

Altre discipline, altri costumi: falsificazione, copia e appropriazione nell'arte**Relatrice:** Susanne Schreiber

Negli anni settanta l'*appropriation art* termina con i miti dell'arte moderna: la professione di scrittore, l'autenticità, l'originalità e la gerarchia tra l'arte elevata e quella popolare. Questa mette in dubbio la creazione dei valori tradizionali e gli esperti competenti. Mentre l'appropriazione nell'arte figurativa si allontana dal fine fraudolento, la copia invece rappresenta una fonte per l'ampliamento di un ritrovamento delle immagini già in corso e la competizione degli artisti - se osservano determinate regole. Ciò è mostrato dal ricorso su Albrecht Dürer e le sue incisioni sul legno copiate da Hieronymus Greff.

L'*appropriation art* è una pratica artistica che si appropria strategicamente delle immagini estranee e ha significato come concetto d'arte. Richard Prince rifotografa il famoso cowboy della Marlboro ed Elaine Sturtevant si impossessa con le proprie serigrafie di Andy Warhol dei suoi ben noti soggetti "flowers". Ciò provoca, confonde e introduce un elemento sovversivo nell'arte. A causa della pop art che, con le immagini dei media prefabbricate, ha già provocato la tradizione e ha deriso l'ideologia di un ritrovamento delle immagini autonome, l'*appropriation art* e il *fake* vengono compresi come formulazione della domanda teoretica sostanziale. Creano problemi sui propri riferimenti e portano con ciò alla critica dell'istituzione nello schermo. Il *fake* si serve di metodi artistici legittimi con il cambiamento del proprio obiettivo. Non è una categoria oggettivamente materiale ma soggettivamente intenzionale. Al contrario della falsificazione dell'arte tradizionale, il *fake* stesso si definisce fin da principio come falsificazione. L'intenzione giuridicamente perseguita di indurre in errore con l'intenzionalità di tradimento per il *fake* è ampiamente irrilevante. Anche nel *fake* nel periodo di Dürer si tratta di elaborazione delle immagini già in circolazione.

A differenza del plagio nella ricerca e nella scienza il *fake* strategico è un gioco da insider nel contesto dell'arte. L'arte è libera. In questo rifugio si parte dal fatto che l'autore sia naturalmente conosciuto e lo spettatore riconosca e si goda lo spettacolo.