92 Events

Ken Friedman

Marzo / Aprile 2022 - Sala 1

Ken Friedman
92 Events

A cura di Ken Friedman e
Peter van der Meijden
5 marzo - 30 aprile 2022

Sala 1 – Centro Internazionale
d’Arte Contemporanea
Piazza di Porta San Giovanni n. 10 – 00185
Roma
Tel 06 7008691
salauno@salauno.com| sala_u@hotmail.com
www.salauno.com
Edizioni Sala 1 n. 150

Fondatore: Tito Amodei
Presidente: Ottaviano D’Egidio
Direttrice: Mary Angela Schroth
Curatrice: Michela Zimotti
Pubbliche relazioni: Maria Biamonti
Coordinamento catalogo: Lucia Carrera
Collaboratori: Lucia Carrera, Guglielmo De
Santis, Isabella Rossi
Progetto Grafico: Anastasia Maragoni
Photo credits: Lucia Carrera, Guglielmo De
Santis, Giorgia Middei

In collaborazione con la Fondazione Tito
Amodei e Adams Gallery
(Wellington, New Zealand).

Sala 1

92 Events
Ken Friedman

Progetto itinerante ideato dall’artista e
Peter van der Meijden
In collaborazione con Adam Art Gallery
Wellington Nuova Zelanda

Marzo - Aprile 2022

Sala 1 - Centro Internazionale
d’Arte Contemporanea Roma

INDICE

01

INTRODUZIONE
pagina 8

02

“92 EVENTS”
da pagina 12
fino a pagina 37

03

BIOGRAFIA DI
KEN FRIEDMAN
pagina 41

INTRODUZIONE

Sala 1 è lieta di presentare *92 Events* dell'artista americano-svedese Ken Friedman, membro più giovane del movimento Fluxus, a cui aderisce dal 1966 su invito di George Maciunas.

Il progetto Events è composto da 92 partiture, di cui esistono copie illimitate. Friedman concepì la sua prima opera *Scrub Piece* (Strofinamento) nella mostra del 1956, all'età di soli sei anni, tant'è che l'artista tedesco Wolf Vostell lo soprannominò "il Fluxus-Mozart".

In *Scrub Piece* (Strofinamento), dava le seguenti direttive: "*Recati presso un monumento pubblico. Puliscilo a fondo. Senza alcun preavviso*". L'ultimo evento, invece, è del 2019. L'approccio giocoso e idiosincratico dell'artista è rimasto straordinariamente coerente nonostante lo scorrere del tempo.

In linea con lo spirito di Fluxus, mette in discussione l'idea che la sua arte abbia un valore monetario. Le sue mostre Events sono state ideate per essere realizzate contemporaneamente in più sedi in tutto il mondo a costi minimi.

Le opere sono volutamente scherzose, persino assurde, evidenziando l'atteggiamento degli artisti Fluxus di spodestare strutture autorevoli.

Le opere descrivono una serie di azioni che rompono con le nozioni tradizionali dell'arte, lasciando la loro effettiva realizzazione nelle mani o nella mente dello spettatore. Propongono anche eventi lontani dai luoghi tradizionali legati all'arte e alla performance.

Attraverso queste istruzioni, Friedman offre una gamma di azioni che possono essere completate da chiunque, o che invitano professionisti – come musicisti o artisti – a lavorare al di fuori o contro i vincoli delle forme tradizionali del loro mezzo prescelto.

Sono un modello adatto per immaginare l'arte come un gioco mentale: dove l'immaginazione può viaggiare anche se i nostri corpi non possono.

Mary Angela Schroth
Michela Zimotti

Sala 1 is pleased to present *92 Events,* an exhibition by American-born Swedish Fluxus artist Ken Friedman. In 1966, Fluxus impresario George Maciunas invited Friedman to join the experimental community of artists, composers, and designers. Friedman became the youngest member of the classical Fluxus group.

