cirio e l'Economia social

Il diritto ad innovare è stato reso più democratico. Quello che dobbiamo chiederci ora è cosa questo comporti a livello di economia. Lessig individua, attraverso una semplificazione che lui stesso definisce grezza, tre tipi diversi di economia: un'economia commerciale, un'economia di condivisione e un ibrido che si pone come mediazione tra le prime due. Il primo tipo di economia è quella a cui ci rimanda solitamente la parola economia stessa e rappresenta una pratica di scambio all'interno della quale l'accesso e la buona riuscita di quest'ultimo vengono regolati dalla possibilità di una o più persone di pagarne il prezzo, sia esso in denaro o non.

Il prezzo, nelle economie commerciali, rappresenta la nostra modalità di negoziazione. Se c'è una cosa che io desidero e che loro vogliono razionare, che ricorrano pure allo strumento di razionamento onnipotente sul mercato: i soldi.

Un'economia di condivisione è invece quella pratica di scambio regolata da un "complesso set di relazioni sociali". Queste relazioni possono essere di vario tipo e l'oggetto su cui si regola e basa lo scambio non è pertinente poiché quello che definisce un'economia di condivisione non è l'oggetto che circola, ma il mancato pagamento del prezzo poiché il pagamento è insito all'interno della relazione sociale. Come spiega Lessig parlando dell'economia di condivisione:

Di tutte le condizioni che possono regolare lo scambio nell'ambito di un'economia di questo tipo, l'unica inappropriata è il denaro. Potete chiedere a un amico che passi più tempo con voi, e il rapporto rimane di amicizia. Se gli chiedete di pagarvi in cambio del tempo che passate con lui, il rapporto non è più di amicizia.

Questo tipo di economia si basa quindi su quell' "a buon rendere" tipico di certe relazioni sociali, in cui si fornisce un servizio non per ricevere immediato compenso, ma per il piacere che ci procura mantenere fede al tipo di rapporto che abbiamo con la persona a cui si vuole fornire il servizio. Se un amico ha bisogno d'aiuto glielo forniamo non perché ci aspettiamo una ricompensa immediata, ma perché all'interno del rapporto di amicizia quell'aiuto è già stato calcolato. Il terzo tipo di economia, l'economia ibrida, rappresenta, invece che una pratica di scambio, un legame che si crea tra altre due economie:

L'ibrido è un'entità commerciale che mira a sfruttare il valore creato da un'economia di condivisione, oppure un'economia di condivisione che dà vita a un'entità commerciale per agevolare il raggiungimento dei propri obiettivi di condivisione. In entrambi i casi l'ibrido crea un legame fra due economie più semplici, o più pure, e produce qualcosa a partire da questo legame³².

In termini concreti tutte queste economie trovano un loro spazio all'interno della *Remix Culture*. Un esempio di economia commerciale può essere Netflix, un'azienda nata nel 1997 ad opera di Reed Hastings, che permetteva il noleggio via Internet di DVD in cambio di una quota mensile. Dal 2008 l'azienda ha abbandonato il servizio di noleggio e aperto un servizio online di streaming on demand a pagamento; ad oggi conta 125 milioni di abbonati in tutto il mondo. Un tipo di economia di condivisione possiamo invece ritrovarla in Wikipedia, l'enciclopedia online che funziona grazie ad un wiki, ossia una piattaforma a cui chiunque può accedere e nella quale tutti possono modificare i contenuti. Wikipedia quindi funziona grazie al lavoro volontario di una community:

Come Wales ha detto a Tapscott e Williams³³ "Ci stiamo riunendo per sviluppare questa risorsa che verrà messa a disposizione di tutti gli abitanti del pianeta a titolo gratuito [...]". Tale obiettivo rende i "Wikipediani" una community, non nel senso astratto di un gruppo di persone che hanno un interesse in comune, ma piuttosto nel senso assai significativo di un gruppo di persone che collaborano alla risoluzione di un problema comune³⁴.

Un tipo di economi ibrida infine è, ad esempio, il tipo di rapporto che abbiamo visto nel primo capitolo³⁵ essersi creato tra Heather Lawver e la casa di produzione hollywoodiana Warner Bros., ma un altro tipo di economia ibrida può essere rappresentata da Yahoo! Answer, un servizio all'interno del quale dei volontari si dedicano a rispondere a domande di altri iscritti. Lo scambio di servizi viene regolato dal guadagno o dalla spesa di punti, utilizzabili solo all'interno di Yahoo! Answer³⁶. Questo *excursus* economico serve per indagare come la democratizzazione dei servizi, di cui parlavamo nel capitolo precedente, talvolta renda fumosa la distinzione tra le economie. Rendere più chiaro questo panorama è l'obiettivo del duo di artisti ita-

liani Alessandro Ludovico (1969) e Paolo Cirio (1979). Questi due artisti fondono, all'interno delle loro operazioni, attivismo politico-sociale, hackeraggio e pratica artistica, rientrando a tutti i diritti tra quegli artisti che nel nuovo millennio si sono dedicati a sondare la possibile solidarietà tra *hacktivism* e *artivism*. Come spiega Diego Mometti:

L'attivismo sociale e politico che sfrutta l'hackeraggio per dar vita a pratiche comunitarie di impegno sociale e di opposizione ai poteri costituiti tramite la rete è in stretta relazione con la guerriglia mediatica attuata da artisti che utilizzano tattiche per provocare delle distorsioni creative dei tracciati informazionali, operando su tutta la scala di stratificazione semantica, travestendosi da fonti legittime, sostituendosi ai centri nevralgici, occupando e parodiando i canali istituzionali.

Gli attacchi di questi nuovi esseri ibridi che uniscono hackeraggio e pratica artistica hanno lo scopo di smontare e svelare certi meccanismi economici e politici del mondo virtuale che spesso non vengono considerati dai fruitori di questo stesso mondo.

Hacktivism e artivism collimano in un attacco concreto, non semplicemente provocatorio, alla spettacolarizzazione del mondo virtuale, costringendola a una continua verifica nell'attualità, dimostrandone la pericolosa cogenza, l'infiltrazione capillare nelle maglie del tessuto sociale e contemporaneamente predispongono strategie comuni di difesa e di attacco contro i monopoli economici e politici.³⁷

L'attacco più significativo al sistema economico e politico dei servizi online che Alessandro Ludovico e Paolo Cirio scagliano è *Hacking Monopolism Trilogy* (2005-2011), una trilogia di opere composta da *Google Will Eat Itself* (2005, Figura 23), *Amazon Noir* (2006) e *Face-to Facebook* (2011, Figura 24). L' *Hacking Monopolism Trilogy*, è composta da tre performance mediali,

come le definisce lo stesso Cirio³⁸, ciascuna delle quali, attraverso software creati per l'occasione, sfrutta i punti ciechi di tre delle più grandi piattaforme Internet per svelarne i meccanismi economici e informativi.

These works share a lot in terms of both methodologies and strategies. They all use custom programmed software in order to exploit (not without fun) three of the biggest online corporations (Google, Amazon and Facebook), exploiting conceptual hacks that generate unexpected holes in their well oiled marketing and economic system.³⁹

Come spiegano gli stessi artisti, nonostante il comune obiettivo di svelare le vulnerabilità delle tre compagnie, le tre opere non hanno un tema comune. Ognuna di esse, infatti, gioca con gli elementi caratteristici di ciascuna delle tre piattaforme. *Google will eat itself* parte dall'idea di comprare Google attraverso i soldi dell'azienda stessa. Ciò viene realizzato dagli artisti attraverso la creazione di una rete nascosta di siti web, ciascuno dei quali, attraverso il servizio AdSense⁴⁰ di Google, offriva spazi pubblicitari. I guadagni che i due artisti ottenevano attraverso i click dei fruitori e di loro stessi su queste pubblicità online venivano riutilizzati immediatamente per acquisire azioni di Google.

Now we have set up a vast amount of such AdSense-Accounts for our hidden Web-Sites. For each click we receive a micropayment from Google. Google pays us monthly by cheque or bank-transfer to our Swiss e-banking account. Each time we collected enough money, we automatically buy the next Google share [...] - we currently own 40/forty Google Shares.⁴¹

Le azioni comprate venivano in seguito donate alla Google To The People Public Company che si occupava di ridistribuire quest'ultime a coloro che si erano fatti carico dei click sugli

annunci pubblicitari. La sezione tedesca di Google intraprese una causa contro gli autori richiedendo che tutte le azioni guadagnate attraverso questo meccanismo fossero restituite all'azienda. Questo "auto-cannibalistic model" non solo aveva l'intenzione di mostrare la falla in uno dei sistemi di guadagno di Google, ma mirava anche a rendere pubblica un'azienda che detiene il monopolio sull'informazione. Come spiega Paolo Cirio, in un'intervista rilasciata quasi un decennio dopo la creazione dell'opera, Google ha un'influenza tale che nel suo ruolo finisce col sovrapporsi ad Internet stessa, tenendo così privatizzato un servizio che nasce come pubblico.

