



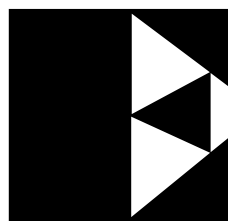
DALLA COSA ALLA NON-COSA: TRANSIZIONI, ARCHIVIAZIONI E PRATICHE ARTISTICHE CONTEMPORANEE.

Gianpaolo Cacciottolo

ABSTRACT. “The earthly order, the planetary order, is made up of things that take on a lasting form and create a stable, habitable environment [...] Today the earthly order is replaced by the digital order. The digital order derealizes the world by computerizing it” [Han 2022, p. 5]. Byung-Chul Han’s awareness, followed by the registration of *infocracy* as an established and dominant regime [Han 2023], also finds confirmation in the world of contemporary art. This contribution aims to measure the effects of this epochal transition on contemporary artistic practices, identifying and analyzing some specific cases in which the “things of the world” [Arendt 2017, p. 156] find new life in the digital dimension: George Legrady’s transformative machine (*Pockets Full of Memories*, 2001); Barbara Iweins’ photographic-archival obsession (*Katalog*, 2018-2022); Tarek Atoui’s performative *Reverse Collection* (2014); Antoni Abad’s participatory and digital archives (*megafone.net*, 2004; *BLiND.wiki*, 2015).

PAROLE CHIAVE: cosa, non-cosa, artecontemporanea, archivio, transizioni

1.INTRO



ra stato già Marshall McLuhan, nel 1951, con *La sposa meccanica*, ad abbozzare il profilo di un uomo destinato a essere sempre più un cacciatore di informazioni in uno scenario socio-culturale condizionato – certo, non ai ritmi che conosciamo noi oggi - dallo sviluppo tecnolo-

gico. Jean-François Lyotard, circa venticinque anni più tardi, ne aveva confermato i destini pur spostando l’asse dall’uomo a una società sempre più informatizzata nella quale «l’incidenza delle trasformazioni tecnologiche [e] la moltiplicazione delle macchine per il trattamento delle informazioni» (Lyotard 1981: pp. 10-11) avrebbero avuto un impatto decisivo anche sulla cultura, i suoi meccanismi e le sue varie forme di espressione – sono queste alcune delle premesse, che suonano

già come sentenza, per *la condizione post-moderna* del 1979. È negli anni Novanta, però, che l'informatizzazione del mondo e la sua conseguente datificazione deflagrano grazie al *World Wide Web* e alla sua diffusione, gradualmente ma rapidamente misurabile su scala planetaria. Nel 1993 il filosofo praghese Vilém Flusser, con tono quasi profetico, aveva scritto: «Le non-cose stanno penetrando nel nostro ambiente da tutte le direzioni, e scacciano le cose. Queste non-cose si chiamano informazioni» (Flusser 1993: p. 81). Ed è proprio da questa posizione che parte il filosofo sudcoreano Byung-Chul Han nel suo programma di profilazione della società contemporanea che attraverso la sua trasparenza si mostra sempre più piegata al dominio dei dati e a un ordine digitale definitivamente imperante dove le informazioni, le non-cose, rappresentano una costante ormai da tempo ineludibile, tanto presente e diffusa da condurre a un vero e proprio regime, l'*infocrazia* intesa addirittura come degenerazione della democrazia (Han 2014; 2022; 2023). La registrazione di una transizione epocale, quella dalle cose alle non-cose, è protagonista della sua riflessione, una traduzione che inevitabilmente trasforma anche la posizione e l'azione dell'uomo, definito *infomane*:

Oggi le cose precipitano sempre più sullo sfondo della nostra attenzione. L'attuale iperinflazione degli oggetti, che conduce alla loro esplosiva proliferazione, è a sua volta sintomo di una crescente indifferenza nei loro confronti. Le nostre ossessioni non sono più indirizzate alle cose, bensì alle informazioni e ai dati. Ormai produciamo e consumiamo più informazioni che cose. C'inebriamo con la comunicazione. Le energie libidiche abbandonano le cose e si lanciano sulle non-cose. La conseguenza di ciò si chiama *infomania*. Ormai siamo tutti *infomani* [...] Stiamo diventando tutti dei feticisti delle informazioni e dei dati [...] L'informatizzazione del mondo trasforma le cose in *infomi*, vale a dire *agenti* che elaborano informazioni (Han 2022: pp. 6-7).

Il tono della riflessione di Han è pessimistico – «come abbiamo smesso di vivere il reale», «le nostre vite manipolate dalla rete», sono i sottotitoli dei suoi libri – e si accorda alle preoccupazioni già espresse in forma sistematica ed elaborata da Sho-