The exhibition consists of 92 event scores. These are word-based conceptual works published as texts. Like musical scores, they exist in an unlimited number of copies. Friedman conceived of the first work in the show in 1956 at the age of six. When he joined Fluxus, German artist Wolf Vostell dubbed him "the Fluxus-Mozart". The first score is titled *Scrub Piece*: "*Go to a public monument. Clean it thoroughly. No announcement is necessary*".

Friedman's playful, idiosyncratic approach to art has remained extraordinarily consistent through the past six decades. The most recent work in the show dates from 2019.

In keeping with the Fluxus spirit, Friedman questions the idea of creating art for its monetary value.
His *92 Events* exhibition is designed so that people can see it at the same time in different locations. In contrast with most touring exhibitions, presenting the show involves nearly no cost. The works in the show are playful and even absurd. They highlight the challenge that Fluxus artists present to authority.

When these works first emerged, they broke with traditional notions of art. They place the final creation of the work in the hands or mind of each viewer. Friedman's events often take place outside traditional for art and performance venues, crossing the boundaries of art and life. At a time when art was still located in elite institutions, Friedman called for an art that could be seen anywhere. He did not oppose museums, but he refused to be limited to them, radically erasing the line between high culture and low.

Through these written instructions, Friedman offers a range of actions that anyone can complete. In doing so, he also invites professional musicians, artists, and dancers to work outside the constraints and traditions of their chosen media – and even to work against them.

These works offer a model for imagining how art can function as a mind game, allowing the imagination to travel even when our bodies cannot.

Mary Angela Schroth
Michela Zimotti

Panoramica della mostra “92 events”

Dettaglio della mostra “92 events”

Vernissage della mostra “92 events”

Panoramica della mostra “92 events”

Dettaglio della mostra “92 events”

Dettaglio della mostra “92 events”

“92 EVENTS”
Ken Friedman

Strofinamento 1

Recati presso un monumento pubblico
il primo giorno di primavera.

Puliscilo a fondo.

Senza alcun preavviso.

KF
1956

La lampadina 2

Crea e metti in scena
un dramma improvvisato.

Presenta il dramma
come un programma
radio o tv in cui c’è una relazione fisica o simbolica tra lo
sponsor e i personaggi.

KF
1956

Pila di tavoli 3

Costruisci una pila di tavoli.
Ogni tavolo deve stare
proprio sopra e in cima al
tavolo sotto successivo.

KF
1956

Cartolina evento senza titolo 4

Spedisci ogni giorno una
cartolina a qualcuno.

Ogni cartolina, in sequenza, deve
trasmettere una parola o una lettera.

La serie di cartoline deve scandire
una parola o un messaggio.

KF
1957

Tracciamento di cartoline 5

Spedisci una serie di cartoline durante
un viaggio o una sequenza di attività.

Il set assemblato di cartoline diventa
una mappa o una cartina del
passaggio nello spazio e nel tempo.

KF
1958

Green Street 6

Acquista una pergamena pieghevole giapponese.

Mantienila bianca.

Dopo minimo dieci anni,
o alla morte dell'artista performer,
scrivi il suo nome,
la data dell'acquisizione e quella dell'iscrizione.

La performance continua
fino a quando la pergamena non è piena
di iscrizioni.

KF
1959

Evento dell'albero di natale 7

Porta un albero di natale
in un ristorante notturno.

Metti l'albero su una sedia accanto a te.

Ordina due tazze di caffè.
Mettine una davanti all'albero.
Siediti con l'albero, bevi il caffè e conversa.

Dopo un po', vattene.
Lascia l'albero sulla sua sedia.

Mentre te ne vai, chiama l'albero ad alta voce,

"Ci vediamo, Herb!
Dai il mio amore alla moglie e ai figli."

KF
1964

Il giudizio di Paride 8

Un'installazione presenta tre immagini.

Sotto a ogni immagine c'è uno
scaffale o una piattaforma.

Ogni spettatore può scegliere
l'immagine che reputa più bella.

Una mela d'oro viene posizionata
sotto l'immagine scelta.

KF
1964

Saluti 10

Conduci una grande folla di persone
a casa di uno sconosciuto.

Bussa alla porta.

Non appena qualcuno apre la
porta, la folla saluta e applaude.