Google already ate itself. It became so big and influential that it could be considered the Internet itself. The money Google generates is reinvested and reused in the same Internet economy, until it reproduces itself in a circular, auto-referential model. This is normal for large industries that are able to fully control the markets in which they operate [...]. When we look at Google as a company that provides, we should understand that because it is a monopoly, Google has been able to hire all the best engineers to work on technologies that are bought and designed only for Google's interest. While the company brands itself subtly as a public service, it's actually exploiting and privatizing a large quantity of public information and infrastructures. So in short, the motivation and the theory behind the project are stronger than ever.⁴²

Lo scopo principale di *Google will eat itself* consisteva quindi nel dimostrare come lo sviluppo di Google si basi su un tipo di economia commerciale, o al massimo ibrida, e non su un'economia di condivisione. Infatti, anche se l'azienda si maschera da servizio pubblico, in realtà paghiamo ogni clic:

La gamma completa dei prodotti di Google è ampia. Una caratteristica che li accomuna tutti, però, è fondamentale in vista della tesi

che voglio dimostrare in questa sede: praticamente tutto ciò che l'azienda offre la aiuta a sviluppare uno straordinario database di conoscenze relative a ciò che la gente desidera e alla relazione fra tali desideri e il web. Ogni clic che effettuate nell'universo di Google arricchisce questo database. Ad ogni clic, Google diventa più intelligente⁴³.

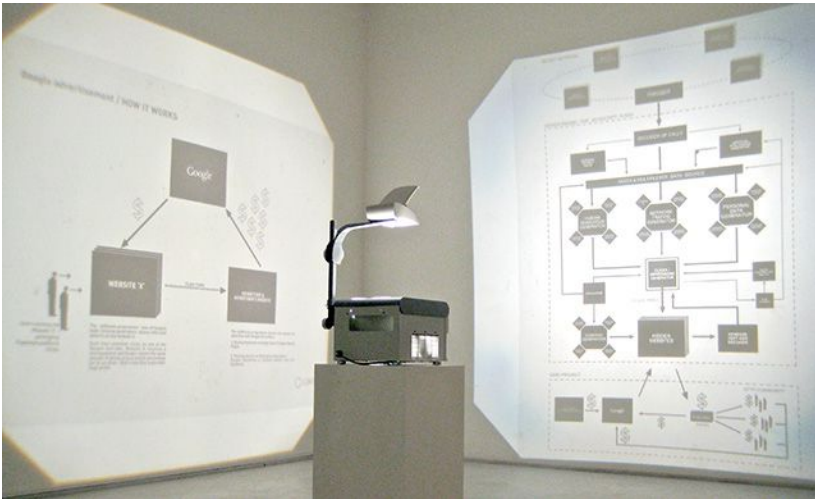


Figura 23, P. Cirio, A. Ludovico, *Google will eat itself*, 2005

La seconda opera della serie, *Amazon Noir*, nasce invece dal proposito di sfruttare alcuni servizi forniti dall'azienda Amazon per aggirare le norme sul copyright e privare Amazon stesso del monopolio sulla vendita di libri online. I *bad guys*, come loro stessi si definiscono, hanno quindi creato dei *software robots* che, sfruttando il servizio *Amazon Search Inside*, il quale permette di visualizzare gratuitamente poche pagine di un libro contenenti le parole chiave ricercate, scaricavano senza pagare alcunché interi volumi. Durante questo "attacco", durato appena sette mesi, vennero scaricati e ridistribuiti sotto forma di

pdf, migliaia di volumi: "over 3000 Books were downloaded and distributed through p2p (Peer-to-peer networks: Gnutella/G2, BitTorrent, FastTrack, ed2k) between April - October 2006". Alla fine, dopo vari tentativi dell'azienda di modificare il servizio per evitare questi furti, Amazon Usa/France ha comprato i software di Amazon Noir onde evitare successivi attacchi.

Betrayal, blasphemy and pessimism finally split the gang of bad guys. The good guys (Amazon.com) won the showdown and drove off into the blistering sun with the beautiful femme fatale, the seductive and erotic massmedia.⁴⁴

L'ultima opera dell'*Hacking Monopolism Trilogy* è *Face-to-Facebook*, forse la più popolare, ma anche la più controbattuta delle tre opere. In *Face-to-Facebook*, opera presentata per la prima volta al festival Trasmediale di Berlino nel 2011, i due artisti presentavano un finto, ma funzionante, sito di appuntamenti, *Lovely-Faces.com*, i cui utenti erano formati da profili creati *ad hoc* con informazioni e fotografie scaricate da più di un milione di profili di utenti Facebook. Gli artisti, che avevano passato mesi a scaricare informazioni e foto dal social network, poi attraverso un software di riconoscimento facciale le avevano filtrate e suddivise per espressione, inserendo nel sito di incontri creato da loro, per fornire agli utenti un nuovo spazio di socializzazione all'interno del quale le loro informazioni non venissero sfruttate in altro modo. Gli artisti infatti, avevano notato la popolarità crescente dei social network:

Social networking is naturally addictive. It's about exploring something very familiar that has never been available before: staying in touch with past and present friends and acquaintances in a single, potentially infinite, virtual space.

Facebook, a detta loro, possedeva l'attrattiva di essere un "eternal party" gratuito. Quello che spesso gli utenti Facebook non consideravano era il prezzo reale di questa gratuità:

But social network platforms are not public organizations designed to help support social problems but private corporations. Their mission is not to help people create better social relationships or to help them improve their self-positioning. Their mission is to make money. Economic success for these corporations rests on convincing users to connect to the several hundred people who await them online.

Questo party a cui tutti siamo invitati permette agli ospiti di carpire informazioni sulla tua identità. La richiesta implicita di Facebook di definire costantemente noi stessi produce infatti un panorama abbastanza dettagliato di chi siamo, o meglio di chi vorremo essere, che viene visto come un'inestimabile fonte di guadagno dal social network.

In this unending party, you meet and join old and new friends, acquaintances and relatives. As with most parties everything is private, or restricted to the invited guests, but has the potential to become public, if accidentally shared. Here the guests' activity and interests are also recorded through their posts in different formats and media (pictures, movies, trips, preferences, comments). It's an induced immaterial labour with instant gratification. Guests produce content by indirectly answering the question "who am I?" and they get new friends and feedback in the process.⁴⁵

Come nelle altre due opere della serie, quello su cui gli artisti insistono non è la più o meno moralità/amoralità di queste aziende e dei servizi che esse offrono, ma piuttosto la necessaria presa di coscienza, da parte del pubblico che di questi servizi usufruisce, del funzionamento di essi e del tipo di economia che li supporta. Presa di coscienza che si rivela necessaria se si

Martina Canfailla

considera la reazione di alcune persone all'opera *Face-to-Facebook*: Paolo Cirio ha ricevuto undici denunce e cinque minacce di morte, a dimostrazione di quanto poco le persone gradiscano che i propri dati personali siano utilizzati a loro insaputa.

Since Facebook promotes itself as "free and always will be", Face-to-Facebook also asks users to think about ways that they pay for the service by constantly updating their information for corporations whose privacy policies are constantly in flux.⁴⁶

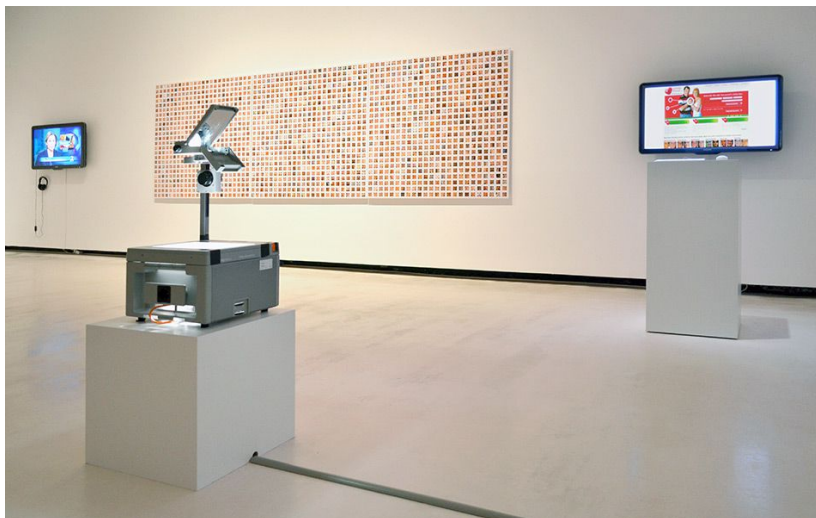


Figura 24, P. Cirio, A. Ludovico, *Face to Facebook*, 2011

Queste tre opere sono definite da Rachel O'Dwyer dei Remix riflessivi⁴⁷ ed in più di un senso questa affermazione non può essere controbattuta. Tutte tre queste operazioni mediali, infatti, vengono esposte al pubblico attraverso pannelli, diagrammi e schemi che riassumono il lavoro precedente e ne mostrano il

risultato, ma non danno possibilità di modifica dei contenuti e non aprono uno spazio per un tipo di fruizione differente dalla semplice presa di conoscenza dei tre "esperimenti". Ciò è dovuto ad una scelta ben precisa degli artisti: essi infatti vorrebbero che il pubblico si concentrasse sul processo e sul tipo di logica che sta dietro alle opere senza venir distratti dalla sofisticata tecnologia utilizzata per realizzarle.