shana Zuboff quando nel 2019 ha definito «capitalismo della sorveglianza» quel sistema dominante ormai a livello globale che «si appropria dell'esperienza umana usandola come materia prima da trasformare in dati sui comportamenti» (Zuboff 2019: p. 17). Questi cambiamenti di paradigma sociale ed economico hanno travolto anche il mondo della cultura e, in particolare, hanno modificato alcune linee operative nel campo dell'arte contemporanea, un territorio da sempre incline ad accogliere gli sviluppi della tecnologia e capace di misurare le temperature della vita umana e delle sue implicazioni sociali, politiche ed economiche. La simbiosi sempre più consolidata tra le tecniche artistiche contemporanee e il digitale, internet e i *new media* ha fatto sì che si generasse un processo di ricalcolo delle potenzialità espressive e anche di ampliamento degli strumenti e degli spazi di produzione ed esposizione di un'opera d'arte il cui statuto risulta totalmente stravolto dalle conquiste tecnologiche. Questa transizione dalle cose alle non-cose quindi ha avuto un impatto frontale anche nei perimetri, sempre porosi, dell'arte contemporanea. Una questione che dai banchi dell'ontologia è stata presto individuata e analizzata proprio quando si è posta una sempre più urgente necessità di ripensare e rivalutare l'oggetto dell'arte. Graham Harman, teorico dell'*Ontologia Orientata agli Oggetti* ha, tra le altre cose, separato proprio il concetto dominante di oggetto proveniente da *Arte e oggettualità* di Michael Fried (1967), ovvero «un ostacolo fisico letteralmente presente sul nostro cammino», da quello affrontato dalla sua teoria, un oggetto sempre più assente che presente (Harman 2021, 2023). A questo si aggiunge anche il contributo dell'*Actor-Network Theory* che dagli anni Ottanta, attraverso il pensiero di Bruno Latour (con Michel Callon, Madeleine Akrich e John Law), ha lavorato a una parificazione tra apporto umano e non umano ai fatti del mondo, cercando di porre sempre più la questione su un piano orizzontale, di simmetria. Oggi questa simmetria sembra essere stata spezzata proprio dalle non-cose e dal loro programma di *derealizzazione* del mondo, uno stravolgimento che l'arte

contemporanea riesce a restituire in termini di esperienze diversificate ma conviventi della stessa dimensione digitale, a tutti gli effetti un nuovo spazio pubblico per l'arte. Boris Groys, filosofo russo da sempre vicino ai fatti dell'arte contemporanea, si è immerso «in the flow» per decrittare i nuovi linguaggi e per interpretarla nell'«epoca della sua riproducibilità digitale», un'epoca in cui essa stessa

rifugge dal presente non tanto facendo resistenza al flusso del tempo, bensì collaborando con esso [...] Le pratiche artistiche moderne e contemporanee non fanno nient'altro se non prefigurare e imitare quel futuro in cui le cose a noi ora contemporanee si eclisseranno. Questa emulazione del futuro non è in grado di produrre opere d'arte, ma piuttosto produce degli eventi artistici, performance o esposizioni temporanee che mostrano il carattere effimero dello stato di cose attuale e di quei dettami che regolano gli odierni comportamenti sociali. Questo perché l'imitazione di un futuro anticipato può manifestarsi univocamente come evento e non sotto forma di cosa [...] Se l'arte tradizionale produceva oggetti, l'arte contemporanea produce informazioni sugli eventi artistici (Groys 2018: p. 9).

Se l'arte contemporanea quindi è «profondamente performativa e partecipativa», lo status dell'opera si trasforma da oggetto a informazione, e tutto questo – prosegue Groys – è decisamente compatibile con Internet e «i mezzi di produzione e distribuzione prescritti dalla Rete» (*Ibidem*: p. 173). All'arte quindi, per citare Remo Bodei, spetta il compito di «dare o ridare senso alle cose, [di restituire alle cose] quei significati che sono stati erosi, in quanto superflui o marginali, dall'usura dell'abitudine, dall'allentamento della memoria storica e dalla pratica delle generalizzazioni scientifiche» (Bodei 2009: p. 82). Provare, attraverso una selezione di casi studio, ad attraversare il mare magnum della digitalizzazione nell'ambito dell'arte contemporanea significa, in questa sede, riflettere primariamente sullo statuto, modificato, dell'opera d'arte – dato ormai acquisito e processato da tempo – ma vuol dire anche mettere a reagire un sistema, quello dell'arte contemporanea, fatto di codici, procedure e consuetudini consolidate, con il flusso incontrollato e inarrestabile

della tecnologia. Più in profondità, mettere a reagire un nuovo oggetto dell'arte, frutto della transizione alla non-cosa, con le leggi di Internet, con i suoi lati oscuri, con la sua struttura tentacolare e la presa sulla società contemporanea. I casi che seguono cercano innanzitutto di indagare quella transizione dall'ordine terrestre all'ordine digitale trattata da Han, dalla cosa alla non-cosa, dalle «cose del mondo» (Arendt 2017: p.156) all'*Internet delle cose*, casi in cui l'*infomania* diffusa si incrocia con l'*infocrazia* e il feticismo dell'oggetto diventa ossessione per i dati. Un processo complesso che travolge la pratica artistica in uno scenario tecnologico-digitale che riempie i piatti della bilancia da un lato con le sempre ampie possibilità sperimentative ed operative, non per forza limitate alla sfera dei social media, dall'altro con i sempre appostati rischi di oblio ed obsolescenza.

