

## CAPITOLO 1

### SCONFIGGERE LA VISIONE ETNOCENTRICA DELLA CULTURA OCCIDENTALE

#### PRICE

Sally Price ha denunciato all'approccio all'arte primitiva: ritiene che ogni cultura abbia una propria estetica e che il compito dell'antropologia dell'arte sia quello di definire le caratteristiche di ciascuna cultura.

- Gell non è d'accordo perché si tratta di un programma culturale e non sociale. Dovrebbe mettere a fuoco il contesto sociale della produzione, della circolazione e della fruizione dell'arte. Occorre sviluppare una nuova variante di una teoria antropologica già esistente ed applicarla all'arte. Vuole formulare una teoria antropologica dell'arte nella quale persone o agenti sociali siano sostituiti, in un determinato contesto, da oggetti d'arte.

#### COS'È L'OGGETTO D'ARTE

##### MORPHY – DANTO

Morphy rifiuta la definizione di Danto (qualunque cosa venga considerata tale dal mondo dell'arte) e propone: gli oggetti d'arte sono segni con significato o sono oggetti fatti per creare una risposta estetica.

- Disaccordo con Morphy: le innumerevoli risposte socio-emotive non possono essere comprese in sentimenti estetici. Rifiuta l'idea che qualcosa, ad eccezione del linguaggio, possa avere un significato.

#### INTENZIONI DI GELL

Prende in considerazione i concetti di agency, intenzione, causalità, risultato e trasformazione.

#### ARTE

Considera l'arte come un sistema di azioni volto a cambiare il mondo. Si concentra sul ruolo delle pratiche di mediazione degli oggetti d'arte nei processi sociali.

#### OGGETTO D'ARTE

È qualunque cosa possa essere inserita nella casella prevista per gli oggetti d'arte nel sistema di termini e rapporti enunciati dalla teoria.

#### TEORIA ANTROPOLOGICA DELL'ARTE

Studio delle relazioni sociali che si svolgono nella zona di influenza di oggetti che mediano l'agency sociale.

## CAPITOLO 2

### PERSONE – COSE

La teoria antropologica dell'arte non può parlare di un gruppo di oggetti ristretti agli oggetti d'arte, bensì deve esplorare un campo in cui gli oggetti si mescolano con le persone in virtù dell'esistenza di relazioni sociali tra persone e cose, e tra persone e persone attraverso le cose. Gell utilizza il termine indice.

### INDICE

L'indice, nella semiotica di Peirce, è un segno naturale, ovvero un'entità dalla quale l'osservare può ricavare un'inferenza causale. L'indice innesca un processo di ABDUZIONE: condurre da, la conclusione è solo probabile.

### L'AGENTE SOCIALE

Agente sociale è colui che esercita l'agency sul piano sociale. Azione è intenzionale, evento è dettato da leggi fisiche. L'agente sociale è colui che provoca azioni nell'ambiente. L'agency può riguardare anche le cose (macchina).

### AGENCY PRIMARIA

Esseri intenzionali.

### AGENCY SECONDARIA

Cose attraverso le quali agenti primari distribuiscono la loro agency nell'ambiente causale.

### PERSONALITA' DISTRIBUITA

Soldato + mina antiuomo.

### AGENTI E PAZIENTI

Il concetto di agency è esclusivamente relazionale: per ogni agente esiste un paziente e per ogni paziente ci sarà un agente. Il paziente è un altro potenziale agente.

### ARTISTA

Qualunque manufatto, motiva un'abduzione che ne chiarisce l'identità dell'artista. I manufatti sono indici dei loro artefici.

### DESTINATARIO

Proprio come ogni oggetto d'arte indica un'artista, indica anche il pubblico.

### PROTOTIPO

Visione anti-goodmaniana: Goodman crede che qualunque icona potrebbe fungere da rappresentazione di qualsiasi oggetto o referente arbitrariamente scelto. Gell crede che invece la rappresentazione iconica si basi su un'effettiva somiglianza. Esistono anche forme di aniconia, come nel caso delle pietre.

## CAPITOLO 3

## TABELLA DEI RAPPORTI TRA AGENTE E PAZIENTE

Dove Indice, Artista, Destinatario e Prototipo coesistono, abbiamo la canonica rete di connessioni cui gli oggetti d'arte partecipano. Tuttavia, ci sono esempi dove artisti, destinatari e prototipi mancano, o si presentano in modo ambiguo. Gell vuole ordinare e classificare il materiale empirico con il quale abbiamo a che fare.

		AGENTE			
		Artista	Indice	Prototipo	Destinatario
PAZIENTE	Artista	Artista come origine dell'atto creativo Artista come testimone dell'atto della creazione	Il materiale impone intrinsecamente all'artista la forma da assumere	Il prototipo controlla l'azione dell'artista, aspetto del prototipo imitato dall'artista. Arte realista	Destinatario come origine dell'azione dell'artista (in qualità di committente)
	Indice	Materia modellata dall'agency e dall'intenzione dell'artista	Indice come origine di se stesso: "autoprodotto" L'indice come "cosa fatta" [ <i>made thing</i> ]	Il prototipo impone la forma presa dall'indice	Il destinatario è la causa del processo di creazione e della forma presa dall'indice
	Prototipo	Aspetto del prototipo dettato dall'artista. Arte immaginativa	Immagine o azioni del prototipo controllate dall'indice, un centro di potere sul prototipo	Prototipo influenzato dall'indice Prototipo come causa dell'indice	Il destinatario ha potere sul prototipo. Stregoneria <i>volt</i>
	Destinatario	Risposta del destinatario determinata dall'abilità, dall'ingegno, dai poteri magici dell'artista. Destinatario irretito.	Indice fonte di potere sul destinatario. Destinatario come "spettatore" si sottomette all'indice	Il prototipo ha potere sul destinatario. Immagine del prototipo usata per controllare le azioni del destinatario. Idolatria	Destinatario come committente Destinatario come spettatore

## INDICE A -&gt; ARTISTA P

L'indice materiale si impone all'artista, il quale reagisce come paziente dell'agency dell'indice (Duchamp).

## INDICE A -&gt; DESTINATARIO P

Chiunque permetta alla propria attenzione di venire catturata da un indice e si sottometta al suo potere è paziente che risponde all'agency intrinseca dell'indice (Caravaggio, testa della medusa mozzata, ci fa credere sia il nostro riflesso, ci spaventa).

## INDICE A -&gt; PROTOTIPO P

L'indice è agente del suo prototipo (stregoneria *volt* – ritratto di Dorian Grey).

## ARTISTA A -&gt; INDICE P

C'è un'artista che interviene su un indice paziente. L'indice è una traccia congelata della performance dell'artista (riconosco la pennellata di Van Gogh).

#### DESTINATARIO A -> INDICE P

Destinatario come causa del processo di creazione e della forma presa dall'indice (Federico da Montefeltro di Pietro della Francesca).

#### PROTOTIPO A -> INDICE P

Prototipo come agente che impone la forma presa dall'indice (fotografia + ritratto di Goya del duca di Wellington).

#### LA CENTRALITA' DELL'INDICE

Si può abduere agency solo se c'è un indice. È il perno delle relazioni.

#### AGENTI PRIMARI O SECONDARI NEI VARI CASI

##### INDICI

Agenti secondari, prendono in prestito la loro agency da una fonte esterna che poi mediano e trasferiscono al paziente.

##### ARTISTI

Agenti primari, danno inizio a delle azioni per proprio conto.

##### PROTOTIPI

Posizione ambigua, se è una persona è primaria, se è un oggetto è secondaria.

#### ESPRESSIONI ILLEGITTIME

##### ARTISTA A -> PROTOTIPO P

Formula per le immagini di fantasia create per gli artisti.

##### PROTOTIPO A -> ARTISTA P

Formula per la produzione di immagini realistiche.

##### ARTISTA A -> DESTINATARIO P

Formula che esprime il potere dell'artista in quanto agente sociale sul destinatario in quanto paziente sociale.

##### DESTINATARIO A -> ARTISTA P

Formula che indica l'artista come artigiano, ossia una mano ingaggiata per eseguire il compito assegnato.