All the projects, indeed, independently claim that some of the corporation's "crown jewels", including their brand image and marketing approaches, can be hacked, focusing only on their established strategies and thinking in a "what if?" fashion. Furthermore, the projects were all based on a "hacking" idea that, although pursued on a sophisticated level and with custom software, still could have been applied by anybody with similar results. This is one of the fundamental values of these projects. Finally, all the installations we exhibited did not use computers or networks, trying to be as coherent as possible with the projects, but focusing more on the display of the processes than on the technologies.⁴⁸

Queste opere sono quindi, a tutti gli effetti, a livello formale dei Remix riflessivi, poiché in essi gli artisti si appropriano di materiale preesistente e lo modificano o combinano con altre fonti per farlo collassare su se stesso, ma lo presentano poi sotto forma di testo chiuso. Tutti questi Remix però questionano direttamente, e quindi su essi basano la loro specificità, alcuni dei prodotti più significativi ed esemplari della *Remix Culture* e della rigeneratività che la contraddistingue.

Ahmed Mater e la Politica Sotterranea

Se alcuni artisti, come Paolo Cirio e Alessandro Ludovico, hanno utilizzato il Remix per sottolineare alcuni rapporti sotterranei

esistenti tra economia, informazione e servizi informatici, altri come Ahmed Mater (1979) hanno allargato lo sguardo a tutti i fattori che, informandosi l'un l'altro, creano reti socio-politiche inestricabili. Ahmed Mater, artista saudita nato a Tabouk, ha una formazione prettamente scientifica: si laurea infatti in medicina alla King Khalid University, ad Abha, per volere dei genitori e per qualche anno intraprende la carriera di medico di base. Questa esperienza influenzerà fin dalle prime opere la sua carriera artistica.

I don't like to draw too tight a comparison as the professions and their processes are of course vastly different, but I really believe a lot of my outlook was honed through that training and experience. Both of the professions are shaped by the same urge to observe, monitor, analyse and synthesise symptoms and their causes (whether social or physical) – that's what motivated me then and it's what motivates me today.⁴⁹

Oltre allo sguardo diagnostico attraverso cui Ahmed analizza il mondo, il suo retaggio medico è presente in alcuni dei suoi primi lavori, come ad esempio *Evolution of man* (2010) o la serie *Illuminations* (2008-2010, Figura 25), anche a livello formale. In *Illuminations*, ad esempio, una serie di radiografie di esseri umani ci guardano da delle enormi pagine che sembrano strappate direttamente dal Corano. Ahmed infatti riprende l'arte della miniatura islamica, che spesso decorava le pagine dei primi manoscritti del Corano, per decorare qualcosa di tanto intimo e privato quanto la fede e il credo personale: l'interno del corpo umano.

He draws inspiration from the Islamic arts of the book, most notably manuscripts of the Qur'an, whose pages were decorated with illuminated borders, chapter headings, and verse markers. [...] He brings to his work the same finesse, craftsmanship and close attention to detail as would be found in a traditional Islamic manuscript produced in a

courtly workshop. Generally a small scale and intimate art form, Mater has radically expanded the scale of his illuminated page, creating instead a different sense of intimacy by using his pages to frame or incorporate a human X-ray. After all, what could be more intimate and personal than literally to see inside another individual?⁵⁰

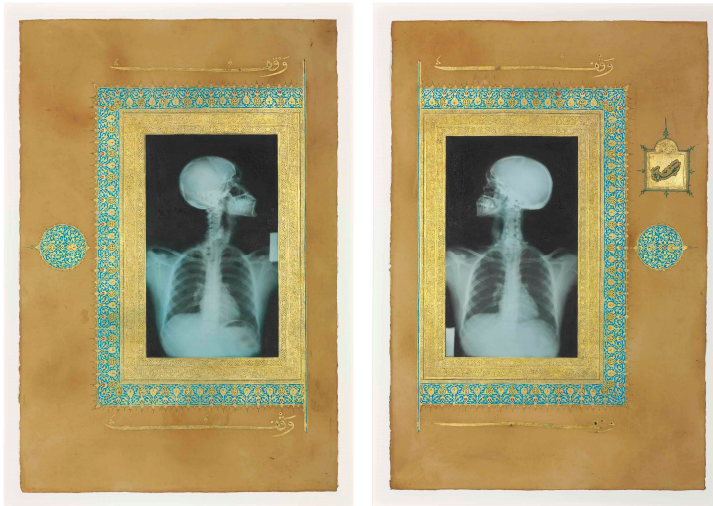


Figura 25. A. Mater, *Illumination*, 2010

Questo Remix riflessivo⁵¹, all'interno del quale si accostano elementi presi dall'oggettivo mondo scientifico e a altri tratti dall' universo più soggettivo della tradizione religiosa, ha l'intento di far dialogare proprio queste due dimensioni. La stessa oggettività suggerita dalle silhouette umane svelate dai raggi x si rivela infatti essere qualcosa di più misterioso e soggettivo rispetto alla semplice traccia lasciata dal corpo umano:

Martina Canfailla

You might think they are dehumanising, [...] but that's us. That's what we all look like on the inside. If you look through the lightbox, you can actually see your insides. It's beyond physical, it's metaphysical⁵².

Siamo dunque di fronte ad un dialogo eterotropico, creato da due storie parallele che d'improvviso convergono, all'interno del quale soggettività religiosa e oggettività scientifica si fronteggiano, svelandosi l'un l'altra e scoprendo che forse ciò che le accomuna è più di ciò che le separa.

The objective reality of anatomy and the subjective experience of faith are brought together in a single image. Expressed through the resonant cues of Islamic arts and doctor's x-rays, the disparate subjects are circumscribed and rationed into clearly delineated spaces. The suggestion is that the realms of faith and science are juxtaposed, disparate, contrary to one other. But look again – even these binaries shift, become prismatic, enfolded, blending one into the other. [...] Here, Mater suggests that neither subject is as clearly objective or subjective as it may first appear.⁵³

L'utilizzo dei raggi x è ripreso dall'artista anche in *Evolution of Man* (2010). In quest'opera una pompa da benzina, fintamente passata ai raggi x, si tramuta pian piano nell'immagine di una radiografia umana che si punta una pistola alla tempia. In quest'opera, che l'artista riprenderà più volte per i suoi lavori, si comincia a percepire la sua insofferenza per il veloce sviluppo economico e politico che sta subendo la sua terra d'origine.

I am a doctor and confront life and death every day, and I am a country man and at the same time. I am the son of this strange, scary oil civilization. In ten years our lives changed completely. For me it is a drastic change that I experience every day.⁵⁴

L'opera sottolinea la sottile connessione esistente tra sviluppo economico di una società esterna e sviluppo e benessere interno del singolo individuo. Contemporaneamente a queste due serie di lavori Mater comincia a sviluppare il suo progetto più esteso: *Desert of Pharan. Unofficial Histories behind the Mass Expansion of Mecca* (2011 - in progress). Il progetto multimediale all'interno del quale l'artista utilizza indiscriminatamente fotografie e video, documenta l'accelerato sviluppo che la città della Mecca, la cui valle anticamente si chiamava Paran, ha subito negli ultimi decenni (Figura 26). Come in *Evolution of Man* l'opera cerca di mappare la tensione che questo improvviso sviluppo ha creato tra spazio privato e spazio pubblico.

The project maps the tension between public and private space in Islamic cities. While Makkah is home to more than a million residents, it is being transformed to cater to the needs of millions more pilgrims and tourists. Existing models of urban development have been implemented on a vast scale. Equipped with imported financial and development know-how, Makkah is attempting a transformation in order to adapt to the geopolitical, technological, environmental, geomorphological and religious context in which it exists.⁵⁵

Quello che risulta dall'indagine di Mater è che questo sviluppo vertiginoso, all'interno del quale lo scopo religioso e sociale di far letteralmente spazio ai numerosi pellegrini nasconde interessi economici e politici, sta portando alla distruzione della città. "There is big business in the middle of this expansion."⁵⁶ Il vero problema non è però la distruzione fisica della città (più del 95% degli edifici storici sono stati abbattuti per far spazio a nuove costruzioni⁵⁷), ma la distruzione sociale che ne consegue. Il fare spazio per la spiritualità ha rigenerato la città caricandola di nuovi ruoli: da meta religiosa essa si è trasformata in meta turistica di attrazioni e divertimento.

