



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MACERATA

**DIPARTIMENTO STUDI SU MUTAMENTO SOCIALE, ISTITUZIONI
GIURIDICHE E COMUNICAZIONE**

**CORSO DI DOTTORATO DI RICERCA IN
TEORIA DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE**

CICLO XXIV

*Passages metrocorporei
Il corpo come dispositivo tecnologico in una estetica della transizione*

TUTOR
Chiar.mo Prof. Silvia Ferretti

DOTTORANDO
Dott. Giorgio Cipolletta

COORDINATORE
Chiar.mo Prof. Graciela Ricci

PASSAGES METROCORPOREI

IL CORPO COME DISPOSITIVO TECNOLOGICO IN UNA ESTETICA DELLA TRANSIZIONE

Abstract

0. Scrivere sul corpo

0.1 Introduzione

PARTE PRIMA

1.1. Per uno sguardo *trans*disciplinare: dal corpo al metrocorpo

1.1.2 Roy Ascott: *Tecnoetica*

1.2 Quando è arte?

1.3 Dalla riproducibilità tecnica al post-digitale

1.3.1 Vilém Flusser: *technisches Bild*

PARTE SECONDA

2.1. Filosofie corporee

2.2 Body image/Body schema

2.3 Che cosa può un corpo?

2.3.1 *Der Anagrammatische Körper*

INTERMEZZO CORPOREO

PARTE TERZA

3.1 Body/Bodies: moltiplicazione digitale

3.2 Sognare un corpo telematico

3.3 Essere là (*Being there*)

3.4 Esecuzione digitale: il corpo sezionato (*VHP, Visible Human Project*)

3.5 Corpi avatar

3.6 Robots/Android/Cyborg: le Terze vite dei corpi tecno(bio)logici

3.6.1 Pratiche estetiche tra carne e macchina

PARTE QUARTA

4.1 Schermopatia: il sentire aumentato del corpo

4.2 Il corpo come game: *Kinect*

4.3 Corpocome interfaccia: lo spazio come corpo-centrato (Sonia Cillari)

4.4 Corpo come dispositivo

PARTE QUINTA

5.1 La soglia del corpo nuovo: il corpo globale

5.1.1 *Electronic man*

5.2 Dal *post* al *trans*-.: verso una prospettiva *trans-umanista*

5.2.1 Una critica al transumanesimo

5.3 Per un'estetica della transizione: *l'oltre dell'estetica*

5.3.1 *Somaestetica*: una prospettiva disciplinare per un'estetica pragmatista secondo Richard Shusterman

CONGEDO - *Variazione per una nuova metrica del corpo. (Per una posizione strategica e complessa del corpo)*

Appendice:

