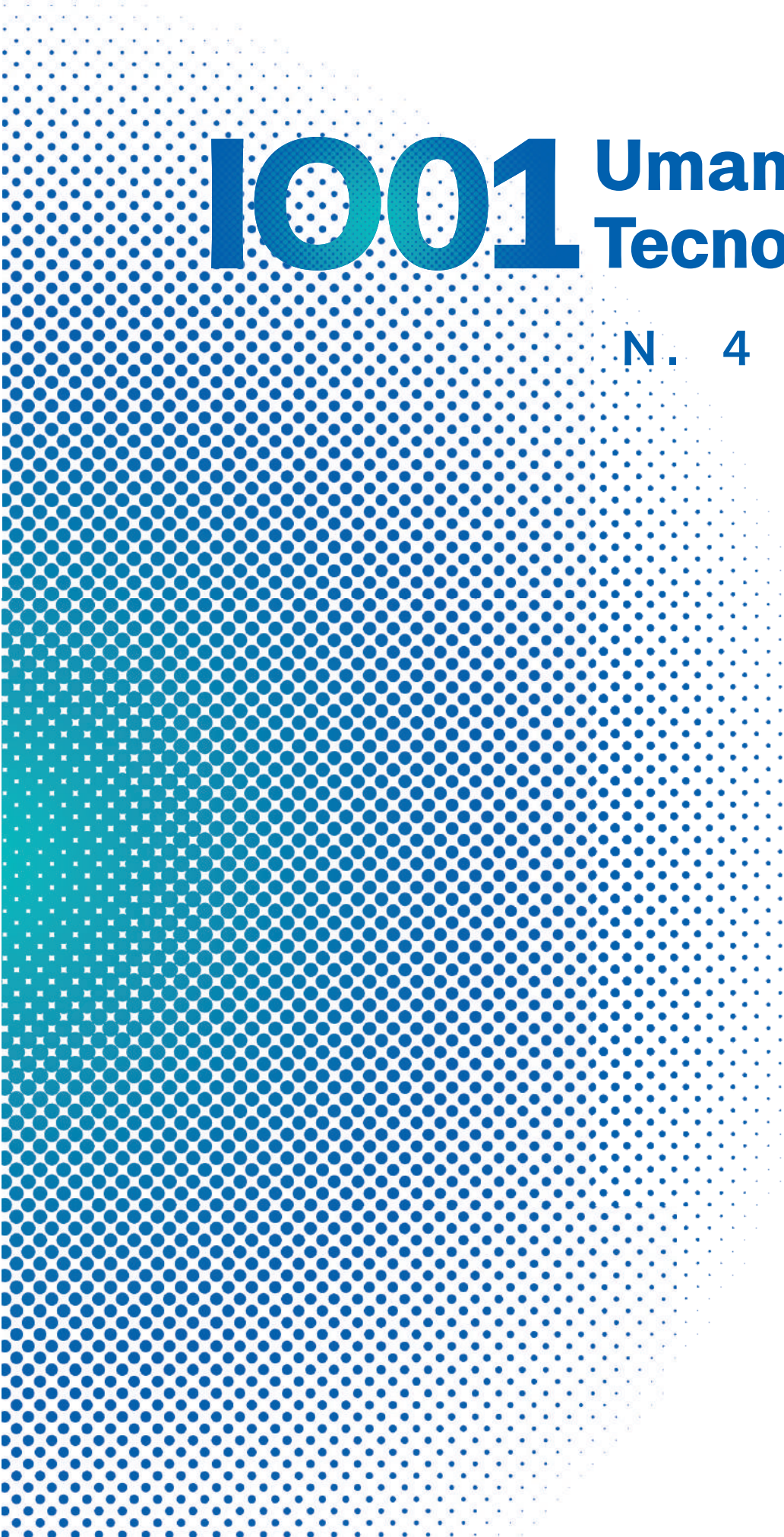




1001 Umanesimo Tecnologico

N. 4 | 2023

**Saggi accademici | Impresa, tecnologia, società |
Arti, ricerche, azioni | Dibattito contemporaneo**

N°4 | settembre 2023

Direttore

Massimo Tantardini

Comitato Direttivo

Paolo Benanti (straordinario di Teologia morale, Pontificia Università Gregoriana, Roma, docente presso l'Istituto Teologico, Assisi e il Pontificio Collegio Leoniano, Anagni); **Alessandro Ferrari** (Phoenix Informatica, partner del Consorzio Intellimech - Kilometro Rosso Innovation District di Bergamo; Presidente di Fondazione comunità e scuola, Brescia); **Giovanni Lodrini** (amministratore delegato Gruppo Foppa, Brescia); **Laura Palazzani** (ordinario di Filosofia del diritto, Università LUMSA di Roma; Vicepresidente del Comitato Nazionale per la Bioetica); **Riccardo Romagnoli** (già direttore dell'Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia e dell'ITS Machina Lonati di Brescia); **Paolo Sacchini** (capo dipartimento Comunicazione e didattica dell'arte; coordinatore della Scuola di Arti visive contemporanee; docente di Storia dell'arte contemporanea, Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia); **Giacomo Scanzi** (docente di Elementi di comunicazione giornalistica, Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia; già direttore del Giornale di Brescia); **Marco Sorelli** (copywriter e consulente per la comunicazione strategica aziendale; docente di Fenomenologia dell'immagine e di Comunicazione pubblicitaria, Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia); **Carlo Susa** (capo dipartimento Progettazione arti applicate; coordinatore della scuola di Scenografia, docente di Storia dello spettacolo, Tecniche performative per le arti visive e Psicosociologia dei consumi culturali, Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia e di Storia dello spettacolo, Scuola del Teatro Musicale di Novara); **Massimo Tantardini** (capo dipartimento Arti visive; coordinatore della Scuola di Grafica e comunicazione; docente di Fenomenologia dell'immagine, Tecniche grafiche speciali II - Editoria e redazione, Linguaggi dell'arte contemporanea, Cultura visuale, Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia).

