

Flussi d'immagini, detriti di dati, forme d'esistenza, spazi di mediazione e proiezione nell'epoca della (im)materialità digitale

Gianluca Riccio

Nel 2009 Hito Steyerl – film-maker, artista, teorica e attivista tedesca –, tra le voci più influenti del panorama artistico contemporaneo, pubblica su «e – flux journal» un saggio intitolato In difesa dell'immagine povera.

Nata nel 1966 a Monaco di Baviera, Steyerl, dopo studi di cinema al Japan Institute of the Moving Image e una formazione al fianco di Wim Wenders (di cui sarà aiuto regista nella realizzazione di *Bisans Ende der Welt* nel 1991), nei primi anni Novanta esordisce come documentarista. Sin dal principio della sua attività l'artista tedesca si dedica a una radicale messa in discussione delle forme del documentario tradizionale concentrandosi sulla rianalisi delle nozioni di realtà e di verità in quanto concetti basilari del documentario classico: «più immediate diventano le immagini (quelle documentate) meno c'è da vedere. Più ci avviciniamo alla realtà, meno intellegibile essa diventa. Chiamiamo questa esperienza il principio dell'incertezza del documentario moderno»¹. Attraverso un'azione che combina riflessione teorico-critica e pratica artistica, Steyerl inizia a focalizzare la propria ricerca sul ruolo che le immagini hanno nella contemporaneità e a darne, nel saggio del 2009, un primo momento di definizione critico. In una fase storica in cui domina il culto della fedeltà della rappresentazione, l'artista tedesca punta la propria attenzione «sulla duttilità, la plasticità e le potenzialità rivoluzionaria»² delle immagini povere in circolazione nel flusso della comunicazione digitale. Queste immagini compresse, ridotte e degradate, proprio in quanto «sottoproletari nella società di

classe delle apparenze ... scarti della produzione audiovisiva»³, hanno la possibilità di situarsi al di fuori dei meccanismi del sistema dell'economia digitale. Il valore dell'immagine inizia così a essere ridefinito dall'artista tedesca a partire da un nuovo punto di vista che, andando oltre il culto feticistico della risoluzione e del valore di scambio, slegandosi dall'idea di un'originale iniziale – definitivamente disperso nella continua manipolazione, alterazione e trasformazione cui l'immagine è sottoposta – fissa le sue nuove condizioni di esistenza e il suo rapporto con la realtà, tra «la ribellione e l'appropriazione ... il conformismo e lo sfruttamento»⁴. Nella riflessione della Steyerl iniziano ad emergere due concetti decisivi nell'ambito dell'analisi dei rapporti tra estetica, media e pratica artistica. Da un lato il territorio in cui le immagini povere circolano – quell'insieme di reti globali anonime al cui interno viaggiano – consente l'accesso e la partecipazione all'archivio delle forme dell'immaginario progressivamente oscurate dal sistema commerciale dei media a un numero di fruitori e utenti molto più ampio di quanto sia mai accaduto in passato, e la creazione di un cinema imperfetto disancorato dai suoi spazi tradizionali, in grado di dar vita a nuovi legami visivi. D'altra parte, per Steyerl, l'immagine povera detiene l'energia di uno straccio, la forza di uno strappo capace di squarciare il sistema dell'immagine ricca frantumandone la forma cristallizzata e organizzata gerarchicamente. Nella sua ricerca visiva e teorica, l'artista tedesca ricorre spesso all'immagine delle macerie variamente declinata nelle forme della cicatrice