1. Il corpo come nuova forma di narrazione. Testo fluttuante tra testo e codici. (Publishing 2.0 by REFF)

2. Il museo multimediale

2.1 Centri, Festival, Conferenze, Lab e Dipartimenti, Pubblicazioni 3. Interviste

3. Con-vers-azioni

Bibliografia

Abstract

La mia ricerca si orienta nel tentativo di ricategorizzazione estetica in relazione ai flussi transmediali e digitali, ripensando l'opera d'arte da una diversa prospettiva. Come punto di partenza prenderò in considerazione il "chef d'oeuvre" di Walter Benjamin: I "Passages" di Parigi. Questo lavoro incompiuto che tenne il filosofo tedesco occupato per tredici anni, dal 1927 fino alla sua fuga verso la morte nel 1940, si presenta come un montaggio di citazioni, tracce e pensieri frammentari in divenire, alla ricerca di erigere nel tempo ritrovato, una costruzione fisiognomica di un'immagine dialettica della storia "in condizione di arresto". Nella prima fase di ricerca, scomoderò Walter Benjamin, utilizzando l'opera I "Passages" di Parigi, come metafora per tracciare un'impronta che ricalchi una geografica del corpo collocato in un'immagine che "fluttua" in uno spazio non definito. L'immagine offerta ricalcherà la condizione corporea e il sentire in relazione con il mondo, attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie. Questa nuova condizione che il corpo assume, proverò a chiamarla metro-corpo. Questo termine mi permetterà di riconfigurare e stabilire un diverso grado di corporeità e un differente significato. Nel momento in cui il nostro corpo si connette al dispositivo tecnologico o inserito in uno spazio virtuale, l'"arco intenzionale" di cui parla Merleau-Ponty si espande; esso rimane in tensione (in potenza), quasi sulla linea della rottura. Nel momento di immersione in un ambiente virtuale, la nostra percezione del corpo, lo schema corporeo e l'immagine corporea si "incorporano" restituendo così al nostro corpo un feedback (ritorno corporeo), che si compone di un'immagine complessa, diversa, scomposta e ibrida. Proprio in questa fase di riconfigurazione nasce la condizione del metro-corpo. Esso funziona come filtro-immagine tra il nostro corpo che inserito in uno spazio virtuale riconfigura la sua realtà corporea. L'arte ha da tempo rimesso in discussione il suo statuto in rapporto con la tecnologia e allo stesso tempo ha compreso la gravidanza di questa nuova e molteplice dimensione corporea. Dalla letteratura sci-fi di Ballard, al cinema di Cronenberg, dal Corpo senza Organi (CsO) di Artaud attualizzato da Deleuze, alla Body Art, dalle pratiche estetiche bio-politiche attuate da Orlan, alle contaminazioni tecnologiche della carne di Stelarc, fino alla realtà virtuale di Jaron Lanier; gli artisti hanno indagato, con mezzi plurali e inediti, il significato di questa nuova dimensione esistenziale, costruendo meta-narrazioni del corpo e identità mutanti. L'estetica, in quanto scienza della conoscenza sensibile, deve tener conto di questa nuova realtà sociale e artistica, e per analizzarla, deve anch'essa contaminarsi con l'utilizzo dell'antropologia, della psicologia, della semiotica e delle scienze naturali. La nuova estetica non possiede più uno spazio delimitato, ma si muove attraverso corpi che fluttuano nei piani de-territorializzati di un'umanità in connessione. Lo scopo del mio lavoro di ricerca è duplice. Da un lato indagherò a fondo le modalità con cui avviene questo "rimodellamento" della disciplina che veste un nuovo abito. L'attuale travestimento dell'estetica potrebbe richiedere l'utilizzo del touch-screen. Quest'ultimo termine conduce il filosofo a "toccare" la disciplina e i suoi strumenti in relazione al corpo, in quanto contenitore di significati simbolici che interagiscono e si contaminano con e attraverso i meccanismi di connessione e ibridazione con la macchina digitale e le sue applicazioni. Dall'altro lato della ricerca, invece, tenterò di analizzare in che modo questa neo-estetica, contaminata e fluttuante, riesca ad illuminare una nuova multi-identità. L'immagine del metro-corpo, a questo punto, si è dotata di un possibile senso, prefigurando nuove riconfigurazioni corporee. Per far questo, mi servirò prima di tutto delle ricerche di alcuni filosofi, come delle distinzioni corporee di Husserl, fino alla revisione fenomenologica della carne di Merleau-Ponty, per poi attraversare l'impostazione rizomatica dell'organismo e la fascinazione della viande in Deleuze. Come seconda modalità d'indagine, impegnerò i teorici e gli artisti performativi che hanno riflettuto e interpretato la condizione del corpo contemporaneo, dai performer del digital art a quelli dei new media art. In questa ultima fase di ricerca proverò a fornire alcuni esempi concreti per finalizzare il concetto di metro-corpo. Per far questo, tenterò di osservare e applicare una ricerca etnografica sia sulle arti digitali che sulle azioni performative, che riflettano sull'uso del corpo in rapporto alla tecnologia. Analizzerò prima di tutto i diversi Festival d'arte contemporanea sia a livello nazionale che internazionale, allo stesso tempo, tenterò di studiare e fornire qualche esempio di applicazione protesica o impiantistica nel settore medico, dove la tecnologia e medicina si completano per una nuova antropologia medica. La contemporaneità a questo punto gioca la sfida della complessità, mentre il metro-corpo filtra una nuova condizione corporea tra lo spazio reale e quello virtuale e l'estetica si trova a partecipare attivamente e trans-disciplinarmente ad una nuova narrazione. Una nuova estetica della transizione (*transestetica*) verso il digitale è possibile, essa fluttua attraverso corpi ibridi in uno spazio digitale.