Tutti se ne vanno in silenzio.

KF
1965

Copernico 11

Costruisci un modello di sistema solare.

Usa diversi tipi di oggetti per
rappresentare il sole e i pianeti.

Il modello deve essere abbastanza preciso
relativamente a dimensioni, scala, e distanza.

Vi possono essere sei pianeti come nell'universo
copernicano, nove pianeti come nel 1965, o otto pianeti
come stabilito dall'Associazione Astronomica
Internazionale nel 2006.

KF
1965 (Revised 2006)

Il faro di Edison 12

Crea un passaggio con degli specchi
posti l'uno di fronte l'altro.

Posiziona delle candele davanti
ad ogni specchio.

Cambia la natura e l'intensità
della luce variando il numero e la
posizione delle candele.

KF
1965

Scatola chiusa e aperta 13

Costruisci una scatola.

Fuori scrivi la parola "Apri."

Dentro scrivi le parole "Chiudi subito."

KF
1965

Specchio scuro 14

Crea un pavimento scuro e specchiato in una stanza bianca e ben illuminata.

Applica della pittura brillante e di vernice scura a un pavimento di legno.

Carteggia il pavimento, lucidalo, e ridipingilo.

Ripeti l'operazione finché il pavimento non diventa una superficie riflettente.

Riduci la luce.

KF
1966

Mazzo di carte flux diverso 15

Crea un mazzo di carte in cui ogni carta sia diversa dall'altra.

Il mazzo può essere creato prendendo carte da mazzi diversi.

Deve essere possibile raccogliere tutte le carte del mazzo nella completa ed esatta sequenza di un mazzo di carte intero.

Ogni carta del mazzo deve avere un retro unico e un fronte che differisca in qualche modo dalle altre carte del mazzo, in caso la differenza fosse grande o piccola.

KF
1966

Variazione del tavolo luminoso 16

Apparecchia un tavolo di legno con tante candele diverse, grandi e piccole, bianche e colorate, semplici e modellate, normali e profumate.

Posiziona le candele sul tavolo.

Metti le candele sottili
su dei candelabri e dei portacandele.

Metti le candele grosse e quelle quadrate direttamente sul tavolo.

Chiunque desideri portare nuove candele
Può metterle sul tavolo.

Accendi le candele.

KF
1966

Bar bianco 9

Un bar o una taverna
In una stanza semplice.

La stanza è in legno semplice, leggero.

Il bar è un tavolo di legno.

Sono serviti solo liquori o spiriti trasparenti.

Le bottiglie sono allineate in una estremità del bar con varie file di bicchieri puliti.

C'è una ciotola di lime.

KF
1964

Televisione Fluxus 17

Dipingi sul vetro degli schermi di un set di televisioni.

KF
1966

Frutta in tre atti 18

1. Una pesca.
2. Un cocomero.
3. Una pera.

KF
1966

Impronta 19

Crea un oggetto recante un'identificazione stampata che descriva la propria specie o genere.

Gli esempi includono le pagine stampate con la scritta "Materia stampata", un timbro di gomma con la scritta "Timbro di gomma" o una matita con la scritta "Matita".

KF
1966

Evento obbligatorio 20

Un biglietto stampato:

Deciderai se leggere questo punteggio oppure no.
Una volta deciso, l'evento è finito.

KF
1966

Il viandante 21

Vaga per le strade di una città
con abiti lunghi e un cappello
a falda larga.

KF
1966

Orologio radio 22

Annuncia l'ora a
intervalli di un minuto
per l'intera durata di
una trasmissione radio.

KF
1966

Annotazioni per la sposa barattata 23

Un corteggiatore regala diversi buoi al padre della sua futura sposa come prezzo del matrimonio.

Il padre gli dà due pecore, dicendo:
"Ecco il tuo resto".

KF
1966

Prova sul palco 24

Sali su un palco nudo, ricoperto di pittura.

Lavati.

Vestiti e lascia il palco.

KF
1966

Oggetti di strada 25

Crea degli oggetti.

Lascia gli oggetti per strada
per i passanti.