2.ARCHIVI DIGITALI: GEORGE LEGRADY

Quello del digitale e di Internet si configura da subito come uno spazio dalle dimensioni sconfinato, con un ventaglio assai ampio di possibilità sempre in aggiornamento. Gli anni di cerniera tra i due millenni rappresentano anche il momento del «grande ritorno dell'impulso archivistico» (Foster 2004: p. 3; 2019: p. 40), che nel campo dell'arte viene registrato da Hal Foster dopo i richiami provenienti dai territori della filosofia destinati, grazie alle riflessioni particolari di Foucault (1969) e Derrida (1995), ad ampliare il raggio d'azione dell'archivio, ora stabilmente inteso nella sua duplice valenza di «entità paradigmatica astratta [e] istituzione concreta» (Sekula 1996/1997: p. 26). Lo spazio del digitale, di Internet, consente di lavorare ancor di più a questo processo di elasticizzazione che favorisce la transizione dalle cose alle non-cose e sfida i paradigmi e le procedure tradizionali dell'archivio (catalogazione, inventariazione, mappatura ecc.). L'artista australiano George Legrady sembra interpretare con grande puntualità questo nuovo sentire e in particolare riesce ad avvertire prontamente lo spostamento d'attenzione dalla dimensione reale a quella virtuale, dalle «cose

del mondo» alle non-cose, in un percorso artistico che dalla metà degli anni Settanta lo aveva visto impegnato in sperimentazioni principalmente fotografiche. Nell'avvicendamento tra gli ultimi due decenni del Novecento Legrady si dedica sempre più alla dimensione digitale, al virtuale, e in particolare all'impatto delle meccaniche algoritmiche sul campo delle immagini in un'atmosfera nella quale l'archivio e i suoi documenti entrano con sempre maggiore prepotenza nella costruzione di racconti e contro-racconti restituiti in forme installative e spesso interattive. È del 1993 *An Anecdoted Archive from the Cold War*, un'installazione complessa che intreccia l'interesse per la storia a un sostrato autobiografico segnato da una collezione di "invested objects" capaci, nello spazio del museo e nell'area, nuova, del virtuale, di sabotare le modalità consolidate del racconto storico, quello ufficiale:

Non sono uno storico, un sociologo, un archivistista o un museologo, ma ho utilizzato metodologie prese in prestito da queste discipline per produrre questo archivio interattivo. Non è inteso come una storia ufficiale. Si tratta piuttosto di un modo per situare le storie attraverso i media tecnologici. Ad esempio, creare una piattaforma in cui le proprie storie possano dialogare con la storia ufficiale, poiché una delle capacità del processo di digitalizzazione è quella di rimodellare le informazioni, cancellando le differenze tradizionalmente e facilmente identificabili tra documenti ufficiali e personali (Legrady: <https://www.mat.ucsb.edu/~g.legrady/glWeb/Projects/anecdote/Anecdote.html>).

L'responsabilità del documento d'archivio - un tema centrale del dibattito critico ormai da un paio di decenni e una possibilità operativa consolidata sia per traiettorie artistiche che curatoriali - viene messa a reggere con la malleabilità della narrazione, con l'idea che, secondo Legrady, l'intervento diretto del pubblico nella dinamica interattiva, e nel gioco combinatorio dei documenti, può dar vita a una molteplicità di narrazioni, storie non ufficiali - o tutte ufficiali - che consentono di misurare la disponibilità di un archivio a una radicale messa in discussione attraverso le potenzialità dell'installazione e del digitale. Le stanze del museo diventano così le tessere di un mosaico, o meglio, di un

puzzle tutto da fare, disfare e rifare, dove la componente partecipativa risulta nodale nell'attivazione di un'opera che si serve di un terminale tecnologico per trasformare gli oggetti dell'archivio dell'artista in informazioni proiettate sulle pareti dello spazio espositivo che mantiene, quindi, la sua natura di luogo della memoria e della conservazione, in una dinamica, il *complesso espositivo* per dirla con Tony Bennett (1988), che tuttavia resta legata alle forme, mediate ed indotte, di costruzione e rappresentazione del potere. Se in quest'opera del 1993 Legrady già fornisce un repertorio di oggetti e immagini provenienti dal suo stesso archivio, con *Pockets Full of Memories* il coinvolgimento del pubblico ricopre un ruolo ancor più decisivo. Infatti l'installazione, concepita per la prima volta per gli spazi del Centre Georges Pompidou di Parigi nel 2001, prevede uno schema secondo il quale ogni visitatore si trasforma in attivatore - e co-autore - vuotando le proprie tasche e decidendo quale oggetto scansionare attraverso un dispositivo collegato a un computer, in un sistema di comunicazione via Internet che consente letteralmente di realizzare la transizione dalla cosa alla non-cosa. In più il visitatore è tenuto a rispondere a un questionario per identificare e descrivere l'oggetto appena scansionato al fine di istituire un vero e proprio archivio digitale che vive una doppia vita: quella breve (il tempo della mostra), dell'installazione interattiva, con proiezione su parete della mappa degli oggetti secondo una disposizione algoritmica; quella lunga, ancora attiva, dell'archivio digitale consultabile online. Come in ogni archivio però anche qui esiste una possibilità di deviazione dalla narrazione ufficiale, dagli schemi tradizionalmente imposti: l'artista fornisce le istruzioni ai visitatori, ma non può vigilare sulla corretta immissione delle informazioni relative agli oggetti scansionati, perciò sia la morfologia della proiezione a parete che l'archivio online sono costantemente esposti al rischio del sabotaggio, così come la tensione tra memoria e oblio, binario tematico centrale dell'opera di Legrady, è alimentata da una serie di sotto-tensioni, altrettanto decisive, tra realtà e finzione,