Consiglio scientifico

James Bradburne (direttore generale della Pinacoteca di Brera e della Biblioteca Braidense); **Edoardo Bressan** (ordinario di Storia contemporanea, Università di Macerata); **Jarek Bujny** (Graphic design laboratory, Visual communication, Institute of Fine Arts, Art Department, University of Warmia and Mazury in Olsztyn, Poland); **Anugoon Buranaprapuk** (professor and head of Fashion design department, Silpakorn University, Bangkok, Thailandia); **Antonello Calore** (ordinario di Diritto romano e direttore del centro di ricerca University for Peace, Università di Brescia); **Mauro Ceroni** (associato di Neurologia, Sezione di Neuroscienze cliniche Università di Pavia, Direttore Unità operativa struttura complessa Neurologia Generale IRCCS Fondazione Mondino, Pavia); **Marta Delgado** (professor of Photography Projects Methodology and Final Project at the Studies of Photography, Escuela de Arte y Superior de Diseño Gran Canaria, Spain); **Camillo Fornasieri** (direttore del Centro culturale di Milano); **Marialaura Ghidini** (docente e responsabile del programma master in Pratiche Curatoriali, Scuola di Media, Arte e Scienze, Srishti Institute of Art, Design and Technology, Bangalore, India); **Filippo Gomez Paloma** (ordinario Didattica e Pedagogia speciale, Università di Macerata); **Stefano Karadjov** (Direttore Fondazione Brescia Musei); **Lorenzo Maternini** (specialista in Technology-Enhanced Communication for Cultural Heritage, Vice Presidente di Talent Garden); **Paolo Musso** (associato in Scienza e fantascienza nei media e nella letteratura, Università dell'Insubria, Varese); **Carlo Alberto Romano** (associato di Criminologia, Università di Brescia; delegato del Rettore alla responsabilità sociale per il territorio); **Davide Sardini** (fisico, esperto in natural language processing, docente di Fondamenti di informatica e di Sistemi interattivi, Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia); **Studio Azzurro** (collettivo di artisti dei nuovi media, fondato nel 1982 da Fabio Cirifino, Paolo Rosa e Leonardo Sangiorgi a Milano); **Fabio Togni** (associato di Pedagogia generale e sociale, Università di Firenze).

Gruppo editoriale

Stadium



Redazione

Francesca Rosina, Paolo Sacchini, Marco Sorelli, Carlo Susa, Massimo Tantardini.

Sara Baricelli (ex studentessa, laurea in Grafica e Comunicazione, Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia), Giuliana Marchese (studentessa, biennio specialistico in Grafica e Comunicazione di Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia), Alessandro Mondini (studente, triennio in Didattica dell'Arte per i Musei, Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia).

Assistente di redazione e Visual designer

Sara Baricelli

Graphic designer

Giuliana Marchese

Editing e Web editor

Alessandro Mondini

Per questo numero una menzione agli studenti Nicola Bertoli e Luca Frezzato per aver realizzato il *concept* dell'impaginato della *Rassegna*, presente nella Sezione 4 del periodico. Tale progetto è stato elaborato durante il corso triennale in Grafica, diploma accademico di I livello in Graphic design, corso di *Lettering II* tenuto dal docente Andrea Amato. Il *naming* della testata nasce da un'idea degli ex studenti: Guglielmo Albesano, Virna Antichi, Alessandro Masoudi, mentre frequentavano il Biennio Specialistico in Grafica e Comunicazione nell'a/a 2019-2020. Il *visual concept* del numero 0 del periodico è stato ideato dall'ex studente Alessandro Masoudi nell'a/a 2019-2020, il design grafico e l'impaginazione dalle ex studentesse Sara Baricelli, Giulia Bosetti, Elena Gandossi, Francesca Mucchetti (a/a 2020-2021).

Font: Sempione - Arzachel - Xanti typewriter VF - Littlebit Dotty / Square

Un particolare ringraziamento ad Andrea Amato per l'utilizzo del carattere *Sempione* e a Cast, Cooperativa Anonima Servizi Tipografici.

Alcune traduzioni e keywords sono state elaborate sperimentando l'utilizzo di ChatGPT. Periodico realizzato da Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia.