KF
1966

Taverna 26

Raccogli un set di piccole bottiglie di liquore.

Costruisci una scatola di legno rettangolare, aprila da sopra.

Posiziona una striscia di legno in modo che la scatola rettangolare abbia due aree: un quadrato e un rettangolo grande la metà del quadrato.

Posiziona la maggior parte delle bottiglie nell'area quadrata.

Metti una bottiglia nell'area più piccola.

Mescola della scagliola sufficiente a riempire la scatola fino al bordo.

Riempi la scatola in modo che la scagliola si fissi attorno alle bottiglie.

KF
1966

Trenta piedi 27

Trova un pezzo di carta di
30 piedi quadrati.

Iscrivi un cerchio
sulla pagina.

KF
1966

Disco Zen 28

Produci un disco fonografico
senza alcun suono.

KF
1966

Zen Vaudeville 29

Il suono di una scarpa che batte.

KF
1966

Oggetti bianchi 30

Gli oggetti sono dipinti di bianco.

Gli oggetti possono essere ceduti o depositati.

KF
1966

Orchestra 31

Raduna un'orchestra. Ogni membro dell'orchestra suona un fonografo come strumento. L'intera orchestra suona fonografi.

I concerti consistono in diversi tipi di esibizioni.

Tutti i musicisti possono provare a suonare la stessa registrazione, magari facendola partire o suonandola allo stesso tempo, o semplicemente suonando delle parti a caso.

Ogni musicista può suonare – o parti di registrazione differenti possono trasmettere dei pezzi completamente diversi – e così via.

Per una variazione di musica da camera, usa un piccolo complesso musicale.

KF
1967

Città 32

Costruisci una città con del materiale che hai trovato.

Lascia che la città cresca e cambi in un arco temporale.

Abbandona la città completata nel punto in cui si trova.

KF
1967

Monumento fai da te 33

Erigi un monumento.

KF
1967

Confezione per Christo 34

Un oggetto modesto è incartato.

KF
1967

Sedia 35

Spedisci una sedia.

KF
1967

Spedizione 36

Spedisci un oggetto a te stesso
prima di partire per un viaggio.

Ricevilo al tuo arrivo.

KF
1967

Sinfonia incompiuta 37

Trova qualcosa.

Portala alla sua
conclusione più logica.

KF
1967

Orologio telefono 38

Telefona a qualcuno.

Digli l'ora.

KF
1967

Contenuti 41

Svuota delle scatole.

Su ogni scatola è impressa una parola
che rappresenta il contenuto.

KF
1968

Venti litri 42

Cucina una zuppa per diverse centinaia di persone.

KF
1967

Boxing Day 39

Acquista, riempi, e distribuisci
scatole nelle immediate
vicinanze e da lontano.

KF
1968

Evento telefonico 40

Porta un telefono alla porta di qualcuno.

Suona il campanello.

Quando qualcuno arriva alla porta,
dategli il telefono, dicendo,

"È per te."

KF
1967

Architettura di carta 43

Appendi un foglio di carta grande o diversi fogli di carta grandi alle pareti di una stanza.

Marca i fogli con elementi architettonici a grandezza naturale, come porte, finestre, o scale, o con oggetti come mobili, lampade, libri, ecc.

Usa questi disegni per immaginare, creare, o mappare un ambiente.

I disegni possono creare o mappare nuovi elementi di un ambiente esistente.

Possono rispecchiare, doppiare o ricostruire elementi esistenti in situ o altrove.

Per creare elementi relativamente permanenti con i disegni, attaccali direttamente al muro.

KF
1968

Le tre età dell'uomo 44

Tre contenitori sono sopra un vecchio tavolo.

Un contenitore con quattro gambe o punti che toccano il tavolo contiene del latte in polvere.

Un contenitore con una base solida
e con un largo punto esterno
contiene dello zucchero.

Un contenitore con tre gambe o punti
contiene del sale.

KF
1968

Camminata Aktual 45

Ripercorri i tuoi passi.

KF
1969

Camera di nuvole 46

Noleggia un piccolo aereo.