##### PROTOTIPO A -> DESTINATARIO P

Formula dell'idolo. L'agency che il paziente-destinatario abduce dall'indice è quella del prototipo che, oltre a far sì che l'indice assuma un determinato aspetto, esercita l'agency sociale rispetto al destinatario. Esempio sono i dittatori Mao e Stalin che appendevano ai muri gigantografie di sé stessi per osservare la popolazione.

#### DESTINATARIO A -> PROTOTIPO P

Formula della stregoneria volt. La stregoneria volt è quella pratica con la quale si fa del male al prototipo di un indice, infliggendo un danno all'indice stesso. In generale sono situazioni in cui il prototipo può essere in qualche modo raggiunto attraverso la sua immagine.

#### INDICE A -> INDICE P

Un indice è visto come la causa di sé stesso. Acrobati che formano la piramide umana. L'arte astratta che anima dei manufatti: cerchio nel rettangolo che vorrebbe spostarsi al centro ma non può. Arte figurativa: solchi nella carne della coscia di Proserpina prodotti dalle dita di Plutone che la afferra nel capolavoro di Bernini.

**ARTISTA A -> ARTISTA P**

L'artista prima di fare un quadro fa un abbozzo.

**DESTINATARIO A -> DESTINATARIO P**

La committenza è una forma significativa di agency. Se il committente non è impressionato, la committenza è un fallimento. Ne consegue che la committenza ha una fase in cui il committente agente è un paziente.

**PROTOTIPO A -> PROTOTIPO P**

Il prototipo di un indice può essere un paziente rispetto all'indice che, rappresentandolo, ne incorpora l'agency (una persona si vede brutta in un ritratto fedele alla sua immagine reale).

**CAPITOLO 4****RELAZIONI PIU' COMPLESSE**

[[[Prototipo A] -> Artista A] -> Indice A] —> Destinatario P.

La formula evidenzia la situazione in cui uno spettatore "passivo" è colpito in modo causale dall'aspetto di un prototipo di un'opera d'arte (indice), quando questo attributo è visto propriamente come la causa della risposta dello spettatore.

Esempio: Samuel Johnson di Reynolds. Questo ritratto è considerato un'icona del Dr Johnson, un protagonista eccelso della cultura inglese. Dal ritratto si nota come l'artista fosse in soggezione.

La situazione è diversa nel caso della Gioconda di Leonardo da Vinci. Le priorità sono invertite. Leonardo è ritenuto responsabile dell'aspetto di Monna Lisa o almeno dei suoi caratteri più intriganti ed insoliti dal punto di vista del paziente/destinatario.

[[[Artista A] -> Prototipo A] -> Indice A] —> Destinatario P.

Le formule servono dunque ad offrire modelli maneggevoli e trasformabili a piacere, in modo da distinguere fra tutte le possibili combinazioni dei termini all'interno dei rapporti agente-paziente.

**LA STRUTTURA AD ALBERO**

Alla base delle formule si trovano strutture ad albero. Questo consente l'abduzione di agency a più livelli contemporaneamente. Un altro esempio di formula:

[[Destinatario A] -> Indice A] —> [Artista A] -> [Prototipo P]].

L'artista è un paziente rispetto all'indice, il quale media la relazione di paziente che egli intrattiene con il destinatario, mentre rispetto al referente dell'immagine egli è agente.

Esempio: l'insegnante (destinatario/committente) entra in classe e dice: "Vorrei che oggi dipingeste tutti qualcosa, ispirandovi alla vostra immaginazione". Le opere d'arte che ne risultano sono indici dell'agency dell'insegnante: se non fosse stato per lui, quelle opere non sarebbero esistite. L'insegnante non ha però detto cosa rappresentare, quindi ciascuno è obbligato ad esercitare l'agency assumendo il ruolo di paziente.

**ALCUNE STRUTTURE AD ALBERO PIU' COMPLESSE: I FETICCI A CHIODI**

I F della regione congolese dell'Africa occidentale. Queste figure sono identificabili dai chiodi conficcati nel loro corpo, una violazione della nozione di opera d'arte (semi-sacra). Secondo Dennett queste immagini

avevano una funzione giudiziaria: il F registra promesse e giuramenti e punisce chi vi contravviene. Le persone passano davanti ai F dicendo cose che non devono o devono fare, infilando un chiodo. Un diagramma ad albero spiega meglio tutte le relazioni:

L'indice nella sua formazione è passivo (albero che viene tagliato). L'indice diventa attivo (l'albero provoca la morte dell'uomo che ha mescolato il sangue). L'indice torna passivo (chiodi che si conficcano). L'indice diventa attivo (nell'esecuzione delle sue funzioni giudiziarie).

VENERE ROKEBY SFREGIATA, Mary Richardson

Quest'opera è esistita per pochi mesi, prima di essere rimpiazzata dalla "Venere Rokeby restaurata" (Velazquez). L'opera però era stata fotografata da Freedberg. Mary la sfregiatrice danneggiò la Venere con un coltello da cucina nel 1914. Spiegò la sua azione dicendo di aver distrutto il quadro della donna più bella della storia mitologica per protesta contro il governo che distrugge la signora Pankhurst, il personaggio più bello della storia moderna. È un esempio della stregoneria volt di ritorno, in cui le sofferenze della vittima generano un mutamento nel modo in cui la rappresentazione appare ai nostri occhi. Mary è diventata l'artista che ha prodotto una nuova Venere, ovvero una rappresentazione di Pankhurst. Il lavoro di Velazquez ha un significato molto profondo: rappresenta la violenza sulle donne. Le persone che violano le opere sono persone che non si rendono conto del fatto che l'arte non sia la realtà, sono accecate dall'arte. La distruzione dell'arte è una creazione artistica al contrario che si basa sulla stessa struttura concettuale. Gli iconoclasti esercitano un tipo di agency artistica.

CAPITOLO 5

MALIA

La malia, il primo tipo di agency artistica, è la misteriosa capacità di conseguire effetti inconsueti e sconcertanti. La malia, o fascinazione, il senso di inferiorità prodotto dallo spettacolo di un virtuosissimo inarrivabile, deriva dal fatto che lo spettatore è intrappolato nell'indice perché l'indice incorpora un'agency che è essenzialmente indecifrabile. È la complessità del processo decisionale artistico che impedisce allo spettatore di ricostruire tutti i passaggi.

Esempio: tavole di prua delle canoe degli abitanti di Trobiand. Il loro obiettivo è quello di intimidire. Essi vedono queste tavole come indice di un'agency artistica superiore, magica: l'avversario non riesce a capire il processo di creazione.

## CAPITOLO 6

### ARTE DECORATIVA

I disegni decorativi applicati agli artefatti legano le persone alle cose e ai progetti sociali a cui tali cose riferiscono. La decorazione degli oggetti è una componente della tecnologia sociale. Essa incoraggia e sostiene le motivazioni necessarie alla vita sociale (lenzuola da adulti per bambini sono meno funzionali). Tramite decorazioni, gli oggetti diventano protesi dell'uomo, esprimono la loro personalità.

### SCHEMA DECORATIVO: INDICE A -> INDICE P

L'arte decorativa, utilizzando schemi, sfrutta relazioni salienti prodotte dalla ripetizione e dalla disposizione simmetrica dei motivi. Applicando uno schema decorativo ad un artefatto si moltiplicano le sue relazioni interne. Ciascuna sezione può essere considerata come un indice subordinato all'indice preso come intero. Le zone dell'indice esercitano un'influenza causale l'una sull'altra e testimoniano l'agency dell'indice come un intero, dal momento che è l'agency principale dell'artista. L'arte decorativa ci sembra sempre una danza nella quale ci perdiamo.

Tutti gli schemi sono la variazione di quattro schemi rigidi su un piano: riflessione, traslazione, rotazione ed anti-traslazione.

### SCHEMI COMPLESSI

È un'esperienza piacevolmente frustrante: siamo trascinati nello schema e catturati, infilzati dalle sue spine. È una trappola mentale. Gli schemi generano relazioni tra persone e cose, perché ciò che offrono alla mente è sempre un lavoro incompiuto. Gli schemi rallentano la percezione in modo che l'oggetto decorato non sia mai assimilato del tutto e che il processo di appropriazione sia sempre in corso.

### IL GUSTO ED IL CATTIVO GUSTO

A suscitare ammirazione nell'estetica occidentale sono gli oggetti privi di decorazioni elaborate. La maggioranza di esteti seri non apprezza decori abbondanti.