verità e menzogna. Polarità, e nodi critici, tutt'ora attivi nel dibattito tra vita reale e vita digitale, tra spazio fisico e virtuale, nella transizione, quindi, dalle cose alle non-cose. Come nella distopia letteraria di Yōko Ogawa, *L'isola dei senzamemoria*, sfruttata da Han per dare l'abbrivio al suo discorso sulle non-cose, le operazioni di Legrady sembrano dirci di quanto sia necessario trasformare le cose del mondo in dati per salvarle dalla sparizione – nel caso di Ogawa nasconderle in un comò, che appare esattamente come l'antenato della stazione di scansione di Legrady, serviva a scamparle dalla scomparsa definitiva. Ciò che resta da verificare, quando si parla di digitale e di Internet, è la possibilità reale di salvare le cose dall'oblio (per alcuni mesi, ad esempio, il link all'archivio di *Pockets Full of Memories* non è risultato più attivo), ancor più quando questa esigenza si pone come collettiva e, come nel caso di *Pockets Full of Memories*, come il risultato di un'azione plurale che allo scopo estetico (preoccupazione dell'artista *in primis*) ne unisce anche uno personale.

3. VERTIGINE DELLA LISTA: BARBARA IWEINS

«Se è vero che ogni passione confina col caos, quella del collezionista confina col caos dei ricordi» - ha scritto Walter Benjamin (2017: p. 22). E il «possesso [è] un disordine con il quale la consuetudine si è così familiarizzata da poter apparire come un ordine» (*Ibidem*: p. 23). Tra i poli dell'ordine e del disordine, e in una dimensione fortemente segnata dai ricordi, Barbara Iweins ha dato vita a *Katalog* (2018-2022), un progetto e un processo di ossessiva catalogazione, condotto per via fotografica e trasferito nel mondo delle non-cose, di un repertorio sterminato di oggetti densi di storia: la sua:

In quanto collezionista nevrotica, collezionare, ordinare, classificare ed esporre le cose mi ha sempre dato un immenso piacere. Penso di cercare principalmente un'emozione estetica nell'assemblaggio di cose (o idee) che a prima vista potrebbero sembrare incongrue o addirittura prive di gusto. Vorrei mantenere le cose come sono, ma la mia vita adulta ha deciso diversamente. Dopo molti traslochi e un improvviso divorzio nel 2015, ho lasciato Amsterdam e

sono tornata a vivere a Bruxelles con i miei tre figli sotto braccio. Desiderando una maggiore stabilità nella mia vita, ho sentito il bisogno di chiudermi davvero nel mio nuovo posto. Ho deciso in quel momento di spingere i limiti della mia inerzia e del mio nevroticismo avvicinandomi e personalizzando le mie cose e analizzandole tutte in dettaglio. Da allora, per quattro anni, stanza per stanza, cassetto per cassetto, ho fotografato, indicizzato e classificato tutta la mia casa. Assolutamente tutto: dal calzino strappato di mia figlia ai Lego di mio figlio, ma anche il mio vibratore, i miei ansiolitici... assolutamente tutto (Iweins: <https://katalog-barbaraiweins.com/>).

Quasi tredicimila oggetti fotografati, singolarizzati, decontestualizzati e caricati in uno spazio virtuale che nella più alta delle premesse cerca di fronteggiare il rischio dell'oblio, ma che in quello stesso spazio combatte quotidianamente anche sul fronte dell'obsolescenza, peccato originale della tecnologia. Remo Bodei ci aveva avvertiti sulla *durata delle cose*: «Il pericolo maggiore è che non solo le cose, ma la storia stessa si riduca in gran parte a mera oggettività pietrificata, ad accumulo di dati ed oggetti non mediati dalla coscienza e non illuminati dalla decifrazione e dalla contestualizzazione del loro senso». Anche qui l'operazione artistica si consolida su più livelli: innanzitutto un sito internet, principale interfaccia del progetto, all'interno del quale l'artista belga spiega le ragioni e la logica, «il protocollo», che giacciono alla base di *Katalog*: una selezione che inevitabilmente esclude delle cose (cose fisse come vasche da bagno, lavandini ecc.; cibo) e ne include altre, più adatte a riempire il catalogo, con delle precisazioni: ad esempio Iweins decide di non incorporare oggetti che fanno parte di un insieme e che sono contenuti in una scatola come giochi da tavolo o cotton fioc. Come nella biblioteca benjaminiana, «se c'è un riscontro all'assenza di regole [...] questo è la conformità a regole del suo catalogo» (Benjamin 2017, p. 23). A proposito del *Katalog* Massimo Maiorino ha scritto:

Un'avventura, quella disegnata dall'opera di Iweins, che oltre il rigore dei protocolli autoimposti dall'artista porta al parossismo la forma catalogo, sublimando in tal modo il vuoto “che sta attorno” e ricavando una mappa statistica che offre una logica – non priva d'ironia alle

eterogenee tassonomie elaborate –, sintetizzata in osservazioni aforistiche come: «I have the weakness to believe that I am the only person in the world who knows that the dominant color in her house is blue (16%)» o «90% of gloves are lost within two weeks of purchase» [...] Si verifica così uno speciale *transfert* che gradualmente alle cose sostituisce la loro indicizzazione, la “sola” presenza del catalogo esorcizza la dispersione di sé, della propria intimità (Cacciottolo, Maiorino 2022, p. 28).