Vola dentro una zona nuvolosa del cielo.

Tieni delle borse e delle bottiglie fuori dal finestrino per raccogliere i vapori delle nuvole.

Metti le borse e le bottiglie in una stanza bianca, vuota.

Aprile per rilasciare le nuvole.

KF
1969

Scatola d'ombra 47

Costruisci una scatola poco profonda con un coperchio di vetro. Colloca un foglio di carta sul fondo della scatola. Posiziona un oggetto sopra il foglio.

Metti la scatola al sole per un lungo periodo di tempo.

Aspetta finché l'azione del sole non imprima l'ombra dell'oggetto sul foglio.

KF
1969

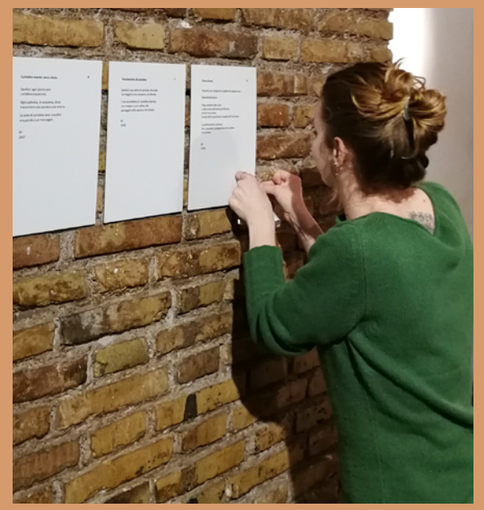
L'Assemblea Generale Speciale di Giustizia Sociale 48

Dopo un lauto pasto, i celebranti riuniti si avvalgono del servizio di un ruttore professionista la cui responsabilità è quella di fare i complimenti di tutti allo chef.

KF
1969

Panoramica della mostra "92 events"

Allestimento della mostra "92 events"



Allestimento della mostra "92 events"

Dettaglio della mostra “92 events”

Dettaglio della mostra “92 events”

Dettaglio della mostra “92 events”

Divario continentale 49

Documenta o commemora il passaggio attraverso il Divario continentale.

KF
1969

Evento di trasferimento di calore 50

Prepara un minimo di tre bicchieri.

Riempine uno con acqua ghiacciata.

Riempine uno con del tè bollente.

Prendi uno o più bicchieri vuoti.

Trasferisci i liquidi da un bicchiere all'altro finché il tè non si sarà raffreddato a temperatura bevibile.

KF
1970

Il nuovo critico 51

Viene pubblicata una rubrica di critica. In ogni colonna, il critico è fotografato mentre regge l'opera d'arte da discutere (o una riproduzione dell'opera), la registrazione, o il libro, ecc. L'opinione critica viene indicata da un segno un "pollice su" o "pollice giù" nella fotografia. Non c'è nessun altro commento.

KF
1970

La notte silenziosa 52

Cammina tranquillamente per un quartiere residenziale la vigilia di Natale con una lanterna.

KF
1970

Lavoro di terra 53

Acquista un appezzamento di terreno mediante acquisto o locazione. Il lotto è costituito da un piede cubo di terra a una profondità di sei o più piedi sotto un terreno attualmente di proprietà. Il terreno di proprietà può essere vuoto o può avere edifici e miglioramenti.

Non acquisire i diritti per la costruzione, locazione, sublocazione, minerali, petrolio, accesso, ecc.

La proprietà o locazione del terreno costituisce l'opera d'arte.

KF
1971

Scarpe silenziose 54

Trascorri la notte dormendo sulla soglia di casa di un amico.

Al mattino, lascia un paio di scarpe.

KF
1971

Tavola d'acqua 55

Apparecchia una tavola formale
con un servizio completo per quattro.

Tutto il servizio è in porcellana bianca
o vetro trasparente.

Riempi tutti gli oggetti, utensili, ecc. con acqua.

KF
1971

Distanza 56

La distanza dalla frase al tuo occhio è
la mia scultura

KF
1971

10,000 57

Spedisci ad amici, persone scelte a caso
o altri gruppi di individui,
10.000 oggetti, documenti, eventi, ecc.,
oltre l'arco di un tempo prefissato.

