

## Relazionalità e partecipazione attiva

Attualità di significative precedenze nella curatela e nelle arti visive

Edoardo Giustetto

Come si colgono i sempre maggiori fraintendimenti dell'arte del Novecento se non mediante il riconoscimento di una sempre maggiore lacuna del discorso teorico che si costruisce intorno all'opera d'arte? Se da una parte, grazie alla rivoluzione estetica e poetica attuata dalle avanguardie storiche, l'arte ha cominciato a reinterrogarsi sul valore artistico/sociale presente all'interno di ogni attività artistica, dall'altra parte si è promosso un modo di pensare e vedere l'arte contemporanea ritenendo che debba essere destinata a tutti. Il mondo artistico, soprattutto a partire dal secondo dopoguerra, promuove un modo di agire e concepire l'arte come un'azione che coinvolga tutte le persone interessate a partecipare all'attività artistica.

Le idee e i discorsi emersi nel panorama culturale novecentesco sono prevalentemente figli della modernità politica e sociale nata su concetti e idee illuministe che promuovono l'emancipazione dei popoli, il decadimento dell'ignoranza e l'affrancamento dal lavoro. Ma sul finire del XX secolo, si vedono nascere nuove versioni di modernità/contemporaneità alcune delle quali sono state descritte da Nicolas Bourriaud nel saggio *Estetica Relazionale*:

«Il XX secolo fu così teatro di una lotta fra tre versioni del mondo: una concezione razionalista modernista scaturita dal XVIII secolo, una filosofia della spontaneità e della liberazione tramite l'irrazionale (Dada, il Surrealismo, il Situazionismo). Entrambe si opposero alle forze autoritarie e utilitariste, desiderose di formattare le relazioni umane e di asservire gli individui. Invece di sfociare nell'auspicata emancipazione, il progresso delle tecniche e della "Ragione" permise (attraverso una razionalizzazione del processo di produzione) lo sfruttamento del sud del pianeta, la cieca sostituzione del lavoro umano con quello delle macchine, così come l'installazione di tecniche di asservimento sempre più sofisticate. Al progetto di emancipazione moderna si sono così sostituite innumerevoli forme di malinconia». (1)

La malinconia emerge, quindi, quando la volontà umana viene subordinata ad un sistema che riconcepisce la sua essenza. Nel nome del progresso, il XX secolo è stato palcoscenico di uno spettacolo che ha mantenuto quello *status quo* presente nei secoli precedenti (nazioni e persone che subordinano altri stati e popolazioni) confidando in uno sviluppo tecnico e sociale che può salvare le persone da quelle forme di malinconia e accettazione della propria condizione. Dopo la Seconda guerra mondiale emerge chiaramente quella che Günther Anders chiama "vergogna prometeica": le tragedie dell'olocausto e della bomba atomica di Hiroshima rendono evidente che l'umanità, non solo è succube della tecnica ma, che essa è a sua volta dipendente da un volere umano, caratterizzato dalla nazionalizzazione e dalla capitalizzazione del sapere tecnico. Lo stato della cultura aveva subito radicali trasformazioni alla fine del XIX secolo, se prima era per poche persone che potevano permetterselo per diritto di nascita, nel Novecento, dove grazie anche al sapere tecnico diventa più facile promuovere e divulgare racconti o idee, si assiste invece ad un atteggiamento di indifferenza e minimizzazione del sapere. Se la cultura viene nazionalizzata e capitalizzata in un sistema di libero mercato la conseguenza sarà quella di assistere ad una prevaricazione del "sapere scientifico" sul "sapere narrativo", caratteristica, secondo Jean-François Lyotard, del postmodernismo (2). Gli Stati, se iscritti in un sistema di libera concorrenza economica, avranno sempre maggiore interesse nel promuovere idee e progetti che rientrano in quel sapere tecnico-scientifico che ha un ritorno economico nel concreto e dove le persone possono vedere risultati tangibili nell'immediato. Le istituzioni non pretendono che tutti capiscano la tecnica, non è necessario per i suoi fini, ma aspirano ad un'accettazione collettiva dove le persone sostengono e promuovono questo *modus operandi* nei confronti del sapere.