Le sedie shaker avevano una fattura essenziale per impedire agli shakers di distrarsi dai legami con Gesù. La maggioranza delle persone non è come gli shakers, preferisce caricare con decorazioni per coinvolgere gli altri.

L'espressione "cattivo gusto", è stata scelta per condannare la preferenza popolare per l'ornamento selvaggio. La maggior parte delle civiltà però apprezza la decorazione e gli assegna un ruolo specifico di mediazione della vita sociale: la creazione di un legame tra persone e cose.

#### LO SCHEMA APOTROPAICO

L'arte apotropaica protegge un agente (l'artista) dal destinatario (nemico dalle fattezze demoniache). L'uso apotropaico di schemi funziona come un dispositivo di protezione in cui schemi difensivi o ostacoli impediscono un attraversamento. Gli schemi apotropaici sono trappole per demoni, in cui i demoni rimangono incastrati diventando innocui.

Un esempio sono gli intrecci celtici, protettivi in quanto affascinano i demoni.

Altro esempio sono i kolam nell'India del Sud appesi alla porta di casa come un buon augurio. Hanno due funzioni tutelari: sono associati alla divinità protettrice e donatrice di buona sorte, e respingono o intrappolano i demoni. I disegni sono realizzati da donne che li disegnano a mano libera. Essi sono realizzati all'alba e vengono cancellati dal calpestio della gente durante il giorno, per poi essere riprodotti nuovamente l'indomani.

#### I KOLAM, I TATUAGGI ED IL LABIRINTO DI CRETA

All'inizio del XX sec disegni identici ai kolam venivano usati come tatuaggi, per difendere il corpo. Ciò crea un collegamento con i labirinti. Labirinto di Cnosso (Minotauro: secondo la leggenda, il labirinto fu progettato dall'architetto Dedalo, prendendo a modello un altro labirinto che portava nell'oltretomba. Questi labirinti si trovano in varie culture. Layard scoprì che sorprendentemente questi schemi di labirinti si trovavano nell'India meridionale, nell'antico Mediterraneo, nell'Egitto, nelle paludi d'Irlanda e nel mezzo dell'Oceano Pacifico. Il labirinto di Creta è costruito in modo da connettere dei punti in modo seriale, così da creare uno schema meandro che rischia di estendere indefinitamente il numero di giri e tornanti nel percorso che deve essere compiuto tra la porta d'ingresso e il centro. Questo spiega perché labirinti siano associati al passaggio tra il regno dei vivi e il regno dei morti. Questi due mondi sono vicini, ma lontani separati da un invalicabile frontiera. La connessione tra il kolam e i disegni del dedalo è molto più stretta, dal momento che i disegni per i tatuaggi indiani sono specificamente connessi all'ingresso del mondo dei morti.

#### I DISEGNI DI SABBIA DEI MALAKULA E LA TERRA DEI MORTI

Il diagramma di un malakula, disegnato usando bastoncini e sabbia, mostra come funziona il sistema di alleanze fra le tre classi. La ragione per cui malakula erano così portati per i diagrammi è che consideravano l'elaborazione di schemi una forma d'arte e una parte della tipica competizione maschile per dimostrare conoscenze abilità. Questi disegni erano tracciati sulla spiaggia da uomini, e sarebbero stati cancellati dalla marea. Lo schema è associato all'idea di un cammino difficile e agli ostacoli che devono essere superati per procedere verso la terra dei morti.

#### DISEGNARE E DANZARE

Layard discute le affinità tra la coreografia della danza malakula e lo stile della loro arte grafica. Completare la figura labirintica sulla sabbia è integrato dalla danza, tramite la quale bisogna trovare la strada attraverso i ranghi nel corpo principale di danzatori, proprio come se dovesse affrontare un labirinto.

Ciò che unisce un disegno, musica e danza è l'indecifrabilità cognitiva espressa nella performance. Il disegno, la musica e la danza stimolano la nostra capacità di creare connessioni tra la continuità e la discontinuità, la sincronia e la successione.

## CAPITOLO 7

### IDOLATRIA

Adorazione di immagini. Gell vuole costruire una teoria generale dell'idolatria. L'idolatria ha avuto cattiva fama fin da quando il mondo è stato dominato dal cristianesimo e dall'islam, che avevano ereditato la tensione anti-iconica dal giudaismo biblico. L'idolatria non discende da stupidità o superstizione, ma da quello stesso sentimento empatico che ci permette di comprendere l'altro come essere compresente dotato di consapevolezza, intenzioni e passioni affini alle nostre. Dire che un'immagine vista come fonte di potere, di salvezza e di esaltazione religiosa non è apprezzata per la sua bellezza è un errore. Non si può distinguere tra esaltazione religiosa ed estetica; gli amanti dell'arte venerano per davvero le immagini, quindi scrivere di arte significa scrivere di religione o del suo sostituto.

Gli idoli si dividono in:

- Aniconici, come i betili (pietre meteoriche nere venerate in Grecia): rappresentazioni realistiche di un dio che non ha alcun tipo di forma, oppure ha una forma arbitraria, nello specifico "corpo".
- Iconici, indici che fisicamente ricordano un prototipo, di solito un essere umano, Dio, la cui somiglianza è mediata dall'artista.

In realtà tutti gli idoli sono iconici, anche se non possiedono sembianze umane. Un idolo aniconico è la rappresentazione di un Dio che non ha alcuna forma. La pietra rappresenta Dio come un ambasciatore, piuttosto che come un'icona visiva. La pietra rappresenta il dio in qualunque coordinata spaziale si trovi. È un indice della presenza spaziotemporale del dio. Qualunque sia l'aspetto dell'idolo, cioè il modo nel quale

il dio appare, tutti gli idoli rimangono ugualmente realistici, perché la forma-idolo è la forma visiva del dio presentificata nell'idolo.

#### LA FACOLTA' MIMETICA – MAGIA

Frazer distingue due forme di azione magica:

- La magia contagiosa/di contatto: per la quale l'influenza passa da un oggetto all'altro.
- La magia simpatica: dipende da proprietà condivise (se l'oggetto A condivide proprietà con l'oggetto B, allora A ha influenza su B e viceversa).

Ma ciò che Frazer non ha mai spiegato è il motivo per il quale la reciproca somiglianza di immagine ed originale dovrebbe essere un canale per una mutua influenza o per un'azione reciproca.

La magia è possibile perché le intenzioni fanno sì che gli eventi accadano nello spazio in cui gli agenti sono immersi, questa è una causalità diversa dal tipo di causalità scientifica.

#### LA STREGONERIA VOLT

Essa può venire realizzata in forme aniconiche: i greci prendevano piccoli pezzi di piombo, sui quali incidevano il nome della vittima e le parole "io fascio, io fascio", poi li seppellivano nel terreno. Ciò avrebbe fatto ammalare la vittima che sarebbe morta.

L'azione di creare un'immagine rappresentativa implica una sorta di fasciatura, in quanto l'immagine del prototipo è legata all'indice e via imprigionata. Le parole "io fascio, io fascio" uniscono il lato linguistico della magia (sono parole) a quello materiale (operazione materiale sul corpo della vittima).

Le persone sono molto fragili nei confronti delle rappresentazioni, questo perché l'agency della persona rappresentata è impressa nella rappresentazione stessa. Ne sono responsabile.

La stregoneria volt è lo sfruttamento della categoria di rappresentabilità in forma di immagine.

La verosimiglianza della stregoneria volt consiste nel fatto che la vittima appare due volte: una come prototipo, che fa sì che l'indice assume la sua forma specifica, e una come destinatario, le cui ferite derivano dalle ferite ricevute dall'indice. La vittima è vittima della propria agency. La vulnerabilità deriva dalla mera possibilità di rappresentazione che non può essere evitata.

Spesso il volt è reso più efficace dal fatto che le esuvie della vittima vengono incorporate. Le esuvie non rappresentano metonimicamente la vittima, ma sono frammento materialmente distaccato della personalità della vittima, cioè della sua personalità distribuita nell'ambiente oltre il corpo.

La stregoneria delle esuvie crea un legame diretto tra l'indice come immagine del prototipo e l'indice come parte del prototipo.