e del rottame – come, ad esempio, nei resti militari raccolti nel cimitero degli aeroplani di *After the crash* (2009) o nelle migliaia di frammenti in cui si frantuma l'immagine in *Factory of the sun* (2015) – oppure del detrito, come nel caso degli spam e dei *dirty data* analizzati nel saggio *Digital Debris* (2011). In particolare, in quest'ultimo saggio, Steyerl si chiede se in un'epoca come la nostra, in cui tutto si trasforma e copia all'infinito, «le cicatrici della storia» non siano ormai «i segni di un'epoca analogica ... irrevocabilmente conclusa», e se la storia stessa non si sia forse «consumata e gradualmente disintegrata»⁵. Non solo la storia non è finita, ma le tecnologie digitali, moltiplicando le possibilità per demolire, degradare e svilire qualsiasi cosa, continuano a produrre e accumulare detriti di dati caratterizzati da una forza imprevedibile e dotati di «una componente fisica molto tangibile»⁶. Giuliana Bruno ci ricorda che «nel mondo virtuale in cui viviamo», è necessario interrogarsi sul «posto che occupa la materialità»⁷, anche come passo iniziale per inquadrare lo spazio che l'arte e gli artisti possono ancora occupare in un paesaggio all'apparenza immateriale, sempre più governato da processi di automazione e di sostituzione della componente umana da parte delle macchine. Proprio su tale piano della materialità e della forza – estetica e politica – custodita nei resti, nei detriti e nelle ferite della storia, esiste un'affascinante analogia, messa in evidenza da Marianna Vecellio, tra l'opera *Strike* di Hito Steyerl e la serie dei *Buchi* che Lucio Fontana realizza a partire dal 1949 una volta rientrato a Milano dall'Argentina. Nel video del 2010 osserviamo l'artista tedesca avvicinarsi a un grande schermo a cristalli liquidi e colpirne la superficie con un martello in un gesto secco. Al campo su cui agisce Fontana, la tela monocroma perforata in una serie ritmica di buchi, subentra, a distanza di oltre mezzo secolo, la superficie del dispositivo digitale infranta da Steyerl. Se il gesto dell'artista milanese metteva in risalto il bisogno di uscire dalla bidimensionalità del quadro – vissuto come luogo ormai incapace di rappresentare i drammi di una realtà lacerata dalla guerra – per arrivare a coinvolgere lo spazio intorno e oltre di esso, il colpo che l'artista tedesca sferra sullo schermo a cristalli liquidi, interrompendo il flusso d'immagini

cui il mondo sembra essersi ridotto, entra nella realtà trasformando simbolicamente «l'immagine in oggetto, in corpo visibile»⁸. Entrambi, a partire dal paesaggio di macerie che li circonda – le rovine dello studio di via Boccaccio a Milano su cui Fontana è ritratto nel 1947 all'indomani del suo rientro da Buenos Aires e i detriti descritti da Steyerl a proposito delle «città tossiche del riciclaggio, come Guiyu in Cina, dove si smontano schede madri e hard disk ... prodotte in grande quantità dalla guerra digitalizzata, dalla computerizzazione della produzione» – affrontano una riflessione sul concetto di materia pensando preliminarmente «alle superfici piuttosto che alle immagini»⁹. Ri-collocare le immagini sul piano della materialità della superficie – quella degli schermi su cui oggi viaggiano, si depositano e vengono quotidianamente consumate, e quella della tela come luogo convenzionalmente deputato alla rappresentazione del reale – si configura, a differenti latitudini storiche, come un esercizio di resistenza nei confronti della forza seduttiva della simulazione e come un atto critico che, indagando le implicazioni spaziali aperte al di là e al di qua della superficie del quadro, è in grado di mobilitare «l'ampio potenziale di espressione materiale che caratterizza gli schermi dei diversi media»¹⁰. Osservata da questa prospettiva l'energia del colpo con cui l'artista tedesca frantuma la superficie a cristalli liquidi in *Strike* è la stessa con cui Fontana nella serie dei *Buchi* fuoriesce dallo spazio bidimensionale della tela, e serve a ribadire che per riportare la comunicazione sul piano della realtà, è necessario aprire un varco attraverso la presenza affermate dell'azione. L'immagine della mano di Hito Steyerl che impugna il martello di fronte allo schermo digitale, proprio come quella del dettaglio della mano di Lucio Fontana immortalata da Ugo Mulas mentre si accinge a perforare la superficie pittorica, ci ricorda che l'artista, anche in un mondo segnato dall'automazione incalzante dei processi produttivi e cognitivi, è ancora al lavoro; che la componente umana, quella capacità di creare e immaginare estranea all'universo digitale, è ancora all'opera nei processi di formalizzazione dell'immagine: che la storia continua a irrompere nell'immagine «sotto forma di ferite e cicatrici»¹¹.