Mr. Mater's photographs captured the often jarring juxtapositions of the sacred and the commercial, a House of Donuts near the city's entrance, and a gleaming mall near the Grand Mosque. [...] He also photographed the city from above in multiple helicopter flights, taking in, among other things, the abundance of fluorescent green lighting, which he said gave the city "a Las Vegas feeling".⁵⁸



Figura 26, A. Mater, *Desert of Pharan – Artificial Light*, 2015

La Mecca è diventata una città globale "popolata da lavoratori immigrati, pellegrini e soprattutto uomini d'affari"⁵⁹. Tutto ciò è dovuto al valore simbolico che la città ha assunto: "the denial of the real city with its urban problems allowed to emblem the current plans for massive transformation without considering its inhabitants"⁶⁰. Quello che Mater si limita a fare in quest'opera è osservare e catalogare questa trasformazione di massa della città, approcciandosi a queste trasformazioni come se fossero i sintomi di una società che, forse malata, sta mutando sotto i suoi occhi. Da musulmano Mater infatti non si

oppone all'espansione della città finalizzata all'accoglienza dei pellegrini, ma agli eccessivi investimenti politici ed economici che il governo ha compiuto per accelerare a dismisura questo ampliamento progressivo. Come lui stesso, da medico, ci suggerisce: "imagine if you have a patient, and you do hundreds of operations on this patient at the same time. You will kill your patient"⁶¹. La città subisce una rigenerazione continua, una decostruzione/costruzione che rende *The Desert of Pharan* un'opera che, come abbiamo visto valere per *The Hacking Monopolism Trilogy*⁶², pur non essendo un vero e proprio Remix rigenerativo basa comunque i suoi presupposti sulla rigeneratività tipica della *Remix Culture*. Questa rigeneratività, che il nuovo modello socio-politico capitalistico impostosi alla Mecca finanzia, viene governata da forze invisibili seppur non sconosciute, che strisciano sotterranee nascondendosi dietro maschere più edulcorate di loro, come la religione. Questo concetto diviene il punto cardine della poetica di Mater, tanto che l'artista continua a percorrere questa via in varie opere ed esibizioni. Una delle sue ultime personali, la mostra *Mitochondria: Powerhouses*⁶³ tenutasi presso la Galleria Continua a San Gimignano, e il cui sottotitolo era *religion > oil > money > power > faith > control > new cities > rentier economy > economic cities*, esplora infatti proprio l'interconnessione esistente tra varie forme di potere che una volta innescate da una qualche scintilla si rigenerano l'un l'altra, rendendo difficoltoso interrompere il meccanismo.

Mater finds these global socio-political systems to be governed and guided by concealed and unacknowledged forces. The sources are likened to mitochondria; invisible unless deliberately stained, these biological powerhouses are the location and the processor – supplying, converting and storing energy within the closed system of each

cell. In the same way, Mater locates and exposes the unseen powerhouses that govern the 21st century.⁶⁴

La scintilla, in questo caso era innescata da *Mitochondria: Powerhouses* (2010), l'opera *site specific* dalla quale la mostra traeva il nome, consistente in una vera e propria scarica elettrica che, grazie ad una macchina di Tesla, si abbatteva sul palcoscenico della galleria. Queste serie di connessioni sotterranee e di continue rigenerazioni non si limitano alla città della Mecca o alla nazione dell'Arabia Saudita, ma si propagano per il globo collegando spazi e politiche che all'apparenza possono apparire distanti. Per questo nel 2016, Ahmed Mater, con una vera operazione fisica di Remix, si è recato personalmente in North Dakota, nel Oceti Sekawin Camp a Standing Rock, per protestare insieme ai nativi americani contro la volontà del presidente degli Stati Uniti Donald Trump di far passare attraverso le loro terre il *Dakota Access Pipeline*, un oleodotto che ad oggi si estende tra il Nord Dakota e l'Illinois. Ahmed durante il viaggio portò con sé cinque bandiere nere, su ognuna delle quali è stampata una delle radiografie che costituiscono l'opera *Evolution of Man*, che ha poi piantato sul territorio della riserva (Figura 27). L'operazione ha lo scopo di rendere fisicamente visibile, poiché fisicamente percorsa dall'artista, uno dei collegamenti sotterranei che informano lo sviluppo sociale, religioso e politico della nostra società, in questo caso il collegamento economico basato sull'estrazione del petrolio esistente tra Stati Uniti e Arabia Saudita.

The protest at Standing Rock, which started very small with just a couple of brave individuals standing up to the power of a huge corporation, is now a chance to focus the world's attention on a number of urgent global issues — that of environmental protection and the rights of indigenous peoples and cultures worldwide. We urgently need to work together, across nations and religions, to find alternatives to un-

regulated capitalism and imperialism. As an artist, brought up in the south of Saudi Arabia, I empathized with the struggle of the Lakota Nation against the impact of oil development, and I wanted to go and see for myself and, if possible, contribute to spreading this story and building momentum through my platform as an artist.⁶⁵



Figura 27, A. Mater, *The Evolution of Man*, installazione a Standing Rocks, 2016.

L'operazione darà poi seguito ad un'ulteriore opera, *Standing Rocks* (2016), dove l'artista presenta fotografie e video prodotti durante questa esperienza e che documentano le proteste dei nativi americani. Ancora una volta ci si para davanti la necessità di prendere consapevolezza dell'interconnessione esistente tra vari aspetti della nostra realtà, del flusso di informazioni che viaggia continuamente nel mondo e di come

esso è sfruttato. Consapevolezza che può partire da un'attenzione più approfondita verso alcune pratiche che informano la nostra cultura, a partire dal Remix stesso. Le pratiche di appropriazione, ricombinazione, modifica e ripresentazione dei contenuti tipiche di quest'ultimo si sono infatti sviluppate e, come abbiamo visto lungo queste pagine, da pratiche compositive si sono estese, andando ad insinuarsi come un virus nella cultura nel suo complesso, in modi non sempre così espliciti e chiari come in ambito musicale. Ahmed Mater, artista/medico, si fa carico di questa diagnosi e cerca di mostrarci in quanti modi la nostra cultura è infettata dalla rigeneratività del Remix.

Note

¹ Cfr. *infra*, p. 37.

² E. NAVAS, cit., pp. 74-75

³ E. NAVAS, cit., p. 126.

⁴ Cfr. *The Secret Lives of Numbers*, Golan Levin and Collaborators Projects, sito web dell'artista: Flong.com.

⁵ Cfr. E. NAVAS, cit., p. 83.

⁶ *The Secret Lives of Numbers*, Golan Levin and Collaborators Projects, sito web dell'artista: Flong.com.

⁷ CODEDOC, C. PAUL (a cura di), mostra online sul portale Artport del sito del Whitney Museum, settembre 2002.

⁸ C. PAUL, *CodeDoc: From the Curetor*, settembre 2002.

⁹ C. PAUL, *CODEDOC II*, in *CODE - THE LANGUAGE OF OUR TIME* [Ars Electronica Festival, Linz, Austria, 6 settembre 2003/ 11 settembre 2003] cat., Hatje Cantz Verlag, Osterildern-Ruit, 2003, p. 231.

¹⁰ Cfr. C. PAUL, *Digital Art*, Thames & Hudson, Londra, 2003.

¹¹ C. PAUL, *From Immateriality to Neomateriality: Art and the Conditions of Digital Materiality*, in [Session 27] *MetaCreators: The Generative Artists*, Isea 2015, Proceeding of the 21st International Symposium Electronic Art, School of Media Studies, The New School, Whitney Museum of American Art, New York 2015.

¹² Cfr. J. CHANDLER, L. LIPPARD, *The Dematerialization of Art*, «Art International», February 1968, pp. 31–36. Cfr. L. LIPPARD, *Six years: the dematerialization of the art object from 1966 to 1972: a cross-reference book of information on some esthetic boundaries* [...], University of California Press, Berkeley, 1997.

¹³ C. PAUL, cit., 2015.

¹⁴ «The 'core' of the code (commonly referred to as the 'main') was not to exceed 8KB, which equals a fairly short text document.». C. PAUL, cit., 2002.

¹⁵ E. NAVAS, cit., p. 201.

¹⁶ *The 'Axis of Evil' Speech by George W. Bush*, TIMESVIDEO, 5 novembre 2015.

¹⁷ *Axis*, Golan Levin and Collaborators Projects, sito dell'artista: Flong.com.

¹⁸ *Interactive Bar Tables*, Golan Levin and Collaborators Projects, sito dell'artista flong.com.

¹⁹ *Footfalls*, Golan Levin and Collaborators Projects, sito dell'artista flong.com.

²⁰ Al progetto parteciparono diversi illustratori statunitensi come Bill Griffin, Will Eisner, David Sandlin, ma anche autori europei come il giornalista maltese Joe Sacco, o l'italiano Lorenzo Mattotti.

²¹ R. SIKORYAK, A. SPIEGELMAN (a cura di), *The Narrative Corps*, Gates of Heck, Raw Books, New York 1995.

²² Cfr. A. CAPPELLI, *Chapman Brothers. Un sito istruttivo*, «Artribune», 16/01/2016.

²³ Si veda ad esempio la serie di opere in fibra di vetro *Zygotic Acceleration*, *Biogenetic*, *De-Sublimated Libidinal Model* (1995), o *Fuck face* (1994).

