

Da: *Hito Steyerl. The City of Broken Windows*, a cura di C. Christov-Bakargiev, M. Vecellio, catalogo della mostra (Rivoli-Torino, Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea, 1 novembre 2018 - 30 giugno 2019), Skira, Milano 2018, pp. 36-45.

Dimenticano la violenza dei loro gesti. Finestre, schermi e atti pittorici in un tempo inquieto

Carolyn Christov-Bakargiev

Negli ultimi cinquant'anni o poco più abbiamo assistito a una rivoluzione scientifica e tecnologica paragonabile solo a quella occorsa nel Cinquecento, quando si sviluppò la stampa e si scoprì che il mondo era una sfera rotante che girava intorno al sole, e dunque non più un pianeta piatto al centro dell'universo. Dopo alcune ricerche condotte in ambito militare nel periodo precedente la seconda guerra mondiale (quando i computer non erano altro che calcolatori basati sul principio che ogni informazione può essere rappresentata come una sequenza binaria di bit), la rivoluzione digitale è iniziata con lo sviluppo di grandi cervelli elettronici, che a volte raggiungevano le dimensioni di un intero piano, utilizzati principalmente dai governi e dagli eserciti negli anni cinquanta e sessanta. Si trattava di macchine che utilizzavano programmi chiamati database per manipolare i dati in modo più rapido ed efficace, memorizzandoli magneticamente su dischi o nastri anziché su supporti cartacei.

Negli anni ottanta, grazie al microprocessore e alla miniaturizzazione, il personal computer è entrato nelle case private e nelle piccole imprese come elaboratore di testi e dispositivo utile a creare fogli di calcolo, ma anche per giocare. Verso la metà degli anni novanta, la possibilità di collegare i computer via telefono ha portato alla nascita delle prime reti commerciali. I contenuti potevano essere facilmente condivisi attraverso la posta elettronica, che sostituì rapidamente il sistema postale: i computer diventavano così dispositivi tecnologici usati soprattutto per il trasferimento di informazioni. E poiché qualsiasi computer poteva mettere i dati a disposizione degli altri utenti, si formò una rete che prese il nome di *World Wide Web*. Iniziava così la storia del futuro dell'IoT (*Internet of Things*, l'internet delle cose, un mondo di "oggetti intelligenti") e vennero sviluppati i necessari protocolli di sicurezza. L'evoluzione del laptop negli anni novanta è sfociata nel computer portatile, che intorno al 2005 è stato integrato nel telefono cellulare, dando luogo allo *smartphone*, un portatile sempre online che ha presto trasformato l'oggetto-telefono da dispositivo sonoro a congegno prevalentemente visivo. Il nuovo *smartphone* è al tempo stesso un ricevitore e un sensore che trasmette la posizione dell'utente, ed è forse questo che ha iniziato a cambiare le cose in modo radicale: lo *smartphone* rende rintracciabili le persone, inviando costantemente le loro coordinate.

Dopo il telefono, anche altri dispositivi sono stati dotati di computer: dai televisori ai lettori musicali alle automobili, tanto che oggi, anziché avere un unico computer con funzioni integrate, ne abbiamo molteplici. E poiché ogni telefono produce dati (registrazioni, fotografie ecc.), ogni utente è diventato un produttore. Questi dati hanno cominciato a essere trasferiti e scambiati, inaugurando l'era dei *social media* negli anni duemila e invertendo rapidamente lo sguardo della fotocamera dalla registrazione esterna a quella interna. Si arriva così alla moda del *selfie* e all'aumento

esponenziale dei dati prodotti: “I dati iniziano a guidare l’operazione; non sono più i programmatori ma i dati stessi a dettare il passo successivo”.¹ Le implicazioni commerciali sono vaste. Le aziende iniziano a cercare i modelli di comportamento degli utenti per prevederne la domanda: questo processo di *data mining* è tra i primi esempi di IA (Intelligenza Artificiale). “Non conosciamo le regole [del comportamento dei clienti], quindi non possiamo scrivere il programma; ma la macchina cioè il computer ‘impara’ estrapolando le regole dai dati (le transazioni dei clienti)”.² Una volta che il numero dei dati registrati è diventato talmente enorme (il cosiddetto *data quake*) da rendere troppo difficile per gli esseri umani scrivere programmi adeguati ad analizzarli, si è inaugurata l’era dei “dispositivi intelligenti in cui il *software*, onnipresente nella nostra vita quotidiana sotto forma di applicazioni, può adattare automaticamente il proprio comportamento a situazioni diverse. Dalla figura del “programmatore” che scrive algoritmi (programmi che analizzano i dati in ingresso e forniscono un output, ossia una risposta al compito che è stato loro assegnato) per risolvere i problemi, siamo passati a un mondo di raccolta dati, ci siamo evoluti in una società basata sulla statistica applicata, attraverso la quale un algoritmo può cambiare il suo programma in corso d’opera con l’obiettivo di permettere ai dispositivi intelligenti di aiutarci.

Le domande fondamentali (quanto vogliamo o abbiamo bisogno di questo genere di aiuto?) non vengono più poste e gli interrogativi sul significato della vita stessa raramente sono sollevati nei dibattiti sull’Intelligenza Artificiale, poiché non riguardano la logica strumentale. Le auto che si guidano da sole, con i loro sensori e radar, potrebbero essere migliori di quelle guidate da conducenti umani, ma che ne sarà del piacere di avventurarsi sulle strade tortuose, che fine faranno le idee, le fantasticherie e le conversazioni che prendono vita mentre l’attenzione rivolta alla strada distoglie la nostra mente dal processo del pensiero razionale? Avremo più pensieri? Pensieri migliori, o diversi? Sarà come avere degli sci autoguidati che ci permetteranno di affrontare discese vertiginose senza il rischio di romperci una gamba anche se non disponiamo di abilità particolari? I nuovi parabrezza in vetro “intelligente” si trasformeranno in schermi opachi per la proiezione di film e pubblicità, mentre non guardiamo più fuori?

Quando la traduzione automatica diventerà così sofisticata da rendere obsoleto il lavoro del traduttore, che ne sarà dell’interpretazione personale del testo, quel quid che distingue una traduzione buona da una eccellente? Sì, perché quando la mente di un grande poeta contemporaneo incontra quella di un altro poeta e ne traduce i versi, nel farlo piega il testo originale alla propria visione del mondo, regalando a migliaia di lettori un nuovo testo, non semplicemente una traduzione.

Nel torpore, nell’ottusità degli algoritmi, anche gli intellettuali corrono il rischio di diventare sordi e ciechi, incapaci di ricordare lo sdegno che un tempo motivava la loro pratica: un lavoro culturale basato sul pensiero critico.

Negli anni duemila l’Intelligenza Artificiale è stata chiamata “apprendimento automatico” (*machine learning*), mentre negli anni cinquanta e sessanta portava il nome esotico di “cibernetica” - una combinazione di greco e latino (*kybernein*, pilotare una nave, e *nauta*, navigatore, quindi pilotare in proprio, automaticamente) - e si basava sulla nozione di *feedback loop*, che avrebbe permesso di ottenere programmi informatici sempre più efficienti basati sulla capacità di adattamento ai risultati,

¹ E. Alpaydin, *Machine Learning. The New AI*, The MIT Press, Cambridge, Mass, e Londra 2016, p. 11.

