

ARTE E (SUO?) CONTESTO: *WHITE CUBE*

2.1. White Cube

2.1.1. Meriti e colpe del white cube

Gente ben più autorevole (parola un po' inflazionata su queste pagine, me ne rendo conto) di me ha speso sagge parole a proposito della filosofia (o ideologia, come la definisce brillantemente Brian O'Doherty già nel titolo del proprio saggio *Inside the White Cube - The ideology of the gallery space*, citato già nel primo capitolo) espositiva dominante, delineando uno scenario da un lato decisamente interessante e dall'altro, per quanto mi riguarda, piuttosto preoccupante.

Le caratteristiche principali del *white cube* sono la religiosa ritualità, la neutra asetticità cromatica (esternata anche dal nome) e le codificate convenzioni spaziali, che vogliono ogni opera ad una certa distanza dalle altre ed, in alcuni casi, dal visitatore.

Ogni galleria, dalla piccola e privata agli enormi palazzi pubblici con interi saloni a disposizione, si attiene bene o male a questi standard, caratteristici del modernismo. In passato, ancora nell'800, l'unico spazio di decontestualizzazione necessario all'isolamento di un quadro da quello di fianco era dato dalla cornice, tanto più grossa tanto più questo era importante. Per il resto, le pareti potevano essere letteralmente tappezzate dai "capolavori come carta da parati", per citare letteralmente O'Doherty.

Il passaggio al *white cube* è stato percorso - e reso possibile - da una diversa concezione dello spazio indotta da novità come il collage cubista, che buca per la prima volta lo spazio esterno alla tela, invadendo la dimensione del reale (O'Doherty fa l'esempio dell'opera di **Picasso** del 1911 *Natura Morta con Sedia di Paglia*) ed ha aperto la strada ad una serie di riflessioni non più solo a livello formale/estetico o politico-sociali/di contenuto come prevalentemente hanno fatto le avanguardie, ma a livello strutturale.

Anche la presentazione, quindi lo sguardo e la "liberazione" dell'opera all'esterno della sfera autoriale del proprio creatore, acquista un interesse ed una dignità indipendente.

Se prima la fruizione dell'arte era schematizzabile più o meno così:

artista → opera → fruitore

adesso viene aggiunto un altro elemento e quindi un nuovo segmento e lo schema diventa:

artista → opera → spazio → fruitore

umentando esponenzialmente le possibilità di esplorazione creativa.

Viene a crearsi un metalinguaggio artistico che dà luogo di conseguenza ad una maggiore autocoscienza, sia negli autori che nelle opere, che sono concepite in relazione ad un contesto esteso a contenuto.

Le regole del *white cube*, però, hanno avuto come unico valore nella storia dell'arte quello di aver spinto gli artisti a prendersene gioco ed a violarle una per una, sfidandosi e sfidando un'istituzione sempre più istituzionalizzata.

Marcel Duchamp, con i suoi *1200 Sacchi di Carbone* all'internazionale del Surrealismo del 1938 a New York valicava i limiti inesplorati del soffitto del *white cube* "aprendone" una faccia e nel 1942 con l'opera *Un Miglio di Spago* rendeva inagibile lo spazio di visita di una mostra per mezzo di un intrico di fili che danno autonomia e peso comunicativo, oltre che dignità spaziale, anche allo spazio rigorosamente vuoto della galleria, attivandone fisicamente anche i visitatori.

Altri artisti come **Yves Klein**, **William Anastasi** o **Christo** in seguito valorizzano lo spazio vuoto, la superficie “vergine” all’interno del contesto museale ed il contenitore espositivo stesso.

Oltre a vivacizzare la dialettica (e l’estetica) dell’arte, lo spazio del white cube ne ha messo in luce - o ne ha accentuato - dei limiti, per superare i quali non è sufficiente la sfida o la derisione del sistema interno all’ambiente museale.

Per prima cosa, l’arte (im)propriamente detta - quella rinchiusa tra le sei facce del *white cube* - perde una sua enorme potenzialità: la capacità di generare stupore.

La filosofia/estetica espositiva dominante è l’estremizzazione dell’isolamento dell’opera in quanto prodotto autoriale di un autore riconosciuto come autorevole (nel campo dell’arte). L’autorialità a monte dell’oggetto si cristallizza nella targhetta che, didascalicamente, lo presenta, se non addirittura in una biografia nel comunicato stampa distribuito all’entrata.

Questo primo restringimento dello spettro interpretativo può essere funzionale a creare un percorso all’interno di una mostra, che può essere individuato ed individualizzato da ogni visitatore in maniera (relativamente) indipendente, ma è spesso accompagnato da informazioni e linee guida innecessarie che ne limitano ed indirizzano eccessivamente la fruizione.

Il *white cube* è decisamente un catalizzatore di autorialità, in quanto circoscrittore di autorevolezza.