Irene Fenara
Three Thousand
Tigers
 2020
 arazzo, lana e
 seta, cm 300x200
 Collezione Museo del
 Novecento Milano,
 donazione Rotary Club
 Milano Brera Award

Emilio Vavarella
Sections [The Other
Shapes of Me]
 2021
 Sezioni del codice
 genetico dell'artista,
 arazzo Jacquard
 policromo in scala
 RGBY-BLK, fibre
 sintetiche, artbox in
 alluminio
 h cm 182, larghezza
 variabile, particolare
 courtesy dell'artista
 e GALLERIAPIÙ



Trame del visibile. Dall'informazione alla forma

Oggi, in un panorama in cui il flusso d'immagine appare essere «stato sostituito dai flussi di dati personali»¹², in un contesto storico in cui l'immagine povera – dopo oltre un decennio dal suo inquadramento teorico – sembra aver perso gran parte del suo potenziale critico, è necessario chiedersi cosa è in grado di bilanciare l'impatto che

l'I.A. sta producendo in tutti gli aspetti della vita quotidiana, di contrapporsi al processo incalzante di apprendimento automatico da parte delle macchine che sta rovesciando l'ordine storicamente consolidato dei rapporti tra uomo e tecnologia. Interrogarsi cioè, su cosa resta «della soggettività, della sensibilità e della capacità d'immaginare»¹³ in uno scenario in cui anche l'idea di «distruzione creatrice»¹⁴ appare sosti-



Antonio Biasiucci
 Moltitudini
 Archivio Storico
 del Banco di Napoli,
 2016, installazione
 permanente



tuita da quella che Hito Steyerl definisce la «destabilizzazione creatrice»¹⁵ delle nuove tecnologie dirompenti che sconvolgono le società e i mercati. Per provare a rispondere a questo insieme di domande, che interrogano la capacità dell'uomo contemporaneo di contrastare la conoscenza distaccata dell'I. A., è utile guardare da un lato al lavoro di alcuni di quegli artisti che, nel vasto panorama dell'arte digitale, s'interessano nella propria ricerca «delle cose viventi» che «le macchine che svolgono dei lavori nascondono»¹⁶, sperimentando inedite «strategie dell'esistenza»¹⁷; dall'altro, pensare a quelle esperienze estetiche in cui un ruolo decisivo è rivestito dallo spazio della «spettatorialità incarnata»¹⁸: occuparsi cioè «dello spazio in cui si diffonde l'immagine», delle «forme del suo situarsi», del «modo in cui la si sperimenta»¹⁹, dei suoi residui e delle sue trasformazioni, prima ancora che dei mezzi attraverso i quali l'immaginario visivo si realizza.

Il dettaglio dell'immagine di una mano al lavoro, adesso sul corpo di un antico telaio meccanico, torna nel video *Genesis* parte dell'installazione *rs548049170_1_69869_TT* [*The other shapes of me*] di Emilio Vavarella. L'opera – il cui titolo si riferisce alla prima riga di testo risultante dal processo di genotipizzazione del DNA dell'artista – documenta la performance nel corso del-

la quale la madre di Vavarella su un telaio Jacquard di inizio Novecento – uno dei primi computer della storia – tesse un grande arazzo che contiene e codifica tutte le informazioni genetiche del figlio, dando forma alle riflessioni che scandiscono il percorso creativo dell'artista siciliano «sulla riproducibilità tecnica, sulla materialità dell'informazione, e sull'interazione tra vita biologica, meccanica e computazionale»²⁰. Il film, costantemente in bilico tra dimensione intima e storica, sottolinea la connessione tra la tessitura e il calcolo che all'inizio del ventesimo secolo condividevano le stesse tecniche di programmazione, attraverso un'intensa meditazione in forma d'immagini in movimento «sull'origine della vita e della tecnologia digitale»²¹. Occupando simultaneamente il ruolo di programmatore di questo stratificato dispositivo estetico – in cui la superficie dello schermo che trasmette le immagini della madre intenta a ricreare l'immagine del figlio, è innestata all'interno degli ingranaggi dell'antico telaio meccanico – e di soggetto dell'opera – con la materia di cui egli stesso è composto come elemento primario per la formalizzazione del processo produttivo ed estetico così concepito – Vavarella ripercorre la storia della tecnologia binaria in una sintesi di forma e contenuto. La mano, seguendo il modello offerto da antiche tec-