² Ivi, p. 14.

così come accade al cervello umano.

Mentre oggi l'Intelligenza Artificiale impiegata nell'industria della sicurezza può trarre un apprendimento dalla registrazione di esseri umani che rompono un vetro ed elaborare le informazioni e i dati acquisiti per creare un software per la sicurezza, noi, in un gesto romantico e "luddista", potremmo mandare in frantumi le finestre di casa o anche il vetro dello smartphone, operando così un'aggressione nei confronti del materiale di base dei nostri schermi a cristalli liquidi. Questa azione tuttavia finirebbe forse per favorire quel processo di deumanizzazione che la nostra civiltà sta attraversando. Probabilmente una tattica migliore è decifrare e rendere visibili, o udibili, la sostanza materiale e le strutture sottese a quello che ci appare come un mondo ininterrottamente astratto, una specie di scatola nera in cui tutto ciò che dobbiamo fare è toccare i nostri congegni per risvegliarli magicamente e indurli a lavorare per noi, ignari del lavoro alienato che c'è dietro la fabbricazione di questi dispositivi intelligenti, inconsapevoli della perdita di vita incarnata in cui sono intimamente coinvolti. In quest'epoca di contrasti estremi e di violenza globale, il poeta ancora parla, l'artista crea, il filosofo decostruisce il pensiero strumentale, il neuroscienziato ci dice non quanto sia facile riprodurre il cervello ma quanto poco ne sappiamo, e quanto l'attività dei circuiti neurali sia inestricabilmente legata alla complessità dell'organismo vivente.

Perciò, oggi, collocare il nostro lavoro sulla materia di cui sono fatti gli schermi - la copertura del nostro smartphone, o il vetro interno del visore per realtà virtuale a 360 gradi, o le finestre che tradizionalmente delimitano l'interno dall'esterno, permettendo alla luce di entrare e a noi di guardare fuori - significa situarlo nel luogo della (im)materialità stessa, un limite nel quale il virtuale rifiuta di essere contenuto e così irrompe nello spazio di fronte allo schermo, spingendoci in un angolo, legandoci le mani e privandoci della possibilità di toccare le cose, in uno stato di apparente passività, mentre forsennati muoviamo la testa in ogni direzione, con indosso gli appositi occhiali. È quella che Hito Steyerl ha chiamato "Bubble Vision":³ "Lo spettatore è assolutamente centrale e allo stesso tempo assente dalla scena [...]. Questa *bubble vision* a 360 gradi è forse un programma di formazione per far sì che gli esseri umani si adattino a un mondo da cui la loro specie è sempre più assente perché è stata sostituita da sistemi invisibili, forme di automazione o robot? [...]. Stiamo forse facendo le prove generali per diventare i fantasmi di noi stessi?"⁴

Autrice e intellettuale fra le più lungimiranti, dalla fine dello scorso decennio⁵ Steyerl ha scritto diversi saggi in forma di pamphlet - basati sulla propria esperienza di insegnante e sulle sue numerose conferenze pubbliche disponibili su internet - spesso pubblicati sulla rivista Online "e-flux".⁶ Questi testi hanno esercitato un'influenza su molti artisti di tutto il mondo, producendo una

³ *Bubble Vision*, conferenza tenuta il 7 ottobre 2017 nell'ambito della Serpentine Marathon intitolata *Guest, Ghost, Host: Machine!*, riproposta in versione più completa all'Università del Michigan, Ann Arbor, il 25 gennaio 2018 (con il supporto di Taubman College of Architecture and Urban Planning e Penny W. Stamps School of Art & Design) e alla Yale University il 21 febbraio 2018. Pubblicata per la prima volta in "Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung" il 18 novembre 2018. Cfr. <https://www.youtube.com/watch?v=boMbdtu2r-LE> e <https://www.youtube.com/watch?v=XF3ZeKRLR9U> (ultimo accesso 15 dicembre 2018).

⁴ Cfr. <https://news.yale.edu/2018/02/27/dont-be-fooled-bubble-vision-says-visiting-artist-hito-steyerl> (ultimo accesso 15 dicembre 2018).

⁵ Nel 2009, Steyerl ha pubblicato per la prima volta *In Defense of the Poor Image* in "e-flux Journal".

⁶ A cura di Julieta Aranda, Brian Kuan Wood e Anton Vidokle, la rivista "e-flux" è nata nel 2008 come parte di una più ampia piattaforma editoriale e curatoriale, che è anche archivio e progetto artistico, fondata da Anton Vidokle nel 1998.

contro-narrazione scettica rispetto all'entusiastica comunicazione orientata al progresso tipica dell'era digitale. Dal 2015 circa, Steyerl si è occupata in particolare delle strutture nel mondo dell'arte e ne ha rivelato la sistematica finanziarizzazione, che va di pari passo con l'aumento dei depositi in porto franco e la privatizzazione dei musei, l'aumento dei prezzi delle opere e la precarietà che vige fra i lavoratori del mondo dell'arte, insieme alla digitalizzazione della finanza e a una crescente economia da guerra globale. Steyerl nota che in parallelo si sviluppa l'illusione del realismo, una forma di visione a 360 gradi che isola lo spettatore dietro ai suoi occhiali VR. Come in tutti gli altri settori, l'autrice vede una disparità crescente fra gli investitori da un lato, e dall'altro i volontari e i lavoratori sottopagati che appartengono alla sottostruttura del mondo dell'arte. Tutto ciò è sottolineato in numerosi testi dedicati all'interazione fra denaro, potere e arte, come *Is a Museum a Battlefield?* (Il museo è un campo di battaglia?, 2013), *Duty-Free Art* (Arte senza imposte, 2015) e *A Tank on a Pedestal* (Un carrarmato su un piedistallo, 2016).⁷ Molti dei suoi testi sono apparsi anche su carta stampata, nella raccolta di saggi scritti dal 2012.⁸

Simile a un camaleonte, Steyerl pensa in maniera tattica, una situazione alla volta, inquadrandola da vicino, reagendo ai mutevoli contesti di accelerazione che caratterizzano il nostro mondo. In ultima analisi, la sua arte è un pensiero in azione che si avvale di installazioni e conferenze da cui emerge una contro-narrazione finalizzata a rivelare verità nascoste dietro la storia coerente e "pulita" che osserviamo in superficie. Consapevole dell'urgenza di affrontare i nodi della tecnologia e della coscienza, dell'ingiustizia sociale e della violenza, Steyerl usa i propri strumenti critici e decostruttivi per opporvisi.

Giuliana Bruno ci ricorda come un'opera d'arte si riveli attraverso la sua materialità, e come entriamo in contatto con essa attraverso le sue superfici:

«Che posto occupa la materialità nel mondo virtuale in cui viviamo? Per misurarci con la materialità, suggerisco di pensare alle superfici piuttosto che alle immagini e di esplorare i tessuti del visivo e la tensione sulla superficie dei media. Fautrice di un nuovo materialismo, propongo di compiere atti critici che indaghino la superficie, focalizzandosi in particolare su quella dello schermo e mobilitando l'ampio potenziale di espressione materiale che caratterizza gli schermi dei diversi media. [...]