Abstract

Metrobodily Passages. The body as technological device in an aesthetic of transition

The aim of my research is to re-categorize aesthetics in relation to trans-media and digital flows, analyzing artworks from a different perspective in a “post-digital” context and re-examining the relationship between research and art. Artists have begun to tackle the concepts, the tools, and the contexts of scientific and technological research: the results of their works are provocative and intriguing. I have conducted an extensive research to identify those artists who have been working combining both scientific and technological approach, offering new perspectives in the art fields, in order to explain the complexity of the world through a trans-disciplinary approach. The starting point of my research is Walter Benjamin’s concept of “chef d’oeuvre”, that is to say his *Parisian Passages*. This unfinished work, that kept the German philosopher occupied for thirteen years, from 1927 until his death in 1940, is a patchwork of quotations, fragments and thoughts jotted down with a work-in-progress conception, which has been thought to build the physiognomic construction of a dialectic image of history “in an halting condition”. In the first phase of my research, I used Benjamin’s *Passages* as a metaphor to draw a body geography, tracing the imprint of the body placed in an image that “floats” in an undefined space. The image offered redefines the body condition and the feelings it produces in relation to the world through the use of new technologies. I identify this new condition, undertaken by the body, introducing a neologism: the ‘metro-body’. This expression allow me to reconfigure and hypothesize a different level and a different meaning of corporeality. When our body is connected to technological devices, i.e. to Web, the ‘intentional arc’ mentioned by Merleau Ponty expands; it remains (potentially) in tension, almost on the line-break. When we enter in connection with the Web, the shape and the image of our body perception are “embedded”, reacting to the presence of our body with a corporeal-feedback. The corporeal-feedback consists of a complex, distinct, decomposed and hybrid image. It is at this stage of re-configuration that the condition of the metro-body comes into existence. It works as a filter between our *Leib (lived body)*, that interacts in connection with the Web and our bodies, which are virtually embodied in multiple functional identities marked with distinctive passwords and nicknames (avatar). Art has long questioned its status in relation to modern technologies, taking to understand the importance of this new and varied corporeal dimensions: from Ballard’s sci-fi literature, to Cronenberg’s films; from Artaud’s *Body without Organs (CSO)*, to all the various forms of Body Art; from Orlan’s aesthetic and bio-politic practices, to Sterlac’s contamination between flesh and technology, up to Jaron Lanier’s virtual reality. Artists have investigated the meaning of this new existential dimension, adopting plural and innovative means and elaborating meta-narratives of bodies and changing identities. Aesthetics, considered as the science of sensory knowledge, must take into account and analyze this new social and artistic reality. In order to do that successfully, aesthetics must also be contaminated with anthropology, psychology, semiotics and natural sciences, placing itself in a trans-disciplinarity context. Within this new conception, aesthetics is no longer considered as a delimited area, but moves through bodies floating in a the displaced territory made of humankind connections. Therefore, the aim of my research should be considered as twofold. On the one hand I started my investigation dealing with what might be considered the lower part of this issue, i.e. the ways in which the “re-shaping”, “re-covering” of the aesthetic field come off. The current aesthetic covering might be redefined as an aesthetic touch-screen. A thorough evaluation/consideration of this composed term has led philosophers to “touch” their discipline and its tools in relation to body, intended as a container of symbolic meanings that interact and mingle with and through mechanisms of connection and hybridization with digital devices and theirs applications. On the other hand, I try to analyze how this new, contaminated and floating, aesthetics, is capable to illuminate a new multi-identity. In this perspective the idea of metro-body acquires an actual meaning, i.e. it anticipates new corporeal re-configurations. First of all, in order to help their emersion, I take into account the results of the investigation made by some important philosophers, such as Husserl’s corporeal distinctions, Merleau Ponty’s phenomenological revision of flesh, Deleuze’s rhizomatous approach towards body and his fascination with *viande*. As a second step of my research, I investigate the approaches undertaken by scholars and performance artists who have interpreted and reflected on the contemporary condition of the body: from the performers operating in the field of digital art, to those operating in the field of new media art; from McLuhan’s Gutenberg Galaxy, to Derrick de Kerckhove’s *Brainframes*; from Gregory Bateson’s ecology of the mind, to David Le Breton’s anthropology of pain, up to the prosthetic applications recently used in the medical field (from “the fastest thing on no legs”, Oscar Pistorius, to Argus II Retinal Prosthesis System, the bionic eye realized by the University of Santa Cruz in California). In this final phase of my research I try to suggest some practical examples of metro-body concept. In order to achieve my aim, I observe and implement an ethnographic research on digital arts as well as on performing actions, reflecting on the use of body in relation to technology. I take into account the various international festivals of contemporary art and, at the same time, I try to study and give some examples of prosthetic, or plant application, in medicine, where technology and medicine are combined in a new medical anthropology. Contemporary society is facing the challenge of complexity and in this panorama the metro-body concept functions as a filter of a new bodily condition, placed between the reality and the virtual space. At the same time, aesthetics is going to participate actively, in a trans-disciplinary way, to a new form of narrative (cross-media-narrative). Therefore, we could say that a new form of trans-aesthetics (aesthetics-of-transition) is possible; it floats through hybrid bodies in a digital world. Rethinking the body is the main aim of my project

0. Scrivere sul corpo

Scrivere sul corpo contemporaneo che si presenta come una pluralità di segni risulta oggi complesso e difficile.