²⁴ Cfr. *EXQUISITE CORPSE 2000 / PORTFOLIO OF 20 ETCHINGS WORKS*, sito web degli artisti, jake&dinoschapman.com.

²⁵ Cfr. *infra*, pp. 45-46.

²⁶ *Reface [Portrait Sequencer]*, Golan Levin and Collaborators Projects, sito dell'artista flong.com.

²⁷ *Re:FACE, Anchorage Version*, Golan Levin and Collaborators Projects, sito dell'artista flong.com.

²⁸ *Free Universal Construction Kit*, Golan Levin and Collaborators Projects, sito dell'artista flong.com

²⁹ R. O'DWYER, *cit.*, p. 329.

³⁰ *Free Universal Construction Kit*, Golan Levin and Collaborators Projects, sito dell'artista flong.com.

³¹ L. LESSIG, *cit.*, 2009, pp. 104-108.

³² L. LESSIG, *cit.*, 2009, pp. 88-137.

³³ Ci si riferisce a Jimmy Wales, fondatore di Wikipedia e a Don Tapscott ed Anthony D. Williams studiosi che hanno scritto su quest'ultima. Cfr. D. TAPSCOTT, A. D. WILLIAMS, *Wikinomics. La collaborazione di massa che sta cambiando il mondo*, Etas, Milano 2007.

³⁴ L. LESSIG, *cit.*, 2009, p. 123.

³⁵ Cfr. *infra*, pp. 16-17.

³⁶ Cfr. L. LESSIG, *cit.*, 2009, pp.158-159.

³⁷ D. MOMETTI, *Pratiche artistiche in rete*, in F. POLI (a cura di), *Arte Contemporanea. Le ricerche internazionali dalla fine degli anni'50 ad oggi*, Electa, Milano 2006, pp. 358-360.

³⁸ Cfr. P. CIRIO, A. LUDOVICO, *The Hacking Monopolism Trilogy*, sito dell'artista paolocirio.net.

³⁹ P. CIRIO, A. LUDOVICO, *The Hacking Monopolism Trilogy*, sito face-to-facebook.net.

- ⁴⁰ Servizio offerto da Google che permette di guadagnare attraverso la pubblicazione di annunci sul proprio sito web. L'utente che usufruisce del servizio guadagna sia per il numero di esposizioni degli annunci sia per il numero di volte che altri utenti cliccano sull'annuncio.
- ⁴¹ P. CIRIO, A. LUDOVICO, *PRESS RELEASE "GWEI - GOOGLE WILL EAT ITSELF"*, dicembre 2005.
- ⁴² C. DEWEY, *Google Will Eat Itself: A Q&A with the creators of a subversive, oddly timeless piece of conceptual art*, «The Washington Post», 21 marzo 2014.
- ⁴³ L. LESSIG, cit., 2009, pp. 96-97.
- ⁴⁴ P. CIRIO, A. LUDOVICO, *Amazon Noir – The Big Book Crime Out of court settlement*, Amazon Noir Press Release, 15 novembre 2006.
- ⁴⁵ P. CIRIO, A. LUDOVICO, *Theory*, sito face-to-facebook.net.
- ⁴⁶ D. HUDSON, P. R. ZIMMERMANN, *Thinking through Digital media. Translational Environments and Locative Places*, Palgrave Macmillan, New York 2015, p. 118.
- ⁴⁷ R. O'DWYER, cit., p. 329.
- ⁴⁸ P. CIRIO, A. LUDOVICO, *The Hacking Monopolism Trilogy*, sito dell'artista paolocirio.net.
- ⁴⁹ E. SCARPA, *Mitochondria: Powerhouses, an Interview with Ahmed Mater*, myartguides.com, settembre 2017
- ⁵⁰ L. KOMAROFF, *ILLUMINATIONS*, aprile 2010, sito dell'artista ahmedmater.com.
- ⁵¹ Definisco questo tipo di operazione un Remix riflessivo per la sua caratteristica di essere prima di tutto un accostamento formale di elementi eterogenei. Esso inoltre richiama in parte quel glocalismo pakistano tipico della Neo-Miniature Art. Cfr. *infra*, p. 88.
- ⁵² N. KHALIL, *Opposites Attract*, «Bespoke Magazine», settembre 2012.
- ⁵³ *Illuminations*, sito dell'artista ahmedmater.com.
- ⁵⁴ A. MATER, cit., 2010. Sito dell'artista ahmedmater.com.
- ⁵⁵ *Desert of Pharan /Unofficial Histories behind the Mass Expansion of Mecca*, sito dell'artista ahmedmater.com.
- ⁵⁶ B. HUBBARD, *A Physician-Turned-Artist Offers a Diagnosis for Islam's Holiest City*, «The New York Times», 2 dicembre 2016.
- ⁵⁷ A. MATER, J. INADA, M. LEONARDI (diretto da), *Desert of Pharan - Symbolic Cities*, S. Stapleton, 2017, 1' 42''.
- ⁵⁸ B. HUBBARD, 2016.
- ⁵⁹ A. MATER, J. INADA, M. LEONARDI, cit, 2' 10'', traduzione mia.
- ⁶⁰ A. MATER, J. INADA, M. LEONARDI, cit, 4' 30'', traduzione mia.

⁶¹ B. HUBBARD, cit.

⁶² Cfr. *infra*, p 137.

⁶³ *Mitochondria: Powerhouses*, 23 settembre 2017 – 07 gennaio, Galleria Continua, San Gimignano.

⁶⁴ *Mitochondria: Powerhouses*. Galleria Continua / San Gimignano, Latest Exhibitions, sito dell'artista ahmedmater.com.

⁶⁵ H. VARTANIAN, *A Saudi Artist Hoists Flags at Standing Rock to Bring Attention to the Environmental Crisis*, 1° dicembre 2016.

Bibliografia

ADORNO, Theodor, HORKHEIMER, Max, *Dialectic of Enlightenment. Philosophical Fragments*, Stanford University Press, Stanford, 2002.

ATTALI, Jacques, *Music: The Political Economy of Music*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1985.

BARBERO, Luca Massimo, *Uomini e Donne Mirabili*, Testo scritto in occasione della mostra: *Enzo Fiore* [dicembre 2006 – aprile 2007, Galleria Contini, Cortina.], ripubblicato in MARTINI, Alberto Mattia (a cura di), 2017.

BARILLI, Renato, *Tra presenza e assenza: due modelli culturali in conflitto*, Bompiani, Milano, 1974.

BARILLI, Renato, *L'Arte Contemporanea. Da Cézanne alle ultime tendenze*, Feltrinelli, Milano, 1984.

BARILLI, Renato, *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili*, Bononia University Press, Bologna, 2007.

BARILLI, Renato, *Tutto sul Postmoderno*, Guaraldi, Rimini 2013.

BARTHES, Roland, *Image. Music. Text.*, Fontana Press, Londra 1977.

BAUDELAIRE, Charles, *Salon de 1959 (1959)*, in RABONI, Giovanni, (a cura di), *Baudelaire. Poesia e prose*, Mondadori, Segrate, 1991.

BAUMAN, Zygmunt, *Globalizzazione e glocalizzazione*, Armando editore, Roma, 2005.

BHABHA, Homi, *The Commitment to Theory, The Location of Culture*, Routledge, New York, 1994.

BLANCHOT, Maurice, *Il Libro a Venire*, Einaudi, Torino, 1969.

BONITO OLIVA, Achille, *Un Pianeta di Figure*, Testo scritto in occasione della mostra: *Enzo Fiore Genesis: I Miti della Storia* [marzo - maggio

Martina Canfailla

2012, Complesso del Vittoriano, Roma], ripubblicato in MARTINI, Alberto Mattia (a cura di), 2017.

BORGES, Jorge Luis, *Pierre Menard (autore del Don Quijote de la Mancha)*, in LUCENTINI, Franco (a cura di), *Finzioni*, Einaudi, Torino, 1955.

BORGES, Jorge Luis, GUERRERO, Margherita, *Manuale di zoologia fantastica*, Einaudi, Torino, 1962.

BUBENIK, Andrea, *Reframing Dürer. The Appropriation of Art, 1528-1700*, Ashgate, Farnham, 2013.

BUSCAROLI, Beatrice, *L'Incredibile e l'Usuale Rivelati*, Testo scritto in occasione della mostra: Enzo Fiore. *Antologica* [luglio – agosto 2008, Parco della Versiliana, Fabbrica dei Pinoli, Pietrasanta], ripubblicato in MARTINI, Alberto Mattia, (a cura di), 2017

CARROLL, Lewis, *Il Mondo di Alice*, BUR Rizzoli libri, Milano, 2006.

CAVAZZA, Alessandro, (a cura di), *Lumière! L'invenzione del cinematografo*, Cineteca di Bologna, Bologna, 2016.

CERÓN, Jaime, *A Post-Columbian Art*, in CHAGOYA, Enrique, et al., *Pre-columbian Remix: the Art of Enrique Chagoya, Demián Flores, Rubén Ortiz-Torres, and Nadín Ospina*, [28 aprile 2013 – 14 luglio 2013, Neuberger Museum of Art, Purchase, New York] cat., Neuberger Museum of Art, Purchase College, State University of New York, New York, 2013.