Proprio in questo snodo affiora un'architettura delle trasformazioni mediatiche. La tensione

⁷ In Hito Steyerl, *Left To Our Own Devices*, Alexander Koch sottolinea quanto le critiche dell'artista siano basate sulla consapevolezza degli intrecci fra sé e gli oggetti della sua critica: "In *Is a Museum a Battlefield?* dimostra che il museo è stato a lungo uno degli ambienti sociali deputati alla competizione per il dominio politico ed economico. [...] Quando indaga sull'origine della pallottola che nel 1998 ha ucciso l'amica Andrea Wolf, una combattente del PKK (Partito dei lavoratori del Kurdistan), scopre che l'azienda produttrice della mitragliatrice, la Lockheed Martin, è uno degli sponsor della Biennale di Istanbul, dove l'artista tiene la sua conferenza, e della sua mostra all'Art Institute of Chicago, dove espone proprio l'opera sulla morte di Wolf. [...] Solo essendo parte del mondo dell'arte lo si può osservare e comprendere. *Duty-Free Art* sferra un duro colpo alla funzione sociale dell'arte. Secondo Steyerl, le zone di libero scambio, dove i beni artistici speculativi diventano oggetto di compravendite invisibili ed esenti da tasse, sono, come le guerre civili, un importante appoggio all'economia artistica internazionale, agevolano la redistribuzione della proprietà in mani private e sono catalizzatrici di disuguaglianze globali. Inoltre, Steyerl ha usato i documenti di WikiLeaks per dimostrare come il Louvre, il British Museum e il famoso architetto Rem Koolhaas abbiano servito il regime siriano di Assad in qualità di pianificatori di musei. Queste, secondo Steyerl, sono le condizioni produttive e comunicative organizzate dall'alto' dell'arte contemporanea, e come si nascondano dietro l'arte stessa. Propone dunque un rovesciamento di prospettiva, dal basso verso l'alto, per svelare questa realtà". Cfr. <https://anti-utopias.com/newswire/hito-steyerl-left-to-our-own-devices> (ultimo accesso 16 dicembre 2018).

⁸ *The Wretched of the Screen* (serie e-flux journal), a cura di J. Aranda, B. Kuan Wood e A. Vidokle, Sternberg Press, Berlino 2012; *Duty Free Art. Art in the Age of Planetary Civil War*, Verso, Londra e New York 2017 (trad. it. *Duty Free Art. L'arte nell'epoca della guerra civile planetaria*, Johan & Levi, Monza 2018).

della superficie può trasformare tanto la facciata quanto l'immagine inquadrata in qualcosa che somiglia a uno schermo. Questo schermo filmico, lungi dal rappresentare un qualsiasi ideale prospettico, non è più una finestra, ma si riconfigura come una nuova superficie. Fatto di tessuto traslucido, è più simile a una tela, un lenzuolo, o un sipario. Parete divisoria, riparo e velo, può essere un involucro architettonico permeabile. A questo livello materiale, l'intersezione corrente fra tela, parete e schermo è un luogo in cui le distinzioni fra interno ed esterno si dissolvono momentaneamente nella profondità della superficie. Lo schermo stesso diventa una piega, sulla cui superficie - quella tela riflettente e fibrosa abbigliata dalle proiezioni luminose - tutto sembra aprirsi. [...] Si tratta di un passaggio cruciale, giacché influenza la sedimentazione dell'immaginario visivo, i suoi residui e le sue trasformazioni. Non riguarda soltanto il mezzo, ma anche lo spazio in cui si diffonde l'immagine, le forme del suo situarsi, il modo in cui la si sperimenta.»⁹

Nell'era dei cristalli liquidi abbiamo bisogno di chiedere e sapere che cosa sia effettivamente l'Intelligenza Artificiale; di sollevare un dibattito sul modo in cui i dati sono raccolti, gestiti, interpretati e utilizzati ai fini del suo sviluppo; di esplorare ontologicamente il significato della soggettività e domandarci quale capacità di azione avranno gli esseri umani una volta potenzialmente divenuti una nuova forza lavoro per la macchina come produttori di dati.

Nel suo libro *Liquid Crystals. The Science and Art of a Fluid Form*,¹⁰ Esther Leslie esplora proprio questo intreccio fra liquidità e cristallizzazione attraverso le crisi ecologiche del mondo contemporaneo, in particolare lo scioglimento dei ghiacci. "Nell'era dei dati, la tecnoscienza è impensabile senza l'intelligenza dei cristalli liquidi. I cristalli liquidi rendono possibile l'applicazione dell'intelligenza stessa, nelle sue algoritmiche capriole macina-dati, sotto forma di intelligenze governative e commerciali. I cristalli liquidi consentono alla guardia di frontiera virtuale, iBorderCTRL, di stabilire se lo straniero sta mentendo o dicendo la verità, condizione necessaria per il suo ingresso. C'è una profonda storia di intelligenza avvolta nel liquido e nel cristallo e ci si chiede come i diversi vocabolari dell'intelligenza qualificata - militare, emotiva, artificiale - si siano arricchiti nell'era del dispositivo intelligente, le cui capacità includono la precognizione, e che promettono in futuro di sviluppare un'intelligenza atomica radicale."¹¹

Dopo il suo impegno di documentarista, Steyerl crea da diversi anni installazioni che combinano film e ambienti architettonici. L'artista continua a focalizzare l'attenzione sul ruolo dei media, la tecnologia e la circolazione delle immagini nell'era dei nativi digitali, offrendo prospettive nuove sul modo in cui l'immaginario digitale contemporaneo modella la nostra percezione della realtà e sulla capacità dell'esperienza incarnata di respingerne la pervasività.

Alla fine del decennio scorso, in un periodo in cui l'Alta Definizione appariva sempre più importante e le aziende si mostravano sempre più attente alla precisione, alla fedeltà della rappresentazione, alla riproduzione esatta del dettaglio, in un saggio dal titolo *In Defense of the Poor Image* (In difesa dell'immagine povera, 2009)¹² Steyerl celebrava invece l'immagine povera.

⁹ G. Bruno, *Il visuale e la sua texture. Tensioni sulla superficie delle immagini*, a cura di M. Nadotti, in "Alfabeto2", n. 21, luglio-agosto 2012, p. 38.

¹⁰ Pubblicato da Reaktion Books, Londra 2016.

¹¹ Abstract dalla conferenza di tenuta da Esther Leslie al Castello di Rivoli il 12 dicembre 2018.

¹² In "e-flux journal", n. 10, novembre 2009; tradotto e pubblicato in questo catalogo, pp. 28-35.

povera. Questo scritto ha dato un contributo significativo alla riabilitazione della duttilità, della plasticità e delle potenzialità rivoluzionarie delle immagini in circolazione, che per molti versi si sarebbero trasformate in forme di vitalità, anche attraverso la cultura dei *meme*. Oggi che il flusso di immagini è stato sostituito dai flussi di dati personali, l'immagine povera può apparire obsoleta e dotata di scarso potenziale critico. È a questo punto che nel lavoro di Steyerl lo spazio della spettatorialità incarnata acquista un'importanza cruciale e si traduce in installazioni immersive.