Ciò che mi propongo di fare in questo lavoro è tracciare nei limiti del possibile una “geografia corporea” che descriva questo mutamento antropologico in un contesto digitale. Le nuove pratiche estetiche che l’arte contemporanea ci propone, offrono un ricco panorama di stimoli, input e informazioni. Il corpo viene coinvolto in questo processo di trasformazione, sia interiormente che esteriormente. Nel lavoro dottorale cercherò prima di tutto di ripensare il ruolo dell’estetica nel contesto contemporaneo, la quale si trova a fare i conti con una necessaria ridefinizione filosofica-antropologica. Il mutamento provocato dai nuovi media, dalle tecnologie e dalle rivoluzioni scientifiche ha ridisegnato una diversa prospettiva di percezione del mondo. Visto le differenti e plurali specializzazioni nei diversi settori tecno-scientifici anche l’arte ha dovuto modificare il suo *corpus* in relazioni ai mutamenti sociali. L’introduzione di strumenti tecnologici ha esteso i limiti del corpo aprendo così dibattiti filosofici-scientifici proponendo una neoprospectiva antropocentrica. I nuovi media hanno cambiato la percezione del mondo e di conseguenza anche il rapporto uomo-natura¹ risulta alterato. Multimedialità, interattività, ipermediazione, virtualità, rappresentano gli ingredienti di una nuova dimensione della comunicazione e dell’informazione.

Ma quale ruolo ha il corpo in tutto questo? Esso, *dunque, esce da sé, acquisisce nuove velocità, conquista nuovi spazi, si riversa all’esterno, capovolge l’esteriorità tecnica o l’alterità biologica in soggettività concreta. Virtualizzandosi il corpo si moltiplica. Noi creiamo degli organismi virtuali che arricchiscono il nostro universo sensibile senza causarci dolore*².

La scelta di dare al tema del corpo il nucleo centrale del lavoro nasce dalla necessità di ripensarlo “nuovamente” dotato di potenzialità espanse. Esso si apre ai confini del virtuale e si riveste di nuovi significati. Numerosi sono gli artisti contemporanei che hanno esplorato l’uso del corpo, il suo limite e la sua estensione. Attraverso le prime pratiche di Body Art fino ad arrivare ai corpi disseminati nella Rete, il corpo ha subito una serie di trasformazioni radicali. Visto l’enorme quantità di sperimentazioni artistiche che sono state sviluppate in questi ultimi anni, selezionerò

¹ I primi passi verso un cambiamento radicale e tecnologizzato nel rapporto con la natura si compie sicuramente con l’agricoltura investendo i processi organici in direzione di una marginalizzazione della natura naturale rispetto a tutto ciò che è artefatto.

² Lévy P., *Qu’est-ce que le virtuel?*, La Découverte, Paris 1995, trad. it. *Il Virtuale*, Feltrinelli, Milano 1996.
Cfr., Lévy P., *Les technologies de l’intelligence. L’avenir de la pensée à l’ère informatique*, La Découverte, Paris 1990, trad. it., *Le tecnologie dell’intelligenza. Il futuro del pensiero nell’era dell’informatica*, Ombre Corte, Verona 2000.

alcuni artisti per comprendere a pieno come il corpo sia stato ed è tuttora motore centrale del mondo. L'uso della tecnologia si confonde con le funzioni del corpo stesso che diviene "*protesi intelligente*"³. Affrontare questa tema e il suo valore semantico comporta l'uso di differenti discipline. Il corpo è qualcosa di contemporaneamente unico e plurale, essere e avere: significante fluttuante⁴. Esso agisce sia come contenitore, in apparenza vuoto di un proprio significato di immediata riconoscibilità, sia come riserva di segni, disposto ad assumere significati differenti. Dentro a questa "sovrasemiotizzazione" del corpo, esso si mette in discussione attraverso la mediatizzazione dell'arte in un contesto del fare creativo. Nell'evoluzione dei suoi rimandi simbolici, il concetto di corpo ci ha portato a trasferire ad esso un nuovo significato antropologico e filosofico. Il corpo contemporaneo rappresenta una realtà mutevole, *transitoria*, definita dal contesto culturale e connesso alle pratiche di realtà virtuale e simulata.