#### LA TEORIA EPICUREA DEI "SIMULACRI VOLANTI" COME PARTI DEL CORPO

Hirn suggeriva che la magia omeopatica e la magia di contatto fossero un'identica cosa, perché i "primitivi" anticipavano la dottrina filosofica delle emanazioni: ogni immagine di una cosa costituisce una parte concreta della cosa stessa.

La teoria deriva da Epicuro, ma anche Lucrezio ne parla. Lucrezio attribuisce il simulacro volante dei corpi ad una sorta di spinta in terra gli oggetti, la quale fa sì che i minuscoli corpi in prima fila vengano liberati dalla superficie e volino verso l'esterno. I simulacri sono cose fisiche: noi vediamo degli oggetti perché i simulacri entrano nel nostro occhio e possiamo sentirli.

Secondo Hirn se le apparenze delle cose sono parti materiali delle cose stesse, allora il tipo di influenza che si ottiene sulla persona o sulla cosa accedendo alla loro immagine è paragonabile all'influenza che si può ottenere accedendo a una loro parte fisica, specialmente se introduciamo l'idea che le persone possano essere distribuite.

#### DALLA STREGONERIA AL CULTO DELLE IMMAGINI

La stregoneria volt offre un modello per comprendere la venerazione delle immagini. Il materiale di studio deriva dalla analisi di Babadzan sulle pratiche religiose dell'antica Tahiti. È stato notato che la vittima della stregoneria volt è coinvolta in un processo involontario di scambio.

Babadzan spiega il processo di scambio coinvolge tre partecipanti: i sacerdoti, lo hau della foresta (principio di crescita) e i cacciatori. I sacerdoti offrono i mauri (offerte dei sacerdoti, pietre della fertilità, idoli aniconici) allo hau, quest'ultimo fornisce ai cacciatori uccelli da catturare, parte di questi viene poi offerta ai sacerdoti. I sacerdoti sono le cause prime. Si trasforma così la produttività della foresta in un indice. I sacerdoti fanno fiorire la foresta rappresentandola come fertile, gli stregoni volt fanno soffrire le loro vittime rappresentando le loro ferite. I mauri prendono anche forme iconiche (bocche aperte) per rappresentare il desiderio di mangiare e quindi che la foresta dia i suoi frutti.

Il principio è lo stesso: i sacerdoti fanno fiorire la foresta rappresentandola come fiorente.

#### LA DECORTICAZIONE E LO SCAMBIO DI INDICI: IL TO'O DI TAHITI

La puna (pietra a forma di pesce) controlla la produttività della pesca. Il tupu (crescita) è l'equivalente dell'hau, significa anche esuvie. Il to'o è il pilastro posto dal dio creato per sostenere il cielo e il mondo. Sono pezzi di legno allungati, il loro prototipo è la persona del Dio Oro che però non ha alcuna forma. Il culto degli dei sotto forma di to'o e gli scambi di piume possono essere visti come un esercizio enormemente potenziato di stregoneria volt. Oro governa l'universo, ma il suo intervento è controllato dai sacerdoti tramite indici che sono le sue esuvie.

I grandi monumenti che abbiamo eretto a Dio, le grandi cattedrali e le grandi basiliche, sono indici da cui deriviamo per abduzione l'agency di Dio sul mondo e sui suoi sudditi mortali, che si sono sforzati e hanno lavorato per compiacerlo e hanno lasciato questi enormi gusci dietro di sé. Al loro interno i fedeli si riuniscono per venerare l'autore ultimo di tutta questa magnificenza.

#### IL DARSHAN: TESTIMONIANZA COME AGENCY

In India venerare le immagini significa ottenere il darshan da Dio, una benedizione trasmessa attraverso gli occhi. Anche gli uomini possono attribuire il darshan: un guru lo dà quando appare davanti ai suoi discepoli, un politico quando appare davanti ai suoi sostenitori.

Il darshan ha una duplice dimensione: lo sguardo rivolto dal Dio verso chi lo venera veicola la sua benedizione e chi venera il Dio allunga la mano e lo tocca punto il risultato è l'unione con il Dio.

#### L'ANIMISMO E L'ANTROPOMORFISMO

Tylor immaginava che la fede negli spiriti e nel soprannaturale venisse innestata nella mente umana dall'esperienza onirica e derivasse da una confusione concettuale (dei popoli primitivi, non quelli civilizzati). In realtà l'animismo è un dispositivo di classificazione che serve a separare il comportamento che pensiamo di poter comprendere e con cui possiamo imputare dal comportamento che ci sembra superstizioso e perverso. Quando attribuiamo lo status di agente sociale non importa se si ha in sé una cosa, ciò che conta è dove si posiziona all'interno di una rete di relazioni sociali.

#### SULLE CONCEZIONI ESTERNALISTE ED INTERNALISTE DELL'AGENCY

In che modo attribuiamo agency, psicologia intenzionale agli "altri sociali"? Lo facciamo in base a due aspetti:

- Aspetto esterno: attribuiamo provvisoriamente ad altri il possesso di una mente intuendo che il loro comportamento segue una qualche regola che possiamo ricostruire. Se riesco ad andare d'accordo con l'altro interagendo con lui allora l'altro produce comportamenti intellegibili e quindi ha una mente. Questa si chiama teoria externalista dell'attribuzione dell'agency (Wittgenstein).
- Aspetto interno: gli esseri umani però sono dualisti per natura, sono inclini ad attribuire il comportamento degli altri sociali alle rappresentazioni mentali che questi altri hanno nella loro testa. Il comportamento è causato da fattori che emergono nell'interiorità della persona, le menti

sono nascoste dentro le persone e non si manifestano tra di loro. Questa è la teoria internalista della mente.

Gli idoli sono altri sociali nella misura in cui obbediscono alle regole sociali stabilite per gli idoli in quanto altri (dei) compresenti in forma di idolo. Chiunque immagini che l'idolo sia cosciente gli attribuisce stati mentali che hanno implicazioni non solo per le relazioni esterne con il devoto, ma per la struttura interna dell'idolo, per ciò che dentro di lui pensa o pensa con lui.

#### L'ANIMAZIONE DEGLI IDOLI. LA STRATEGIA ESTERNALISTA

Ci sono quindi due strategie per convertire ceppi e pietre in quasi persone di forma arte-fattuale. La prima di queste strategie consiste nell'animare l'idolo assegnandogli il ruolo di altro sociale, la seconda consiste nel fornirgli un omuncolo o lo spazio per un omuncolo o trasformarlo in un omuncolo all'interno di un'entità più grande.

Esempio: idoli egizi. Il servizio quotidiano a cui erano sottoposti imponeva loro un'agency; li rendeva infatti pazienti in scambi sociali che necessariamente implicano e conferiscono agency. L'essenza della idolatria è permettere reali interazioni fisiche tra persone e divinità.

La reclusione dell'idolo ha automaticamente l'effetto di motivare l'abduzione di agency sulla base dell'equazione: Idolo : Tempio :: Mente : Corpo.

Proprio come l'idolo, esternamente, è al centro di una serie concentrica di relazioni tra persone, così, internamente, può essere visto come una serie concentrica di relazioni tra le persone interne di cui è composto.

#### CONCLUDENDO: DALL'INDIVIDUALE AL COLLETTIVO

Per quanto riguarda la singola opera d'arte, l'analisi antropologica deve enfatizzare il contesto relazionale a scapito della forma artistica o estetica, e la rete dei rapporti agente paziente nell'ambito in cui l'opera d'arte è immersa. Lo stesso non vale quando si considera l'opera non individualmente, ma come una collettività. Tuttavia, le opere d'arte non sono mai entità singole, sono membri di categorie di opere d'arte, il loro significato è influenzato dalle relazioni che intrattengono con altri membri della stessa categoria di opere.

Le opere d'arte si presentano in famiglie, lignaggi, tribù, intere popolazioni, proprio come le persone. Hanno relazioni tra loro così come le persone che le creano e le fanno circolare alla stregua di oggetti individuali. Ogni singola opera d'arte è la proiezione di certi principi stilistici che formano unità più grandi, proprio come ogni individuo è considerato come la proiezione di principi discendenti alleanze scambio.

## CAPITOLO 8

### STILE

Nel contesto dell'antropologia dell'arte il concetto di stile si distingue da quello presente nel campo della storia dell'arte e dell'estetica occidentali, questo perché le unità stilistiche non sono singoli artisti o movimenti, bensì sono culture o società.

