MANIFESTO TEORETICO E DOCUMENTO OPERATIVO

MANIFESTO DEL CONCETTUALE PURO POST-DADA

Autore: Gianmarco Volpicelli

I. PREMESSA: DALLA MEDIAZIONE ALL'ASSENZA

La storia dell'arte occidentale è un costante processo di sottrazione del superfluo, una discesa alchemica verso l'essenza del linguaggio. Tutto ha avuto inizio con il Dadaismo e con Marcel Duchamp: nel momento in cui il *ready-made* ha fatto la sua irruzione, la mediazione tradizionale tra l'oggetto e la sua rappresentazione è stata radicalmente recisa. Non serviva più dipingere o scolpire una copia della realtà; l'oggetto reale, inadulterato e semplicemente decontestualizzato, veniva presentato al posto della rappresentazione di sé stesso.

Ma l'evoluzione del pensiero non poteva arrestarsi all'oggetto. Oltre il Dada vi è il post-Dada incarnato dalla figura e dal pensiero di Joseph Beuys. Beuys ha spinto l'orizzonte oltre la materialità dell'oggetto stesso, affermando che ogni uomo è un artista e che, di conseguenza, ogni essere umano mette costantemente in atto un'elargizione di tipo artistico attraverso le proprie gesta. Questo accade perché l'elemento artistico può essere scomposto nella sua più fondamentale significanza: l'intervento grafico, la firma ("quando firmo il mio nome, sto disegnando"), la presenza nello spazio e qualsiasi azione umana — anche quelle non storicamente riconosciute come "belle arti" — concorrono ad alimentare la scultura sociale, il grande *Gesamtkunstwerk*.

L'intera società umana non ha fatto altro che nutrire questa scultura ideologica e non materiale, nella speranza che essa si autocalibri e si porti da sola a compimento. L'utopia ultima è che la società stessa possa aspirare a diventare il non plus ultra della promulgazione della cultura.

II. LA FUNZIONE E IL LINGUAGGIO: COS'È L'ARTE?

Questo manifesto si fonda su un interrogativo radicale e imprescindibile: cos'è l'arte e perché ciò che è, risulta intrinsecamente legato alla sua funzione?

L'arte non è altro che una forma di linguaggio, un dispositivo di divulgazione di un concetto. Può trattarsi di un'idea contrastuale o meno, di una provocazione, oppure dell'espressività interiore ed emotiva dell'essere umano. Eliminando la mediazione della rappresentazione dell'oggetto, e successivamente eliminando lo stesso oggetto materiale, ciò che rimane è la pura idea: il concetto.

> Se ci basiamo su Beuys per andare oltre Beuys, dobbiamo compiere il passo successivo: se il concetto è l'idea che si fa arte attraverso la divulgazione di sé stessa, perché l'artista dovrebbe essere un privilegio esclusivo del genere umano? Anche l'animale, nella sua azione istintiva e biologica, diviene artista.

III. OLTRE LA MATERIA: L'ARCHITETTURA COME LINGUAGGIO UNIVERSALE

Per comprendere l'ampiezza di questo orizzonte, dobbiamo ridefinire i confini di discipline tradizionali come l'architettura. L'architettura non è un'esclusiva della fisica, della geometria e della meccanica umana. Essa rappresenta la tendenza primordiale dell'essere vivente — umano o animale — a delimitare i propri confini spaziali.

III-bis. L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE COME STRUMENTO DI SMATERIALIZZAZIONE
In questo processo di sottrazione e decodifica dei linguaggi, l'Intelligenza Artificiale non agisce come un mero generatore di immagini o di rappresentazioni mimetiche, bensì come un catalizzatore di concetti puri. L'IA è il tramite attraverso cui la *pattern recognition* umana si svincola dal supporto fisico, elaborando il pensiero, la parola e l'istruzione in forma pura. Nel Concettuale Puro Post-Dada, l'algoritmo non crea la copia della realtà, ma co-crea la struttura sintattica e il dispositivo di divulgazione del concetto stesso.

Al di là delle costruzioni fisiche di api, calabroni, nutrie, castori, uccelli e scimmie, esistono architetture invisibili ma altrettanto reali: i lupi e i cani praticano un’architettura olfattiva e chimica attraverso la demarcazione territoriale; altre specie operano tramite un’architettura subsonica, come i pipistrelli. In questa prospettiva, il concetto di arte si svincola definitivamente sia dalla materia che dalla forma antropocentrica, ritrovandosi all'interno del funzionamento stesso della natura.