Ciò che ha senso al suo interno, è sospeso in un limbo di significazione che ne definisce l’inadeguatezza all’esterno.

L’universalità della sintesi è quindi molto spesso confusa con l’autoreferenzialità e ciò dà luogo ad opere che nascono per la galleria e ne sono schiave per formato, struttura e anche, a volte, contenuto: sembra quasi che alcune di esse non potrebbero esistere senza la spiegazione sottostante, la guida alla visione, la soluzione a fondo pagina.

L’opera è legittimata, prevista, incoraggiata ad esistere all’interno di un contesto deliberatamente a-contestuale.

Il contesto neutro cancella i riferimenti dell’arte alla vita, la fotografa nella sua morte. Spesso la storicizza con una spiegazione quotata, eterna.

L’arte diventa un virus in vitro, in quarantena e non contagioso.

La storia dell’oggetto è chiusa o cancellata, ma non c’è una spinta alla curiosità, lo stupore infantile che farebbe scaturire una ricerca, delle domande.

2.1.2. Sfide al *white cube*

Questi limiti del contesto espositivo sono insuperati da qualsiasi gioco dialettico dell’artista contro il proprio sistema: Christo nel 1969 impacchetta il Museo di Arte Contemporanea di Chicago e con esso le sue funzioni, ma non la sua autorevolezza.

Se, come detto sopra, il *white cube* è un catalizzatore di autorialità in quanto circoscrittore di autorevolezza, ciò non toglie che sia, di per sé stesso, autorevole.

Esso è riconosciuto universalmente come parte integrante e definitrice della società, mentre l’arte al suo interno lo è solo a livello sottomesso, autoriale appunto. È arte in quanto all’interno del suo contenitore.

Isolando un alfiere autorevole della limitatezza autoriale Christo non solo compie un gesto estremamente autoriale esso stesso, perpetuando la propria estetica già affermata, ma evidenzia ancora di più il prestigio (universale) di

un’autorità/istituzione che lo contiene, pur essendo contenuta [è banale a questo punto sottolineare come questo suo atto sia stato autorizzato dal museo stesso].

Il limite più rigido dell’arte è quindi, appunto, la stessa parola “arte”.

La legittimazione a considerare “arte” un’opera svuota di forza qualsiasi contenuto, bollato come “il prodotto della singolare mente di” oppure semplicemente come “opera d’arte”.

Un oggetto “d’arte” viene visto come giusto a prescindere, almeno all’interno del *white cube*, o col suo benessere.

Quando l’arte era commissionata dai papi e dai re erano posti relativamente sociali a

beneficiarne. L'arte era un coadiuvante della vita, accompagnava la società e le persone in essa in spazi frequentati in maniera abbastanza indiscriminata; le persone si trovavano a vivere in mezzo ad opere d'arte.

C'erano contesti con opere, ma non un contesto per le opere.

Paradossalmente, forse il ruolo dell'arte medievale è perpetuato più dal design o dall'urbanistica che non dall'arte contemporanea e sicuramente non da quella nel *white cube*: l'estetica, la sensualità e la spiritualità di un oggetto bello in se stesso continua a celebrare la grandezza dell'ambiente che lo contiene, anche oggi.

Nel momento in cui è nato un contesto per l'arte, è nata l'arte per il contesto ed il grido "l'arte è vita!" è stato silenziato per molto tempo e forse decisamente ammutolito.

Nel 2004, a Milano, **Maurizio Cattelan** ha appeso tre statue iperrealiste a forma di bambini all'albero in piazza XXIV Maggio e nello stesso giorno un uomo di mezza età è salito su di esso ed ha tagliato le corde che reggevano due dei tre impiccati, prima di cadere ed essere portato all'ospedale per le lesioni riscontrate nella caduta. Se Cattelan avesse appeso i suoi bambini in un museo la sua opera di un paio di anni fa non avrebbe avuto alcun senso.

Nonostante il sistema dell'arte avesse già battezzato, bollato ed etichettato (nonché sponsorizzato) quell'opera, è stata la gente con la sua partecipazione (effettiva, ma sarebbe bastata anche in potenza) a concretizzarla.

La differenza rispetto al lavoro di Christo sta nella confusione dell'arte con la vita, nella perdita della propria aura di monumentalità autorialmente autorevole, nel suo esistere sullo stesso piano del vivere: la discussione che Cattelan dice di aver voluto stimolare, il maltrattamento dei bambini, non è mai stata realmente fomentata e sta in questo fallimento la riuscita dell'opera, che è stata testimone e scatenatrice di una spontanea e genuina appropriazione del lavoro dell'artista da parte del suo pubblico, che gli ha associato un significato diverso (in teoria, in pratica non si sa fino a che punto) da quello che lui aveva in mente.

In quel caso, l'arte si è disciolta nella vita.

