

Oggettiva/mente

Narrative di genere nelle culture pubbliche



Sara Ahmed,
Queer Phenomenology.

Orientations, Objects, Others (2007 164-172)

Dunque incontrare gli oggetti come fossero cose strane non comporta perdere di vista la loro storia ma rifiutare di farli diventare storia perdendoli di vista.

Entrare in contatto con gli oggetti disorienta: il tocco della cosa trasmette qualcosa. Ci orientiamo misurando la distanza da loro. Li rende “queer” /strani il momento in cui scivolano via, si ritraggono, diventano distanti, obliqui... quando funzionano come dispositivo di disorientamento, aprendo un altro angolo sul mondo.

**A History of the World –
British Museum - 100 Objects
Making Us Human (2,000,000 - 9000 BC)**

Frammento murale di un harem



oggetto

- Oggetto/Cosa
- Nucleo investigativo
- Oggetto di ricerca e d'indagine
- Oggetto di desiderio
- Disposizione e ordine delle cose: proliferazione di poteri e piaceri
- Quali oggetti di impegno politico? (sesso, genere, corpo?)

Oggetto/materia

- Cosa intendiamo per materialità?
- Cosa intendiamo per oggetto?
- Come concettualizziamo le dinamiche di valore, gusto, scambio, circolazione, scarto, scorie, rifiuti, archiviazione, feticismo, mantenimento, recupero, riciclaggio, rimpatrio, ecc.?
- Come possiamo riconcettualizzare queste dinamiche a cominciare dagli oggetti?
- Gli oggetti fungono da intermediari tra umani e non umani: pensiamo alla società come una rete che li unisce (Latour)
- Gli umani delegano responsabilità morali e pratiche agli oggetti che agiscono per loro (OR 11)

- Oggetto = cosa materiale.
- Oggetto può essere uno scarto, una merce, un manufatto tecnologico, un prodotto artistico, un dono, un oggetto magico. Può avere classificazioni multiple.
- In quanto **oggetto** di un'azione sono oggetti anche animali, vegetali, minerali, sintetici, gli umani stessi (es. gli schiavi, le donne).
- Fattore agency: sono capaci di azione? Gli oggetti dotati di capacità informatica e comunicativa, messi in rete possono comunicare con altri oggetti.
- Definizione di oggetti/cose – le nostre vite emotive, sessuali, culturali e politiche sono costruite in relazione agli oggetti e vengono mediate attraverso di essi, qualsiasi forma assumano, qualsiasi qualità posseggano e qualsiasi complessa attività essi rendano possibile.

- Riflettere su un oggetto individuale, o una classe di oggetti, o una comunità di oggetti, praticando quello che Appadurai ha chiamato un feticismo metodologico: accettando che la cosa-in-movimento illumini il contesto umano e sociale.
- Assemblando oggetti per analizzare il mondo in cui sono collocati si potranno collegare questioni di identità, significato, struttura, rappresentazione, im/materialità, politica.
- Secondo Arjun Appadurai le cose hanno vita sociale, cioè traiettorie diverse che permettono loro di “entrare e uscire dallo stato di merci” (OR, 4)

Thing theory

- **Thing theory:** teoria sul ruolo che hanno le cose in letteratura e nella cultura, formulata da Bill Brown nel 2001, in un numero speciale di *Critical Inquiry*. Parte dalla distinzione di Heidegger tra oggetti e cose: l'oggetto diventa una cosa quando emerge dal mondo in cui esiste.
- Si è rivelata particolarmente utile allo studio del modernismo e del concetto poetico di correlativo oggettivo elaborato nel 1919 da T. S. Eliot: l'unico modo per esprimere emozione nell'arte è trovare "*una serie di oggetti, una situazione, una catena di eventi pronta a trasformarsi nella formula di un'emozione particolare*"
- Due esempi: "In a station of the metro": Petals on a wet, black bough; oppure: "Ossi di seppia"

- La storia degli oggetti che si affermano come “cose”, è quindi la storia di un **rapporto** diverso con il soggetto umano: la cosa nomina non tanto un oggetto quanto una particolare relazione tra soggetto e oggetto.
- Secondo il filosofo Remo Bodei, Il significato di “cosa” è più ampio di quello di “oggetto”, giacché comprende anche persone o ideali e, più in generale, tutto ciò che interessa e sta a cuore [...]. Investiti di affetti, concetti e simboli che individui, società e storia vi proiettano, gli oggetti diventano cose, distinguendosi dalle merci in quanto semplici valori d'uso e di scambio o espressione di *status symbol*.
- Il dibattito in corso nell'ambito della *Thing Theory*, si occupa delle sue dimensioni transdisciplinari e nelle sue applicazioni ai “visual”, “postcolonial” e “cultural *studies*”, e solo marginalmente al testo letterario.

-

- Bruno Latour, Alfred Gell, Tim Ingold, Graham Harman, Web Keane, Daniel Miller, W. J. T. Mitchell e altri hanno situato il loro lavoro sui confini sempre più incerti tra le “cose” – come oggetto e soggetto, dono e merce, arte e manufatto, alienabilità e inalienabilità, materialità e immaterialità, oltre ai confini disciplinari tra etnografia, archeologia, storia dell’arte e filosofia.