CERVANTES, Miguel, *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*, Francisco de Robles, Madrid, 1605.

CHANDLER, John, LIPPARD, Lucy, *The Dematerialization of Art*, «Art International», Vol. XII, February 1968, pp. 46-50.

CHURCH, Scott H., *A Rhetoric of Remix*, in GALLAGHER, Owen, NAVAS Eduardo, *The Routledge Companion to Remix Studies*, Routledge, Oxford, 2014.

COLLINS, Judith, *et al.*, *Gavin Turk*, Prestel, Londra, 2013.

COLONETTI, Aldo, *et al.* (a cura di), *Gillo Dorfles. Kitsch: oggi il Kitsch* [13 giugno 2012 – 10 settembre 2012, Triennale di Milano] cat., Editrice Compositori, Bologna, 2012.

CRIMP, Douglas, *Pictures. An exhibition of the works of Troy Brauntuch, Jack Goldstein, Sherrie Levine, Robert Longo, Philip Smith* [24 settembre- 29 ottobre 1977, Artists space, New York] cat., Committee for the Visual Arts, New York, 1977.

DAWKINS, Richard, *Il gene egoista*, Zanichelli, Bologna, 1979.

DE CECCO, Emanuela, ROMANO, Gianni (a cura di), *Contemporanee: percorsi e poetiche delle artiste dagli anni Ottanta ad oggi*, Postmediabooks, Milano, 2002.

DELEUZE, Gilles, *Le pli. Leibniz et le Baroque*, Minuit, Paris 1988, *La piega. Leibniz e il Barocco*, Einaudi, Torino 2004.

DICHOFF, Wilfried (a cura di), *Cindy Sherman. History Portraits*, Schirmer Art Books, Londra, 1991.

DUCHAMP, Marcel, *The Richard Mutt Case, «The Blind Man»*, maggio 1917.

DURDEN, Mark, *Dalla strada alla rete: l'estetica trasgressiva di Joachim Schmid*, in VALTORTA, Roberta, (a cura di), 2012.

DUSI, Nicola, SPAZIANTE, Lucio (a cura di), *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Meltemi editore, Roma 2006.

EKLUND, Douglas (a cura di), *The Pictures Generation 1974 – 1884* [29 aprile – 2 agosto 2009, Metropolitan Museum of Art, New York] cat., Yale University Press, New Haven 2009.

FABBRI, Fabriano, *SessoArteRock'n'roll. Tra readymade e performance*, Atlante, Bologna 2006.

FABBRI, Fabriano, *Il Buono Il Brutto Il Passivo. Le tecniche dell'arte contemporanea*, Bruno Mondadori, Milano 2011.

Martina Canfailla

FERRERO, Guido, *Matrix: l'Anomalia del Sistema*, in DUSI, Nicola, SPAZIANTE, Lucio (a cura di), *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Meltèmi editore, Roma 2006.

FILIPPI, Lavinia, *Rashid Rana. Il pakistano che gioca con le immagini*, «Flash Art», febbraio 2014, n. 314.

FONTANESI, Paolo, *Enzo Fiore*, Testo scritto in occasione della mostra: *Enzo Fiore. Antologica* [aprile – maggio 2008, Palazzo Ducale, Sabbioneta], ripubblicato in MARTINI, Alberto Mattia, (a cura di), 2017.

FOSTER, Hal, *et al.*, *Arte dal 1900: Modernismo, antimodernismo, post-modernismo* (2011), ed. it. GRAZIOLI, Elio, (a cura di), Zanichelli, Bologna, 2013.

FOUCAULT, Michel, *Le parole e le cose. Un'archeologia delle scienze umane*, Rizzoli Editore, Milano, 1967.

FRANCO, Paola, *ORGANIC ART by Enzo Fiore. When The Artist Uses The Nature And Not Merely Represents It*, «Excellence Magazine», settembre 2017.

GALLAGHER, Owen, NAVAS, Eduardo, *The Routledge Companion to Remix Studies*, Routledge 2014.

GRANDI, Silvia, *Campionando*, in GRANDI, Silvia, *et al.* (a cura di), *Consonanze & Dissonanze*, Centro Musicale "San Rocco", Carpi 1993.

GRANDI, Silvia, *Guvin Turk*, in *Mito*, Edizioni del Girasole, Operat 95, Ravenna 1995.

GRIGNAFFINI, Giorgio, *Eppur si muove. Moti immobili nella soap opera*, in DUSI, Niccolò, SPAZIANTE, Lucio, 2006.

HARDT, Michael, NEGRI, Antonio, *Empire*, Harvard University Press, Cambridge, 2000.

HEYLES, Katherine, *How we think: Digital media and contemporary technogenesis*, University of Chicago Press, Chicago, 2012.

HILSMAN, Michael, *A Moment in Time: Fragmentation and Reformulation in the Work of Rashid Rana*, Chatterjee & Lal and Chemould, Mumbai, 2010.

HUBBARD, Ben, *A Physician-Turned-Artist Offers a Diagnosis for Islam's Holiest City*, «The New York Times», 2 dicembre 2016.

HUDSON, Dale, ZIMMERMANN, Patricia, *Thinking through Digital media. Translational Environments and Locative Places*, Palgrave Macmillan, New York, 2015.

HULTEN, Pontus, *Futurismi & Futurismi* [1 aprile- 31 maggio 1986, Palazzo Grassi, Venezia], catalogo della mostra, Bompiani, Milano, 1986.

INNIS, Harold, *Empire and Communications*, Oxford, Oxford University Press, 1950, trad. it. MICONI, Andrea (a cura di), *Impero e Comunicazioni*, Meltemi editore, Roma, 2001.

ITOI, Kai, *Yasumasa Morimura: placare il Susano di Kamagasaki*, in MAGGIA, Filippo, VENANZI, Marinella, (a cura di), 2007.

JAMSON, Fredric, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, in *New Left Review: The impasse of euro-socialism*, n.146, Londra, luglio-agosto 1984.

JAMSON, Fredric, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Verso, Londra, 1991.

JAMSON, Fredric, *On "Cultural Studies"*, «Social Text» No. 34, Duke University Press, Durham 1993.

JENKINS, Henry, *Convergence Culture. Where old and new media collide*, New York University Press, New York, 2006.

LACAN, Jacques, *Lo stadio dello specchio come formatore della funzione dell'io*, Comunicazione al XVI Congresso internazionale di psicoanalisi, Zurigo 17 luglio 1949, in CONTRI, Giacomo B., (a cura di), *Jacques Lacan. Scritti*, Einaudi, Torino, 2002.

LANKARANI, Nazanin, *Going His Own Way, a Pakistani Artist Arrives*, «New York Times», 13 ottobre 2010.

Martina Canfailla

LEADER, Darian, *Winston*, in Gavin Turk. *Who What When Where How & Why* [23 novembre 2016 – 19 marzo 2017, Newport Street Gallery, Londra] cat., Other Criteria, Londra, 2016.

LESSIG, Lawrence, *Free culture: The nature and future of creativity*, Penguin Press, New York, 2005.

LESSIG, Lawrence, *Remix: Making Art and Commerce Thrive In The Hybrid Economy*, Bloomsbury, Londra 2008, trad. it. VEGETTI, Marco (a cura di), *Remix: Il futuro del copyright*, Etas, Milano 2009.

LIPPARD, Lucy, *Six years: the dematerialization of the art object from 1966 to 1972: a cross-reference book of information on some esthetic boundaries* [...], University of California Press, Berkeley, 1997

MAGGIA, Filippo, *Banzai! Banzai! Banzai! Banzai! Long Live Art! Banzai! Banzai! Banzai!*, in MAGGIA, Filippo, VENANZI, Marinella (a cura di), 2007.

MAGGIA, Filippo, VENANZI, Marinella, (a cura di), *Yasumasa Morimura. Requiem per il XX secolo. Il crepuscolo degli dei turbolenti* [8 giugno 2007- 8 ottobre 2007, Fondazione Bevilacqua La Masa, Galleria di Piazza San Marco, Venezia] cat., SKIRA, Milano, 2007.

MANOVICH, Lev, *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge 2001.

MARKHAM, Annette, *Remix Culture, Remix Methods: Reframing Qualitative Inquiry for Social Media Context*, in DENZIN, Norman K., GIARDINA, Michael D., (a cura di), *Dimension of Qualitative Inquiry*, Walnut Creek, Left Coast Press, 2013.

MARRA, Claudio, *L'Immagine Infedele*, Bruno Mondadori, Milano, 2006.

MARRA, Claudio, *Fotografia e Arti Visive*, Carrocci editore, Roma, 2012.

MARRA, Claudio, *Fotografia e Pittura nel Novecento (e oltre)*, Bruno Mondadori, Segrate 2012.