Quando l'economia finanziaria si è rafforzata grazie alla fusione tra spettacolo e speculazione, "teoria e intrattenimento, diagnostica sociale e fabbrica dei sogni",¹³ Steyerl ha creato *Liquidity Inc.* (Liquidità Inc., 2014), un video HD di 30 minuti a canale singolo, proiettato in un ambiente architettonico curvo appositamente progettato, simile a una palestra di arti marziali o a uno studio, che ha esordito nel 2014 alla Biennale di Montreal,¹⁴ per poi trasferirsi all'Artists Space nel 2015, all'ICA Boston nel 2018, e infine al MoMA di New York. Concentrandosi sull'era digitale come epoca di "modernità liquida",¹⁵ "Liquidity Inc. prende le mosse dalla storia di Jacob Wood, un ex analista finanziario che perse il lavoro durante la recessione economica del 2008 e decise così di trasformare la sua passione per le arti marziali miste in una carriera. Steyerl segue il motto dell'attore e maestro di arti marziali Bruce Lee che raccomandava di essere 'informe come l'acqua', tramutando la liquidità in un concetto abbastanza fluido da poter significare tutto - dal tempo all'acqua come risorsa materiale alla circolazione di informazioni e beni. Proiettato su uno schermo a due lati di fronte a una specie di rampa ondulata, *Liquidity Inc.* è un'affascinante parabola della crisi economica e della cultura contemporanea, al tempo stesso giocosa e struggente".¹⁶

Un anno dopo, nel padiglione tedesco della Biennale di Venezia, Steyerl presenta *Factory of the Sun* (La fabbrica del sole, 2015), una riflessione su quanto l'estetica dei videogiochi sia ormai penetrata nella nostra vita quotidiana e strutturi il movimento del nostro corpo nel cosiddetto mondo "reale". In *Hell Yeah We Fuck Die* (Eh già, cazzo moriamo!), presentato per la prima volta alla Biennale di San Paolo del Brasile nel 2016,¹⁷ Steyerl focalizza l'attenzione sulla robotizzazione della società, rivelando le operazioni svolte nelle industrie che sviluppano e testano robot antropomorfi dotati di Intelligenza Artificiale.

Infine, *The City of Broken Windows* (La città delle finestre rotte, 2018), installato negli spazi della Manica Lunga, indaga l'influenza dell'Intelligenza Artificiale sull'ambiente urbano e la possibilità di far emergere pratiche alternative attraverso atti pittorici eseguiti nello spazio pubblico. L'installazione nasce dalla ricerca su settori apparentemente privi di qualsiasi relazione come le pratiche delle industrie attive nel settore dell'Intelligenza Artificiale e delle tecnologie di sorveglianza da un lato, e la pittura urbana dall'altro. L'opera comprende due video e vari altri elementi. I due video *Windows* (Finestre rotte, 2018) e *Unbroken Windows* (Finestre non rotte, 2018) sono installati alle due estremità della Manica Lunga e avvolgono l'osservatore con suoni che

¹³ Koch, Hito Steyerl, *Left To Our Own Devices*, cit.

¹⁴ A cura di Sylvie Fortin, la mostra è stata ospitata dal Musée d'art contemporain de Montréal dal 22 ottobre 2014 all'8 febbraio 2015.

¹⁵ Z. Bauman, *Modernità liquida*, trad. it. s. Minucci, Editori Laterza, Bari 2001.

¹⁶ L'opera è stata presentata alla mostra *Art in the Age of the Internet, 1989 to Today*, organizzata da Eva Respini (Barbara Lee Chief Curator) con Jeffrey De Blois (assistente curatore), ICA Boston, 7 febbraio - 20 maggio 2018. Cfr. <https://www.icaboston.org/exhibitions/hito-steyerl-liquidity-inc>. (ultimo accesso 16 dicembre 2018).

¹⁷ Esposto anche nell'ambito di Skulptur Projekte Münster 2017 e al Kunstmuseum Basel nel 2017.

riempiono lo spazio. L'opera d'arte in forma di installazione è intimamente collegata alla natura della Manica Lunga: una galleria lunga e stretta, uno spazio architettonico "trovato", offerto a priori a Steyerl per la sua mostra, in grado di evocare, attraverso la sua linearità, l'immagine di un'architettura obsoleta e una forma di pensiero ordinato. La struttura richiama anche uno schema binario, con finestre alle due estremità, contrapposte l'una all'altra; la prima sbarrata e dipinta, l'altra con il vetro incrinato. Sempre alle estremità Steyerl ha collocato due ampi schermi piatti su due grandi cavalletti di legno, anch'essi contrapposti l'uno all'altro. La Manica Lunga, costruita nel Seicento, è stata una delle prime gallerie d'arte al mondo, da sempre dedicata alla contemplazione delle opere. Percorrendo il corridoio da est a ovest, i visitatori del passato avevano la possibilità di osservare, lungo le due pareti, i dipinti (immagini del mondo) alternati a grandi finestre (immagini dal mondo), stabilendo così un confronto tra il reale e la sua rappresentazione nell'arte.

La materialità del progetto di Steyerl trova espressione nella finestra sbarrata e dipinta dell'ingresso, nei vetri incrinati delle finestre stesse (in parte "trovati" e in parte realizzati ad hoc), nelle scritte in vinile che corrono lungo le pareti e le finestre, nei grandi cavalletti di legno che sostengono gli schermi piatti per i video, e negli schermi stessi, così come nei suoni e nel loro riverbero nello spazio.

La superficie di un video o di un film è costituita anche dal montaggio e dai suoi risvolti editoriali. *Broken Windows* documenta il lavoro dei tecnici impiegati nell'industria dei sistemi d'allarme, alludendo così al disordine sociale. L'opera, avvalendosi di una serie di interviste, illustra il modo in cui l'Intelligenza Artificiale impara a riconoscere il rumore di un vetro infranto per produrre sistemi di sicurezza in grado di rilevare la presenza di intrusi. Steyerl documenta il lavoro di un laboratorio di Cambridge, situato in un hangar industriale costruito durante la seconda guerra mondiale, in cui i tecnici rompono più e più volte i vetri delle finestre generando così i dati utili alla creazione di un algoritmo di apprendimento automatico per sviluppare la capacità di riconoscerne il rumore - quello della materia che reagisce a una determinata forza - allo scopo di approntare software per l'industria della sicurezza, utili a prevenire l'intrusione di estranei negli edifici.

Le immagini di giovani ingegneri che, armati di martello, colpiscono il vetro più e più volte e poi spazzano via i frammenti come fossero addetti alle pulizie, evoca il fatto che oggi sono gli esseri umani a lavorare per la tecnologia, non il contrario. Questo ricorda i *captchas* generati da Google per dimostrare che non siamo robot, rendendoci in sostanza assistenti della macchina. Una volta stabilito che siamo umani, Google scansiona la nostra cronologia di navigazione e offre questi dati, insieme a quelli di innumerevoli altri, alle aziende che ne estrapolano modelli. Se si agisce e ci si comporta come gli altri esseri umani, allora si è umani. Mentre il test di Turing operava confondendo il soggetto, qui l'analisi di rete controlla se il nostro comportamento è simile a quello degli altri esseri umani, spingendoci verso modelli comportamentali conformisti e omogenei.