Se il sito internet è quindi campo base e nucleo pulsante del progetto *Katalog* – al suo interno è possibile compiere ricerche per categorie (colore, materiale, frequenza d’uso, stanza, ‘cosa salverei da un incendio’) - Iweins gli affianca delle soluzioni che escono dallo spazio virtuale e si inseriscono a pieno titolo negli ingranaggi del sistema dell’arte contemporanea globale: un libro che ripercorre la sequenza delle stanze con una selezione grafica degli oggetti e dei relativi racconti; una possibilità espositiva che deve restituire, attraverso l’allestimento pervasivo ed immersivo dello stesso schema degli oggetti che si ritrova nel sito, l’ossessione per l’atto di collezionare e catalogare, per l’esigenza di misurare con la fotografia il grado di intimità e attaccamento allo spazio domestico e ai suoi oggetti, una sorta di composito autoritratto fotografico scorto nei profili e nei colori delle cose della vita.

4. SOCIALE-DIGITALE: ANTONI ABAD

Gli anni Novanta, oltre a essere quelli dell’esplosione di Internet, sono anche gli anni che segnano, nei perimetri del contemporaneo, l’affermazione definitiva delle pratiche partecipative in campo artistico; pratiche che trovano una vetrina e un’etichetta, vidimata dal dibattito internazionale, nella proposta teorica ed espositiva di Nicolas Bourriaud e della sua *Estetica relazionale*. Nel giro di pochi anni questo versante si infiamma anche grazie alla definitiva e fragorosa conflagrazione, su scala globale, del fenomeno mostra, e del format biennale. In questo groviglio si inserisce quella serie di espressioni che tentano di definire meglio il panorama sempre più complesso dell’arte partecipativa: *socially engaged art*, *community-based*

art, *experimental communities*, *dialogic art*, *littoral art*, *participatory*, *interventionist*, *research-based*, *collaborative art*. Il dato di fatto è che questa nuova conformazione, dagli esiti molteplici, sposta l’attenzione e modifica la sostanza e lo statuto dell’oggetto artistico, che, come ha notato l’Harman di cui sopra, è sempre più assente che presente. Un’autentica svolta, *The social turn* (Bishop 2006), verso il contatto e l’esperienza, evidente anche nella succitata riflessione di Groys, che bene si accorda a quel programma di ampliamento tecnico ed operativo cui partecipano anche le nuove tecnologie. L’incontro tra pratiche partecipative e dimensione digitale si concretizza nell’opera di Antoni Abad, artista catalano abituato a lavorare con comunità a rischio esclusione, e a farlo secondo i crismi della partecipazione. In particolare nei progetti *megafone.net* (2004-2014) e *BLiND.wiki* (2015-2017) lo schema è sostanzialmente lo stesso e prevede una prima fase di individuazione di gruppi esposti al rischio dell’emarginazione sociale, una seconda fase di allestimento di un ambiente fisico, reale di incontro, confronto e programmazione di attività che poi vengono svolte dai protagonisti scelti nello spazio pubblico, urbano. Il passo in più che compie Abad è quello di dotare queste persone di una possibilità tecnologica che attraverso l’utilizzo del cellulare e la creazione di apposite *app* permette loro di convertire l’esperienza in traccia virtuale, in non-cosa, in dati e informazioni (registrazioni audio, video, testi, immagini) che poi vengono trasferiti all’interno di piattaforme digitali che agiscono contemporaneamente da archivi, da mappe geolocalizzate e in ultimo da vere e proprie opere d’arte digitali e interattive. Nel primo caso la transizione ha visto la partecipazione e i contributi di tassisti messicani, giovani Rom di diverse parti del mondo, sex workers madrilene, persone con mobilità ridotta a Barcellona, Ginevra e Montreal, lavoratori migranti nicaraguensi in Costa Rica, corrieri in moto a San Paolo, sfollati e smobilitati in Colombia, immigrati a New York, rifugiati saharawi nel Sahara algerino; nel secondo caso ad essere coinvolte sono state le comunità di

cittadini non vedenti o ipovedenti di vari luoghi (Roma, Sydney, Berlino, Breslavia, Venezia, Valencia, San Paolo). Nel commentare la sua metodologia l'artista ha però specificato che non si tratta di social network alternativi, perché la logica del social network è la comunicazione da remoto, mentre in questo caso l'innesco del processo e il suo motore stanno nell'incontro, nella relazione e nel dialogo tra i partecipanti che solo successivamente all'esperienza sul campo trasferiscono i loro contributi nella dimensione digitale. Per quanto il lavoro di Abad tenda ad avvicinarsi a quel concetto di "sociabilità" che Richard Sennett, via Simmel, pone sul piano non di «avvicinamento all'Altro [...] ma di consapevolezza reciproca» (Sennett 2012, p. 51), è evidente che i suoi progetti siano fortemente ispirati da quella che è stata definita arte di comunità i cui caratteri principali sono la co-autorialità, l'inclusione nei processi creativi dei settori della società "degradati" o emarginati, l'abbandono dei criteri di valore basati su qualità e abilità tecniche (Bishop 2024, p. 185). Con la consapevolezza che a contribuire non sono artisti, ma persone comuni coinvolte in progetti artistici con finalità sociali. In più, l'elemento performativo, di attraversamento dei luoghi da parte dei partecipanti aggiunge un'ulteriore estensione relativa al grande tema, endemico dell'arte partecipativa, dello spazio pubblico. Il tutto, però, traslato nella dimensione digitale che trasforma l'esperienza in dati informatici di vario tipo.