MARTINI, Alberto Mattia (a cura di), *ENZO FIORE Nella Fine Il Principio: Il Tempo Della Natura* [30 aprile / 23 luglio 2017, Istituzione Fondazione Bevilacqua La Masa Galleria di Piazza San Marco, Venezia] cat., Città di Venezia, Istituzione Fondazione Bevilacqua La Masa, Contini Galleria d'Arte, Venezia 2017.

MCLHUAN, Marshall, *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic man*, University of Toronto Press, Toronto 1962, trad. it. Armando Editore, Roma, 1976.

MCLHUAN, Marshall, *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw-Hill, New York, 1964.

MENEGUZZO, Marco (a cura di), *Cindy Sherman* [4 ottobre- 4 novembre 1990, padiglione d'Arte Contemporanea di Milano, Milano] cat., Mazzotta, Milano, 1990.

MENEGUZZO, Marco, *Breve storia della globalizzazione in arte (e delle sue conseguenze)*, Johan & Levi, Monza, 2012

MOMETTI, Diego, *Pratiche artistiche in rete*, in POLI, Francesco, (a cura di), 2006.

MORIMURA, Yasumasa, *About my work* [tr. en. Alfred Birnbaum], in KUSPIT, Donald, (a cura di), *Daughter of Art History. Photographs by Yasumasa Morimura*, Aperture, New York, 2003.

NAVAS, Eduardo, *Remix Theory: The aesthetics of sampling*, New York, Springer/Wein Press, 2012.

NEYS, Joyce, *Remix, Political*, in HARVEY, Keric (a cura di), *Encyclopedia of Social Media and Politics*, SAGE Publication, 2014.

O'DWYER, Rachel, *A Capital Remix*, in GALLAGHER, Owen, NAVAS, Eduardo, 2014.

OKRI, Ben, *That Exegesis*, in Gavin Turk. *Who What When Where How & Why* [23 novembre 2016 – 19 marzo 2017, Newport Street Gallery, Londra] cat., Other Criteria, Londra, 2016.

Martina Canfailla

OWENS, Craig, *The Allegorical Impulse. Toward a Theory of Postmodernism*, pp. 67-86, in *October*, Vol. 12 (spring 1980), The MIT Press, Cambridge, 1980.

OWENS, Craig, *Sherrie Levine*, in DE CECCO, Emanuela, ROMANO, Gianni (a cura di), *Contemporanee: percorsi e poetiche delle artiste dagli anni Ottanta ad oggi*, Postmediabooks, Milano 2002.

PANOFSKY, Erwin, *La Prospettiva come Forma Simbolica*, Abscondita, Milano, 2013.

PAUL, Christiane, *CODEDOC II*, in *CODE - THE LANGUAGE OF OUR TIME* [Ars Electronica Festival, Linz, Austria, 6 settembre 2003/ 11 settembre 2003] cat., Hatje Cantz Verlag, Osterfildern-Ruit, 2003.

PAUL, Christiane, *Digital Art*, Thames & Hudson, Londra, 2003.

PAUL, Christiane, *From Immateriality to Neomateriality: Art and the Conditions of Digital Materiality*, in [Session 27] *MetaCreators: The Generative Artists*, Isea2015, Proceeding of the 21st International Symposium on Electronic Art, School of Media Studies, The New School, Whitney Museum of American Art, New York 2015.

PHILLIPS, Lisa, SCHIJELDAH, Peter, *Cindy Sherman* [Whitney Museum of American Art, New York], catalogo della mostra, New York 1987.

PIREDDU, Mario, et al., *Mediologia: Una disciplina attraverso i suoi classici*, Liguori Editore, Napoli, 2012.

POLI, Francesco, (a cura di), *Arte Contemporanea. Le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 ad oggi*, Electa, Milano 2006.

SALISBURY, Giovanni, *Metalogicon* (III, 4), Chartres, 1159 ca.

SANSONE, Luigi, *Il Kitsch nell'Arte Moderna e Contemporanea*, in COLONETTI, Aldo et al. (a cura di), 2012.

SCHWENDENER, Martha, *Pre-1492, Artistic Notions Worth Borrowing. A Review of 'Pre-Columbian Remix' Exhibition, at the Neuberger Museum*, «The New York Times», 10 maggio 2013.

SENALDI, Marco, *Cover Teory*, in DUSI, Niccolò, SPAZIANTE, Lucio (a cura di), 2006.

SIKORYAK, Rob, SPIEGELMAN, Art (a cura di), *The Narrative Corps, Gates of Heck*, Raw Books, New York, 1995.

SOUSA, John Philippe, *The Menace of Mechanical Music*, «Appleton's Magazine», vol. 8, 1906.

SPAZIANTE, Lucio, *Replicabilità Sonora*, in DUSI, Niccolò, SPAZIANTE, Lucio (a cura di), 2006.

SPERONI, Franco, *1929: Aby Warburg, Mnemosyne. L'atlante delle immagini*, in PIREDDU, Mario et al., (a cura di), 2012.

TAPSCOTT, Don, WILLIAMS, Anthony D., *Wikinomics. La collaborazione di massa che sta cambiando il mondo*, Etas, Milano 2007.

VALTORTA, Roberta (a cura di), *Joachim Schmid e le fotografie degli altri*, Johan & Levi Editore, Milano 2012.

VATESE, Angela, *Incontro con l'Occidente*, in MAGGIA, Filippo, VENANZI, Marinella (a cura di), 2007.

WELCH, Kathleen, *Electric Rhetoric: Classical Rhetoric, Oralism, and a New Literacy*, MA: MIT Press, Cambridge 1999.

Sitografia

BUCK, Louisa, *Who What When Where How and Why: Gavin Turk questions everything at Newport Street Gallery*, «The Telegraph», 19 novembre 2016.

<https://www.telegraph.co.uk/luxury/art/gavin-turk-who-what-when-where-how-and-why-at-newport-street-gal/>

CAPPELLI, Adele, *Chapman Brothers. Un sito istruttivo*, «Artribune», 16/01/2016. <http://www.artribune.com/progettazione/new-media/2016/01/jake-dinos-chapman-sito-web/>

Martina Canfailla

CHIARIELLO, Giovanni Alfonso, "Enzo Fiore", 9 ottobre 2012, polinice.org
<http://polinice.org/2012/10/09/enzo-fiore/>

CIRIO, Paolo, LUDOVICO, Alessandro, *PRESS RELEASE "GWEI - GOOGLE WILL EAT ITSELF"*, dicembre 2005, face-to-facebook.net
<http://www.face-to-facebook.net/gwei.php>

CIRIO, Paolo, LUDOVICO, Alessandro, *Amazon Noir – The Big Book Crime Out of court settlement*, Amazon Noir Press Release, 15 novembre 2006, face-to-facebook.net
<http://www.face-to-facebook.net/amazon-noir.php>

CIRIO, Paolo, LUDOVICO, Alessandro, *The Hacking Monopolism Trilogy*, face-to-facebook.net
<http://www.face-to-facebook.net/hacking-monopolism-trilogy.php>

CIRIO, Paolo, LUDOVICO, Alessandro, *The Hacking Monopolism Trilogy*, sito dell'artista paolocirio.net
<https://paolocirio.net/work/hacking-monopolism-trilogy/>

DE CHIRICO, Giorgio A., *Noi Metafisici*, in *Cronache d'attualità*, n° del 15 febbraio, Roma 1919.
<http://www.fondazionedechirico.org/scritti/consultazioni/saggi/noi-metafisici/>

DE LEONARDIS, Manuela, *Joachim Schmid. Other People's Photographs. L'intervista*, 29 ottobre 2015, artapartofculture.net
<https://www.artapartofculture.net/2015/10/29/joachim-schmid-other-peoples-photographs-lintervista/>

DEWEY, Caitlin, *Google Will Eat Itself: A Q&A with the creators of a subversive, oddly timeless piece of conceptual art*, «The Washington Post», 21 marzo 2014.
https://www.washingtonpost.com/news/arts-and-entertainment/wp/2014/03/21/google-will-eat-itself-a-qa-with-the-creators-of-a-subversive-oddly-timeless-piece-of-conceptual-art/?noredirect=on&utm_term=.f291d467cebf

JESSEL, Matt, *Remix culture: Rethinking what we call original content*, aprile 2013, marketingland.com

<https://marketingland.com/remix-culture-rethinking-what-we-call-original-content-41791>

KHALIL, Nadine, *Opposites Attract*, «Bespoke Magazine», settembre 2012
<http://www.bespoke-magazine.com/33/Article/Opposites-Attract>

KOMAROFF, Linda, *ILLUMINATIONS*, aprile 2010, ahmedmater.com.
<https://www.ahmedmater.com/linda-komararoff>

LINN, Sara, "How to Read El Pato Pascual": *Latin America's Dialogue with Disney*, «Artbound», Kcet, 26 settembre 2017, kcet.org
<https://www.kcet.org/shows/artbound/how-to-read-el-pato-pascual-latin-americas-dialogue-with-disney>

MANOVICH, Lev, *What Comes After Remix?*, 2007, manovich.net
<http://manovich.net/index.php/projects/what-comes-after-remix>