La questione della “vita dell’oggetto” viene molto dibattuta recentemente, sia nella sfera del digitale, sia per l’impatto delle teorie di Latour sull’agentività degli oggetti, sia per le teorie sul vitalismo della materia di Deleuze e Guattari. Queste teorie hanno una lunga genealogia, dai romantici che “vedevano nella vita delle cose” (Wordsworth) agli sforzi contemporanei di concettualizzare “biografie” degli oggetti (Kopytoff, Ulrich, Dickinson) e “la vita sociale delle cose” (Appadurai).

Il lavoro sulla “vita degli oggetti” studia come le cose mediano e aiutano a costituire i rapporti sociali e il soggetto umano, oltre a cercare di capire come il fatto di attribuire vita agli oggetti modifichi la percezione epistemologica, etica, legale e politica degli oggetti.

Bruno Latour

- **L'Actor-network theory (ANT)**, di Latour è un metodo material-semiotico che critica la sociologia classica insistendo sull'agentività dei non umani. Cioè mappa relazioni che sono simultaneamente materiali (tra cose) e semiotici (tra concetti) e in questo si avvicina ad altre versioni di semiotica materiale (come quelle di Gilles Deleuze, Michel Foucault, e delle studiose femministe Donna Haraway e Rosi Braidotti).

ANT

Per le teorie ANT, reti material-semiotiche di attori umani e non umani, creano significati sia materiali che semiotici in virtù dei rapporti che li collegano. Non c'è niente fuori delle reti dei rapporti, e non c'è differenza nella capacità di agire della tecnologia, degli umani, animali o altri non-umani : ci sono soltanto alleanze agite.

U. Chicago “Object Cultures Project”

Studia come le persone trasformano il mondo degli oggetti materiali e come quegli oggetti trasformano le persone; quindi della reciproca costituzione di soggetto e oggetto, animato e inanimato, persona e cosa – e di come gli oggetti mediano tra identità individuali e di gruppo. Le trasformazioni del mondo degli oggetti – dalla cosiddetta *dematerializzazione* operata dalla tecnologia digitale, a una quantità di disastri naturali e culturali, alla produzione della terra come nuovo oggetto di attenzione politica e filosofica – hanno reso evidente questa mediazione e spostato l’attenzione verso la materialità in molti campi e discipline: Antropologia, Storia dell’Arte, Studi letterari e scienze umane, Studi culturali, Scienze politiche, Storia, Studi sui media.

Such a turn has been provoked no less by a frustration with the long-standing emphasis on social and discursive construction, with the “textualization” of culture, and with an emphasis on the subject, all of which seemed to diminish the formative power of material environments, from built space and transportation technologies to the proliferation of new objects, from cell phones to drones. By now this material turn has become manifest in, for instance, the prominence that Archaeology has attained within Anthropology, the emergence of new subfields (such as the History of the Book within both literary studies and History), the eagerness with which various scholars have drawn attention to the “materiality of communication,” and the various articulations of a “new materialism,” of “object studies,” and of “thing theory.”

Un dialogo:

Maartje Hoogsteyns (M1 + M2) e Sher Doruff (S1 and S2) sulla ACTOR-NETWORK THEORY

- La relazionalità articola gli oggetti: le cose invitano (con l'*affordance*) e costringono; secondo il filosofo Whitehead esse provocano (*prensione*): una pietra *prensa* le sue relazioni quando provoca un'attività. Gli oggetti possono mobilitare cose e persone; generano legami dentro i fenomeni. Strutturalmente le cose si accoppiano al loro ambiente (*umwelt*). Gli oggetti possono favorire impercettibilmente o percettibilmente scoraggiare o resistere in modo disfunzionale... Whitehead ha questo meraviglioso concetto di **prensione negativa** che descrive quello che non sentiamo, che è necessariamente escluso dall'evento percepito.

Graham Harman

(American University, Cairo)

L'objet quadruple (2010)

- Harman sviluppa una *object-oriented philosophy*.
- Gli oggetti hanno qualità nascoste; essenze misteriose e irriducibili che nessun contatto può esaurire: la loro eccedenza sfugge a qualsiasi relazione. Ma ogni cosa è un oggetto, sia esso una cassetta della posta, radiazione elettromagnetica, una curva spaziotemporale, le Nazioni Unite, o un atteggiamento propositivo. Tutte le cose, siano fisiche o finzioni, sono ugualmente oggetti.
- E con Quentin Meillassoux parla di *realismo speculativo*.