In questo panorama definito "postmoderno" da Lyotard, le pratiche artistiche dovrebbero rivendicare il diritto di esprimersi e di esistere al pari del sapere tecnico-scientifico. L'umanità, affranta e rassegnata dal male della storia, chiede alla tecnica di salvarla da sé stessa, ma perché il "sapere narrativo" non può aspirare a questa salvezza? Perché non ammettere che il "sapere scientifico" ha portato problemi di carattere sociale nell'individuo contemporaneo e che queste difficoltà non si

possono estirpare con l'ausilio della sola tecnica, e che si potrebbero utilizzare metodi vicini al mondo estetico e poetico?

Nella società contemporanea il progresso e la tecnologia stanno ridefinendo sempre di più la soggettività umana, favorendo contatti e rapporti virtuali a discapito di quel mondo fatto di corpi e relazioni umane che ha da sempre definito lo stare al mondo. La mancanza di un reale contatto col prossimo e una sempre crescente consapevolezza di insignificanza, dovrebbero condurre a valorizzare quelle pratiche artistiche volte a una dimensione che aiuti a ricucire la connessione tra le persone e il mondo concreto: non c'è dubbio che l'arte riesce a sviluppare un progetto politico e sociale quando si interessa alla sfera relazionale e riesce a problematizzarla. Se però il mondo della comunicazione tende sempre più verso un inabissamento dei contatti umani a favore di una comunicazione vincolata e controllata, le buone pratiche dell'arte dovrebbero allora provare a tagliare questi ostacoli, si dovrebbe tentare di creare connessioni laddove il mondo le toglie, come sostiene Bourriaud: «La parte più vivace che si gioca sullo scacchiere dell'arte si svolge in funzione di nozioni interattive, conviviali, relazionali» (3).

Sulla scorta di queste considerazioni alcuni esempi del recente passato si rivelano assai significativi.

### **Le Arti di comunità in Inghilterra negli anni Settanta: The Black-e e Inter-Action**

Nel corso degli anni Sessanta e Settanta si assiste in Gran Bretagna allo sviluppo di diversi tentativi di ripensare il ruolo dell'artista all'interno della società contemporanea creando situazioni in cui l'artista si pone sullo stesso piano dello spettatore mediante pratiche collaborative e partecipative:

«Artisti professionisti assunsero ruoli paritari con i membri della comunità nella produzione collaborativa di un progetto artistico politicizzato: murali, teatro di strada, festival, collettivi di film e video ecc. Per molte organizzazioni lo spirito collettivista si estese all'occupazione abusiva di case, alle comuni e a uno stile di vita autosufficiente; esso era parte della diffusione dell'attività radicale propria di questo periodo che includeva l'assunzione di droghe a scopo ricreativo, festival gratuiti, nuovi metodi anticoncezionali, un desiderio di restituire il "potere al popolo", occupazioni di università (la più nota alla Hornsey School of Art del 1968) e le rivolte di Grosvenor Square (contro il coinvolgimento statunitense in Vietnam)» (4).

Due dei progetti nati nel 1968 che promuovono pratiche e progetti intorno ai concetti di arti di comunità sono Inter-Action, fondato dal regista teatrale Edward David Berman, e The Black-e, fondato dai coniugi Bill e Wendy Harpe.

Inter-Action nasce a Londra e funzionava come un'organizzazione che metteva in contatto e coordinava diverse compagnie teatrali sperimentali. La base teorica su cui si fondava la ricerca teatrale e artistica di Inter-Action era "l'arte è dove meno te lo aspetti". Di primaria importanza era l'aspetto educativo pedagogico: non da intendersi come un'educazione di carattere coercitivo, ma una libera e disinteressata condivisione di esperienze che porta alla realizzazione di progetti collettivi.