5.À REBOURS: TAREK ATOUI

Appurata ormai la natura sempre più performativa e partecipativa dell'oggetto dell'arte contemporanea, gli itinerari finora analizzati mostrano un andamento sostanzialmente unidirezionale che va dalla cosa alla non-cosa. Le sperimentazioni artistiche (e tecnologiche) tuttavia consentono di percorrere queste tracce anche in senso opposto. La traiettoria di Tarek Atoui, ad esempio, incrocia continuamente la dimensione performativa e quella partecipativa, ne mette alla prova i confini e le potenzialità attraverso l'utilizzo del suono nelle sue più diversificate forme. I suoi

progetti nascono spesso da una volontà collaborativa e laboratoriale che unisce il suo lavoro di artista a quello di musicista e compositore; agisce spesso da programmatore informatico ma anche da ricercatore e da curatore e direttore artistico. Il tentativo di percorrere la strada della transizione nel senso contrario, dalla non-cosa alla cosa, si materializza, nel vero senso della parola, in *The Reverse Sessions* (2014-2017), un progetto multiforme, svoltosi in tre fasi al Dahlem Museum di Berlino e presso lo spazio espositivo *kurimanzutto* di Città del Messico, che è iniziato proprio da una manovra di inversione: a partire dall'ascolto di una serie di registrazioni di performance musicali realizzate – scritte e dirette da Atoui - con strumenti appartenenti alla collezione etnica del Dahlem Museum di Berlino, l'artista libanese ha poi coinvolto liutai e fabbricanti coi quali ha ragionato sulla possibilità di ricreare, sulla base di quelle tracce, altrettanti strumenti capaci di suonare le stesse musiche. Durante l'estate del 2016, gli strumenti improvvisati di Atoui sono stati attivati alla Tate Modern, per *The Reverse Collection*. Come spesso capita con le cose della vita e gli oggetti di cui ci circondiamo, anche in questo caso si tratta di un vero e proprio corpo a corpo con l'angoscia della sparizione, dell'oblio, della dimenticanza:

Nel nostro mondo è inevitabile che il panorama degli oggetti muti rapidamente, che una 'generazione di modelli sempre nuovi o alla moda sostituisca e spinga i precedenti nell'oblio [...] Se le tecnologie, la necessità e i gusti cambiano, perché restare allora attaccati alle cose e alle tecniche del passato? [...] proprio perché ristabiliscono le connessioni tra i vari segmenti della nostra storia individuale e collettiva, salvare le cose dall'insignificanza significa comprendere meglio noi stessi. (Bodei 2009, pp. 59-60)

La posizione di Remo Bodei non sembra discostarsi molto dalla postura assunta da Atoui nel suo progetto degli strumenti inversi. In un'intervista con Robert Barry ha sottolineato come il suo approccio alla collezione sia stato caratterizzato da una volontà di decolonizzare questi oggetti, ormai svuotati della loro funzione e risemantizzati per le solite esigenze espositive e museali:

The Reverse Collection si è sviluppata a partire dalle idee di appropriazione e decolonizzazione. Ma non volevo affrontarle frontalmente. Più interessante per me era il lavoro dell'etnomusicologia e ciò che i ricercatori stavano facendo all'interno di questa istituzione [il Museo etnologico al Dahlem Centre di Berlino]. Quando arrivi presso la collezione di un museo di strumenti ti rendi subito conto che questi non vengono più suonati. Sono conservati e trattati, a volte chimicamente, a volte fisicamente. Quindi lo strumento è a riposo, *ad vitam* [per sempre]. Ho chiesto ai conservatori del museo: «Qual è lo scopo di questo strumento, oltre a essere esposto come scultura?». Loro hanno risposto: «È materiale per la ricerca. Gli etnomusicologi possono venire a misurarlo e farne una replica, ma non è possibile suonarlo». Da lì è nata l'idea di dire: «Perché non provare a fare delle repliche dal suono e non dal modello?». Poi siamo entrati in questo lungo dibattito con il museo. «È possibile suonare questi strumenti ancora una volta, e in quali condizioni?». Naturalmente la prima risposta che si ottiene è 'No'. Poi inizia la negoziazione. L'idea non era di proporre qualcosa in conflitto con i metodi tradizionali degli etnomusicologi o di metterli in discussione. Si trattava solo di prendere un altro parallelo [...] Ha a che fare di più con l'idea di coprire uno spettro, un tentativo di pensare a cosa è al di fuori dei margini o al di fuori della nostra larghezza di banda, o al di fuori della nostra portata come esseri umani - e talvolta anche al di fuori della nostra velocità come corpi in movimento o entità di calcolo. Questa è la cosa cruciale: questa sensibilità a ciò che potremmo perdere (Barry 2019: p. 57).