KF
1971

Sistema di flusso 58

Invita chiunque – e tutti – a inviare un oggetto o un'opera ad una mostra.

Mostra tutto ciò che viene ricevuto.

Qualsiasi visitatore della mostra può portare via un oggetto o un'opera.

KF
1972

Replica 59

Scegli un luogo.

Intervieni sul luogo o lavoraci in
modo tale che dopo la tua partenza
il luogo appaia com'era
prima del tuo lavoro.

KF
1972

Centenario 60

In onore del centesimo compleanno di Nicholas Slonimsky, seppellisci una lunga fila di 100 casse di dinamite nel deserto, ciascuna a 200 metri intervallo dalla cassa precedente.

Fai esplodere le casse una dopo l'altra.

KF
1973

Articoli di lana 61

Osserva un silenzio inspiegabile.

KF
1973

24 ore 62

720 orologi sono collocati in una stanza.

Ciascuno è impostato su uno dei
minuti tra le 12:00 e le 11:59.

KF
1974

Gli ultimi giorni di Pompei 63

Una scrivania o un tavolo.

Sulla scrivania è aperto un bel calendario o un'agenda.

L'agenda è aperta a una data scelta a caso.

Scritto sulla pagina con 3 p. m. cerchiato:

"Distruggi Pompei questo pomeriggio."

KF
1985

Scambio a Rotterdam 64

Chiunque può portare un oggetto.

Gli oggetti consegnati
sono dipinti di bianco.

Chiunque porti un oggetto può
prendere qualsiasi altro oggetto.

KF
1986

Musica razionale 65

Prendi lo spartito di una sinfonia.

Organizza la sinfonia in modo tale che tutte le note di qualsiasi tipo vengano suonate consecutivamente.

Ad esempio, prendi tutti i gradi della nota B♯.
Quindi, raccogli tutte le note B♯ in serie per durata, in modo che le semibrevi, minime, semiminime, ecc., vengano riprodotte consecutivamente.

L'intera serie viene eseguita in sequenza.

Puoi spartire il pezzo musicale in modo che il lavoro sia ugualmente diviso tra tutti gli strumenti, oppure è possibile utilizzare un'altra tecnica di partitura razionale, ad esempio, tutti i violini rappresentati da un violino e così via attraverso tutti i gruppi di strumenti.

Altre tecniche potrebbero consentire che l'esibizione sia realizzata al pianoforte; appunti distribuiti per sezione – gli oboi prendono LA♭, i fagotti prendono LA, i tromboni bassi prendono A♯, e così via; o semplice rotazione delle note attraverso tutti i musicisti fino al completamento del pezzo musicale.

Possono essere prese in considerazione delle rifiniture.

KF
1987

Nel 2016, il compositore Hans Gurstad-Nilsson ha arrangiato Rational Music per la pubblicazione di spartiti musicali.

Omaggio a Mahler 66

Esegui una sinfonia.

Fai che le diverse sezioni dell'orchestra marcino dentro e fuori dal palco mentre si esibiscono.

KF
1989

Pezzo dell'equilibrio Fluxus per Mieko Shiomi 67

Viene posizionata una ciotola d'acqua
su un lato di una bilancia.

La ciotola è piena d'acqua che pesa
esattamente come qualunque cosa si
trovi dall'altra parte
della bilancia.

KF
1991

Distretto 68

Costruisci una lastra grezza, un cubo o
un tavolo di pietra naturale o legno.

Invita le persone a posizionare modelli
fatti a mano o oggetti in legno o argilla
sulla superficie.

KF
1991

Teatro Alchemico 69

Raccogli quattro elementi.

Posiziona gli elementi.

Intervieni sugli elementi.

KF
1992

Evento di furto per J - C 70

Per favore, ruba questo evento.

KF
1981

Evento della sedia per Larry Miller 71

L'artista prende tutte le sedie disponibili in un'area designata. Le sedie vengono trasportate in un'altra area designata in cui sono disposte per sedersi e andarsene.