L'artista Jules Laplace ha collaborato con Steyerl elaborando la registrazione digitale dei suoni attraverso un algoritmo di riconoscimento vocale: il risultato è simile a un brano di musica atonale e dissonante che rappresenta il modo in cui la rete neurale digitale "comprende", o piuttosto non comprende, il rumore di un vetro rotto. Innumerevoli finestre sono state ridotte in frantumi per creare questa sinfonia discordante. L'audio riproduce una melodia composta da tintinnii metallici, tuttavia i suoni che si diffondono nello spazio dell'installazione non sono classificabili e, anziché il rumore delle finestre rotte, somigliano a un rintocco di campane. Questa disgiunzione tra l'immagine della finestra rotta e il suono delle campane costruisce uno spazio intermedio. Che ci

parla del fallimento della macchina.

Anche *Unbroken Windows*, all'estremità opposta dello spazio, è proiettato su un cavalletto, come se l'intera opera fosse un'elegia dedicata agli schermi video, brani di una tecnologia quasi obsoleta. Il filmato documenta l'attività di Chris Toepfer (New York, 1962), "attivista" e veterano di guerra, e del collettivo no-profit The Neighborhood Foundation da lui creato con l'obiettivo di eliminare il degrado urbano e architettonico nei sobborghi più emarginati di Chicago e di altre parti degli Stati Uniti. Il collettivo ha dipinto a mano alcune finestre sbarrate in case abbandonate, sia con immagini decorative come fiori e piante sia con finestre trompe-l'œil che potrebbero essere scambiate per finestre vere e proprie, dando così l'illusione che il quartiere non sia degradato. Su richiesta di Steyerl, Toepfer ha dipinto una finestra trompe-l'œil sul lato esterno della grande finestra sprangata del terzo piano che si affaccia sul cortile del Castello di Rivoli, alterando così l'immagine del museo più iconica che esista, quella che appare più frequentemente sul Web.¹⁸

In mostra sono quindi presenti due narrazioni parallele e due sistemi di valori completamente diversi. La prima narrazione parla della ricerca scientifica capace di portare progresso all'umanità, basata su una speranza idealizzata e sulla fiducia nella tecnologia e nell'apprendimento automatico, un argomento oggi in primo piano nel campo dell'informatica. L'altra è una narrazione sulla capacità dell'azione incarnata di contrastare il declino sociale attraverso l'attivismo e i progetti sociali comunitari e popolari. Entrambi i video usano tecnologie vecchie (il duro martello dei tecnici contro il pennello morbido dei pittori); le superfici di entrambi i video sono connettori e separatori (la finestra di vetro trasparente e incrinato sulla parete di fondo della Manica Lunga contro quella opaca, sbarrata e dipinta, che ricorda un Malevič ma anche la forma astratta di un'immagine ancora in fase di *download*). Insieme, i due filmati producono un documentario doppio, intrecciato, che parla della distanza, dei contrasti e della totale mancanza di connessione tra varie narrazioni concorrenti in questi tempi digitali (il progresso attraverso la scienza e il progresso attraverso attività partecipative sul campo). I due discorsi sono separati, eppure compresenti e contemporanei. L'opera multimediale di Steyerl comprende una riga di testo in vinile che corre lungo le pareti e le finestre sui due lati della Manica Lunga. Camminando attraverso lo spazio fisico del corridoio, si è testimoni dell'intersezione dei due discorsi, che dallo schermo si espandono e si spingono nello spazio reale. Lo spazio della lettura e dell'ascolto, dell'auralità, si scontra con quello di una visualità impoverita.

Si tratta della prima installazione in cui Steyerl inserisce in modo rilevante il testo scritto.¹⁹ Le affermazioni tratte dalle interviste con gli esperti di ingegneria digitale si trasformano in commenti disarticolati e sgrammaticati derivanti dall'errata elaborazione delle informazioni da parte dell'Intelligenza Artificiale. Il testo *The City of Broken Windows* si trova sulla sinistra di chi percorre lo spazio in entrata, mentre le parole di *The City of Unbroken Windows* sono leggibili lungo le pareti quando si torna indietro verso l'ingresso. I due scritti formano una narrazione derivata da varie fonti. Alcune citazioni dal racconto della finestra rotta contenuto nel celebre saggio di teoria economica *Ciò che si vede e ciò che non si vede* (1850) di Frédéric Bastiat, in cui l'autore raccomanda di prestare attenzione agli effetti economici che non sono immediatamente

¹⁸ Questa parte del progetto fa riferimento alla "tassa sulle finestre" che in passato veniva riscossa in base al numero di finestre presenti in un'abitazione (presunto indicatore di ricchezza del suo proprietario), cosicché molti ricchi evitavano la tassa murando le finestre e dipingendo al loro posto dei trompe-l'œil.

¹⁹ I due testi sono pubblicati in questo catalogo alle pp. 16-19. Sugli scritti di Steyerl, cfr. Griselda Pollock in questo catalogo, pp. 46-53.

visibili, finiscono per trasformarsi in parole su rituali magici in una città utopica e intatta.

La lettura dei testi lungo le pareti induce il visitatore a procedere allontanandosi dallo schermo, poiché per leggere bisogna fisicamente camminare. L'opera d'arte incoraggia così l'osservatore/ascoltatore/lettore a diventare parte attiva, mentre il testo si incarna e diventa l'elemento visivo principale dell'installazione. Man mano che ci addentriamo in un mondo di finestre intelligenti che si trasformano in opachi schermi di proiezione che sostituiscono le fonti di luce naturale, l'inno di Steyerl alla trasparenza del vetro apre invece alla vista del paesaggio montano all'esterno della Manica Lunga.²⁰

Il concetto di pensiero critico, nato in seno alla filosofia, è il tentativo di analizzare le informazioni o percezioni ricevute con l'obiettivo di non accettarle passivamente fermandosi alla superficie, ma di elaborare un giudizio e, sulla base di quel giudizio, agire con consapevolezza. Nel Novecento, poco meno di un secolo fa, la Scuola di Francoforte ha fuso elementi di analisi filosofica, marxismo e sociologia per sviluppare un acuto pensiero critico. Tra i filosofi di questa scuola, Steyerl cita spesso nei suoi scritti Walter Benjamin: ne condivide la critica del progresso e mette in relazione il pensiero di allora con quello di oggi. Innestando su questa impalcatura teorica elementi della riflessione femminista e della teoria dei media, Steyerl dà vita a uno degli equilibrismi più emozionanti del nostro tempo: l'opera di un'artista, regista e scrittrice profondamente intenzionata ad agire senza compromessi nel nostro mondo tormentato, con l'obiettivo di contrastarne la violenza, le lacrime, le ferite. Steyerl è un'artista mediatica impegnata a favore della collettività, per la salvaguardia dei corpi, della vita, delle relazioni fra gli individui.

In *Tesi di filosofia della storia*, IX (1940) di Walter Benjamin,²¹ troviamo il celebre paragrafo sul dipinto di Paul Klee:

«C'è un quadro di Klee che s'intitola *Angelus Novus*. Vi è dipinto un angelo che sembra in atto di allontanarsi da qualcosa su cui fissa lo sguardo. Ha gli occhi spalancati, la bocca aperta, le ali distese. L'Angelo della Storia deve avere questo aspetto. Il suo viso è rivolto al passato. Dove a noi appare una catena di eventi, egli vede una sola catastrofe, che accumula senza tregua rovine su rovine e le rovescia ai suoi piedi. Egli vorrebbe ben trattenersi, destare i morti e ricomporre l'infranto. Ma una tempesta spira dal Paradiso, che si è impigliata nelle sue ali, ed è così forte che egli non può chiuderle. Questa tempesta lo spinge irresistibilmente nel futuro, a cui volge le spalle, mentre il cumulo delle rovine sale davanti a lui al cielo. Ciò che chiamiamo il progresso, è questa tempesta.»