Antonio Biasiucci
 Moltitudini
 particolare
 Archivio Storico
 del Banco di Napoli,
 2016, installazione
 permanente



niche culturali, è ora impegnata a tessere la trama di un ordito complesso che in superficie addensa dati biologici ed elementi materici, suggestioni cromatiche, grovigli concettuali e nodi filosofici; l'arazzo non è soltanto lo spazio di una semplice visualizzazione di insiemi di dati tradotti attraverso la combinazione di tecniche diverse – quella preindustriale e quella post-digitale – ma piuttosto il territorio di una ri-scrittura, di una ri-creazione predisposta per accogliere nel suo farsi tutte le trasformazioni che segnano il passaggio da una condizione all'altra: il luogo in cui possono prendere forma immagini potenzialmente decodificabili, attraverso cui poter ricostruire il patrimonio genetico dell'artista ripercorrendo la trama del tessuto e «ricavando da esso quella matrice computazionale che è l'anello di congiunzione tra i fili di cotone che lo compongono e la materia di cui io sono composto»²². Non c'è nell'opera di Vavarella, nessuna mitologia della creazione, nessuna retorica dell'io artefice assoluto dell'opera; al contrario, come il plurale del titolo indica, prevale l'apertura verso tutte le possibili forme [*shapes*] che l'identità, a partire dalla propria, e l'immagine possono assumere a seconda delle mediazioni, tecnologiche e umane, cui sono sottoposte, in un processo che «non può essere cristallizzato ma che piuttosto continua all'infini-

to»²³. Attraverso un percorso che risalendo all'origine della fabbrica moderna si spinge sino «alla programmazione, agli algoritmi... e alla completa informatizzazione di un essere umano»²⁴, Vavarella lavora per ribaltare dall'interno il paradigma alla base dell'inquadramento tecnico-scientifico che le scienze contemporanee – dalla biochimica all'informatica, dalla robotica alla bioingegneria fino alle scienze cognitive – portano avanti su ciò che significa essere umani al giorno d'oggi. Sul versante dell'analisi del rapporto tra esseri umani e tecnologie, alcuni artisti, come lo stesso Vavarella²⁵ o la bolognese Irene Fenara, si spingono anche oltre la prospettiva antropocentrica sino a includere nella propria ricerca la più ampia dimensione del vivente. L'artista bolognese, impegnata da diversi anni ad opporsi attraverso il ricorso a differenti linguaggi – dalla fotografia performata al *found footage* e al video ritratto –, «all'invasione del medium»²⁶ in corso, in *Three Thousand Tigers* (2020) adotta la superficie tessile nella sua valenza di medium culturale e materiale. I sei arazzi, che compongono l'opera nella sua configurazione finale, sono il risultato di un procedimento stratificato che al suo interno combina l'uso di un algoritmo generativo – adottato per (ri)creare l'immagine di una tigre a partire da un archivio di tremila immagini dell'animale estratte da

diverse fonti – e il ricorso all’abilità manuale, in questo caso di lavoratrici tessili indiane cui l’artista delega la traduzione delle forme generate dalla macchina in una densa trama ricamata. L’opera si offre come un’intensa e rizomatica riflessione sul parallelismo linguistico e sui cambiamenti che investono il mondo naturale e la produzione d’immagini: sull’estinzione della specie animale della tigre, sulla sparizione dell’immagine digitale cancellata dalla memoria artificiale dei dispositivi elettronici e, al contempo, sulle possibilità di [ri]generazione offerte dalle tecnologie algoritmiche; sulla sparizione dell’immagine nel flusso ipervisivo in cui siamo immersi, e sulla necessità di salvarne il contenuto attraverso una densa trama di mediazioni linguistiche; sui limiti di apprendimento delle macchine, fondati su processi quantitativi, e sulla capacità dell’uomo di dar corpo, a partire da dati digitali e da processi algoritmici, a strutture formali esteticamente connotate e materialmente configurate.