KF
1982

La vetrina degli anarchici 72

Invita Nam June Paik, Charlotte Moorman e Dick Higgins per mettere in scena qualsiasi cosa due volte.

KF
1982

Variazione per cibo e pianoforte 73

Un pianoforte è preparato con il cibo.

(Il pianoforte può essere suonato).

KF
1982

Evento vichingo 74

Gli attori entrano dalla destra e dalla sinistra del palco. Ciascuno si trova al limite estremo del palco.

Uno grida,

"Salve, Ragnar!"

L'altro risponde,

"Salve, Einar!"

KF
1989

Festa con cravatta 75

Prendi in prestito una brutta cravatta da un amico.

Regalala a un altro amico.

KF
1989

Esercizio teatrale 76

Metti in scena uno spettacolo in cui gli attori portano con sé lo scenario.

Costruiscono e abbattono scenografie e materiali di scena mentre lo spettacolo in corso.

KF
1989

Bis di due secondi 77

L'attore cammina sul palco, guarda il pubblico con sincerità e passione.

L'attore grida:

"O-din! O-din!"

L'accento nazionale proprio dell'attore deve essere prominente.

KF
1989

Esposizione 78

Organizzare una mostra dove una tenda nasconde ogni opera d'arte. Accanto alla tenda è apposta la descrizione dell'opera. A pagamento, un addetto tira da parte la tenda per mostrare l'opera. Dopo che lo spettatore ha finito di osservare l'opera, la tenda viene richiusa.

La tariffa può essere la stessa per tutte le opere, oppure può variare in base alle dimensioni dell'opera, alla fama, al valore di mercato, al valore assicurativo, ecc.

KF
1991

Banda musicale 79

Una banda musicale porta i suoi strumenti e canta o canticchia la melodia.

KF
1991

Nuove scarpe di danza a teatro 80

Organizza un breve balletto. Crea una coreografia da ballare accompagnata da qualunque tipo di musica classica o moderna. Fai delle prove in costume da ballo tradizionale o body. Per la presentazione al pubblico di questo lavoro, l'abbigliamento sarà lo stesso della prova.

Ci sarà un unico cambiamento: tutti I ballerini danzeranno con stivali nuovi o scarpe nuove eleganti nere da uomo. Persino le donne indosseranno scarpe da uomo. Se il ballo viene eseguito più di una volta, usa scarpe o stivali completamente nuovi per ogni concerto.

KF
1991

Evento di selezione 81

Prima dello spettacolo, il regista seleziona una musica e un tipo di ballo. La musica viene riprodotta una volta per il cast. Il cast è invitato a concepire una sorta di ballo da esibire a ritmo di quella musica dopo un solo ascolto. Non ci saranno prove.

Al momento dello spettacolo, un grande schermo di carta viene disteso lungo il palco o la parte anteriore della sala in modo che, quando gli artisti vi si trovano dietro, solo i loro polpacci e piedi siano visibili. Tutti gli artisti maschi stanno dietro lo schermo.

Un'interprete femminile viene selezionata in un modo a caso. L'interprete femminile seleziona il suo compagno di ballo scegliendo il paio di piedi che le piacciono di più. I due artisti ballano insieme a ritmo di musica.

KF
1991

Evento di paura del palcoscenico 82

Indossa un costume che copra quasi tutto il corpo dalla sommità della testa alle ginocchia. Solo le gambe dalle ginocchia in giù devono essere visibili. Esempi di costume: un grande cappello a tesa larga, una sciarpa, un maglione grande con collo altissimo, una gonna voluminosa di lana; o, un insieme di coperte di lana a strati; o, un sacco specificamente cucito con fori tagliati per mani e gambe. Il pubblico può non vedere l'artista e l'artista può non vedere il pubblico.

Esci sul palco o nella sala, muovendoti abbastanza lentamente per il tempo assegnato. Allo scadere del tempo, due o tre membri del cast escono per condurre l'artista fuori.

Questa performance può essere eseguita da solista, o può essere eseguita da diversi o più artisti che lentamente si imbatteranno l'uno nell'altro o nel pubblico mentre si muovono durante la performance. Può essere messa della musica, oppure l'evento può svolgersi in silenzio.