Mentre il corpo della società medioevale, dei festeggiamenti carnevaleschi⁵ non veniva separato dall'uomo, il corpo contemporaneo si divide e si deframmenta. Si fa avanti un nuovo sentimento dell'essere e prima di essere membro di una comunità, il corpo diventa confine dilatato, fattore d'individuazione "forato" e separato dall'altro. Il corpo di Vesalio⁶ non era altro che corpo, anatomizzato, conservando la postura aristotelica, mentre con Cartesio il corpo diventa metafora della macchina. Tra il XIV e il XVIII secolo nasce il corpo moderno, sviluppatosi in una dimensione olistica e legato all'individualismo. Esso non è che un residuo riducibile alla sua estensione (*res extensa*) come una macchina corporea. Con Spinoza⁷ il corpo acquista un valore sopranumerario, la matematizzazione dei fenomeni naturali non risparmia la sfera del biologico. Solo con Foucault si prolunga la metafora meccanica cartesiana e si razionalizza la forza produttiva dell'individuo attraverso la tecnologia politica del corpo docile, manipolabile e sorvegliato dal panopticon⁸. Partendo dall'infanzia, il corpo viene addomesticato e suo ogni movimento, ogni postura secondo l'antropologia maussiana, è il risultato di una costruzione sociale. Le tecniche del

³ Cfr. Taiuti L., *Corpi sognanti: l'arte nell'epoca delle tecnologie digitali*, Feltrinelli, Milano 2004.

⁴ Marenko B., *Ibridazioni. Corpi in transito e alchimie della nuova carne*, Castelvecchi, Roma 1997.

⁵ Il corpo grottesco non è separato dal mondo restante, ma una sorta di "grande corpo popolare della specie", un corpo che rinasce eternamente, formato da sporgenze, protuberanze, mescolato alla folla e in contatto con il cosmo. Il Carnevale, secondo Bachtin, è il rivelatore di un regime del corpo che non si accontenta di un unico soggetto, ma deborda nel suo inserimento per trarre le sue componenti e la sua energia dal mondo attiguo.

Bachtin M., *L'opera di Rabelais e la cultura popolare*, trad. it. Einaudi, Torino 1979.

⁶ Vesalio A., *Du humani corporis fabrica*, Basilea, Giovanni Oporino, 1543.

Publicato a Bâle, enorme trattato di 700 pagine, contenente 300 tavole incise da Jean de Calcar, alunno di Tiziano. Con Vesalio l'anatomia si libera dal suo assoggettamento a Galeno. Lo stesso anno della pubblicazione, segna la rivoluzione copernicana. *Le tavole de la Fabrica*, disegnano una mutazione epistemologica.

⁷ Spinoza B., *Opere*, edizione critica a cura di F. Mignini e O. Proietti, trad. it. Mondadori, Milano 2007.

⁸ Foucault M., *Surveiller et punir: Naissance de la prison*, Editions Gallimard, Paris 1975, trad. it. *Sorvegliare e punire*, Einaudi, Torino 2003².

corpo, secondo Mauss, sono l'opera della pratica collettiva⁹.

Il corpo è la risultante di un percorso antico che dalla metafora meccanicistica arriva ad oggi, sconfinando nel *contemporaneo* attraverso manipolazioni genetiche, impianti chirurgici e revisione d'identità molteplici. Il corpo diventa quindi "la protesi" di un ego in eterna ricerca di provvisoria e mutante incarnazione, assicurandosi una traccia significativa di sé. Il "fare corpo" al nostro esistere¹⁰ significando e moltiplicando visibilmente segni corporei non è altro che il nostro corpo in eterno cantiere, come indicatore per una comprensione del presente e del futuro. Il corpo contemporaneo occidentale diventa *transgender*, luogo di confine, del ben-essere e del ben-apparire (cosmetici, diete). Esso diventa segno dell'individuo e lo spazio delle differenze come costruzione simbolica di significati: corpi disprezzati, destituiti dalla tecno-scienza o coccolati dalla società di consumo¹¹, dove si ridefiniscono codici e feticci visuali incarnati nel processo produttivo dei codici a barre e nel capitale erotico dell'economia¹². Il corpo acquista questo significato fluttuante e rappresenta "la parte maledetta della condizione umana". *Nel momento in cui il sovrappiù delle ricchezze è più grande di quanto non sia mai stato, finisce per prendere ai nostri occhi il senso che ebbe sempre in qualche modo di parte maledetta*¹³. La propria immagine è qualcosa che il corpo costruisce, una costruzione che esso compie attraverso lo sguardo e in rapporto all'altro. In un mondo d'immagini è proprio l'immagine del corpo che diventa riflesso delle attese degli altri, prima di essere l'immagine di sé. Esso diviene un dispositivo complesso e organizzato, primo luogo del mutamento come risultato di un processo culturale. Clifford Geertz in *Interpretazione di culture*¹⁴ radicalizza la riflessione sul corpo come risultato mai definitivo di un processo di produzione culturale che determina le fasi del destino biologico, di una retroazione tra programmi culturali e la struttura organica. L'essere umano ha abbandonato la regolarità del controllo genetico, esso viene inserito in un sistema di produzione tecno-culturale. Il corpo diviene un *techno-corpo* dalla natura ibrida, così un essere umano si "frantuma" nei chip che convertono numericamente il corpo in una ricostruzione cifraria