Per unità stilistica si intendono singoli casi etnografici convenzionali, per come vengono rappresentati a scopo di studio nelle collezioni museali. Questi singoli casi etnografici convenzionali sono delimitati storicamente e geograficamente.

Stile è una parola che non è ancora stata ben definita. Un concetto di stile che probabilmente non possiamo usare nell'antropologia nella sua forma originale è quello avanzato da Wollheim nell'arte pittorica (1987). Egli distingue tra stile "generale" (collettivo) e stile "individuale". All'interno della categoria di stile generale distingue lo stile "universale", come quella che oppone lo stile rappresentativo (realistico) allo stile geometrico (astratto). Alle categorie di stile universale si oppongono gli stili generali o collettivi di periodi, scuole, che egli chiama stili storici.

Il contrasto tra stili universali e stili storici è rilevante per l'antropologia.

Alcune categorie antropologico-stilistiche sono universali, perché non solo limitate a culture o tradizioni specifiche, ma si manifestano in diversi contesti culturali.

Wollheim contrappone la propria visione dello stile pittorico individuale, che definisce generativo, a quella che ha la storia dell'arte, che lui definisce tassonomica.

Un'analisi stilistica deve far emergere quegli aspetti dell'opera di un pittore che sono salienti in senso psicologico.

Lo stile è equiparato alla rilevanza psicologica, alla capacità che è solo di quei pittori con uno stile personale sviluppato, di coinvolgere l'attenzione dello spettatore, in modo tale che gli aspetti esteticamente significativi dell'opera d'arte siano quelli che attirano la nostra attenzione. Stile è personalità dell'autore.

I tratti che definiscono la forma di uno stile sono molto sottili, iniziamo a notarle solo quando sappiamo che il dipinto appartiene ad un pittore famoso.

La nozione generativa di stile culmina in ciò che Wollheim definisce "descrizioni stilistiche", ossia descrizioni dei tratti stilistici dell'opera di un artista in modo che si possa apprezzare la ragione principale per la quale il lavoro risulta psicologicamente saliente.

È importante distinguere la descrizione dello stile da quella stilistica, che dà conto delle caratteristiche stilistiche di qualsiasi opera, piuttosto che di un'artista. Per Wollheim l'analisi stilistica deve essere esplicativa ed avere un alto livello di astrazione, piuttosto che essere docilmente tassonomica.

È possibile riorganizzare il suo programma in modo da applicare l'analisi dello stile generativo allo stile culturale?

Il materiale che Gell vuole discutere è definito in riferimento alle collettività e alle loro storie e non ai singoli individui.

Se andiamo da un eccellente dentista non premiamo il suo lavoro perché esprime la sua individualità, ma perché è il migliore nel suo campo.

Si potrebbero trattare le culture come se fossero individui o persone, ma su scala diversa. Questo crea un problema logico. Gli individui sono definiti per differenza dalla collettività. Picasso si era differenziato dagli altri perché aveva qualcosa in più, gli altri facevano da sfondo. Non si possono trattare gli stili collettivi come fossero figure perché manca uno sfondo. Non si possono quindi trattare gli stili artistici culturali come versione amplificata degli stili artistici individuali, perché essendo stili collettivi, corrispondono allo sfondo contro il quale lo stile crea il suo effetto individualizzante.

## LO STILE E LA CULTURA SECONDO HANSON

Egli associa l'attenzione per la simmetria nell'arte maori all'enfasi culturale che i maori ponevano sulle competizioni, gli scambi e le azioni vendicative. La presenza di tipi complessi di simmetria rappresenterebbe quindi la vita sociale dei maori. Per i maori "nulla è ciò che sembra", infatti nelle loro simmetrie rompevano delle asimmetrie (simmetria bilaterale).

Obiezione: non si può essere sicuri che la loro scelta di una simmetria bilaterale sia intenzionale, è presente in tutto il mondo. Il loro poteva anche solo essere disinteresse per la simmetria esatta. Si può quindi obiettare che la tesi sia solo una conseguenza tautologica della sua decisione di guardare agli aspetti formali piuttosto che a quelli iconografici.

L'opera di Hanson è immatura; le proprietà formali che riconosce nell'arte maori si osservano facilmente in tutti i tipi di arte ornamentale.

Se ne ricava che quanto collega l'arte maori al resto della cultura maori non è un attributo estetico o stilistico formale come la simmetria, ma la presenza di riferimenti iconografici agli antenati, alle divinità e ad altro (quello che Hanson criticava).

Hanson conclude affermando che le opere d'arte riassumono una cultura. Egli non è riuscito nel suo intento.

POSSIAMO DIRE CHE OGNI OPERA D'ARTE DI UN DATO STILE (COLLETTIVO O PERSONALE) SIA LEGATA PER SINEDDOCHE A TUTTE LE OPERE D'ARTE DI QUELLO STILE? SÌ, PERCHÉ ABBIAMO INDIVIDUATO UNA DELLE IMPLICAZIONI FONDAMENTALI DELLA PAROLA STILE, CIOÈ CHE GLI ATTRIBUTI DELLO STILE PERMETTONO ALLE SINGOLE OPERE D'ARTE DI ESSERE INGLOBATE NELLA CLASSE DELLE OPERE D'ARTE CHE CONDIVIDONO QUEGLI ATTRIBUTI. OGNI OPERA D'ARTE ESEMPLIFICA I CANONI STILISTICI DELLA TRADIZIONE DELLA CULTURA MATERIALE DA CUI HA ORIGINE: RAPPRESENTA QUELLO STILE.

#### LO STILE E LA SALIENZA COGNITIVA

La rilevanza psicologica delle opere d'arte è una funzione del rapporto stilistico tra una determinata opera d'arte e altre opere d'arte dello stesso stile. Le opere non svolgono il loro lavoro cognitivo in isolamento, ma funzionano perché cooperano tra loro e la loro azione si basa sullo stile. Lo stile è per le opere d'arte ciò che l'identificazione di gruppo è per gli agenti sociali.

#### L'ANALISI FORMALE E LA CHIMERA LINGUISTICA

Si è immaginato che ogni cultura possedesse non solo un linguaggio verbale ma anche linguaggi non verbali, come quello della forma artistica o della lingua visiva. Gli elementi della lingua visiva erano forme geometriche come ovali cerchi linee.

Questo modello non funziona, perché non esiste una gerarchia di livelli del mondo visivo che corrisponda alla molteplicità dei livelli nelle lingue naturali, che vanno in ordine crescente dai costituenti minimi (fonemi) ai morfemi (parole) alle strutture sintattiche. Linee, cerchi, ovali ed altro non sono fenomeni visivi. Essi costruiscono fisicamente strutture più complesse. I morfemi invece rappresentano concetti all'interno del codice linguistico.

#### LA SINEDDOCHE: ASSI DI COERENZA NELLE UNITA' STILISTICHE

L'analisi stilistica delle forme deve riguardare le forme visive in quanto insiemi, piuttosto che i loro costituenti geometrici.

L'obiettivo dell'analisi formale è quello di fornire una base per la discussione dello stile. È mostrare come ogni elemento del corpus sia collegato al corpus nel suo insieme. Per fare ciò non è necessaria alcuna analogia linguistica. L'analisi formale può essere vista come semiotica nel senso che ogni parte rappresenta l'insieme di cui fa parte (sineddoche). Da un oggetto del corpus è possibile ricostruire almeno parzialmente gli altri. Ogni oggetto appare come un microcosmo del corpus. Lo scopo dell'analisi formale è quello di identificare assi di coerenza all'interno del corpus delle opere riunite con lo scopo di effettuare un'analisi stilistica. Una volta che sono stati identificati questi assi diventa possibile comprendere il significato cognitivo di uno stile culturale quando renda cognitivamente salienti i tratti della cultura.

#### IL CORPUS MARCHESIANO – TAVOLA DEI MOTIVI ETUA

Lo stile artistico marchesiano è un assemblaggio di pratiche stilistiche che dimostrano una coerenza. Le relazioni tra i motivi sono espresse da procedure che permettono di trasformare un dato motivo in un altro motivo che si trova nel corpus. I motivi sono riconoscibili perché sono ripetuti in forma identica nel corpus e perché hanno nomi di motivi documentati.