E nella successiva *Tesi XVII*, Benjamin aggiunge: “Al pensiero non appartiene solo il movimento delle idee, ma anche il loro arresto [*Stillstellung*]. Quando il pensiero si arresta di colpo in una costellazione carica di tensioni, le impartisce un urto per cui esso si cristallizza in una monade. Il materialista storico affronta un oggetto storico unicamente e solo dove esso gli si presenta come monade”.²²

²⁰ Vengono in mente le persone che camminano nel mondo, i rifugiati che premono ai confini dell'Europa e degli Stati Uniti, ben lontani dal privilegio del camminare come esperienza artistica in un museo.

²¹ *Tesi di filosofia della storia*, IX, trad. it. R. Solmi, in W. Benjamin, *Angelus Novus*, Einaudi, Torino 1962, p. 78.

²² Cfr. <https://folk.uib.no/hlils/TBLR-B/Benjamin-History.pdf> (ultimo accesso 17 dicembre 2018).

La capacità di cogliere la ricchezza di significato del vetro frantumato - come fece Marcel Duchamp quando il suo *Grande Vetro* per caso si ruppe - è intimamente legata a quella di percepire la materialità del vetro come cristallo proprio grazie alle sue crepe. Nelle teorie di Donald Winnicott sull'oggetto transizionale, la sopravvivenza del giocattolo frantumato, dopo la sua tentata distruzione, permette il processo dell'individuazione e la formazione della personalità artistica in senso kleiniano, come forma di riparazione piuttosto che di sublimazione del desiderio. E nella descrizione dell'intelligenza in *Minima Moralia* (1951), Theodor Adorno parla della coscienza e dell'unità di sentimento e intelletto come uniche difese dalla stupidità della logica strumentale. Nell'aforisma 127, Adorno affronta la questione dell'intelligenza e di come il potere prosperi grazie alla separazione di intelletto e sentimento. Il compito della filosofia è a suo parere proprio quello di cercare l'unità morale di intelletto e sentimento, e la facoltà del giudizio rende giustizia agli impulsi, espressi psichicamente come sentimento, attraverso il momento della resistenza alla pressione sociale. Oggi, tutto questo ci offre una forma di pensiero capace di contrastare la conoscenza distaccata dell'Intelligenza Artificiale, come statistica applicata e interessata. Dove c'è interesse, ci ricorda Adorno, la stupidità planetaria impedisce al mondo contemporaneo di scorgere l'assurdità del proprio ordinamento²³ e regnano il pregiudizio e la routine, insieme all'insufficienza morale e alla mancanza di autonomia e responsabilità; mentre il pensiero basato sull'unione di intelletto e sentimento "ci sospinge verso l'utopia".

Naturalmente, la posizione di Adorno a favore di una forma di distanza critica e autonomia di pensiero come atto politico e radicale è stata, fin da allora, molto contestata, mentre il femminismo è cresciuto con la partecipazione alla realtà della sfera pubblica (Hannah Arendt), con la natura incarnata e impegnata di atti linguistici e pensiero (Judith Butler), e con la necessità di essere coinvolti e incorporati nella densa materialità del mestiere di vivere, celebrata da filosofe molto diverse tra loro, come Donna Haraway e Karen Barad.

L'opera di Steyerl *Adorno's Grey* (Il grigio di Adorno, 2012) è un'installazione documentaria composta da video interviste, pareti dipinte di grigio, pannelli fotografici ingranditi e testi. L'artista ritrae un gruppo di restauratori che cercano di raschiare un muro bianco dell'università di Francoforte; il loro obiettivo è verificare l'esistenza di uno strato nascosto di vernice grigia che, a quanto si diceva, Adorno aveva voluto sui muri affinché la sua tonalità neutra aiutasse gli studenti a mantenere un'attenzione di pensiero durante le lezioni. *Adorno's Grey* critica l'incapacità del filosofo²⁴ di valutare positivamente i movimenti studenteschi nati in Germania nel 1969 sulla scia - paradossalmente - della sua stessa critica, e in generale di quella della Scuola di Francoforte, della società moderna. È anche un grido a favore dell'azione concreta, anziché delle discussioni

²³ T. Adorno, *Minima Moralia. Meditazioni della vita offesa*, trad. it. R. Solini, Einaudi, Torino 1994, pp. 225-227 e 231.

²⁴ *Adorno's Grey*, presentato per la prima volta presso la galleria Wilfried Lentz di Rotterdam dall'11 novembre 2012 al 5 gennaio 2013, è l'occasione per una critica indiretta del bigottismo patriarcale del filosofo tedesco il quale, fortemente turbato dalla protesta di alcune studentesse che durante una sua lezione si scoprirono il seno, avrebbe raccolto le sue carte e lasciato l'aula, per non tornare mai più. Adam Kleinman recensì l'opera nel 2012: "Dopo i titoli di coda, l'immagine proiettata s'interrompe mentre la lampada del proiettore viene lasciata accesa per un po'. In questa luce bianca e messianica, lo spettatore vede finalmente che ciascuno dei piani inclinati dello schermo è dipinto in un diverso tono di grigio. Anche se i restauratori non trovarono mai lo strato grigio sul muro di Francoforte, la rivelazione finale dell'apparato filmico di Steyerl presenta i colpevoli mai trovati, che hanno contaminato la rappresentazione del muro. Con questo trucco semplice ma efficace l'artista sembra offrire l'ennesima frammentazione delle azioni registrate. E ancora, questa 'prova' finale di immagine contaminata mette a nudo non solo il fatto che il cinema stesso è composto di illusioni necessarie, ma che questi sensuali effetti speciali possono distrarre anche gli sguardi più attenti e impedire loro di vedere".

filosofiche astratte, da parte di un'artista che ha studiato filosofia ma poi è passata al cinema, alle conferenze performative, alla diffusione di saggi-pamphlet che invitano alla consapevolezza e all'azione, e infine alle installazioni artistiche incarnate e immersive. Tuttavia *Adorno's Grey* è anche un omaggio a un grande filosofo il cui messaggio fondamentale era che il capitalismo si fonda sulla capacità del potere di produrre stupidità e mancanza di pensiero critico indipendente: il lato oscuro del progetto illuminista, basato su un impulso classificatorio.