Se *rs548049170_1_69869_TT* (*The other shapes of me*) e *Three Thousand Tigers* sono, indirettamente, un omaggio al contributo dato dalle lavoratrici al farsi di quella storia che dalla fabbrica pre-moderna arriva sino ai processi di produzione dell’epoca post-digitale, la ricerca di Elisa Giardina Papa si concentra sulle nuove forme di lavoro precario, in particolar modo femminile, che emergono all’interno delle nuove economie dell’intelligenza artificiale. Indagando la natura di questo vasto campo di lavoro esternalizzato, l’artista bolognese nelle sue opere dà voce alla rete di micro-lavoratori anonimi che, all’interno dell’infrastruttura globale, ripuliscono dati per addestrare gli algoritmi di riconoscimento delle emozioni – come nell’installazione multicanale *Cleaning emotional data* (2019) – oppure forniscono ai clienti beni ed esperienze personalizzati, dalla stimolazione erotica alla compagnia sino al supporto emotivo, come nel progetto *Technologies of Care*. Empatia e lavoro digitale, emozioni e agenti artificiali, cura – di sé e degli altri – e lavoro nell’epoca dell’algoritmo e dei processi di produzione delocalizzati, sono tutti temi esplorati da Giardina Papa all’interno di una pratica che intreccia l’astrazione dei processi con cui l’I.A. viene addestrata a leggere forme ed espressioni umane e la

resistenza che il linguaggio delle emozioni oppone alla traduzione computazionale e alla trascrizione algoritmica. Implicando nella sua ricerca, forme di relazione e strategie di negoziazione tra sé e la vasta rete di nuovi liberi professionisti che, dal Brasile alla Grecia, dalle Filippine e dal Venezuela fino agli Stati Uniti, lavorano in modo anonimo per società terze che traggono profitto dall’insieme di queste connessioni, l’artista fa emergere le storie personali e i dettagli individuali di chi oggi lavora al servizio dell’algoritmo in una condizione di sfruttamento e alienazione. Le trame visualizzate da Giardina Papa, a partire da un approccio etnografico e antropologico, umanizzano gli anonimi *caregiver*, i *coach* di appuntamenti *online*, gli autori di fiabe e gli interpreti di video, i fan dei social media e tutta quella platea di lavoratrici e lavoratori con cui l’artista sceglie di entrare in connessione nella costruzione delle proprie opere. Come suggerisce il titolo del progetto realizzato nel 2016, l’attenzione dell’artista bolognese appare orientata a prendersi cura delle relazioni che s’intessono sui diversi lati degli schermi sui quali, al giorno d’oggi, si consumano gran parte dei nostri scambi sociali e professionali, delle nostre connessioni affettive ed emotive: a prestare attenzione e a rivelare, attraverso un linguaggio che privilegia l’installazione multimediale e l’interazione, l’ambiente fisico in cui l’insieme di tali relazioni digitali confluisce e s’incarna.

Tra archivio e database

Questa tensione tra cultura materiale e immateriale nell’era digitale, si accompagna nella ricerca di diversi artisti contemporanei a un’indagine sull’archivio interpretato come «luogo di mediazione e proiezione, di memoria e trasformazione»²⁷. La superficie degli schermi su cui proiettiamo e condividiamo documenti privati, lo spazio delle reti cui affidiamo i nostri ricordi e in cui immagazziniamo dati personali, proprio come la struttura delle entità archivistiche da cui discendono, sono luoghi fatti «da strati di esperienza ed esistenza residua»²⁸ in grado di attivare connessioni tra le persone e tra le cose secondo una tradizione tipica della cultura e dell’architettura della visione moderna. L’attenzione per tale dimensione materiale dell’archivio, indica

Mario Martone
1977-2018. Mario Martone Museo Madre Napoli, Museo Madre, luglio-ottobre 2018, installation view



che l’agire della soggettività umana è fondamentalmente una questione relazionale e che, proprio per questo, è necessario «resistere alle opposizioni tra umano e non umano» per «riconoscere la piena portata delle connessioni dinamiche e dei progetti interattivi che hanno plasmato la storia delle produzioni culturali, così come le loro forme di memorizzazione»²⁹. Tale processo di ri-materializzazione attraverso cui gli artisti sfidano le opposizioni binarie tra design umano e meccanico e guardano all’archivio e al database come a depositi condivisi e a materiali interattivi, è alla base del processo che implementa, nell’architettura e nell’arte, il flusso di intersezioni, interazioni e trasformazioni, sia visive che mnemoniche, nel passaggio «dall’estetica basata sugli oggetti ... a un’estetica di rete basata sull’emergere della forma da popolazioni di immagini»³⁰. All’interno di una sala dell’Archivio Storico del Banco di Napoli – che raccoglie in trecentotrenta stanze le registrazioni di tutte le transazioni monetarie avvenute dalla fine del Cinquecento ai primi decenni del Novecento in città – il fotografo Antonio Biasiucci ha concepito nel 2016 un’installazione permanente dal titolo *Moltitudini*. Un insieme di volti di donne e uomini, di maschere, di forme naturali e culturali – estratte dall’archivio del fotografo casertano e proiettate sulla su-