Direzione, Redazione e Amministrazione Edizioni

Stadium S.r.l., Via Crescenzo, 25 - 00193 Roma - Fax. 06.6875456 - Tel. 06.6865846 - 06.6875456 - Sito Internet: www.edizionistadium.it Rivista in attesa di registrazione al Tribunale di Roma | Copyright 2023 © Edizioni Studium S.r.l. Direttore responsabile: Giuseppe Bertagna. Stampa: Mediagraf S.p.A., Noventa Padovana (PD). Ufficio Marketing: Edizioni Studium S.r.l., Via Crescenzo, 25 - 00193 Roma - Fax. 06.6875456 - Tel. 06.6865846 - 06.6875456 - email: gruppostadium@edizionistadium.it

Ufficio Abbonamenti:

Tel. +39 041 27 43 914

e-mail: abbonamenti@edizionistadium.it sito: www.io01umanesimotecnologico.it

Abbonamento annuo 2023: Italia: € 32,00 - Europa e Bacino mediterraneo: € 45,00 - Paesi extraeuropei: € 60,00 - Il presente fascicolo € 19,00 copia cartacea, € 9,99 ebook digitale.

Conto corrente postale n. 834010 intestato a Edizioni Studium S.r.l., Via Crescenzo 25, 00193, Roma oppure bonifico bancario a Banco di Brescia, Fil. 6 di Roma, IBAN: IT30N0311103234000000001041 o a Banco Posta, IT07P0760103200000000834010 intestati entrambi a Edizioni Studium S.r.l., Via Crescenzo 25, 00193, Roma. (N.B. riportare nella causale il riferimento cliente). I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica, di riproduzione e di adattamento totale o parziale, con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm), sono riservati per tutti i Paesi. Fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun fascicolo di periodico dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5 della legge 22 aprile 1941 n. 633. Le riproduzioni effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da AIDRo, corso di Porta Romana n. 108, 20122 Milano, e-mail: segreteria@aidro.org e sito web: www.aidro.org. Contiene I.P.

Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia

www.accademiasantagiulia.it

Via Tommaseo, 49, 25128 Brescia (Italy)

Ente Gestore Vincenzo Foppa Soc. Coop. Sociale ONLUS
ISSN 2785-2377

EDITORIALE**8-9****Quale metafora ricercare?**

Massimo Tantardini (direttore)

SAGGI ACCADEMICI**12-23****Per chi suona la campana?**

Object Oriented e Tiny Ontology in una pratica performativa di Sound Art

Guido Tattoni

24-31**Prospettive di Ricerca e Innovazione**

Didattica nei Conservatori di Musica

Marcella Mandanici

32-33**La comunicazione istantanea**

Nuove forme di testualità digitale e costruzione del sé

Francesco Ciaponi

IMPRESA, TECNOLOGIA, SOCIETÀ**36-41****Un nuovo paradigma per l'arte digitale**

Dal file alla proprietà digitale

Serena Tabacchi

42-49**Domande molto umane sul post-umano**

Intervista a Rossano Baronciani

a cura di Donatella Santarelli

50-53**La forma del futuro nella didattica dell'arte**

Nicoletta Castellaneta

54-57**Robotica collaborativa:**

JOiiNT LAB evidenzia lo sviluppo tecno-umanistico

Annalisa Giavarini

58-63**Progetto PA-MAP del Politecnico di Torino, sul contrasto all'inquinamento urbano**

Ornella Salimbene

64-67**Il Rosso e il Blu Festival**

Innovazione e sviluppo etico per dare voce e colore al futuro

a cura della Redazione di IO01

ARTI, RICERCHE, AZIONI**70-81**

«Dica, dica [...] Ma non più di quattro domande» Cit.

Quattro domande ad Arcangelo Sassolino
una rubrica a cura di Massimo Tantardini

82-87

BEPART: la realtà aumentata come strumento creativo e formativo

Giovanni Franchina

88-95

Progetto 4-1-5-3-2

Vittoria Staschko

96-101

Di design e altre fiction

Mirko Tattarini

102-109

The Sense of Touch - Immersive installation

Gustavo Martini

110-113

Peak. La massima espressione delle immagini

Paolo Tirelli

114-121

Office Futures

Tecnológico de Monterrey

122-125

Alternative Photography

Anugoon Buranaprapuk

126-135

Are you ready for crisis?

Jarek Bujny

DIBATTITO CONTEMPORANEO**138-147**

In Rassegna

a cura di Marco Sorelli

148-149

Una recensione

a cura di Paolo Sacchini

150-157

Alcune suggestioni bibliografiche

158-159

Redazione online

160

Call for papers



ABSTRACT - Questo saggio prende in esame i tratti principali della *Object-Oriented* e della *Tiny Ontology*, discutendone il contesto di riferimento e applicandoli ad una pratica performativa nell'ambito della Sound Art.

Parole chiave di ChatGPT

Oggetto
Antropocentrismo
Ontologia orientata agli
oggetti
Unità
Artefatti

ABSTRACT - This essay examines the main features of *Object-Oriented* and *Tiny Ontology*, discussing their contextual references and applying them to a performative practice within the realm of Sound Art.

