

# XL

**“Non un festival, ma un allenamento  
collettivo al pensiero, all’azione, all’adesso”.**



**Julien Prévieux  
*What Shall We Do Next? (Sequence #2) (2014)*  
21 Settembre - 12 Ottobre 2020  
INBTWN Capitolo III  
A cura di Claudia D'Alonzo  
Per XL - Centrale Fies**

Perché ci muoviamo come ci muoviamo? Come ci muoveremo tra uno, 10 o 100 anni? Chi possiede i nostri gesti?

Julien Prévieux, artista multidisciplinare da tempo interessato al rapporto uomo-macchina, ha iniziato una ricerca durata circa dieci anni su tecnologica, corpi e diritto d'autore. L'opera *What Shall We Do Next? (Sequence #2)*, nasce dalla raccolta di fonti su un aspetto poco noto dell'innovazione tecnica. Quando un'azienda inventa un nuovo dispositivo, progetta anche come le persone dovranno usarlo, sequenze di gesti che descrivono i modi di entrare in relazione con esso. Depositando il brevetto sono proprietari delle partiture di gesti, norme che verranno imparate ed eseguite da miliardi di corpi, usando telefonini e altri dispositivi comuni. Prévieux ha raccolto fonti legate a questo tipo di ricerche e costruito quello che definisce 'archivio dei gesti futuri, perché programmati e posseduti dalle aziende molto prima degli utenti che li 'mettano' in scena.'

A partire da questa raccolta l'artista ha creato una serie di re-enactment dei brevetti e delle altre fonti, rilette come *scores* di movimento da corpi reali e non, in film di animazione, performance di danza e video. INBTWN presenta il secondo progetto nato da questa ricerca, il video *What Shall We Do Next? (Sequence #2)* nel quali i gesti dai brevetti e altre fonti dell'archivio dei gesti futuri sono interpretati da sei performer. Lo spazio astratto e la rottura di linearità costruisce un contesto altro per i gesti, liberati dal loro potere disciplinante e dal loro valore economico. Rendendoli

score coreografica e de-contestualizzandoli dal loro legame con i dispositivi permette ai corpi di riappropriarsene e depotenziare quello che Previéux definisce 'ruolo prescrittivo della tecnologia.'

Per INBTWN il video è accompagnato da un database, progettato in collaborazione con l'artista, che raccoglie e presenta per la prima volta una parte dei documenti originali da lui raccolti e provenienti dall'archivio dell'USPTO (United States Patent and Trademark Office). Attraverso il database dei brevetti e i documenti originali del USPTO consultabili e scaricabili dal sito, INBTWN presenta una parte del lavoro di ricerca e studio che ha condotto all'opera video. Al suo interno si ritrovano tracce e immagini delle partiture eseguite e fatte proprie dai performer. Inoltre si accede ad una forma del sapere tecnologico poco nota alla maggioranza delle persone. Scorrendo le schede o scaricando e consultando i brevetti originali potremmo riconoscere alcune delle azioni e dei gesti che compiamo quotidianamente e scoprire a chi appartengono. O magari conoscerne alcuni che forse agiremo tra qualche anno.

Il testo interpretato dalla voce fuori campo di *What Shall We Do Next? (Sequence #2)* è un collage di diverse fonti che narrano esempi di strumenti basati su interfacce storiche e contemporanee, idee in fase di sperimentazione o nate morte, reali o immaginate. Dispositivi del passato - come il Theremin, sintetizzatore di suono del 1928 controllato attraverso gesti sospesi nell'aria; patologie provocate dall'uso prolungato di apparecchiature, come il 'braccio di vetro', paralisi da sforzo ripetuto dei primi telegrafisti; controller raccontati in romanzi di fantascienza, come *Guida Galattica per Autostoppisti* (1979) di Douglas Adams. Tecniche per disegnare tra fisico e digitale usati da artisti e designer, come il *tape drawing*. Fatti giudiziari emblematici che incrociano la storia del copyright e quella della danza contemporanea, come il caso Martha Graham. Nel 2002, un giudice ha stabilito che i diritti sui balli del coreografo appartenevano alla Martha Graham Dance Company. Il caso legale diventa nel video una sorta di performance di metadanza. O la citazione da *Note sul Gesto* di Giorgio Agamben, in cui scrive che dopo essere state diagnosticate migliaia di volte nel IX secolo, alcune malattie che coinvolgono compulsioni corporee, come la sindrome di Tourette, hanno cessato di essere identificate. Per lui atassia, tic e distonia sono diventati progressivamente la norma, il che spiega perché non li notiamo più.

“Un’interfaccia trasparente dovrebbe essere in grado di cancellare se stessa, in modo tale che l’utente non sia consapevole del fatto che sta confrontandosi con un medium, ma si trovi piuttosto in una relazione immediata con i contenuti di quel medium.”<sup>1</sup> In molti dei brevetti o delle azioni dei performer potremmo riconoscere gesti familiari, altri surreali. La voce e i corpi nel video raccontano in modo non lineare una storia, quella delle *Natural User Interface*. Le interfacce utente naturali, a differenza di sistemi di comando tramite tastiera o mouse, si basano su gesti intuitivi, coerenti o simil a codici e linguaggi del corpo già acquisiti. Per questo si dice anche che siano invisibili o che possano diventarlo: i gesti sono talmente ‘naturali’ per l’utente che pian piano diventano automatici, invisibili e incorporati. Entrano a far parte del linguaggio condiviso di milioni di corpi. Li facciamo nostri. Apparentemente perché in realtà appartengono alle aziende che li hanno inventati e registrati. Attraverso il gesto programmano e inducono i comportamenti dei nostri corpi. Parlare di storia delle interfacce vuol dire occuparsi non solo di sviluppo tecnologico ma anche di storia del pensiero e della conoscenza. Perché le interfacce trasformano e strutturano i nostri modi di pensare e dare forma al mondo. Parte di questa trasformazione è inscritta nel corpo e nei nostri gesti, come sfogliare le pagine di un libro o al pizzicare con indice e pollice per allargare un’immagine.

**Claudia D’Alonzo**

Julien Prévieux (1974, Grenoble, France). Vive e lavora a Parigi. I suoi lavori sono stati esposti in Francia (Musée d’Art Contemporain, Marsiglia; Centre Pompidou, Parigi; Jeu de Paume, Parigi; Musée d’Art Moderne de la Ville de Paris; FRAC Basse-Normandie; Galerie Jousse Entreprise, Parigi; Galerie Edouard Manet, Gennevilliers), nei Paesi Bassi (Witte de With, Rotterdam), in Austria (Kunsthalle Krems), a Taiwan (Kaohsiung Museum of Fine Arts), negli Stati Uniti (RISD Museum of Art, Providence, Los Angeles Municipal Art Gallery), e in occasione della 10th Istanbul Biennale, Turchia. È stato inoltre vincitore del Premio Marcel Duchamp nel 2014. [www.previeux.net](http://www.previeux.net)

---

<sup>1</sup>J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerrini Studio, Milano 2002, pag. 46.