perficie degli antichi faldoni – emerge direttamente dal materiale archivistico. Tra le iscrizioni di quegli antichi copri cartacei riprende vita la moltitudine d’identità che abitano lo spazio dell’Archivio, disegnando narrazioni storiche e indicando un percorso da proseguire, una storia da completare, una genealogia da indagare e analizzare. L’Archivio, nell’interazione tra il proprio patrimonio materiale e simbolico e la sensibilità dei linguaggi dell’arte, dallo scambio, continuo e ambivalente, tra traccia e racconto, tra conservazione ed esposizione, si [ri]configura come il luogo di germinazione di nuovi modelli poetici ed estetici, «all’incrocio ... tra dimensione intima ed esperienza collettiva»³¹. Esporre il proprio archivio, come nell’installazione di Biasiucci presso l’Archivio Storico del Banco di Napoli o come nella mostra *Mario Martone Museo Madre. 1977-2018*, vuol dire riconoscere all’azione dell’archiviare una valenza performativa³² – in cui il senso della sperimentazione prevale su quello del comando e del controllo³³ – secondo un movimento che, alla spinta catalogatrice sovrappone un impulso generativo di trasformazioni dei materiali che ne hanno plasmato la tradizione culturale. Nella transizione tra proiezione e superficie, nel passaggio dal cinema al museo, l’archivio è così ripensato come uno spazio «di trame visive aperte alla

reinvenzione»³⁴ piuttosto che come luogo deputato alla fissazione di un ordine definitivo. Nel progetto espositivo di Martone al Museo Madre di Napoli «la dimensione stratigrafica dell’immagine, con i suoi addensamenti semantici, convive con quella di pura superficie luminosa dello schermo, assunto dal regista napoletano nella sua condizione primaria di spazio potenziale ... simultaneamente archivio in grado di contenere i diversi strati del (suo) passato e area in cui forme diverse di connessione e trasformazione delle immagini che lo compongono possono avere luogo»³⁵. Riprendendo il modello scenico di *Ritorno ad Alphaville* [1986], rilettura teatrale di *Agente Lemmy Caution: Missione Alphaville* [1965] di J.L. Godard e adattandolo allo spazio del museo, nel passaggio dal luogo-palco alla superficie-schermo, Martone costruisce all’interno del museo napoletano un ambiente di passaggi temporali in cui il suo archivio si riconfigura in un film-flusso di nove ore e mezza proiettato simultaneamente, ma a partire da tempi diversi, su quattro grandi schermi corrispondenti ai lati dell’ambiente museale. La sincronizzazione tra il flusso del tempo della proiezione e il tempo di apertura giornaliera del Madre trasforma lo spettacolo della visione in una intensa «meditazione sul rapporto che il cinema intrattiene con il tempo come sua condizione materiale»³⁶, rimandando alla celebre videopera di Christian Marclay *The Clock* [2010]. D’altra parte, seguendo lo svolgersi della proiezione sui quattro schermi, lo spettatore è messo nelle condizioni di sperimentare un’esperienza più complessa della temporalità: l’alternarsi dei diversi formati e supporti durante la proiezione – dal Super 8 delle prime prove sperimentali degli anni Settanta, al digitale degli anni Duemila –, segnalano la capacità della superficie di accogliere e trattenere l’usura del tempo che su ciascuno di quei frammenti visivi si è depositata. La temporalità, da territorio lineare dello scorrere della storia, diventa così, il flusso che accoglie al suo interno diversi strati di profondità. A partire da tale esperimento di *expanded cinema*, il regista napoletano dà vita a una dilatazione dei confini della percezione filmica non solo in termini di durata ma anche di relazioni con lo spettatore: gli schermi «non sono spazi privati» ma i luoghi in cui «si mostra,

si rimaterializza ... un’esperienza della sfera pubblica»³⁷. Lo spettro tecnocratico evocato nel film di Godard, in cui un grande cervello elettronico sorvegliava e controllava le vite degli abitanti di Alphaville, è rovesciato così in una visione partecipata dell’archivio in cui lo spettatore assume il ruolo dell’agente in grado di attivare la memoria che esso contiene. Da luogo dell’esercizio del potere e del controllo l’archivio diviene, parafrasando Foucault, l’*apriori storico* «che fa sì che i documenti possano a un tempo sopravvivere e trasformarsi regolarmente secondo movimenti che non sono segreti ma che si possono, anzi, si devono interrogare e modificare»³⁸.