⁹ Mauss M., *Les Techniques du corps*, in *Sociologie et Anthropologie*, PUF, Paris, 1936, trad. it. *Le tecniche del corpo* in *Teoria generale della magia e altri saggi*, Einaudi, Torino 1965.

¹⁰ Le Breton D., *Anthropologie du corps et modernité*, Presses Universitaires de France, Paris 2000, trad. it. *Antropologia del corpo e modernità*, Giuffrè Editore, Milano 2007, p. XV.

¹¹ *Ivi*, p. 174.

¹² <http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2010/05/03/bellezza-il-capitale-erotico-che-seduce.html> (consultato il 15/10/2010)

¹³ Bataille G., (1949), *La parte maledetta. La nozione di dépense*, trad. it. Bollati Boringhieri, Torino, 2003, p. 86.

¹⁴ *La cultura non è un'aggiunta ad un animale incompleto, fu un ingrediente, il più importante nella produzione di questo stesso animale. La lenta crescita della cultura nell'era glaciale svolse un importante ruolo direttivo nella sua evoluzione, il perfezionamento degli attrezzi, l'adozione di pratiche organizzate della caccia e della raccolta [...] il crescente affidamento a sistemi di simboli significanti (il linguaggio, l'arte, il mito, il rituale) crearono un ambiente a cui egli fu obbligato ad adattarsi [...] tra il modello culturale, il corpo e il cervello fu creato un effettivo sistema di retroazione in cui ciascuno forgiava il progresso dell'altro.*

Glifford G., (1973), *Interpretazione delle culture*, trad. it. Il Mulino, Bologna 1987, pp. 91-92.

assegnando ad essa un'immagine ad alta risoluzione. Già con il *Manifesto della ricostruzione futurista dell'universo* (1915), Balla e Depero si evidenzia una funzionalità protesica della macchina. Nei primi anni del XX secolo l'oggetto estetico diventa dispositivo e macchina. Il Futurismo traccia le problematiche del corpo meccanico che esploderà con il *Cyborg Manifesto* (1985) di Donna Haraway¹⁵ proponendo una teoria culturale femminista (socialista-posmoderna), per propagarsi infine con le attuali tesi transumaniste¹⁶.

¹⁵ Haraway D., *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (New York; Routledge, 1991), pp.149-181.

Cyborg imagery can suggest a way out of the maze of dualisms in which we have explained our bodies and our tools to ourselves. This is a dream not of a common language, but of a powerful infidel heteroglossia. It is an imagination of a feminist speaking in tongues to strike fear into the circuits of the supersavers of the new right. It means both building and destroying machines, identities, categories, relationships, space stories. Though both are bound in the spiral dance, I would rather be a cyborg than a goddess.

¹⁶ Cfr., Aa. Vv., *Il Transumanismo. Cronaca di una rivoluzione annunciata*, Lampi di Stampa, Milano 2008.

Cfr., Barcellona P., *L'epoca del postumano*, Città Aperta, Troina 2007. Cfr., Boeing N., *L'invasione delle nanotecnologie*, Orme Editori, Milano 2006.

Cfr., Campa R., *Mutare o perire. La sfida del transumanesimo*, Il Sestante, Bergamo 2010.

Cfr., Campa R., (a cura di), *Divenire I. Rassegna di studi interdisciplinari sulla tecnica e il postumano*, Il Sestante, Bergamo 2008.

Cfr., Campa R., (a cura di), *Divenire II. Rassegna di studi interdisciplinari sulla tecnica e il postumano*, Il Sestante, Bergamo 2009.

Cfr., Campa R., (a cura di), *Divenire III, FUTURISMO. Rassegna di studi interdisciplinari sulla tecnica e il postumano*, Il Sestante, Bergamo 2009.

Cfr., Fukuyama F., *L'uomo oltre l'uomo. Le conseguenze della rivoluzione biotecnologica*, Mondadori, Milano 2002.