CONCLUSIONI

Nel *Sistema degli oggetti* (1968) Jean Baudrillard aveva portato avanti la tesi secondo cui «il mondo degli oggetti nelle società industriali avanzate si [presenta] come un sistema di segni. Vale a dire che sia in grado di funzionare come un vero e proprio linguaggio che consente agli esseri umani di comunicare la propria posizione all'interno della società» (Codelluppi: <https://www.doppiozero.com/il-sistema-degli-oggetti-compie-cinquantanni>). L'aspetto che, secondo il filosofo francese, contribuisce in misura ampia alla trasformazione di un oggetto da «simbolo familiare e sociale» a segno comunicativo non più consumato su un piano materiale, è senz'altro quel «livello tecnologico» che si struttura come linguaggio e che

racconta una storia rigorosa degli oggetti, in cui gli antagonismi funzionali si risolvono dialetticamente

all'interno di strutture più ampie. Ogni transizione da un sistema ad un altro meglio integrato, ogni mutazione all'interno di un sistema già strutturato, ogni sintesi di diverse funzioni genera un senso, una pertinenza oggettiva indipendente dagli individui che la rendono operativa: siamo qui a un livello di lingua, e, per analogia con i fenomeni della linguistica, potremmo chiamare 'tecnemi' questi elementi tecnici semplici – altri dagli oggetti reali – sui quali si fonda l'evoluzione tecnologica (Baudrillard 1972, p. 9).

Misurando la distanza coi tempi e i contesti della scrittura di Baudrillard, è possibile scorgere nella sua opera un carattere profetico soprattutto quando individua in un processo di astrazione la dinamica centrale del rapporto tra oggetto e soggetto, quando ci dice che il livello tecnologico è sostanzialmente un'astrazione, «è una realtà fondamentale, la realtà più concreta dell'oggetto», ed è anche il luogo in cui si verifica la distinzione tra funzione pratica e possesso: «Il possesso non coinvolge uno strumento, che rinvia al mondo esterno, ma coinvolge l'oggetto *astratto dalla sua funzione e divenuto relativo al soggetto* (Idem, p. 112). Se, in aggiunta, consideriamo la differenza che, secondo Bodei, intercorre tra oggetto e cosa, il primo è *objectum*, qualcosa che ci sta davanti o di contro: «implica quindi una sfida, una contrapposizione con quanto vieta al soggetto la sua immediata affermazione [...] presuppone un confronto che si conclude con una definitiva sopraffazione dell'oggetto, il quale, dopo questo agone, viene reso disponibile al possesso e alla manipolazione da parte del soggetto» (Bodei 2009, p. 20); la seconda è qualcosa di più ampio e comprende «la contrazione del latino *causa*, ossia di ciò che riteniamo talmente importante e coinvolgente da mobilitarci in sua difesa» (Bodei 2009, p. 12), il tutto ci appare come un sistema di segni e significati che contemplanò in tutti i casi, per l'appunto, una mobilitazione, un'azione, un movimento. Scorgere una nuova versione di questo movimento nella transizione alla non-cosa significa accordare il cronometro della storia a quel livello tecnologico che in Baudrillard scandisce la relazione tra uomo e ambiente, tra soggetto e vita quotidiana. E se questa transizione avviene con i linguaggi dell'arte

contemporanea a verificarsi è un'ulteriore astrazione che trasforma per l'ennesima volta gli oggetti, le cose della vita, in nuovi agenti, de-funzionalizzati e ri-funzionalizzati, galleggianti tra l'anelito al possesso e la sindrome dello strumento; un po' come quando la storia ondeggia tra l'essere farmaco e veleno (Ricoeur 2003, p. 199). Ma in questa condizione ibrida e spesso opaca si cela una rete di insidie che impone di guardare a queste nuove soluzioni tecniche, tecnologiche ed artistiche con un velo spesso di sospetto. Se è vero che lo spazio virtuale e la dimensione digitale consentono un ampio margine di manovra, sia da un punto di vista operativo che da uno di carattere meramente logistico – gli archivi digitali, la possibilità di salvare le cose trasformandole e trasferendole – è altrettanto vero che in questo nuovo sistema si incontrano delle difficoltà e delle trappole che neanche la zona franca dell'arte contemporanea riesce ad eludere. Il rischio dell'obsolescenza, quello che Jacques Ellul ha definito «il bluff tecnologico» (Latouche 2014), o anche quelli che più di recente il sociologo Vanni Codeluppi ha classificato come «i sette tradimenti del digitale» (Codeluppi 2024) non possono essere aggirati dall'entusiasmo dell'applicazione delle nuove tecnologie al campo dell'arte contemporanea, sia quando questo mette in azione le sue componenti più simboliche e metaforiche (la macchina trasformativa di Legrady e il catalogo di Iweins), sia quando il suo impatto aspira a incidere su dinamiche più ampie, precipuamente sociali come nel caso dei progetti di Abad e Atoui. La promessa non mantenuta di una società iper-tecnologizzata che ha condotto alla standardizzazione, all'illusione della libertà, ai monopoli incontrastati delle multinazionali dei dati e alla conseguente polverizzazione della sfera privata, alla *cloudizzazione* del mondo e al miraggio dell'archiviazione sicura ed eterna, tutti elementi che collimano con quella forma degenerata di democrazia che Han ha definito *infocrazia*, un sistema capillare che non risparmia l'ambito dell'arte contemporanea, a tutti gli effetti un ingranaggio della macchina sociale ed economica del mondo. Per queste ragioni il ritorno alle

cose sembra essere sempre la soluzione. Da un punto di vista di dinamiche interne al sistema dell'arte contemporanea la transizione al digitale e alle non-cose, non ha risolto i problemi succitati, perché anche un progetto artistico viene fagocitato dalle logiche del capitalismo della sorveglianza (dati, tracciamento ecc.), e resta ancorato alle modalità organizzative tipiche del suo mondo, con destinazioni istituzionali e non, museificazione, “mostrismo” diffuso, rincorsa ai budget per la produzione e dislivelli etici ed economici. In aggiunta, lasciare interamente allo spazio virtuale il controllo e il racconto dell'esperienza, in questo caso artistica, significa nella maggior parte dei casi far fronte al rischio e all'eventualità, più volte incontrati nel corso di questa ricerca, di sparizione di piattaforme e siti Internet inizialmente concepiti come destinazione finale dei progetti.