// Image streams, data debris, forms of existence, spaces of mediation and projection in the age of digital [im]materiality

In a historical panorama characterized by the massive presence in our lives of so-called intelligent devices in which software can automatically adapt its behavior to different situations with the aim of helping us and, perhaps before long, replacing us, it is necessary to ask what kind of production – material, intellectual, critical – is still conceivable for humans and what residual space of creativity is still available for the artist. Through the analysis of the work and theoretical reflection of a number of artists from different backgrounds and generations who, since the end of the first decade of the 2000s, have placed algorithmic processes and the workings of artificial intelligence at the center of their research, the essay questions what remains "of subjectivity, of sensibility and the ability to imagine" [Hito Steyerl] in a scenario in which the human being is increasingly reduced to a new labor force for the machine, investigating a set of aesthetic strategies capable of overturning the paradigm underlying the technical-scientific framing that contemporary sciences bring to bear on what it means to be human nowadays.

¹ H. Steyerl, *Documentary Uncertainty*, in «A Prior Magazine» n. 15, Eurozine, Gand, giugno 2009, p. 302.
² C. Christov-Bakargiev, *Dimenticano la violenza dei loro gesti. Finestre, schermi e atti pittorici in un tempo inquieto*, in Hito Steyerl. *The city of broken windows*, catalogo della mostra [Rivoli, Castello di Rivoli Museo d’Arte Contemporanea, 1 novembre 2018-30 giugno 2019], a cura di C. Christov-Bakargiev, Skira, Milano 2019, p. 39.
³ H. Steyerl, *In Defense of the Poor Image*, in «e – flux journal», n. 10, Stenberg Press, New York, novembre 2009, <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>
⁴ *Ibidem*.
⁵ H. Steyerl, *Detriti digitali*, in *Duty Free Art. L’arte nell’epoca della Guerra civile planetaria*, Johan & Levi, Milano 2018, p. 97.
⁶ Ivi, p. 98.
⁷ G. Bruno, *Il visuale e la sua texture. Tensioni sulla superficie delle immagini*, in «Alfabeta 2», n. 21, luglio-agosto 2012, p. 38.
⁸ M. Vecellio, *L’immagine infranta*, in *Hito Steyerl. The city of broken windows*, cit., p. 25.
⁹ G. Bruno, *Il visuale e la sua texture. Tensioni sulla superficie delle immagini*, cit., p. 37.
¹⁰ *Ibidem*.
¹¹ H. Steyerl [in conversazione con D. Rourke], *Artifacts: a Conversation Between Hito Steyerl and Daniel Rourke*, in «Rhizome», New York, 28 marzo 2013, <http://rhizome.org/editorial/2013/mar/28/artifacts/>
¹² C. Christov-Bakargiev, *Dimenticano la violenza dei loro gesti. Finestre, schermi e atti pittorici in un tempo inquieto*, cit., p. 39.
¹³ H. Steyerl, *The wretched of the screen*, in «e – flux journal», Sternberg Press, Berlino 2012, p. 9.
¹⁴ Il concetto di “distruzione creatrice” è citato da Hito Steyerl nel saggio *Come uccidere la gente: un problema di design*, inserito nella raccolta *Duty Free Art. L’arte nell’epoca della Guerra civile planetaria*, cit. Steyerl deriva tale definizione dal testo *Guerra e capitalismo* del sociologo tedesco Werner Sombart. A sua volta, «durante la seconda guerra mondiale, l’economista austriaco J. Schumpeter individuò nella distruzione creatrice il tratto essenziale del capitalismo, riprendendo l’intuizione di Karl Marx a proposito della capacità del capitale di sgretolare le strutture in