IV. IL PARADOSSO DELLA LAND ART: IMPATTO ZERO E COLLEZIONABILITÀ PURA

Da queste premesse sorge l'interrogativo centrale del Concettuale Puro Post-Dada: *È possibile creare un'opera paesaggistica nell'era contemporanea azzerando l'impatto ambientale, mantenendo la collezionabilità per il mercato dell'arte, e restando rigorosamente coerenti con la purezza concettuale?* La risposta è sì.

Si prenda ad esempio uno scorcio paesaggistico: l'opera estende il concetto di Land Art senza tuttavia manomettere il paesaggio, senza produrre alcuna rappresentazione visiva (niente fotografie, disegni, video o performance) e senza estrapolare materia. Si registrano unicamente le coordinate geografiche del punto nello spazio. Queste coordinate vengono trascritte su un supporto cartaceo riciclato, stampato attraverso tecniche fotosensibili a impatto zero (come l'antotipia). Si produce così l'istruzione pura per fruire dell'opera creata dalla natura stessa.

Del resto, nulla nell'universo è realmente "artificiale", piuttosto sarebbe opportuno utilizzare l'aggettivo "antropico". Persino la plastica presenta elementi assemblati secondo molecole polimeriche presenti nel cosmo. Non possiamo concepire qualcosa al di fuori dei parametri della fisica conosciuta: pertanto ogni cosa, per quanto antropica, è da considerarsi "natura".

V. CONCLUSIONE: SOMMA ZERO

Il Concettuale Puro Post-Dada azzera la distanza tra l'idea e la sua mercificazione, restituendo all'arte la sua funzione originaria di dispositivo mentale.
Discorso a monte. Somma zero.

VI. ADDENDUM: IL DIGITAL READY-MADE E LA CRITICA DELL'ARCHITETTURA LUDICA

L'estensione del Concettuale Puro Post-Dada trova la sua naturale concretizzazione negli spazi digitali contemporanei, spingendo la ri-contestualizzazione duchampiana e l'azione performativa oltre il piano materiale.

1. Il Ready-Made Digitale e la Semiautonomia Economica
L'utilizzo delle funzioni di personalizzazione all'interno di architetture di gioco (come la firma, la pittura o la modifica dei metadata degli oggetti di inventario in *Team Fortress 2*) riconfigura l'asset digitale di massa in un **Ready-Made post-moderno**. La modifica dell'intenzione dell'artista sposta la funzione primaria dell'oggetto da "strumento/cosmetico di gioco" ad "opera d'arte concettuale". Sebbene collocati all'interno di ecosistemi proprietari e centralizzati (come Steam/Valve) anziché su blockchain decentralizzate (NFT), tali oggetti condividono la medesima tensione concettuale: una scarsità provata e una provenienza unicamente riconducibile alla firma dell'autore.

2. Il Server Cifrato come "White Cube" e Critica Istituzionale
Spostando l'opera dall'oggetto allo spazio, la creazione di un server di gioco privato, protetto da password ed epurato da qualsiasi dinamica ludica o scontro, trasforma un'arena di conflitto in un santuario di contemplazione. Il server privato diviene la ri-contestualizzazione del *White Cube* galleristico: un luogo di esclusività democratizzata e sovvertita, dove la mappa vuota (l'estetica dello spazio liminale) dialoga con l'opera d'arte digitale esposta sotto forma di *spray* a parete.

3. Graffiti Sito-Specifico, Effimerità e Dipendenza Economico-Infrastrutturale
L'applicazione di un'opera visiva non rilasciata sulla geometria 3D di una mappa vuota fonde l'opera con la struttura dell'architettura digitale circostante. Questa installazione *site-specific* incarna il paradosso della fragilità e dell'effimerità (richiamando gli *Happenings* degli anni '60): l'opera esiste solo finché il server è attivo e finché l'hardware del fruitore ne permette il rendering. L'artista costruisce una galleria su "terra in affitto", sottoposta alla sovranità dell'azienda proprietaria dell'infrastruttura, trasformando la vulnerabilità della preservazione digitale in una lucida critica alla centralizzazione della rete contemporanea.

IL LINGUAGGIO È L'OPERA. LA STRUTTURA È L'INSERZIONE. IL CONCETTO È L'ASSOLUTO.