The Object Reader, Fiona Candlin and Raiford Guins, eds. London and New York: Routledge, 2009

- Paige Dubois fa un'analisi rigorosa del significato di *olisbos* o dildo nell'antichità classica dove usa l'analisi testuale per chiedere “ma dove sono la rete, il campo culturale e semantico, la sintassi in cui il dildo compare nei discorsi dell'antichità?” (“Dildos”, 99).
- Barbara Penner scava nei dibattiti su classe e genere alla base dei progetti per i gabinetti pubblici e la sfera delle donne nella Londra nell'800. “A World of Unmentionable Suffering: Women's Public Conveniences in Victorian London”
- La filosofa australiana Elizabeth Grosz spiega in “The Thing,” che per studiare le cose serve una genealogia completamente diversa, non basata sulla rigida separazione tra sé e altro. Forse possiamo familiarizzarci con le cose attraverso l'intuizione, l'apprensione interiore e intima della specificità delle cose, delle loro interconnessioni costitutive, e del tempo in cui esistono (124-33).

Liminalità tra persone e cose

- La nostra esperienza immediata è aptica e virtuale. Sentiamo la trama della stoffa, vediamo i punti sul tessuto verde e blu., ma magari non abbiamo sentito il traffico fuori né avvertito l'odore del caffè che usciva in quel momento, perché fanno parte della tonalità affettiva dell'evento esperito.
- Non c'è separazione tra le persone e le cose: siamo ibridi. La gente cambia quando sono coinvolte le cose.
- Ma possiamo anche divertirci a pensare che le cose possono assumere caratteristiche umane, considerandole dotate di un'anima. Già lo fanno studi antropologici su oggetti eccezionali, come reliquie religiose, totem, oppure opere d'arte famose, come avviene nella ricerca di Marcel Mauss. Un modo meno scontato è di attribuire un ruolo umano agli oggetti del quotidiano.

L'internet delle cose

Nel Manifesto per Oggetti in Rete, Julian Bleecker analizza “blogjects” virtuali, piccioni con tracciati GPS e oggetti tecnologici da Arphids ad Ipod, a giochi di guerra, al cane robotico AIBo in quanto agenti di riproduzione sociale.

L'Internet delle cose ha ora una griglia per capire come oggetti fisici provvisti di capacità informatica possono occupare spazio in un mondo dove le cose un tempo erano del tutto passive. In internet si potrà interagire e comunicare con loro. Io posso occupare uno spazio con oggetti che si raccontano. Raccontano quello che vedono, sanno e pensano. Partecipano negli scambi di idee. Iniziano conversazioni.

Il piccione-blog, inventato da Beatriz da Costa è dotato di un sensore GPS e registra i livelli di tossine e inquinanti nell'aria nelle mappe di Google. Partecipa a discussioni vitali sullo stato dell'ambiente micro-locale.

I blogjects forniscono tracce su dove eri e sei in senso geospaziale.. Può capitare che il tuo bagaglio venga mandato a Milano invece che a Roma e che anche tu ti trovi su un aereo per Milano, al seguito del blogject... Nell'internet delle cose non è solo la volontà umana che ci fa muovere e occupare lo spazio.

Il codice a barre indica informazioni contenute altrove: produzione, condizioni di lavoro, ambiente, costi e profitti.

Capacità di agire significa fomentare azione, decidere, articolare. Il blogject produce effetti potenti veloci, a distanza e in contemporanea all'interno del più robusto sistema di discorso e scambio sociale mai costruito dall'umanità. L'intelletto del blogject è la sua capacità di effettuare cambiamenti. L'importanza socio politica dell'internet delle cose è che le cose possono partecipare a conversazioni prima non accessibili. Collegate a internet, le cose diventano agenti di pensiero, si pronunciano da punti di vista diversi che offrono una loro prospettiva su questioni micro-macro, sociali, culturali, politiche e personali.

L'internet delle cose può aiutarci a creare mondi più abitabili.

Gertrude Stein, Basket I, II, III, Aibo (1999)

io sono io perché il io cane mi conosce



Roxxxy, un "sex robot", bambola interattiva inventata da Douglas Hines, della ditta TrueCompanion (gennaio 2010).



Oggetti/cose

Lavoro unico/
tassello di vita? (Bifo)

Feticcio/merce
Valore/Usò/capitale

Possesso
Acquisto
Debito

“Povere e dimenticate”

Meccanismi
di controllo
del neoliberismo

Sistema del debito
Interessi
Insolvenza

Frantumazione del lavoro
Precarietà
Produzione biopolitica
Appropriazione del comune
Delimitazione della proprietà immateriale

Ernesto Assante,

“Stampare il mondo Né inchiostro né parole, solo oggetti”

La Repubblica, 26 febbraio 2012

- Ci sono implicazioni che possono rendere rivoluzionario l'avvento della stampa 3D, come ha sottolineato qualche tempo fa l' Economist che ha dedicato ampio spazio al fenomeno: «La stampa tridimensionale rende economico creare singoli oggetti tanto quanto crearne migliaia e quindi mina le economie di scala. Essa potrebbe avere sul mondo un impatto così profondo come lo ebbe l'avvento della fabbrica. Proprio come nessuno avrebbe potuto predire l'impatto del motore a vapore nel 1750 - o della macchina da stampa nel 1450, o del transistor nel 1950 - è impossibile prevedere l'impatto a lungo termine della stampa 3D. Ma la tecnologia sta arrivando, ed è probabile che sovvertirà ogni campo che toccherà».