apparenza solide e costringerle a un costante aggiornamento e rinnovamento, dall’interno e dall’esterno».
¹⁵ H. Steyerl, *Come uccidere la gente. Un problema di design*, in *Duty Free Art. L’arte nell’epoca della Guerra civile planetaria*, cit., p. 24
¹⁶ D. Wangert, *Dopo l’automazione*, in *Emilio Vavarella rs548049170_1_69869_TT*, Mousse, Milano 2020, p. 132.
¹⁷ D. Quadrio, *Verso un nuovo paradigma dell’esistenza umana: la pratica e l’intuizione di Emilio Vavarella*, in *Emilio Vavarella rs548049170_1_69869_TT*, cit., p. 156.
¹⁸ C. Christov-Bakargiev, *Dimenticano la violenza dei loro gesti. Finestre, schermi e atti pittorici in un tempo inquieto*, cit., p. 39.
¹⁹ G. Bruno, *Il visuale e la sua texture. Tensioni sulla superficie delle immagini*, cit., p. 38.
²⁰ E. Vavarella, *Genesis [The Other Shapes of Me]*, in <https://emiliovavarella.com/othershapes/>
²¹ *Ibidem*.
²² E. Vavarella, *Pensare il pensiero*, in *Emilio Vavarella rs548049170_1_69869_TT*, cit., p. 186.
²³ C. Zecchi, *Come se quel mondo fosse l’universo*, in *Emilio Vavarella rs548049170_1_69869_TT*, cit., p. 171.
²⁴ E. Vavarella, *Pensare il pensiero*, cit., p. 184.
²⁵ In questo caso il riferimento è all’opera video di Emilio Vavarella dal titolo *Animal cinema*, 2017, HD video, 00:12:12, 16:9, colors, sounds.
²⁶ G. Giannachi, *Autoritratto. Storie e tecnologie dell’immagine di sé dall’antichità al selfie*, Treccani, Roma 2023, p. 218.
²⁷ G. Bruno, *Storage Space*, in «e – flux Architecture – Superhumanity», New York, novembre 2016, <https://www.e-flux.com/architecture/superhumanity/68650/storage-space/>
²⁸ *Ibidem*.
²⁹ *Ibidem*.
³⁰ D. Joselit, *After Art*, Princeton University Press, Princeton-New Jersey 2013, p. 43.
³¹ G. Riccio, *Una sala moltitudine*, in *Antonio Biasiucci. Codex*, catalogo della mostra [Napoli, MANN – Museo Archeologico Nazionale Napoli, 20 maggio-18 luglio 2016], a cura di G. Riccio, Contrasto, Roma 2016, p. 11.
³² Il concetto di ‘archivio performato’ in relazione alle pratiche artistiche contemporanee è stato

approfondito in modo sistematico da Simone Osthoff in *Performing the Archive: The Transformation of the Archive in Contemporary Art from Repository of Documents to Art Medium*, 2009 e, in tempi ancora più recenti, da Cristina Baldacci in *Archivi impossibili. Un’ossessione dell’arte contemporanea*, Johan & Levi, Milano 2016.

³³ La natura ambigua dell’archivio, che coordina due principi in uno, «il principio secondo la natura o la storia, là dove le cose cominciano – principio fisico, storico o ontologico – ma anche il principio secondo la legge là dove uomini e dei comandano, là dove si esercita l’autorità, l’ordine sociale», è affrontato da Jacques Derrida in una conferenza dal titolo *Le concept d’archive. Un’impressione freudienne*, confluita poi nel libro *Mal d’archivio. Un’impressione freudiana*, Napoli 1996.

³⁴ G. Bruno, *Superfici. A proposito di estetica, materialità e media*, Johan & Levi, Milano 2016, p. 14.

³⁵ G. Riccio, *1977-2018*, in *1977-2018. Mario Martone Museo Madre*, catalogo della mostra [Napoli, Museo Madre, 2 giugno-19 ottobre 2018], a cura di G. Riccio, Contrasto, Roma 2018, p. 13.

³⁶ G. Bruno, *Superfici. A proposito di estetica, materialità e media*, cit., p. 161.

³⁷ *Ibidem*.

³⁸ S. Zuliani, *Là dove le cose cominciano. Archivi e Musei del tempo presente*, in *Ricerche di S/Confine. Oggetti e pratiche artistico / culturali*, dossier 3, Parma 2014, p. 86.