La Dogg's Troupe è un esempio di queste attività dove bambine e bambini si radunano per formare un gruppo teatrale che compie i suoi spettacoli gratuitamente per le strade, le piazze e i parchi di Londra. I Community Cameos sono anch'essi progetti a fine educativo, tre attori si formano per vivere e parlare come tre iconiche figure della storia inglese: James Cook, Edward Lear e William Shakespeare, interpretati rispettivamente da Gary Brooking, John Perry e Phil Ryder. Le rappresentazioni consistevano nel far percorrere le strade della Londra contemporanea a questi personaggi:

«Ogni attore, che aveva compiuto un'intensa ricerca sul suo personaggio e ne indossava i costumi del periodo, si comportava come un viaggiatore nel tempo e non solo in situazioni pubbliche (scuole, centri sociali ecc.), ma anche quando prendeva l'autobus o il taxi per andare e tornare da lavoro o si registrava negli alberghi» (5).

Questa azione performativa, durata alcuni anni e che ha girato non solo il Regno Unito ma è arrivata anche a Los Angeles, trasformava l'attore in un archivio ambulante di informazioni, di modi di fare e di essere del personaggio interpretato. Se da una parte questi camei portavano il peso di un forte aspetto educativo/formativo volevano anche essere un modo giocoso e divertente di vedere le trasformazioni del tempo sulla società, e anche di riflettere e ripensare alla storia, a ciò che le persone sono state, sono nel contemporaneo e saranno nel futuro.

Emblematica, per capire le svariate esperienze artistiche di queste comunità inglesi, è la fattoria urbana a Kentish Town, area di Londra compresa nel quartiere di Camden, ancora oggi esistente e promotrice di attività ed esperienze simili a quelle promosse negli anni Settanta. La fattoria, oggi chiamata Kentish Town City Farm, è un ente di beneficenza locale (supportato anche dal London Borough of Camden e dall'ente benefico City Bridge Trust della City of London Corporation) che aiuta i cittadini londinesi ad entrare in contatto con la natura, gli animali, l'agricoltura e l'ambiente.

All'interno della fattoria sono presenti svariati orti urbani dove chiunque, previo accordo con la fattoria, può coltivare il proprio orto. Diverse e di particolare importanza sono le attività per bambini e ragazzi come lo Young Farmers Club dove ci si occupa collettivamente delle attività agricole e la già citata Dogg's Troupe che promuove attività teatrali d'avanguardia gratuite.

L'altro progetto che vive tutt'ora e che rappresenta bene le idee e i concetti espressi dalle arti di comunità degli anni Settanta è The Black-e. Fondato nel 1968 dal coreografo Bill Harpe e dalla regista teatrale, nonché moglie, Wendy Harpe, The Black-e (originariamente chiamato The Blackie) si insedia nell'enorme e abbandonata chiesa chiamata Great George Street Congregational Church situata nella Chinatown di Liverpool. Il fine originario dei coniugi Harpe era quello di promuovere una cultura dell'arte contemporanea che metteva sullo stesso piano la cosiddetta arte "alta" e le produzioni quotidiane della gente locale, così accanto alle performance sonore di John Cage e di Morton Feldman, alle letture di Samuel Beckett e alle opere di Liliane Linj o di John Latham si assiste a:

«Attività partecipative come la tombola per le madri e i parchi giochi per i bambini, laboratori di ogni genere (di scrittura a macchina, spettacoli di burattini, lavorazione del legno, cucina, fotografia), una piccola casa editrice (per produrre pubblicità o pubblicazioni) e una stazione radio (Radio Blackie aperta nel 1973)» (6).