Keywords by ChatGPT

Object
Anthropocentrism
Object-Oriented Ontology
Units
Artifacts

Anche nel solo ambito dei *performance studies*, il termine *oggetto* si può trovare in molte accezioni differenti: per esempio, riferendosi alle discipline sonore e musicali, la parola oggetto può essere riferita all'uso di suoni registrati in precedenza che ha caratterizzato la musica concreta¹, al modo in cui il loro significato viene riscritto in nuove narrative, e a come questi oggetti sonori potessero costituire dei dati, una volta che fossero distaccati dalla loro sorgente sonora².

Più in generale, il concetto di *oggetto* ha sempre naturalmente implicato quello di *soggetto*. Le arti performative sono tradizionalmente antropocentriche, in qualche modo implicando che i soggetti (enti in qualche modo superiori agli oggetti) fossero esseri umani, lasciando a tutto il resto il ruolo di oggetto.

Gli studi in ambito performativo, fin dalle loro origini come disciplina accademica, sono stati caratterizzati da un implicito antropocentrismo. Quasi tutti i lavori in campo performativo, con pochissime eccezioni, conferiscono agli esseri umani i ruoli centrali di performer o di pubblico³.

Tuttavia, è sempre più frequente assistere a *performance* in cui sono presenti elementi non umani. Tanto nella pratica artistica quanto nella comunità accademica, *performer* e studiosi hanno tentato – o

meglio stanno tentando – di estendere l'ambito performativo oltre il regno umano.

Già nel 2006, Nicholas Ridout discuteva l'inclusione di animali sul palco⁴, mentre Jon McKenzie esplorava le connessioni e le relazioni tra enti umani e non umani come organizzazioni o dispositivi come *microchip* o telecamere⁵. Entrambi comunque hanno fallito il tentativo di staccare l'evento performativo da una dipendenza antropocentrica: se sono stati individuati esempi di lavori che non sono stati fatti «da noi umani»⁶, non si trova un solo atto performativo che non sia realizzato «per noi umani»⁷.

Teorie che tentano di distaccarsi dal paradigma che la realtà esista solo relativamente a noi umani che la percepiamo sono presenti in moltissimi ambiti di studio: nei *performance studies*, un primo sviluppo strutturato di pensiero critico verso l'antropocentrismo si può trovare nello scritto di Timothy Morton, che inizia il suo trattato con un aspro giudizio di inadeguatezza delle due principali teorie che mettono in relazione umani e non-umani, e dichiara la necessità di una terza linea di pensiero che «non sia un compromesso, ma un nuovo sentiero tra i due già esistenti»⁸.

Quali sono le due teorie principali? Si tratta di due diverse sfumature di *eco-criticism*: una che considera la Natura come un'entità superiore oggetto

1) P. Schaeffer, *Treatise on musical objects: an essay across disciplines*, a cura di C. North e J. Dack, University of California Press, Berkeley 2017 (1966).

2) D. Garro, *From sonic art to visual music: Divergences, convergences, inter-sections*, «Organised Sound», XVII (2012), n.2 (Agosto), pp. 103-113. doi: 10.1017/S1355771812000027.

3) J. Florêncio, *Ecology without nature, theatre without culture: towards an object-oriented ontology of performance*, «O-Zone: A Journal of Object Oriented Studies», III (2014), p. 118.

4) N. Ridout, *Stage Fright, Animals, and Other Theatrical Problems*, Cambridge University Press, Cambridge 2006.

5) J. McKenzie, *Perform or Else: From Discipline to Performance*, Routledge, London 2001.

6) J. Florêncio, *Ecology without nature, theatre without culture*, cit., p. 120.

7) Ibidem.

8) T. Morton, *Here Comes Everything. The Promise of Object-Oriented Ontology*, «Qui Parle - Critical Humanities and Social Sciences», XIX (2011), n. 2, p. 164.



G. Tattoni, fotogrammi da *re-FLOW*, 2019



di venerazione, e l'altra che invece si basa sul concetto di non-Natura e di assenza di un equilibrio superimposto.

Morton suggerisce la terza via in uno sviluppo della *Object Oriented Ontology* (Ontologia orientata agli oggetti, abbreviata in OOO) originariamente teorizzata da Graham Harman e in seguito rinnovata da Ian Bogost. Nella sua formulazione originale la OOO implica un sistema che è composto soltanto da oggetti, eliminando del tutto la nozione di soggetto. In un tale sistema, tutto è un oggetto: persone, animali, cose, ma anche concetti astratti come il tempo o la paura⁹.

La *Object Oriented Ontology* si fonda a sua volta su teorie precedenti (*l'Imbroglione* di Bruno Latour e il *Mess* di John Law), ma offre una nuova prospettiva, nella quale tutti gli oggetti esistono allo stesso modo. Una ontologia piatta, che implica che non ci sia alcuna gerarchia tra gli oggetti e predica quindi l'assenza di un super-oggetto, di un contenitore superiore che includa più oggetti insieme¹⁰. Questa idea, cui spesso ci si riferisce come «la democrazia degli oggetti» costituisce la base della formulazione teorica di Levi Bryant: un super-oggetto serve solo alla comprensione di fenomeni complessi da parte degli esseri umani, ma non rappresenta in alcun modo la realtà. Invece Bryant immagina una ontologia post-umanista in cui «gli umani non sono più i sovrani dell'essere, ma sono piuttosto tra gli esseri e in relazione con altri esseri»¹¹.