BIBLIOGRAFIA

- Arendt H. 2017, *Vita activa*, Bompiani, Milano.
 Barry R. 2019, *Tarek Atoui: Ways of Hearing*, in *Art Quarterly*, Summer 2019.
 Baudrillard J. 1972, *Il sistema degli oggetti*, Bompiani, Milano.
 Benjamin W. 2017, *Tolgo la mia biblioteca dalle casse*, Electa, Milano.
 Bennett T. 1988, *The Exhibitionary Complex*, in *New Formations*, 4 (Spring 1988), pp. 73-102.
 Bishop C. 2024, *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, Verso, London.
 Bishop C. 2006, *The Social Turn: Collaboration and Its Discontents*, in *Artforum International*, febbraio, vol. 44, n. 6., pp. 178-183.
 Bodei R. 2009, *La vita delle cose*, Laterza, Roma - Bari.
 Bourriaud, N. 1998, *Relational Aesthetics*. Dijon: Les Presses du reel.
 Cacciottolo G., Maiorino M. 2022, *Inventar-io? Forme di soggettivazione e paradigmi inventariali tra letteratura e arte dopo il 2000*, in *Ricerche di s/confine. Oggetti e pratiche artistico-culturali*, Vol. XI, n.1 (2022).
 Codeluppi V. 2024, *i 7 tradimenti del digitale*, Laterza, Bari-Roma.
 Derrida, J., 1995, *Mal d'archive. Une impression freudienne*, Paris, Éditions Galilé; trad. it., 2005, *Mal d'archivio. Un'impressione freudiana*, Napoli, Filema edizione.
 Eco U., 2009, *Vertigine della lista*, Bompiani, Milano.
 Flusser V. 1993, *Dinge und Undinge. Phänomenologische Skizzen*, Hanser, München.

- Foster H. 2004, *An Archival Impulse*, in *October*, 110, Fall, pp. 3–22; trad. it. *Archivistico*, in *Idem*, 2019, *Bad New Days*. Arte, critica, emergenza, postmedia books, Milano, pp. 39-72.
- Fried M. 1967, *Art and Objecthood*, in *Artforum*, vol. 5, n. 10.
- Foucault, M., 1969, *L'Archéologie du savoir*, Paris, Gallimard; trad. It., 1999, *L'archeologia del sapere*, Milano, Bur.
- Foucault, M. 1966, *Les mots et les choses*, Gallimard, Paris.
- Groys B. 2018, *In the Flow. L'arte nell'epoca della sua riproducibilità digitale*, postmedia books, Milano.
- Han B-C. 2022, *Le non cose. Come abbiamo smesso di vivere il reale*, Einaudi, Torino.
- Han B-C. 2023, *Infocrazia. Le nostre vite manipolate dalla rete*, Einaudi, Torino.
- Han B-C. 2015, *Nello sciame. Visioni del digitale*, Nottetempo, Milano.
- Han B-C. 2014, *La società della trasparenza*, Nottetempo, Milano.
- Harman G. 2023, *Arte e oggetti*, Mimesis, Milano – Udine.
- Harman G. 2021, *Ontologia Orientata agli Oggetti. Una nuova teoria del tutto*, Carbonio Editore, Milano.
- Hartog, F., 2003, *Regimi di storicità*, trad. it. di Leonardo Asaro, Palermo, Sellerio.
- Latouche S. (eds.) 2014, *Ellul: Contro il totalitarismo tecnico*, Jaca Book, Milano.
- Law J., Hassard J. 1999, *Actor Network Theory and After*, Blackwell Publishing, New Jersey.
- Liotard J-F. 1982, *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Feltrinelli, Milano.
- McLuhan M. 1951, *The Mechanical Bride – Folklore of Industrial Man*, The Vanguard Press, New York.
- Mbembe, A., 2002, *The Power of the Archive and its Limits*, in Hamilton, C., (a cura di), *Refiguring the Archive*, Dordrecht, Springer.
- Morton T. 2018, *Iperoggetti*, NERO, Roma.
- Ricoeur, P., 2003, *La memoria, la storia, l'oblio*, Milano, Raffaello Cortina Editore.
- Scotini, M., 2022, *Archiviare l'inarchiviabile. Forme del tempo e regimi di storicità*, in Maiorino, M., Mancini, M. G., Zanella, F., (a cura di), 2022, *Archivi esposti. Teorie e pratiche dell'arte contemporanea*, Macerata, Quodlibet, pp. 33-40.
- Sekula, A., 1986, *The Body and the Archive*, *October*, 39, pp. 3-64; trad. it., 1996/1997, *Il corpo e l'archivio*, *Il Corpo*, IV, 6/7, p. 26.
- Sennett R., 2012, *Insieme. Rituali, piaceri, politiche della collaborazione*, Feltrinelli, Milano.
- Zuboff S. 2019, *Il capitalismo della sorveglianza. Il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri*, Luiss University Press, Roma.