Di primaria importanza per Bill Harpe, così come lo è stato per Ed Berman, è l'aspetto educativo che va ripensato come un gioco cooperativo che deve essere visto come un mezzo per il raggiungimento di un fine e non solo come un fine in sé stesso. Harpe scrive *Games for the New Year. A DIY Guide to games for the 21st Century* dove vengono ripensati e riconsigliati quaranta giochi popolari cui generazioni e generazioni di bambini hanno giocato e continuano a giocare tutt'ora. Queste attività ludiche vengono concepite da Harpe come delle perfette metafore delle relazioni sociali, uniche possibilità concrete di realizzare trasformazioni all'interno di una società. In un DVD promozionale su The Black-e si racconta la sua versione del gioco delle "sedie musicali": se nella versione tradizionale c'è una sedia in meno rispetto ai partecipanti e, una volta spenta la musica, si può sostare solo uno alla volta sulla seduta e ad ogni turno si toglie sempre una sedia, nella versione di Harpe le sedie si trasformano in quadrati di moquettes dove non c'è un limite alle persone che possono sostarci sopra. Il risultato è che paradossalmente tutti possono vincere, a patto che si collabori per stare tutti insieme sui quadrati di moquettes rimasti in gioco. Il focus deve essere la cooperazione, dove tutti si prova a vincere e a raggiungere un obiettivo comune e non un gioco basato sul surclassamento fisico e mentale del prossimo:

«Il gioco convenzionale delle sedie musicali è un'ottima preparazione alla disoccupazione, perché la maggior parte dei giocatori scopre di non essere necessaria man mano che il gioco progredisce, non partecipa e guarda. È un'immagine del mondo in cui molte persone non partecipano e guardano, e sono i disoccupati e i licenziati. Nel gioco alla rovescia tutti sono coinvolti fino alla fine. Ciascuno dà il suo contributo e tutti fanno qualcosa. Questa è un'immagine di un tipo differente di società» (8).

Questi giochi non sono però da intendersi come attività esclusivamente di carattere pedagogico e infantile, essi sono stati il principio strutturale delle sperimentazioni teatrali di The Black-e avvenute sul finire degli anni Sessanta e nel corso degli anni Settanta e che hanno fatto della partecipazione attiva dello spettatore una caratteristica imprescindibile. Esempio, per capire il lavoro teatrale di The Black-e, è l'esperienza teatrale *Sanctuary* del 1969 andata in scena alla Quarry Bank High School dove:

«Al pubblico partecipante furono assegnati diversi tipi di case sulla base delle risposte a un questionario, che includeva domande sul reddito e il numero delle persone a carico. Gli alloggi andavano da "Breek Moor" (una grande abitazione indipendente) a "Box Street" (case nei bassifondi), ciascuno dei quali era fornito di un ingrediente per lo svago: lo sherry e gli scacchi per i primi e la birra scura (senza apribottiglie) per i secondi. L'azione si sviluppava a partire da qui, con quattro performance improvvisate che emergono simultaneamente da questi scenari. Alcuni partecipanti obbedivano alla legge (muovendosi molto lentamente e alla maniera dei burocrati, in modo da rispecchiare la vita reale), mentre altri la infrangevano e venivano arrestati, imprigionati e così via» (9).

In tutte queste esperienze artistiche, avviate nel corso degli anni Sessanta e Settanta in Inghilterra, emerge la necessità di indirizzare l'attività creativa verso pratiche che non solo promuovono un'attiva partecipazione da parte del pubblico, ma si vuole tentare di riconsigliare il ruolo che l'artista propone di sé stesso allo spettatore. Il pubblico si trasforma in autore teatrale, performer e regista mediante un rapporto tra pari in cui l'artista si mette in una posizione di ascolto nei confronti dello spettatore.