Dunque, se tutto è un oggetto, come si relazionano tra loro gli oggetti? La risposta di Morton non è

tra le più ottimiste: «Gli oggetti si incontrano tra loro come sistemi chiusi che posso solo tradursi parzialmente a vicenda»¹². A causa di questa comprensione inevitabilmente parziale, tutti gli oggetti si sottraggono (*withdraw*) naturalmente e nessun oggetto può percepire né tanto meno comprendere l'interezza di altri oggetti.

Sia Florêncio che Morton indicano Ian Bogost come il principale innovatore della OOO: prendendo in prestito molti termini dall'informatica (Bogost è anche un *game designer*), e fondandosi sulle teorie di Karen Barad¹³ e Bruno Latour¹⁴, nel suo saggio *Alien Phenomenology Or What It's Like To Be a Thing*, Bogost abbraccia i principi della *Object Oriented Ontology* e si spinge oltre, chiedendosi appunto come gli oggetti si relazionino alla luce del loro naturale atto di sottrazione. La sua osservazione si basa sulla critica delle due principali teorie precedenti: il modello *action-network* di Latour è contestato principalmente a causa del fatto che le *actions* non vengano incluse nel regno degli oggetti, il *Mess* di Law invece viene considerato eccessivamente caotico e privo di struttura¹⁵.

Bogost propone una *Tiny Ontology*: una teoria dell'essere che usa una metafora alternativa per rappresentare l'esistenza. Al posto del classico piano bidimensionale in cui i punti sono connessi da linee come nell'*action-network* o nella *Flat Ontology*, la *Tiny Ontology* collassa tutti gli oggetti esistenti nella densità monodimensionale di un punto, dal momento che lo stesso essere è un oggetto come tutti gli altri¹⁶. Nella *Tiny Ontology*, gli oggetti si chiamano *units*. Una *unit* è allo stesso tempo

9) G. Harman, *Tool-being: Heidegger and the metaphysics of objects*, Open Court, Chicago 2002.

10) I. Bogost, *Alien phenomenology or What it's like to be a thing*, University of Minnesota Press, Minnesota 2012, p. 12.

11) *Ibi*, p. 16.

12) T. Morton, *Here Comes Everything.*, cit., p. 165.

13) K. Barad, *Meeting the universe halfway*, Duke University Press, Durham - London 2007.

14) B. Latour, *An Introduction to Actor-Network-Theory*, OUP Oxford, Oxford 2007, http://books.google.com/books?id=7Z-GknQEACAAJ&dq=intitle:Reassembling+the+Social+inauthor:Latour+Bruno&hl=&cd=1&source=gbs_api (9 October 2022)

15) I. Bogost, *Alien phenomenology or What it's like to be a thing*, cit., p. 20.

16) *Ibi*, p. 22.

un'entità unica e isolata, una parte di un sistema, e un sistema essa stessa. Le *unit* si relazionano e si percepiscono tra loro tramite le *unit operations*.

Quindi, si chiede Bogost, come possiamo noi umani capire cosa avviene in queste operazioni tra *units*? Per rispondere, introduce il concetto di *pragmatic speculative realism* e spiega come attraverso questa pratica possiamo provare a comprendere fenomeni mettendoci nella prospettiva di un altro ente. In altre parole, si tratta di percepire il mondo sapendo che il modo in cui le *unit* si comprendono e si danno un senso a vicenda non può essere spiegato tramite le leggi della fisica o con la verità scientifica, ma attraverso la deduzione e accettando che non sempre esistono verifiche oggettive, poiché le *unit operations* possono sfuggire alla nostra definizione di intelligenza e razionalità. In questa prospettiva, tutto è *alieno* a tutto il resto.

Un alieno non è necessariamente una creatura vivente o un essere umano: possono essere oggetti o qualsiasi altro ente. *Unit* aliene comunicano e si relazionano tra loro tramite i loro sensi (le *unit operations*), in un modo che le altre *unit* non possono comprendere, inclusi noi umani e il nostro sapere scientifico (che altro non è se non una nostra *operation*). Questa esperienza sfugge completamente ai meccanismi della comprensione, ed è a noi accessibile solo tramite l'uso di metafore. Bogost suggerisce che la creazione di artefatti possa aiutare la comprensione di *operations* di altre *unit* e incoraggia i suoi colleghi filosofi a svolgere attività pratiche invece di dibattere per iscritto di concetti teorici e intangibili.

Proprio lo svolgimento di queste attività pratiche e la creazione di artefatti sono quello che Bogost chiama *Alien Phenomenology*, fenomenologia aliena.