2.1.3. Un esempio: *Beautiful Losers* (Milano, marzo 2006)

È in corso in questo periodo (marzo 2006) la mostra *Beautiful Losers*, alla Triennale di Milano: una carrellata di opere (dal dipinto spray, alla stampa, alla foto, al video) di "artisti di strada", emersi dalla cultura underground (o meglio, da svariate sottoculture) negli anni '90. La mostra sfoggia anche alcune opere a caso di Andy Warhol, Keith Haring e Michel Basquiat, veri precursori ed ispiratori di quello che da pop art, cioè un immaginario popolare in contesto artistico, è diventato al giorno d'oggi una sorta di pop art culture, o arte meta-pop, vale a dire un immaginario pop art in un contesto popolare.

Se l'a-criticismo è una delle accuse più comuni al movimento di Warhol e amici, uno dei suoi meriti più grandi è stato appunto quello di estendere l'estetica, ed anche il concetto, dell'arte: ad un certo punto tutto poteva essere (estheticamente e non solo concettualmente) ispiratore per l'artista, oltre che suo strumento. Se il ready made era una provocazione interna all'ambiente artistico valida soprattutto a livello formale-strutturale, la pop art restituisce (o istituisce) la pura giocosità estetica del processo creativo.

Non è a caso, quindi, che i curatori di *Beautiful Losers* hanno accostato Warhol, Haring e Basquiat alla street culture, che ne è effettivamente erede, almeno a livello formale.

L'errore, a mio avviso, è stato quello di porre i prodotti commerciali derivanti dall'evoluzione di queste influenze in contesti underground ed ormai affermatosi in sfere più estese della società odierna (e consacrate anch'esse quasi ad icone pop) all'interno di un museo: tavole da skate con grafiche illustri, copertine di dischi, gadget, giocattoli, riviste, tutti esposti in bocca al *white cube*.

Riportare in contesto artistico ciò che se ne è allontanato è ridondante e mistificatore: il giocattolo, il videoclip, la grafica per la tavola da skateboard o per la

copertina del disco o della rivista, sono un'espansione dell'arte a contesti pop. È il pop che ritorna al suo posto, arricchito dall'arte. È un cerchio che si chiude e che viene inutilmente riaperto riportando prodotti commerciabilmente creativi nel limbo della sospensione museale, commerciabile in maniera sotterranea, spesso non esplicita.

Il gadget vivacizza la vetrina di un negozio, partecipa in maniera attiva al portachiavi di uno skater, ma appassisce in un'inutile documentazione, l'esposizione museale, che raduna ed a-contestualizza ciò che era nato per accompagnarsi a qualcos'altro. [Brian O'Doherty nel suo saggio dà un'interessante lettura di questo fenomeno, identificandolo nella tendenza, squisitamente modernista, all'alienazione delle esperienze per poterne godere, imputando questo alla separazione tra occhio e spettatore, governati entrambi dalla mente].

Lo stesso discorso vale per un videoclip o un DVD: una mostra, sebbene più autorevole, è spesso meno adatta della televisione casalinga per la loro fruizione. Spesso mancano le sedie, quasi sempre manca il tempo di vedere anche 10 video da 18 minuti l'uno nello spazio di un pomeriggio.

Una grossa e fondamentale differenza tra un cortometraggio ed un film rispetto ad un'opera di video-arte o ad una video-installazione è il legame minore tra l'opera ed il contesto di fruizione.

Mentre i primi due sono più o meno slegati dall'ambiente di proiezione e potrebbero essere goduti anche in ambienti più vari come la propria televisione o il proprio computer, senza modificarne in maniera eccessiva la fruizione e senza compromettere l'attenzione dello spettatore, le opere di video-arte e le video-installazioni tendono ad essere site-specific, o meglio contest-specific.

Non è solo la conformazione fisica della galleria con tutte le sue implicazioni a guidare o ispirare il creatore di un'opera del genere, ma la consapevolezza che essa sarà fruita in quel contesto. È la consapevolezza non solo dell'opera, ma dello spettatore e di ciò che lo circonda al momento della ricezione che determina in maniera spesso molto rigida lavori di un certo tipo.

Mentre sapere che il proprio film sarà proiettato al cinema dà ad un regista solo la gioia della sua diffusione, la locazione di una video-installazione può essere da sola materiale per la sua genesi.

Questo può dare un maggiore spessore dialettico al lavoro in sé (e nella galleria), ma ne limita l'ambito di significazione.

Vedremo nei capitoli successivi i conflitti tra autorialità ed autorevolezza in contesti esterni al white cube o più in generale a quelli dell'arte istituzionalizzata, ma quello che diventa evidente già da questo secondo capitolo è che l'esaltazione autoriale conferita dalla propria presenza stessa all'interno di questa scatola autorevole ad un'opera è abbastanza per negarle l'esistenza al di fuori.