Cfr., Kurzweil R., *La singolarità è vicina*, trad. it. Apogeo, Milano 2008.



noi futuristi, Balla e Depero, vogliamo realizzare questa fusione totale per ricostruire l'universo rallegrandolo, cioè ricreandolo integralmente. daremo scheletro e carne all'invisibile, all'impalpabile, all'imponderabile, all'impercettibile. troveremo degli equivalenti astratti di tutte le forme e di tutti gli elementi dell'universo, poi li combineremo insieme, secondo i capricci della nostra ispirazione, per formare dei complessi plastici che metteremo in moto".

Fig. 1 Manifesto futurista, 1915

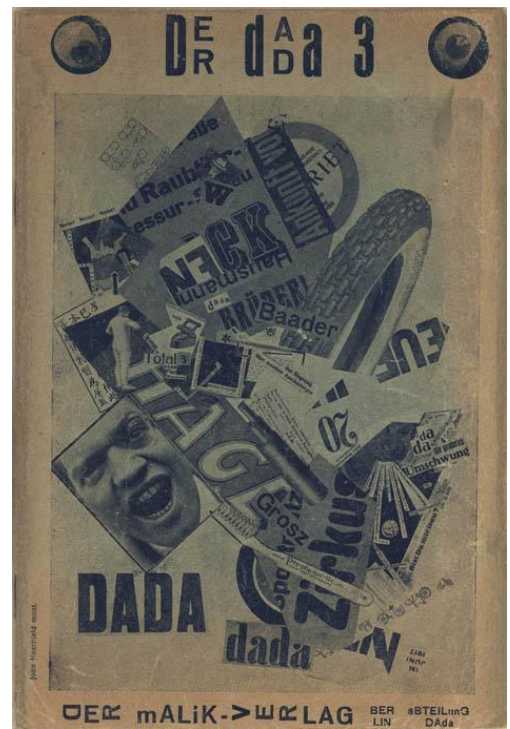


Fig. 2 Der Dada. Edited by Raoul Hausmann, John Heartfield, and George Grosz. No. 3 (April 1920)

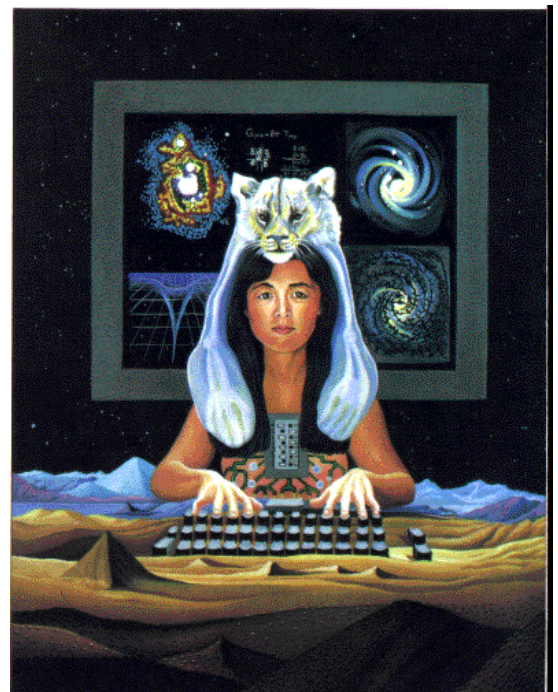


Fig. 3 Donna Haraway, A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century, 1991

La tradizione filosofica e scientifica occidentale, secondo Giuseppe Longo, è basata sulla convinzione che l'intelligenza (o l'anima, o lo spirito o la mente) sia superiore al corpo ... oggi ... si assiste a una rivalutazione del corpo, è il corpo (anzi è il corpo immerso nel suo più ampio contesto, anzi è l'universo stesso) a essere un elaboratore di informazioni, di sensazioni, di percezioni ... con l'uomo, il mondo estroflette un occhio e si guarda¹⁷.

Quale ruolo ha l'artista nel mondo contemporaneo? Quale funzione occupa l'estetica in relazione alle scienze e alle nuove tecnologie? Di quanti corpi abbiamo bisogno per costruire il nostro corpo digitale? Che cosa rimane del nostro corpo fisico?