#### DA UNA A TRE DIMENSIONI

Non esiste un'arte marchesiana completamente tridimensionale. L'arte marchesiana non è rappresentativa né astratta, è un'arte rituale con l'obiettivo di rendere la persona potente e invulnerabile. L'atto pratico di

un tatuaggio dà vita ad uno spirito protettivo attraverso l'enunciazione di un gesto pratico legittimo. L'arte tridimensionale marchesiana è la rappresentazione di oggetti tridimensionali appiattiti su due dimensioni, e la proiezione di motivi piatti attraverso il principio dello specchio per il quale il retro di un'immagine tridimensionale è il riflesso speculare del davanti. Non si può vedere un Dio di spalle, perché non sarebbe Dio se non ci guardasse. Allo stesso modo l'arte marchesiana non può permettere ai motivi di essere in posizione di svantaggio.

#### LA COERENZA TRA ARTE MARCHESIANA E RELAZIONI SOCIALI

Lo stile marchesiano è il complesso delle relazioni che si instaurano tra tutte queste trasformazioni e modificazioni. I vincoli che violano la produzione delle opere d'arte marchesiane sono quelli che regolano la possibilità di trasformare un motivo o una forma in forme correlate.

La questione che si pone ora è il rapporto tra lo stile nell'arte visiva marchesiana e la cultura marchesiana in senso ampio. Nello specifico ci sono due questioni da distinguere:

- Il rapporto tra la cultura in forma di artefatti e la cultura in altre forme - parentela, economia, politica e religione.
- Il rapporto tra cultura e stile dell'arte visiva.

La cultura può dettare il significato pratico e/o simbolico degli artefatti e la loro interpretazione iconografica, ma l'unico fattore che ne regola l'aspetto visivo è il loro rapporto con altri artefatti dello stesso stile. Lo stile visivo è un dominio autonomo, nel senso che lo si può definire solo rispetto alle relazioni che gli artefatti hanno tra di loro. Gli artefatti si modellano nel "dominio inter-artefattuale".

Un'omogeneità tra artefatti si spiega secondo il PRINCIPIO DELLA MINIMA DIFFERENZA: le forme che i motivi e le figure prendono sono quelle che modificano solo minimamente i motivi circostanti, e coerentemente con la possibilità di istituire una differenza.

Consideriamo il principio della minima differenza dal punto di vista culturale. La società marchesiana era caratterizzata da un'acuta preoccupazione per la differenza sociale in un contesto politico di gerarchia decentralizzata o frammentata. A causa della instabilità politica e dei disordini, essi dovevano entrare nella competizione per lo status sociale. Questa lotta contro la dispersione si è tradotta nella preoccupazione per le regole del contatto interindividuale e della condivisione.

Sembra plausibile una connessione tra il principio della minima differenza e la preoccupazione prevalente di differenziarsi. C'è un'affinità tra un modus operandi nel regno degli artefatti ed un modus operandi nel campo sociale.

Le opere d'arte sono come agenti sociali, in quanto sono il risultato di iniziative sociali che riflettono una specifica sensibilità socialmente inculcata.

## CAPITOLO 9

### GLI OGGETTI DISTRIBUITI

Le menti marchesiane sono da sempre menti di singoli agenti, differenti e distinte. Si può però dire che le strutture dell'arte mostrano un processo cognitivo esternalizzato e comunitario.

Queste idee riguardano l'isomorfismo strutturale tra qualcosa di "interno" (mente o coscienza) e qualcosa di "esterno" (opere d'arte come oggetti distribuiti che combinano con coerenza molteplicità immanente e dispersione spaziotemporale).

Il contrasto fra interno ed esterno si presenta sempre come differenza relativa e mai assoluta. Il contrasto tra la mente (la persona interna) e la persona esterna è relativo. Se proviamo a scavare dentro la persona, troviamo solo altre persone - gli omuncoli di Dennett - e se proviamo a dare credito all'aspetto esterno delle persone, ci rendiamo conto che ogni individuo sociale è la somma delle sue relazioni (distribuite nel tempo e nello spazio biografico) con altre persone.

La nostra personalità interiore sembra consistere di repliche di ciò che siamo esternamente, come suggerito dalla metafora della cipolla.

Perciò non sarebbe così assurdo ipotizzare che quel che le persone sono esternamente (e collettivamente) sia una sorta di riproduzione ampliata di quel che sono internamente. Soprattutto se consideriamo persone anche gli oggetti/eventi dai quali è possibile abduurre un certo tipo di agency.

Viste sotto questa luce, una persona e la sua mente non sono circoscritte in coordinate spaziotemporali precise, ma consistono di eventi biografici diffusi e di ricordi di eventi. Queste tracce possono anche prolungarsi dopo la morte biologica.

L'agency personale, intesa come azione nell'ambiente causale, genera un oggetto distribuito, ovvero quell'insieme di differenze che contraddistinguono il modo in cui le cose sono materialmente, da cui è possibile abduurre un certo tipo di agency.

Gli oggetti distribuiti che Gell ha in mente sono categorie di oggetti artistici.

### I MALANGAN

Ci sono circa 5000 intagli noti come malangan nelle collezioni. Kuchler ci dice che essi sono tutti nelle mani di stranieri, i quali non destano attenzione ai loro creatori di un tempo. Un malangan, dopo un rituale, non esiste più, ed il suo futuro come pezzo da museo è insignificante. Essi esistono esclusivamente come oggetti di importanza sociale e per un tempo molto breve durante le cerimonie funebri di persone importanti. Lo scopo di un malangan è quello di fornire un corpo, una pelle ad una persona che non c'è più. Alla morte della persona, l'agency è dispersa: gli indici della sua agency abbondano, ma sono sparsi (casa, moglie, ecc.). Il processo con il quale si realizza l'intaglio coincide con il processo di riorganizzazione ed accomodamento attraverso il quale la società locale si adegua al fatto che il defunto venga sottratto alla partecipazione attiva alla vita politica ed economica. Tutta l'efficacia sociale del defunto, la differenza che faceva su come stavano le cose, diventa una quantità oggettivabile. Ecco cos'è il malangan: un tipo di corpo che accumula, come una batteria carica, l'energia potenziale del defunto dispersa nel mondo della vita.

Esso è un contenitore ligneo tridimensionale che accoglie la forza vitale; allo stesso tempo è però un campo bidimensionale, una superficie esterna, una pergamena dove i presenti alla cerimonia scrivono le loro anticipate alleanze familiari sotto forma di specifiche decorazioni dipinte in rosso, bianco e nero. È il ricordo degli scambi dipinti sulla superficie che legittimerà le future relazioni tra le unità territoriali.

Il malangan è quindi contenitore dell'efficacia sociale passata; ma è anche proiezione delle relazioni future. Esso media e trasmette l'agency tra il passato ed il futuro.

Concettualmente è un oggetto temporalmente disperso, un oggetto che non si trova in alcun momento o luogo specifici, ma che si muove nel tempo e nello spazio, come un temporale.

Il malangan è un idolo-pelle distribuito nella forma semi-materiale nei ricordi degli osservatori.

Memorizzare l'immagine è come far crescere internamente una nuova pelle, e quindi proiettare una nuova identità nel futuro.

Essere un oggetto materiale è una fase di transizione nella biografia di un malangan, la cui esistenza è quella di una traccia mnestica, una pelle interna.

#### LE CANOE DELL'ISOLA DI GAWA ED I KULA

Le canoe venivano scambiate con conchiglie usate per portare a buon fine trattative commerciali con l'estero. Munn rileva qui un processo di smaterializzazione. La canoa viene trasformata in un campo di influenza. Vengono convertiti in quello che Munn definisce come uno spazio-tempo sociotemporale. Questo spazio-tempo sociotemporale è un campo di forze messo in opera da oggetti di valore legati a persone potenti dall'ambiente. Un operatore kula, che scambia kula (bracciali di conchiglie e collane), è una persona estesa a livello spaziotemporale. Egli ha interiorizzato la sua struttura causale come parte del suo essere tanto come una persona quanto un agente indipendente. Interno ed esterno si sono fusi. Un bracciale o una collana importanti non stanno per qualcuno di importante in modo simbolico, essi sono una persona importante. Il sistema kula è una forma cognitiva che ha luogo al di fuori del tempo e che si svolge attraverso gli indici materiali e le transazioni che li coinvolgono. I processi cognitivi e la coscienza sono un processo mentale attraverso il quale la temporalità soggettiva si forma mediante un processo di trasformazione dell'esperienza cosciente nel tempo.