Questo aspetto è particolarmente importante oggi perché la rivoluzione digitale a metà degli anni novanta ha prodotto una nuova forma di Illuminismo incapace di vedere le proprie contraddizioni, basata su una rinnovata separazione tra mente e corpo - oggi descritta come reale vs virtuale: digitalizzato, taggato e connesso vs analogico e disconnesso - e fondata sul desiderio di classificare e organizzare i dati. Tutto ciò ha generato un mondo di persone che hanno bisogno di elaborare quotidianamente una quantità enorme di informazioni, poiché testi e immagini scorrono e circolano a un ritmo sempre più incalzante. All'inizio il mondo era diviso tra chi aveva un computer - e perciò poteva farne parte - e chi non era online e quindi non aveva accesso alle informazioni trasmesse digitalmente. Questa lacuna si è colmata e oggi i profughi attraversano il Mediterraneo con i cellulari chiusi in sacchetti di plastica, legati alle braccia per mantenerli asciutti e funzionanti. Sì, l'accesso a Internet è stato fornito, tuttavia è emersa una nuova forma di schiavitù, mentale e fisica: l'elaborazione delle informazioni trasmesse occupa la maggior parte del tempo della maggior parte delle persone, lasciando poco o nulla al pensiero critico e alla formazione dei giudizi, e una nuova, cieca fede nel progresso scientifico, sinonimo di tecnologia applicata e crescita economica, ha spazzato via ogni associazione positiva con la filosofia.

Viviamo in un mondo sull'orlo della catastrofe ecologica (eppure la maggior parte delle persone non reagisce, poiché non vede coi propri occhi i ghiacciai che si sciolgono o l'isola di plastica nell'Oceano Pacifico). Siamo al picco della necropolitica, al culmine del conflitto: alcuni, in Siria per esempio, i conflitti li hanno visti dal vivo fin troppo bene, mentre altri, al sicuro negli universi protetti delle loro comunità recintate, non assistono direttamente, non sentono l'odore acre dei gas lacrimogeni o della polvere da sparo, non conoscono la calda e turgida inerzia di un arto smembrato. Ci troviamo nella fase iniziale di un'inversione, di un ribaltamento fra reale e immaginario (che abolisce o stravolge quello che la psicoanalisi aveva definito "l'ordine del simbolico") conseguente alla rivoluzione digitale inaugurata dall'avvento di computer e codici binari. Un mondo dove i corpi diventano flosci e senza vita, simili a zombie che vagano attaccati ai piccoli schermi dei loro smartphone (che, secondo la fantascienza digitale sulla connessione di biologia e tecnologia, diventeranno presto impianti integrati negli occhi, trasformati in macchine fotografiche per l'elaborazione dei dati).

Il mito di Cassandra non racconta soltanto la storia di una donna che ha il dono della preveggenza ma nessuno la ascolta; parla anche della passione dell'essere umano per la tecnologia (rappresentata dal cavallo di legno) e degli effetti catastrofici che questa può avere quando viene introdotta a Troia. Mentre i Troiani dormono, inconsapevoli degli effetti collaterali della tecnologia, irrompono i soldati achei. Quando cerchiamo di creare corpi artificiali per farne degli schiavi, ci accorgiamo che anche noi, a nostra volta, siamo diventati i loro schiavi.

Oggi si avverte il forte desiderio di una nuova forma di Illuminismo basato su nuovi impulsi classificatori, e parallelamente si avverte anche il desiderio di escogitare rituali "magici" che possano occultare il funzionamento dell'Intelligenza Artificiale. In una conferenza tenuta al

Castello di Rivoli il 12 dicembre 2008, riferendosi alle correnti mistiche della filosofia scolastica medievale, Steyerl ha dichiarato che vi era un'unica domanda alla quale avrebbe desiderato che i dispositivi basati sul *machine learning* rispondessero. E si trattava di una domanda assolutamente inutile: “Quante Intelligenze Artificiali possono danzare sulla punta di un ago? Se riusciamo a rispondere, sapremo creare un grande dispositivo”. È una questione di fisica quantistica, “il problema della densità degli angeli”: quanto è piccola l'entità più piccola prima del collasso in un buco nero:

«Dalla storia dell'arte sappiamo che gli angeli non hanno ombra, ma le IA hanno ombre realmente esistenti [...]. L'ombra dell'IA è visibile ovunque, eppure l'oggetto è invisibile. Qual è l'ombra dell'IA? L'azienda britannica che costruisce apparecchiature di sicurezza ha rotto finestre per settimane per insegnare alle proprie reti neurali il suono dell'infrangersi dei vetri e incorporarlo nei propri dispositivi [...]. Pensiamo al lavoro che verrà creato con questo dispositivo. Utilizzati in aree con molti furti, (ad esempio nella Bay Area intorno a San Francisco, dove si trovano sia i nuovi ricchi sia i nuovi senz'atetto prodotti dall'industria tecnologica), questi dispositivi troveranno un vasto mercato. Dunque, la tecnologia crea problemi che devono essere risolti con altra tecnologia. Continuando così, si arriverà a un mondo in cui questo prodotto avrà un mercato sempre più vasto, ma saranno sempre più numerose anche le case grandi e ricche che sono l'obiettivo dei furti. Tuttavia in questo mondo del futuro non si potrà più chiamare la polizia ma bisognerà rivolgersi alla milizia privata, la quale però potrebbe voler possedere quella casa, e potrebbe persino ritenere che è più redditizio distruggerla. Quindi, se portiamo il ragionamento alle estreme conseguenze, finiremmo per vivere un mondo sottoposto a stretta sorveglianza, grazie a sistemi di sicurezza basati sull'IA, simile a un teatro di guerra, come in Siria [...]. Pensiamo al problema degli angeli. Il microcosmo di un intero universo, completo di gerarchie sociali. Allora, che forma hanno le ombre delle piccole IA? Quella dei diavoletti che vivono nei nostri smartphones.»

Nel 1946, subito dopo la fine della seconda guerra mondiale e all'inizio dell'era dell'informazione, lo scrittore argentino Jorge Luis Borges pubblicò sotto pseudonimo²⁵ *Del rigor en la ciencia* (Sul rigore nella scienza), una storia ispirata a un precedente testo di Lewis Carroll che narrava di una mappa di dimensioni identiche a quelle del territorio rappresentato, attribuita da Borges a un inesistente autore seicentesco:

«In quell'impero, l'Arte della Cartografia giunse a una tal Perfezione che la Mappa di una sola Provincia occupava tutta una Città, e la mappa dell'Impero tutta una Provincia. Col tempo, queste Mappe smisurate non bastarono più. I Collegi dei Cartografi fecero una Mappa dell'Impero che aveva l'immensità dell'Impero e coincideva perfettamente con esso. Ma le Generazioni Seguenti, meno portate allo Studio della cartografia, pensarono che questa Mappa enorme era inutile e non senza Empietà la abbandonarono alle Inclemenze del Sole e degl'inverni. Nei deserti dell'Ovest rimangono lacerate Rovine della Mappa, abitate da Animali e Mendicchi; in tutto il Paese non c'è altra reliquia delle Discipline Geografiche.»

²⁵ Borges, con il nome di B. Lynch Davis (pseudonimo condiviso con Adolfo Bioy Casares), pubblica il racconto inserendolo nella sezione “Museo”. La paternità del racconto è attribuita a Suárez Miranda, autore seicentesco di fantasia.