ARTEFATTI OGGETTO ANTROPO- CENTRISMO ONTOLOGIA ORIENTATA AGLI OGGETTI

Che natura devono avere questi artefatti? Più si allontanano dalla classica forma scritta del saggio, meglio è, anzi potrebbero non essere dei testi scritti, ma immagini, suoni, performance, qualsiasi cosa possa essere una metafora efficace dell'esistenza o di una sua parte.

Un altro modo di avvicinarsi alla comprensione delle *unit operations* a noi aliene è quello di conoscere i processi materiali che sono funzionali

ai dispositivi: conoscere le reazioni chimiche che avvengono in una pellicola, per esempio, aiuta a capire come una macchina fotografica percepisce il mondo, oppure sapere come un microprocessore interpreta i dati binari può far luce su come esso si relazioni ad altre *units*, e magari può farci comprendere meglio una *unit* così misteriosa come un'intelligenza artificiale.

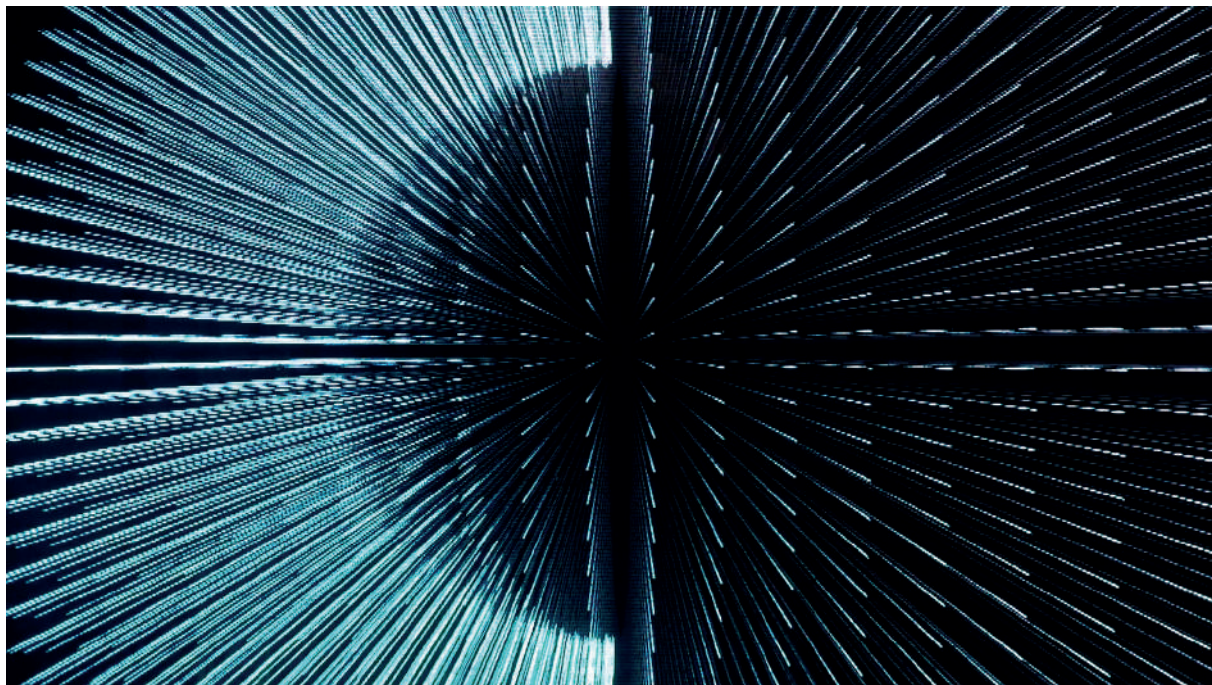
Questa conoscenza, insieme all'uso di metafore che siano comprensibili dagli umani, è uno degli elementi chiave di questa nuova etica degli oggetti. Un'etica in cui nessun ente esiste a discapito o a svantaggio di altri, e che si relaziona armonicamente con le teorie femministe, ambientali, postcoloniali, e con gli *animal studies*.

La OOO e i suoi successivi sviluppi sono visti da Morton come un modo di risolvere il dilemma tra esistenzialismo e nichilismo, e da Florêncio come una nuova possibile direzione dei *performance studies*. Le teorie *Object Oriented* sono state inizialmente recepite con grande entusiasmo dalla scena artistica contemporanea, sia dalla critica che dagli artisti, attirando a sé molta attenzione. Questa grande esposizione ha evidenziato anche la presenza di due principali correnti di opposizione a queste teorie, che possiamo dividere in due



G. Tattoni, fotogrammi da *Babele*, 2021

G. Tattoni, fotogrammi da *re-FLOW*, 2019



categorie principali, una più strettamente filosofica e una più antropologica.

La critica di natura filosofica attacca sostanzialmente la solidità delle argomentazioni della OOO.

“la OOO riesce a mettere a sistema alcuni dei concetti più importanti della *contemporary ecology* che le teorie precedenti in qualche modo non sono riuscite a inquadrare”

Più precisamente, la *Object Oriented Ontology* è considerata una teoria che si basa su un'interpretazione parziale e superficiale della kantiana *Critica della ragion pura*, finendo così per essere non solo qualcosa di già detto, ma oltretutto spesso viziato da contraddizioni formali e quindi del tutto inaccettabile.