KF
1991

Bartolomeo a Monaco di Baviera 83

Bottiglie di vetro verde e bottiglie di vetro trasparente. Riempi le bottiglie trasparenti con della scagliola. Riempi le bottiglie verdi di sale.

Esponile su una piccola mensola di legno.

KF
1992

Richiamo d'uccello 84

Fai una telefonata a un uccello. Se non conosci un uccello che ha un telefono, fai una telefonata in cui riproduci versi di uccelli.

KF
1992

Evento di pianificazione familiare 85

Rimani incinta per 18 mesi
e partorisci due gemelli.

KF
1992

Danza popolare 86

I ballerini eseguono un ballo folk tradizionale sui trampoli. Se ci sono molti ballerini e alcuni si sentono all'avanguardia, possono usare trampoli di un'altezza diversa rispetto agli altri ballerini.

KF
1992

Una storia sussurrata 89

Prendi un semplice tavolo di legno con nessuna superficie metallica o plastica. Meglio se di legno non verniciato.

Prendi un paio di scarpe qualsiasi.

Metti le scarpe sul tavolo.

Riempi la scarpa sinistra di burro.
Riempi scarpa destra di sale.

KF
1994

Opera centrale 90

Immagina una vita.

Vivila.

KF
2003

Trucco magico n. 2 87

Sali sul palco con una mazza, un uovo e un piccolo registratore. Posiziona l'uovo su un lato del palco. Posiziona il registratore sul lato opposto del palcoscenico. Accendi il registratore in modalità riproduzione. Torna dall'uovo. Prendi il martello. Alzalo in alto. Aspetta 30 secondi e rompi l'uovo. Stai in piedi e aspetta.

Dopo 15 secondi, il registratore riproduce il verso di un pollo.

KF
1993

Trucco magico n. 7 88

Sali sul palco con un grande foglio di carta e un cappello da mago. Tieni il foglio in alto verso il pubblico per mostrare che è stato dipinto o stampato con la scritta FLUXUS. Strappa la carta a pezzi e lasciali cadere nel cappello. Scuotili.

Infila la mano dentro il cappello ed estrai un grande canovaccio con su scritto,

FINE.

KF
1993

Decapitalismo 91

Un negozio dove le persone possono portare cose e lasciarle.

Nessuno può comprare niente.

KF
2019

Arte post-calvinista 92

Organizza una mostra.

Chiudi lo spazio e tienilo chiuso
per tutta la durata della mostra.

Fuori dalla sala espositiva, metti
un cartello con questo testo:

"Qui dentro c'è una mostra meravigliosa.
Non ti è permesso vederla."

KF
2019

Dettaglio della mostra “92 events”

Dettaglio della mostra “92 events”

Dettaglio della mostra “92 events”

Dettaglio della mostra “92 events”

Dettaglio della mostra “92 events”

Dettaglio della mostra “92 events”

Ritratto di Ken Friedman

BIOGRAFIA

Ken Friedman (1949, New London, Connecticut) si unisce a Fluxus nel 1966, come membro più giovane, lavorando a stretto contatto con artisti e compositori associati al movimento tra cui Dick Higgins, Nam June Paik, John Cage e altri.

Le sue opere sono state esposte nelle gallerie e nei musei di tutto il mondo, tra cui il Museum of Modern Art e il Guggenheim Museum di New York, la Tate Gallery di Londra, l'Hood Museum of Art di Dartmouth College e la Stadtsgalerie di Stoccarda.

Friedman, inoltre, ha avuto un ruolo determinante nella creazione di Fluxus West. Nel 1976 ha terminato la sua tesi di dottorato in scienze comportamentali mentre lavorava come artista. In seguito ha lavorato come editore, consulente di gestione e designer. Nel 1994 ha iniziato la carriera accademica.

Attualmente è Professore Ordinario di Design Innovation Studies presso la Tongji University, Shanghai e Stimato Scholar presso l'Università di Cincinnati.

Sala 1