MOONEY, Christopher, *Rashid Rana*, «ArtReviewAsia», maggio 2013.
https://artreview.com/features/feature_rashid_rana/

MURRAY, Ben, *Remix Culture And Why The Art Of The Mash-Up Matters*, 22 marzo 2015, techcrunch.com
<https://techcrunch.com/2015/03/22/from-artistic-to-technological-mash-up/>

NASAR, Hammad, *Karachi Pop: Vernacular Visualities in 1990s Karachi*, 11 febbraio 2013, guggenheim.org
<https://www.guggenheim.org/blogs/map/karachi-pop-vernacular-visualities-in-1990s-karachi>

PAUL, Christiane, *CodeDoc: From the Curetor*, settembre 2002, whitney.org
<https://whitney.org/Exhibitions/Artport/Commissions/Codedoc>

ROARO, Eleonora, *Joachim Schmid. Le fotografie degli altri*, 23 febbraio 2013, darsmagazine.it
<http://www.darsmagazine.it/joachim-schmid-le-fotografie-degli-altri/#.Ws8eBHpubIV>

S. A., *Axis*, Golan Levin and Collaborators Projects, flong.com.
<http://www.flong.com/projects/axis/>

Martina Canfailla

S. A., *Desert of Pharan / Unofficial Histories behind the Mass Expansion of Mecca*, ahmedmater.com

<https://www.ahmedmater.com/desert-of-pharan>

S. A., *EXQUISITE CORPSE 2000 / PORTFOLIO OF 20 ETCHINGS WORKS*, jake&dinoschapman.com

<http://jakeanddinoschapman.com/works/exquisite-corpse-paragon-press/>

S. A., *Footfalls*, Golan Levin and Collaborators Projects, flong.com

<http://www.flong.com/projects/tables/>

S. A., *Free Universal Construction Kit*, Golan Levin and Collaborators Projects, flong.com

<http://www.flong.com/projects/tables/>

S. A., *Illuminations*, ahmedmater.com

<https://www.ahmedmater.com/illuminations>

S. A., *Interactive Bar Tables*, Golan Levin and Collaborators Projects, flong.com

<http://www.flong.com/projects/tables/>

S. A., *Mitochondria: Powerhouses. Galleria Continua / San Gimignano*, Latest Exhibitions, ahmedmater.com

<https://www.ahmedmater.com/>

S. A., 'Perpetual Paradox' by Rashid Rana at Musée Guimet, «The Arts Trust», 2011

http://www.theartstrust.com/Magazine_article.aspx?articleid=288

S. A., *Rashid Rana*, artsy.net

<https://www.artsy.net/artwork/rashid-rana-ommatidia-ii-salman-khan>

S. A., *Rashid Rana. Rashid Rana exhibited at the Saatchi Gallery*, saatchigallery.com

http://www.saatchigallery.com/artists/rashid_rana.htm

S. A., *Reface [Portrait Sequencer]*, Golan Levin and Collaborators Projects, flong.com

<http://www.flong.com/projects/tables/>

S. A., *Re:FACE, Anchorage Version*, Golan Levin and Collaborators Projects, flong.com
<http://www.flong.com/projects/tables/>

S. A., *The Secret Lives of Numbers*, Golan Levin and Collaborators Projects, flong.com <http://www.flong.com/projects/slon/>

SCARPA, Elena, *Mitochondria: Powerhouses, an Interview with Ahmed Mater*, settembre 2017, myartguides.com
<http://myartguides.com/posts/interviews/mitochondria-powerhouses-an-interview-with-ahmed-mater/>

SCHMID, Joachim, *Reload Currywurst. Photo Sharing: You Can Eat Your Sausage and Have It, Too*, in *Fotokritik*, 23 agosto 2008, fotokritik.de
<http://www.fotokritik.de/index.php?art=50&page=6>

VARTANIAN, Hrag, *A Saudi Artist Hoists Flags at Standing Rock to Bring Attention to the Environmental Crisis*, 1° dicembre 2016, hyperallergic.com

WHILES, Virginia, *Curator's comments, in Collection online: I love Miniatures*, The British Museum, 2011, britishmuseum.org
http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details.aspx?objectId=3442653&partId=1

XUAN, Mai Ardia, C A., *11 influential South Asian neo-miniaturists*, 1° gennaio 2014, artadarjournal.com
<http://artadarjournal.com/2014/01/02/10-influential-south-asian-neo-miniaturists/>

XUAN, Mai Ardia, C A., *What is... contemporary South Asian miniature art? Art Radar explains*, 8 dicembre 2013, artadarjournal.com
<http://artadarjournal.com/2013/12/08/what-is-contemporary-miniature-art-art-radar-explains/>

Martina Canfailla

Videografia

ALLEN, Woody, *Celebrity*, 1998, DOUMANIAN, Jean.

ANTONIONI, Michelangelo, *Blow Up*, 1996, PONTI, Carlo, ROUVE, Pierre.

FERGUSON, Kirby, *Evreything is a Remix. Remastered*, 2015.
<https://www.everythingisaremix.info/watch-the-series/>

MANCHESTER CORNER HOUSE, *Rashid Rana interview*, 14 ottobre 2011.
https://www.youtube.com/watch?v=7_yJgn8uIRI

MATER, Ahmed, Inada, Joao, Leonardi, Matteo, (diretto da), *Desert of Pharan - Symbolic Cities*, STAPLETON, Stephen, 2017.
<https://vimeo.com/197257587>

POP CULTURE DECTETIVE/ KREISINGER, Elisa, *Buffy vs Edward: Twilight Remixed*, 19 giugno 2009.
<https://www.youtube.com/watch?v=RZwM3GvaTRM>

TIMESVIDEO, *The 'Axis of Evil' Speech By GEORGE W. BUSH*, 5 novembre 2015.
<https://www.nytimes.com/video/us/politics/100000004021075/the-axis-of-evil-speech.html>

WACHOWSKI, Andy, WACHOWSKI Larry, *Matrix*, produzione di Joel Silver, 1999

Discografia

BURROUGHS, William S., *Break Trough in Grey Room – Origin and Theory of the Tape Cut-Ups*, Sub Rosa, Bruxelles 1986.
<https://www.discogs.com/it/William-S-Burroughs-Break-Through-In-Grey-Room/release/>

DJ FOOD, MORLEY, Paul, *Raiding the 20th Century. Words & Music Expansion*, 2004
<https://soundcloud.com/artpractical/dj-food-raiding-the-20th>

ARTYPE | aperture sul contemporaneo

collana diretta da Silvia Grandi

La collana nasce dalla necessità di riflettere sulle complesse problematiche artistiche ed estetiche sorte dalla fine dell'Ottocento fino ai giorni nostri, perseguendo un approccio multidisciplinare a favore del dialogo tra i saperi, per una più ampia visione d'insieme.

Remixomania. Pratiche di replicabilità nell'arte contemporanea

Cosa accumuna le prime sperimentazioni postmoderne degli anni Settanta e le Soap Opere televisive? In *Matrix* vi è nascosta Cindy Sherman? Perché un critico d'arte come Gillo Dorfles affronta la figura di Adolf Hitler durante i suoi studi sul kitsch? Cosa permette a *I Simpson* di convivere sullo stesso piano discorsivo degli idoli precolombiani e crea un legame tra i *meme* di internet e le opere di maestri della pittura come Jan Vermeer o Leonardo da Vinci? La cultura contemporanea (di qualunque contemporaneità si parli) si è sempre sviluppata in un forte rapporto di dipendenza rispetto alla cultura precedente, a ciò che era già stato prodotto, studiato e pensato. Il famoso aforisma di Bernardo di Chartres attribuitogli dal suo allievo Giovanni di Salisbury ha una datazione *ante quem* che risale al 1159: "dicebat Bernardus Carnotensis nos esse quasi nanos gigantium humeris insidentes". Siamo sempre stati, quindi, dei nani sulle spalle di giganti, ma ultimamente la situazione si è, se vogliamo, aggravata: adesso, grazie ai nuovi media e ai nuovi strumenti di riproduzione e diffusione di materiale culturale, non siamo solo in grado di scalare gli antichi giganti, ma anche di farli a pezzi, smontandoli uno per uno per ricombinarli in nuove fisionomie mostruose. La libera ricombinazione di materiale esistente, permessa dai nuovi media, dà vita a quell'insieme di pratiche di ricombinazioni che definiamo *Remix*. Nato sul finire degli anni Sessanta in ambito musicale, il *Remix* si è sviluppato come forma discorsiva, andandosi ad allargare ad ogni ambito culturale. Una volta che il *Remix* è stato compreso (nel senso di incorporato) dalla cultura, tocca a noi comprenderlo per poter capire in che modo esso ha infettato la società contemporanea. L'arte, come spesso accade, si rivela un punto di vista privilegiato, una lente che permette di individuare nodi cruciali dello sviluppo di quell'insieme di fenomeni che, a partire dagli anni Novanta, sono stati definiti *Remix Culture*.