#### L'OEUVRE DI UN ARTISTA COME OGGETTO DISTRIBUITO

In Occidente conosciamo bene una forma di oggetto distribuito (indice di una persona distribuita): l'oeuvre, ovvero le opere complete di artisti famosi.

L'oeuvre di un artista consiste in una serie di opere finite, forse prodotte in luoghi diversi e successivamente distribuite in numerose collezioni. Esse sono generalmente datate o databili e possono essere inserite in una sequenza cronologica. L'opera è quindi spazialmente e temporalmente dispersa.

L'oeuvre di un artista consiste anche nei suoi abbozzi e nei suoi schizzi, i quali ci informano sui processi cognitivi e ci aiutano a comprendere anche lo sviluppo di tendenze storico-artistiche più ampie.

Gli elementi che compongono l'oeuvre di un artista non puntano solo in avanti nel tempo, ma gli artisti riescono anche a ricordare le loro opere precedenti, producono delle copie e si auto citano. Qualsiasi opera d'arte è una preparazione per opere successive e una ricapitolazione delle opere precedenti. La pratica artistica, se non fosse ripetuta, non avrebbe uno stile. Senza la ripetizione, l'arte perderebbe la sua memoria. Prese insieme, formano un macro-oggetto, ovvero un oggetto temporale che evolve nel tempo. Esistono due relazioni temporali forti tra le opere e due relazioni temporali deboli. Quella forte è implicata dall'orientamento futuro tra il disegno preparatorio e l'opera finita (protensioni), mentre quella debole è tra il lavoro precursore e i lavori successivi della stessa serie (ritensioni).

L'oeuvre di un artista è un oggetto fatto di tempo: il durèe (Bergson). La durèe è un processo teleonomico (biologia, finalismo insito nelle strutture degli organismi viventi), non ha significato per il fisico.

Riferirsi ad una persona come ad un possessore di coscienza significa riferirsi ad una serie di atti cognitivi disposti temporalmente lungo un asse di durèe.

L'oeuvre di un artista descrive a grandi lettere la coscienza artistica (personalità in senso cognitivo, temporale) e la rende pubblica ed accessibile.

L'artista vive circondato dalle proprie opere, finite o quasi, che occupano tutto lo studio e gli forniscono una registrazione permanente della sua attività negli anni.

L'oeuvre dell'artista può essere così intesa: ogni singola opera è una modifica, una revisione di quelle precedenti, dei residui di un ciclo determinato all'interno di una sequenza per prove ed errori nell'arco di una carriera.

Il concetto che Gell vuole estrapolare dal modello di creatività per prove ed errori è quello di modificazione. Per Husserl il concetto di modificazione ha un ruolo centrale nel modello di coscienza come processo temporale.

HUSSERL

Quando vediamo una oeuvre vogliamo vedere le immagini successive prefigurate in quelle precedenti e vogliamo vedere tracce o memorie di immagini precedenti in quelle successive. Questi due tipi di relazioni sono distinte sul piano temporale ma collassano assieme quando le mettiamo assieme.

Questa è la versione storico-artistica di un dilemma della filosofia del tempo: il problema degli eventi e dei tempi verbali.

Esempio: domani ho un appuntamento dal dottore. Prevedo questo evento oggi come un evento futuro che probabilmente accadrà, ma non so, ad esempio, cosa mi dirà il dottore. Dopodomani l'appuntamento dal medico di domani sarà un evento passato, essendo stato transitoriamente un evento presente. Ovviamente questo evento è lo stesso evento nel caso che oggi sia oggi, ieri, la settimana scorsa, o domani, dopodomani o qualsiasi altro giorno. Eppure, questo evento unico, in questi vari giorni, ha le proprietà contraddittorie del presente, passato o del futuro: come può allora un evento solo essere passato, presente e futuro, senza sollevare contraddizioni?

La soluzione del rompicapo risiede nel fatto che eventi come gli appuntamenti non possiedono attributi di passato, presente e futuro una volta per tutte, ma solo transitoriamente a seconda del punto di vista che abbiamo sull'evento in questione, da un certo momento attuale che continua a modificarsi.

Lo stesso evento, come possibile evento futuro, come evento presente che viene sperimentato e come evento passato che può essere richiamato alla memoria, rimane un evento unico; siccome però la prospettiva temporale che ne abbiamo si sposta, l'evento subisce una serie di modificazioni dal punto di vista del soggetto cognitivo. Viene visto attraverso vari strati di tempi futuri e passati che ne alterano l'aspetto.

Husserl aveva proposto un modello progettato per rappresentare la modificazione sistematica degli oggetti della cognizione, in funzione del passaggio di momenti. Egli usa il diagramma.

Mostra come le ritenzioni possono essere interpretate come lo sfondo di percezioni superate a cui vengono sovrapposte percezioni più aggiornate e rispetto alle quali vengono calibrate tendenze e cambiamenti significativi. Pertanto, percepiamo il presente come un campo temporalmente esteso.

Gell vuole utilizzare questo sistema per le opere d'arte componenti dell'oeuvre di un'artista. Sono oggetti materiali più che eventi, ma sono comunque tracce o indici di eventi. Quello che vuole dire è che se consideriamo l'oeuvre come un oggetto temporale unificato, allora vale la stessa legge della modificazione. Non esiste un senso assoluto nel quale una data opera possa essere vista, né come ricapitolazione di quella precedente, né come precorritrice di quella futura; l'insieme ramificato nel tempo delle opere di un'artista costituisce un'entità dinamica ed instabile, non un mero accumulo di artefatti databili.

#### L'OEUVRE DI MARCEL DUCHAMP

Duchamp è stato probabilmente consapevole della concessione del flusso temporale o di coscienza di James-Bergson-Husserl. Egli ci fornisce l'esempio di gran lunga più chiaro di un importante artista la cui oeuvre corrisponde ad una rete di propensioni e ritenzioni che scaturiscono da opere precise.

#### QUARTA DIMENSIONE

Il lavoro di Duchamp ruota attorno alla nozione di continuum, in quanto si basa sullo sfruttamento dell'idea della quarta dimensione. Questa dimensione è essenzialmente il dominio reale, irrappresentabile, che ingloba il mondo abituale.

Un oggetto bidimensionale forma un'ombra unidimensionale. Un oggetto tridimensionale forma un'ombra bidimensionale. Per formare un'ombra tridimensionale ci vorrebbe un oggetto quadridimensionale. Ma per farlo occorrono più dimensioni di quelle che noi abbiamo a disposizione. L'arte di Duchamp consiste in una serie di tentativi essenzialmente comici di produrre ombre di entità quadridimensionali. Duchamp ha identificato in termini vaghi la quarta dimensione come un immaginario paese simbolista.

#### CUBISTI – DUCHAMP

Da metà 1911, subisce l'influenza dei cubisti, interessati alla quarta dimensione come ad un fatto di esperienza soggettiva; è sotto la loro influenza che Duchamp si allinea sempre di più alla durèe

bergsoniana. L'intenzione del cubismo era quella di produrre immagini che fossero realistiche, mostrando allo spettatore come l'oggetto fosse realmente. Gli artisti principali sono Courbet e Corot. Il loro obiettivo era quello di un realismo superiore. Cézanne aveva aperto la strada: la montagna Sainte-Victoire si rilevava come un processo, un movimento di durèe, piuttosto che come una cosa. Il punto debole dei cubisti era che la prospettiva multipla poteva facilmente degenerare in una sorta di pittura cinematografica, dove i fotogrammi venivano incollati uno sopra l'altro. I teorici cubisti enfatizzavano l'elemento idealistico del cubismo, la sua ricerca dell'equivalente pittorico dell'assoluto piuttosto che la facile evocazione del movimento dinamico e del cambiamento. Duchamp divenne cubista tardi, proprio mentre le aspirazioni classiche di quel movimento stavano iniziando a sgretolarsi, ed essendo di carattere saturnio vi entrò per assecondare la sua crescente predilezione per la beffa, ma non perché ci credesse realmente. Fortunatamente per lui, una delle sue opere cubiste satiriche, il famoso Nudo che scende le scale, lo fece emergere negli Stati Uniti. Il Nudo impiegava in modo trasparente metodi cinematografici basandosi direttamente sulle fotografie stop-motion. L'immagine volutamente comica di Duchamp fu ideata per dimostrare che, mentre il realismo rimaneva l'obiettivo finale, la quarta dimensione non poteva essere altro che il tempo fisico, e le immagini realistiche, quelle realiste cubiste, si sarebbero sempre ridotte ad essere immagini parziali e spezzettate dall'oggetto, incollate l'una sull'altra o disseminate sulla tela, come nel famoso Nudo.