Una prospettiva più antropologica afferma invece che sia semplicemente scorretto che gli esseri umani vengano considerati alla stregua di cose e animali. I sostenitori di questa critica affermano che l'idea di oggettificare i rapporti umani scaturisca da una perdita della capacità di relazionarsi profondamente ed emotivamente tra persone, che a sua volta è una conseguenza della crescente tecnocrazia di cui è pervasa la nostra epoca¹⁷.

Obiezioni comprensibili: per quanto riguarda la prima, posso solo dire che è evidente che il dibattito è acceso e che evidentemente ci sono argomenti per chi mette in discussione la solidità di questa teoria. Dalla mia prospettiva di artista e non di filosofo posso solo constatare che la OOO potrebbe avere dei vizi di forma, e magari potrebbe essere ripensata in alcuni dei suoi aspetti più formali, ma le va sicuramente riconosciuto un merito: la OOO riesce a mettere a sistema alcuni dei concetti più importanti della *contemporary ecology* che le teorie precedenti in qualche modo non sono riuscite a inquadrare, o - se lo hanno fatto - lo hanno fatto in modo poco accessibile a chi non è uno studioso di filosofia. È sicuramente indiscussa ai giorni nostri la necessità di guardare all'esistenza da una prospettiva meno antropocentrica e la OOO ci offre - se non una nuova teoria - sicuramente un nuovo lessico che è più accessibile e più utilizzabile da chi pratica l'arte.

Per quanto riguarda la seconda critica, credo che considerare la OOO un manifesto per de-umanizzare gli umani promuovendo relazioni meccaniche e deterministiche sia un enorme fraintendimento dei suoi intenti. Una delle argomentazioni più usate da chi sostiene questa posizione, ovvero che «non si possono trattare gli esseri umani come si trattano le pulci»¹⁸, non è affatto ciò che suggerisce la OOO. Nel sostenere che tutti gli oggetti sono uguali viene usato il termine *equal*, che si riferisce chiaramente a un uguale valore *dell'esistenza*. Gli oggetti esistono tutti allo stesso modo, e non ci sono esistenze superiori o inferiori al livello gerarchico. L'uguaglianza non si applica alle loro relazioni, ma - al contrario - il fondamento della OOO è proprio questa diversità relazionale fatta dalle *unit operations* proprie di ciascun oggetto e che non permettono la piena comprensione di altri oggetti che gli sono alieni, motivo per cui non ha senso cercare di definire l'esistenza da una prospettiva

17) <https://artreview.com/summer-2015-opinion-jj-charlesworth/>

18) *Ibidem*.

solo umana, poiché il solo tentativo di farlo già altera l'essenza dell'oggetto osservato, inficiando la nostra percezione del suo vero essere.

Questo è il *withdrawal* di cui spesso si parla nella teoria *object-oriented*, che richiama le problematiche legate alla determinazione dello stato di una particella proprie della fisica quantistica. Per estensione, possiamo applicare alle relazioni umane questo tentativo di percepire il mondo dalla prospettiva di un altro essere, incoraggiando così comportamenti inclusivi.

Florêncio, alla fine del suo saggio, interroga se stesso e la comunità degli studiosi del suo campo chiedendosi a questo punto cosa debbano fare, e quale direzione sia meglio prendere¹⁹. Quasi dieci anni dopo, nel 2023, considerando anche la rapida diffusione di enti non umani cui spesso si attribuisce (erroneamente) caratteristiche di intelligenza, potremmo traslare leggermente la sua domanda e rivolgerla a chi pratica l'arte piuttosto che a chi la studia: cosa rimane ora per gli artisti? Per chi (o cosa) dovremmo fare arte? Creeremo arte per gli oggetti? Ci attende un futuro in cui l'arte sarà rivolta a enti non-umani, e magari anche creata da agenti non umani?

Contestare la visione machinica della *Object Oriented Ontology* porta proprio a rispondere a questi interrogativi: utilizzare un approccio *object-oriented* non significa creare opere destinate ad un consumo non-umano, né tantomeno escludere gli esseri umani dai paradigmi dell'arte. Non che questi estremi siano inaccettabili, anzi, sarebbe magari interessante vedere esempi di lavori del genere e capire quale *statement* un eventuale artista di questo genere intenda portare avanti, il vero punto è un altro: la risposta a queste domande non può essere affidata a un testo argomentativo. Se vogliamo rispondere a queste domande, la migliore

soluzione che abbiamo è un atto di *carpentry*, ovvero la creazione di una metafora, di un artefatto, che sia esso stesso la risposta.