### **Attivismo artistico negli anni Ottanta e Novanta**

Nel corso degli anni Ottanta cambia radicalmente il panorama politico e sociale del mondo

occidentale. Se da una parte sono gli anni che anticipano la fine dell'Unione Sovietica con la caduta del muro di Berlino nel 1989, nel mondo anglosassone si assiste all'ascesa di governi conservatori negli stati economicamente più potenti del pianeta: Ronald Reagan viene eletto negli Stati Uniti e rimarrà Presidente dal 1981 al 1989, mentre nel Regno Unito Margaret Thatcher rimane Primo Ministro dal 1979 al 1991. Le conseguenze che hanno caratterizzato alcune delle politiche di questi governi sono state:

«Gli interventi militari nell'America Centrale, le scalate aziendali di Wall Street, la continua minaccia di un olocausto nucleare, gli attacchi fobici della Destra religiosa, reazioni violente contro i diritti civili e le conquiste femministe, tagli ai sussidi statali e ad altri programmi sociali e l'epidemia di Aids, l'indifferenza dei governi nei confronti di questo problema e la brutale individuazione dei gay come capro espiatorio».(10)

In risposta a queste politiche reazionarie i primi anni Ottanta sono stati caratterizzati da una rinascita dell'arte politica progressista. New York si impone come capitale occidentale di questa rinascita: se da un lato si assiste a una sempre maggiore privatizzazione del mercato artistico in mano a pochi collezionisti, e ad un'assenza sempre maggiore dello Stato nei confronti di progetti e collaborazioni artistiche, dall'altro si assiste alla nascita di «progetti collaborativi, collettivi, cooperativi e comuni» (11) come, tra gli altri, i gruppi e collettivi di COLAB e Group Material. È in questo contesto che si va formando il concetto di mostra-guerriglia dove si promuove un approccio curatoriale che esula dagli spazi delle tradizionali gallerie occupando abusivamente palazzi o strutture abbandonate per la città di New York. Un esempio di mostra-guerriglia è la mostra svoltasi in uno spazio commerciale, abbandonato e di proprietà comunale, situato nell'East Village nel 1980: *La mostra di beni immobili*. Insieme a oggetti e installazioni eterogenee proposte dai collettivi venivano esposti disegni murali e graffiti realizzati in precedenza dai bambini insieme agli artisti. Una volta inaugurata, la mostra venne chiusa dopo pochi giorni da un intervento della polizia newyorkese che mise ancora più in risalto agli occhi della popolazione del quartiere le problematiche immobiliari che l'evento voleva sottolineare. Altro esempio di spazio comunitario all'interno della città di New York è il progetto *Fashion Moda*: Stefan Eins e Joe Lewis si insediano in uno spazio commerciale nel Bronx dove costituiscono una galleria che funge anche da laboratorio artistico gratuito per i residenti del quartiere.

«I più efficaci di questi interventi neosituazionisti furono compiuti dai numerosi gruppi di artisti associati con l'ACT-UP, acronimo di Aids Coalition To Unleash Power, fondata nel marzo del 1987 "per intraprendere un'azione diretta per porre fine alla crisi dell'Aids". Altrettanto sofisticati nelle critiche poststrutturaliste alla rappresentazione degli artisti citati sopra, questi gruppi (tra i quali Gran Fury, Little Elvis, Testing the Limits, DIVA TV, Gang, Fierce Pussy) schierarono media e tecniche differenti a seconda dell'occasione».(12)

Emblematiche sono da considerarsi anche le attività di Krzysztof Wodiczko che proietta illegalmente simboli e fotografie su monumenti ed edifici del potere pubblico e finanziario: missili nucleari su monumenti ai caduti, promesse presidenziali di fedeltà su edifici aziendali, persone senza tetto sulle statue di eroi del passato e l'esemplare *Proiezione sulla South Africa House* del 1985 nella piazza di Trafalgar Square a Londra dove una svastica nazista viene proiettata sul timpano del palazzo londinese. Azioni e gesti artistici che vanno al di là della pura ricerca estetica. La scelta di rendere consapevole il prossimo si impone come elemento centrale dei progetti artistici, nel 1988 Gran Fury affigge per la città di New York manifesti intitolati *Art is not enough* e che recitavano: "With 42.000 dead art is not enough: take collective direct action to end the Aids crisis".