Duchamp era più ambizioso: voleva ancora rappresentare l'irrappresentabile flusso dell'essere, ma senza limitarsi a ridurre la molteplicità e la pienezza dell'esperienza ad una serie di istantanee. La sua oeuvre è costituita da un unico oggetto distribuito, in quanto ciascuna delle opere è una preparazione o uno sviluppo delle altre, ed ognuna di essere può essere ricondotta a tutte le altre seguendo vie dirette o tortuose. L'obiettivo era quello di una quarta dimensione, ed una oeuvre come la sua è forse la più vicina ad esserlo di quanto si riuscirà mai a fare.

Analizziamo un suo studio per Il Grande Vetro. Il lavoro è noto come Reticoli di rammendi tipo. È sia un'opera a sé sia uno studio per Il Grande Vetro. A prima vista sembra una mappa di qualche sistema ferroviario. Se si guarda questo schema di trasporto lateralmente, dalla destra in basso, si può cogliere la sua relazione con i tubi capillari de Il Grande Vetro. Reticoli è una protensione verso Il Grande Vetro, anche se vi appare solo in una prospettiva mutata. Allo stesso tempo, Reticoli è anche una ritenzione di alcune opere precedenti, nello specifico di Tre rammendi tipo, che consiste in tre sagome curvilinee di legno utilizzate per disegnare le tracce curve mostrate in Reticoli.

Un'idea su cui Duchamp stava lavorando era che nella quarta dimensione gli eventi che sembravano una pura casualità corrispondono in realtà a necessità. Una lunghezza arbitraria o una curva casuale sarebbero, nella quarta dimensione, qualcosa di realisticamente semplice come lo è un metro o una linea perfettamente retta.

Di conseguenza, Duchamp prese tre lunghezze di un metro di corda, lasciandole cadere liberamente su tavole verniciate appiccicose, e da queste curve arbitrarie ritagliò dei modelli, chiamati Tre rammendi tipo, che sarebbero stati le forme geometriche di base e le unità di misura per l'uso quadridimensionale.

Ma c'è molto di più: Reticoli è dipinto sopra a qualcos'altro, su due immagini. Reticoli è composto da:

- La mappa Reticoli.
- Uno schizzo per l'intera organizzazione figurativa de Il Grande Vetro.
- Una versione di Ragazzo e ragazza in primavera.

Duchamp avrebbe potuto usare una tela nuova, ma ha invece scelto di produrre una serie di opere utilizzando una sola tela. Duchamp sta cercando di raggiungere la quarta dimensione.

Reticoli sembra una mappa del tempo. Ma questa può essere solo una mappa quadridimensionale.

Come Bergson, Duchamp scredita il meramente visibile e la sua rappresentazione illusionistica. Come Bergson diffida dalla nostra percezione che è meramente analitica e sintetica, e cerca invece la corrente di energia creativa, la durame che sgorga attraverso la materia. Questa è la quarta dimensione.

Duchamp ci permette di vedere il suo passato che sprofonda come una componente modificabile del suo presente, trattenuto da qualcosa di già sostituito nel corso della sua vita nel frattempo vissuta.

Ogni opera d'arte, come il quadro di Duchamp ci rileva con forza, è un luogo nel quale l'agency si arresta ed assume una forma visibile.

La somma totale della rete infinitamente trasformabile di riferimenti interni (protensioni e ritenzioni) che fa una oeuvre unica di tutti questi appigli temporali è la quarta dimensione, irrapresentabile ma molto concettualizzabile.

Come oggetto distribuito, la coscienza di Duchamp, il flusso stesso del suo essere in quanto agente, non solo ci è accessibile, ma ha assunto quella forma. Duchamp si è trasformato in questo oggetto e ora fa il giro del mondo in innumerevoli forme, come tracce della sua persona, idoli, pelli o preziosi oggetti di valore.

#### LA CASA DA RIUNIONE DEI MAORI

Roger Neich ha completato uno studio dettagliato di tutte le case da riunione, esistenti o documentate fotograficamente, costruite dai maori dell'Isola del Nord tra il 1850 ed il 1930 circa.

Esse erano uno sviluppo delle case più importanti del primo Ottocento e del periodo pre-europeo. L'attuale casa dei maori diviene quel che è nella seconda metà del diciannovesimo secolo.

Il loro spirito competitivo si concentrò sulla costruzione di grandi case riccamente scolpite e dipinte, nelle quali la comunità poteva riunirsi. Ogni comunità maori cercava di superare i propri vicini e rivali.

Tutte le case maori seguivano uno schema comune di base: tutte erano state progettate con uno scopo comune, cioè per materializzare la ricchezza, la raffinatezza, l'abilità tecnica e l'ascendenza degli avi della comunità responsabile della costruzione, e come mezzo per garantire che le persone estranee a questa comunità, e che potevano esservi ospitate, venissero rese dalla gelosia e completamente annichilite.

Le case maori sono tutte espressioni di una traiettoria storica comune, di un comune sistema culturale, di una comune finalità ideologica e politica.

Poiché questi indici collettivi di agency erano case, presentano tratti che li rendono specialmente adatti a proiettare l'agency collettiva.

Le case sono artefatti complessi, costituiti da molti elementi. Le case sono dei corpi. Una casa è un corpo per il corpo. Esse sono contenitori come il corpo, hanno entrate ed uscite, sono cavità piene di contenuti viventi, hanno ossa forti e un carapace, hanno pelli vistose ed ipnotiche che ingannano e terrorizzano. Esse hanno organi di senso e di espressione, occhi che sbirciano da finestre e spioncini, voci che riverberano nella notte.

Entrare in una casa significa entrare in una mente. I maori situavano la mente e l'intenzione nelle viscere. Entrare nella casa significa vedere le viscere dell'antenato. Gli idoli degli avi guardano ipnotizzando l'osservatore nei loro processi di pensiero.

La casa era quindi il corpo dell'antenato, ma era anche una molteplicità di corpi connessi poiché consisteva dei corpi dei discendenti dell'antenato per successione genealogica, viventi e non.

I membri vivi della comunità, riuniti nella casa, erano accessori mobili della sua struttura solida e duratura nella quale sarebbero stati prima o poi assorbiti in forma di infissi.

Possiamo interpretare una casa da riunione come un "ricordo" materializzato di case da riunione che le sono anteriori. Nei termini dei processi cognitivi dei costruttori maori, la memoria è la facoltà responsabile della trasmissione delle conoscenze, delle abilità della tradizione che la casa embodies.

Ogni casa embodies non solo il ricordo del suo esemplare immediato, ma una serie cumulativa di ricordi, ricordi di ricordi e così via. Porta con sé l'intero spessore della durèe, non è solo un "ora" delle coordinate temporali della sua data di costruzione. È un campo temporale esteso che risale al passato e che viene approntato nel presente.

Siamo così capaci di vedere la totalità delle case da riunione maori come un processo cognitivo chiaro ed evidente, tanto un movimento di durèe interiore quanto una collezione di oggetti esistenti e di documenti relativi ad oggetti che il tempo ha cancellato.

La casa da riunione dei maori è un oggetto di cui siamo capaci di seguire le tracce come se fosse un movimento di pensiero, un movimento mnestico che affonda nel passato e un'aspirazione dinamica che sonda un futuro non realizzato e forse irrealizzabile.

Attraverso lo studio di questi artefatti possiamo vedere la mente come una distribuzione esterna ed eterna di atti manifesti che producono oggetti materiali, ed al contempo come coscienza collettiva in evoluzione, che trascende il cogito individuale e le coordinate di qualsiasi qui ed ora.