Umberto Eco, che raggiunse la maggiore età nell'era della cibernetica, nel 1982 celebrava questo breve testo di Borges che anticipa l'assurdità del feticcio dell'esattezza scientifica²⁶ ed è molto utile oggi, nel nostro mondo basato sullo sfruttamento dei *Big Data*. Nella sua opera Steyerl non fa riferimento a Borges ma sceglie piuttosto di rendere indiretto omaggio alle *Città invisibili* di Italo Calvino, pubblicato a Torino nel 1972 da Giulio Einaudi, al culmine del successo dell'Arte povera. Poiché l'imperatore cinese Kublai Khan non conosce la lingua parlata nelle diverse parti del suo vasto impero ("l'imperatore è colui che è straniero a ciascuno dei suoi sudditi"), i suoi inviati gli riferiscono informazioni che non può utilizzare. Anche l'esploratore Marco Polo non conosce tutte le lingue dell'impero e sceglie pertanto di comunicare con il Gran Khan attraverso i gesti: è l'unico ad essere compreso. L'imperatore ascolta le sue fantastiche descrizioni delle città del vasto e sconfinato impero: "Solo nei resoconti di Marco Polo, Kublai Khan riusciva a discernere, attraverso le muraglie e le torri destinate a crollare, la filigrana d'un disegno così sottile da sfuggire al morso delle termiti".²⁷ Egli "decifrava i segni, però il nesso tra questi e i luoghi visitati rimaneva incerto".²⁸

Si potrebbe paragonare l'imperatore al vasto mondo composto da tutti i dati possibili che l'Intelligenza Artificiale si propone di conoscere attraverso la scansione e la registrazione di quello che cerchiamo, scriviamo, pubblichiamo e compriamo su Internet.

Alla fine della conferenza al Castello di Rivoli, Steyerl ha offerto questo paradosso: "Ero una maniaca dell'*open source* [...] ma forse è molto meglio che per i prossimi 500 anni si taccia su qualsiasi scoperta nelle reti neurali [...] forse dovremmo usare l'Intelligenza Artificiale solo per il museo, la galleria d'arte, solo per l'arte, così che non entri nel mondo finché non ne conosciamo tutte le conseguenze".²⁹

Questa presa di distanza dall'Intelligenza Artificiale potrebbe ricordare una strategia dell'Arte povera. E in effetti *The City of Broken Windows* è una delle installazioni più "povere" di Steyerl. La sua ridotta spettacolarità rispetto alle altre installazioni dell'artista sposta l'attenzione dei visitatori verso le vere finestre della Manica Lunga, verso l'esperienza incarnata del luogo, in una celebrazione del pensare, sentire, ascoltare, leggere e camminare dei corpi nel museo. L'idea di celebrare il processo della riduzione fenomenologica dell'esperienza ai suoi elementi base da parte di persone capaci di comprenderli e apprezzarli corrisponde proprio al concetto delle "attitudini che diventano forma" perseguito dagli esponenti dell'Arte povera, da Marisa Merz a Giovanni Anselmo, contemporanei di Calvino ed Eco e anch'essi attivi a Torino, dove vivono ancora oggi.

Il movimento dell'Arte povera nacque in Italia in seguito a un periodo di cambiamento, segnato da tensioni politiche, sociali ed economiche. Mentre i suoi predecessori credevano nella necessità di una fusione fra arte "alta" e arte applicata (il design) e in un'alleanza tra scienza e arte con l'obiettivo di ottenere la giustizia sociale attraverso la modernizzazione, secondo una prospettiva neo-Bauhaus, la nuova corrente si caratterizzava per un rifiuto della tecnologia e per l'adozione di pratiche anti-spettacolari fondate sulla fenomenologia dell'esperienza.

²⁶ U. Eco, *Dell'Impossibilità di costruire la carta dell'impero 1 a 1* (1982), in *Il secondo diario minimo*, Bompiani, Milano 1992.

²⁷ I. Calvino, *Le città Invisibili*, Einaudi, Torino 1972, pp. 5-6.

²⁸ Ivi, p. 22.

²⁹ La conferenza si è tenuta il 12 dicembre 2018.

L'espressione "Arte povera" fu coniata nel 1967 dal critico e curatore Germano Celant, mutuandola dal "teatro povero" del regista sperimentale polacco Jerzy Grotowski. In generale, si tratta di un'arte caratterizzata da materiali e tecniche eterogenee e "povere", appunto. Se è vero che questi artisti utilizzano tecniche elementari (la superficie ricoperta del colore di una biro di Boetti, i calchi in gesso di Paolini, i lavori a maglia di Marisa Merz), materiali umili come il carbone (Kounellis), i ramoscelli di legno (Mario Merz) o il vetro (Fabro) e processi semplici come il congelamento (Calzolari), la torsione (Anselmo) o la reazione chimica (Zorio), il loro lavoro è tuttavia molto più complesso di quanto non appaia. L'estetica dell'Arte povera si fonda sulla convinzione che la fenomenologia dell'esperienza (il "qui e ora") e il "processo" in quanto tale siano essenziali per la vitalità dell'arte. Le opere di questi artisti si distinguono per l'originalità e lo spirito libero e anticonvenzionale. Anti-dogmatici per eccellenza, hanno allargato i confini della pittura, della scultura, del disegno, della performance, della fotografia, passando spesso da una tecnica all'altra senza preoccuparsi di mantenere uno "stile" distintivo. La loro pratica ha anticipato quella che in seguito diverrà nota come arte dell'installazione. Utilizzando tecniche quotidiane per plasmare materiali umili, sia naturali sia artificiali, hanno dato vita a opere d'arte che suscitano esperienze significative.

Che aspetto avrebbe un'installazione di Arte povera concepita da Hito Steyerl? Forse sarebbe composta da due schermi piatti di dimensioni normali, collocati agli estremi opposti di una galleria seicentesca lunga 140 metri (l'attuale "white cube"), grandi casse acustiche collocate sul pavimento lungo il percorso, suoni, lettere in vinile sulle pareti e sulle finestre. Fondamentalmente si tratta di una mostra low-tech, anche se focalizzata su questioni legate all'alta tecnologia e al potere che ne deriva. Steyerl non fa ciò che ci si sarebbe potuti aspettare in un ambiente così sontuoso e coinvolgente, ovvero trasformare i visitatori in personaggi dei videogiochi, seguendoli e scansionandoli fino a renderli figure appartenenti al mondo artificiale del cinema digitale. L'artista sceglie invece di ritirarsi in una posizione minimalista per massimizzare l'esperienza dei visitatori (come se in questa esperienza i due video non fossero altro che note a piè di pagina), incoraggiandoli a osservare più attentamente l'ambiente in cui si trovano, il vetro delle finestre e se stessi nello spazio.

I tecnici di *Broken Windows* ignorano la violenza delle loro azioni perché il vetro su cui lavorano non è più una membrana che divide l'interno dall'esterno per permettere alla luce di entrare nello spazio e consentire la visione. In *Unbroken Windows* gli intrusi sono già entrati nell'ambiente domestico delle case abbandonate per derubarle o occuparle. Qui i vetri sono infranti da tempo e, in mancanza del denaro necessario per ripararle, le finestre sono state sprangate con assi di legno fatiscenti. Tuttavia, un gruppo di artisti-cittadini e artisti-veterani di guerra si prende cura di loro, e l'atto di dipingere a mano le illusioni anziché stamparle digitalmente produce nuove forme di finestre - finestre di coscienza, finestre di libertà per gli esseri umani alleati dei pennelli, del pigmento, del legno. Non schermi a cristalli liquidi ma superfici inaccessibili al regime delle macchine digitali. Come le grotte, o come i musei remoti in cima alle colline.