### **Una politica dell'arte partecipativa**

L'arte dovrebbe, quindi, negli orientamenti più politici provare a essere un mezzo per uno scopo non il fine ultimo della ricerca poetica ed estetica. Se le istituzioni e gli organi addetti alla diffusione di notizie omettono di parlare di determinate situazioni, l'arte potrebbe essere ciò che aiuta le persone a vedere il mondo con diverse prospettive. Non deve però mai porsi nella condizione di volersi far ascoltare a tutti i costi: l'attività artistica, a differenza dei mezzi di comunicazione di massa, non dovrebbe mettersi nella condizione né di imporre il proprio pensiero, né di avere verità assolute e risposte a qualsiasi problematica. Il valore dell'esperienza artistica si fa vero quando rimette in discussione anche sé stesso. Solo dubitando e continuando a porsi nuovi interrogativi il discorso politico e sociale può evolvere ed ambire a un cambiamento. La condizione primaria per promuovere un'arte, che ambisce a ripensare il discorso politico e sociale, dovrebbe essere quella di sostenere attività partecipative e relazionali.

Il mondo occidentale, capitalista e globalizzato, tende ad appiattire i rapporti umani, a omologare qualsiasi soggettività a favore di un impersonale e oggettivo modello culturale di riferimento. Le persone sono oggetti consumatori di prodotti scelti da qualcun altro, si realizzano così delle esistenze

pensate e categorizzate da algoritmi che consigliano dove, come e quando vivere determinate esperienze. Lo spettatore diventa oggetto della cultura di massa, quando si perde ogni possibilità di scelta e si abbandona la propria soggettività, ci si trasforma infatti in un oggetto passivo del sistema. Potrebbero essere i concetti di collettività e di cooperazione ad aiutare le persone a definire sé stesse, e l'arte potrebbe farsi portavoce di questi valori. La socialità e la relazionalità sono elementi che combattono contro questa desoggettivazione della persona; la condivisione di esperienze, saperi e racconti sono i mezzi con i quali si può tentare di tornare soggetti in un mondo di oggetti-consumatori. L'arte in quanto elemento fondamentale per la comunicazione di idee e pensieri dovrebbe essere un dispositivo soprattutto per comunicare, condividere e dibattere in un dialogo sempre aperto al cambiamento. Alcune delle esperienze che sono state qui brevemente sintetizzate stanno a dimostrarlo.

Ottobre 2023

- 1) Nicolas Bourriaud, *Estetica relazionale*, Postmedia Books, Milano, 2010, p. 12.
- 2) Jean-François Lyotard, *La condizione postmoderna*, Feltrinelli, Milano 2022 (1981), p. 5.
- 3) Nicolas Bourriaud, op.cit., p. 8.
- 4) Claire Bishop, *Inferni artificiali, la politica della spettatorialità nell'arte partecipativa*, Luca Sossella Editore, Milano 2015, pp. 185-186.
- 5) Ivi, p. 189.
- 6) Ivi, p. 187.
- 7) Bill Harpe, *Games for the New Year. A DIY Guide to games for the 21st Century*, The Blackie, Liverpool, 2001.
- 8) Bill Harpe, *All in the Games* (DVD, 10 minuti), The Blackie/Great Georges Community Cultural Project, Liverpool, s.d..
- 9) Claire Bishop, op. cit., p. 190.
- 10) Yves-Alain Bois, Benjamin H. D. Buchloh, Hal Foster, David Joselit, Rosalind Krauss, *Arte dal 1900. Modernismo, antimodernismo, postmodernismo*, Zanichelli, Milano, 2017 (2004), p. 707.
- 11) Ivi, p. 708.
- 12) Ivi, p. 709.