Se Florêncio conclude brillantemente il suo saggio abbandonando la scrittura accademica e passando a quella che definisce una *written performance*, io non posso fare altro che proporvi due lavori *object-oriented*, e lasciare a loro di rispondervi.

re-FLOW applica un approccio non-antropocentrico a tutti gli elementi della performance. Tutti gli enti si equivalgono e non sono legati da rapporti gerarchici: i performer, il suono, l'intelligenza artificiale, il movimento, il pubblico, le luci, un *ledwall*. Gli elementi si percepiscono tra loro tramite le loro *unit operations*. Gli oggetti sonori non sono categorizzati gerarchicamente, ma affidati a una matrice sonora che permette a ciascun suono di essere riprodotto insieme a qualsiasi altro in qualsiasi momento, in qualsiasi ordine, a qualsiasi volume²⁰.

Babele estende questo concetto, sfumando ancora di più i confini fino al punto da non capire chi sia il performer: il poeta, le persone che leggono la poesia, l'intelligenza artificiale, il pubblico che opera l'installazione, le persone che ascoltano, oppure il museo stesso, che con la sua architettura genera quel lungo riverbero che mischia tutti i dialetti, creando quella Babele che dà il titolo all'opera? ²¹

Guido Tattoni

(NABA, Nuova Accademia di Belle Arti, Milano)

Tutte le traduzioni sono dell'autore

19) J. Florêncio, *Ecology without nature, theatre without culture*, cit.

20) Materiali visibili ai seguenti indirizzi: <https://guidotattoni.it/works/re-flow/> | <https://vimeo.com/368212565> | <https://vimeo.com/377344617>

21) Materiali visibili al link: <https://guidotattoni.it/works/babele/>

BIBLIO

- K. Barad, *Meeting the universe halfway*. Duke University Press, Durham - London 2007.
- I. Bogost, *Alien phenomenology or What it's like to be a thing*. University of Minnesota Press, Minneapolis 2012.
- L. Bryant, *Onticology – A Manifesto for Object-Oriented Ontology*, in «Larval Subjects», 12/01/2010, consultabile al link: <https://larvalsubjects.wordpress.com/2010/01/12/object-oriented-ontology-a-manifesto-part-i/> (consultato il 9 ottobre 2022).
- J. J. Charlesworth, *The End of Human Experience*, in «ArtReview», 24/09/2015, consultabile al link: <https://artreview.com/summer-2015-opinion-jj-charlesworth/> (consultato l'8 ottobre 2022).
- A. Cole, *The uses and abuses of object-oriented ontology and speculative realism*, in «Artforum», Summer 2015, consultabile al link: <https://www.artforum.com/print/201506/the-uses-and-abuses-of-object-oriented-ontology-and-speculative-realism-andrew-cole-52280> (consultato l'8 ottobre 2022).
- J. Florêncio, *Ecology Without Nature, Theatre Without Culture. Towards an Object-Oriented Ontology of Performance*, in «O-Zone: A Journal of Object-Oriented Studies», III (2014), n. 1, pp. 118-127, consultabile al link: <https://ore.exeter.ac.uk/repository/handle/10871/18822> (consultato il 3 giugno 2019).
- D. Garro, *From sonic art to visual music: Divergences, convergences, intersections*, in «Organised Sound», XVII (2012), n. 2 (agosto), pp. 103-113.

GRAFIA

- G. Harman, *Tool-being: Heidegger and the metaphysics of objects*. Open Court, Chicago 2002.
- D. Kerr, *What Is Object-Oriented Ontology? A Quick-and-Dirty Guide to the Philosophical Movement Sweeping the Art World*, in «Artspace», 08/04/2016, consultabile al link: https://www.artspace.com/magazine/interviews_features/the_big_idea/a-guide-to-object-oriented-ontology-art-53690 (consultato l'8 ottobre 2022).
- B. Latour, *Reassembling the social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford University Press, Oxford 2007, consultabile al link: http://books.google.com/books?id=7ZGknQEACAAJ&dq=intitle:Reassembling+the+Social+inauthor:Latour+Bruno&hl=&cd=1&source=gbs_api (consultato il 9 ottobre 2022).
- J. McKenzie, *Perform or Else: From Discipline to Performance*, Routledge, London 2001.
- T. Morton, *Here Comes Everything. The Promise of Object-Oriented Ontology*, in «Qui Parle - Critical Humanities and Social Sciences», XIX (2011), n. 2, pp. 163-190.
- N. Ridout, *Stage Fright, Animals, and Other Theatrical Problems*, Cambridge University Press, New York 2006.
- P. Schaeffer, *Treatise on musical objects: an essay across disciplines*, a cura di C. North e J. Dack, University of California Press, Berkeley 2017 (1966).

Editoriale | Per chi suona la campana? | Prospettive di Ricerca e Innovazione | La comunicazione istantanea | Un nuovo paradigma dell'arte digitale | Domande molto umane sul post-umano | La forma del futuro nella didattica dell'arte | Robotica collaborativa | Progetto PA-MAP | Il Rosso e il Blu Festival | Dica, dica [...] Ma non più di quattro domande | Bepart | Progetto 4-1-5-3-2 | Di design e altre fiction | The Sense of Touch | Peak | Office Futures | Alternative Photography | Are you ready for crisis? | In rassegna | Una recensione | Alcune suggestioni bibliografiche | Call for papers



€ 19,00

SANTAGIULIA
HDEMA
DI BELLE ARTI

• • •
Studium
edizioni