A queste domande resta difficile rispondere, ma allo stesso tempo esse possono fornire sicuramente un impulso a continuare a domandarci e riflettere su come, non solo sta cambiando il mondo, ma anche il nostro corpo. Esso si trova in una fase di riconfigurazione grafica/digitale ed il rischio è quello che diventi invisibile e assente. Ma è proprio il corpo ad essere allo stesso tempo *vedente e visibile*, - come ci ricorda Merleau-Ponty nel suo ultimo scritto, *L'occhio e lo spirito*¹⁸: *si vede vedente, si tocca toccante, è visibile e sensibile per se stesso. [...] Visibile e mobile, il mio corpo è annoverabile fra le cose, è una di esse, è perso nel tessuto del mondo e la sua coesione è quella di una cosa. Ma poiché vede e si muove, tiene le cose in cerchio intorno a sé, le cose sono un suo annesso o un suo prolungamento, sono incrostate nella sua carne, fanno parte della sua piena definizione, e ... il mondo è fatto della medesima stoffa del corpo.*

Una celebrazione del corpo è quella che descrive Merleau-Ponty evocando un paesaggio già captato dallo spirito attraverso l'occhio, dove il vicino si diffonde nel lontano e il lontano fa vibrare il vicino. Proprio dal corpo cerchiamo quindi di ripartire e riflettere su come oggi esso sia diventato nucleo e soggetto di manipolazioni sia da parte della tecnologia che della scienza. Per la prima volta esse hanno deciso di *abitare* il corpo e addirittura incarnarsi in esso.

¹⁷ Longo G.O., *Homo technologicus*, Meltemi, Roma 2001.

Cfr., Longo G.O., *Il nuovo Golem. Come il computer cambia la nostra cultura*, Laterza Roma-Bari 1998.

¹⁸ Merleau-Ponty M., *L'œil et l'esprit*, Éditions Gallimard, 1964, trad. it. *L'occhio e lo spirito*, Edizione SE, Milano 1989.

0.1 Introduzione

Nel contesto tecnologico comunicativo, Baudrillard scrive: *ciò che caratterizza i mezzi di comunicazione di massa, è il fatto che impediscono ogni mediazione, sono “intransitivi”, realizzano la “non comunicazione” [...] essi sono ciò che proibisce per sempre una risposta, che rende impossibile ogni processo di scambio (...). In questo consiste la loro vera astrazione. Ed è su questa che si basa il sistema di controllo sociale e di potere. [...] Attraverso i media si perde il principio di realtà, diventa impossibile distinguere fra ciò che è vero e ciò che è falso. La fine della pretesa di dare un senso unitario alla realtà comporta quindi il manifestarsi, nel periodo postmoderno, della diversità dei sensi, una diversità che è irriducibile, non può venir in alcun modo negata da un qualsiasi principio unificatore. Ogni ambito della realtà è dotato di un certo senso, ogni tentativo di ricondurre un senso unitario è solo apparenza. La realtà è differenza, molteplicità irriducibile, mutamento non ingabbiabile entro un unico schema*¹⁹.

La pluralità dei punti di vista, la contaminazione delle culture e dei saperi attraverso i nuovi media che si sono aggiunti a quelli già esistenti, hanno creato perturbazioni e interferenze spiazzando gli apparati tradizionali artistici ed estetici.

Il problema quotidiano è quello della complessità e di una "narrazione 2.0"²⁰: cross-mediale²¹.

La necessità oggi è quella di una nuova “ri-educazione estetica dell'uomo”²² inserita in una *visual*

¹⁹ Baudrillard J. *Per una critica dell'economia politica del segno*, trad. it. Mazzotta, Milano, 1974, pag. 182.

²⁰ <http://www.wumingfoundation.com/index.htm>

http://www.wumingfoundation.com/italiano/WM1_saggio_sul_new_italian_epic.pdf

²¹ Con il termine *cross-mediale* si tende ad indicare il coinvolgimento dei diversi media che si trovano a supportarsi l'un l'altro, mantenendo intatte le proprie caratteristiche specifiche, ma operando con continuità all'interno di un unico sistema a comunicazione integrata. Si rendono in questo modo accessibili i contenuti del progetto simultaneamente su supporti e piattaforme tecnologiche diverse, senza provocare né subire eventuali, involontarie sovrapposizioni e interferenze provenienti dall'esterno del sistema. L'uso dei diversi media supporta in realtà un'unica storia, un unico tema, inseguendo un comune obiettivo e definendo una o più prospettive tra loro complementari. I contenuti e l'immaginario condividono le strutture del racconto e le storie da loro mostrate (tecnologicamente e sul piano della narrazione). La narrazione cross-mediale si inserisce dentro a questo processo di trasformazione di convergenza dei media: mediamorfosi. (*Me-di-a-mor-oho-sis* (*me'de-a-mor-fa-sis*). La trasformazione della comunicazione dei media, generalmente causata dalla complessa interazione di bisogni percepiti, pressioni politiche e competitive sociali e tecnologiche. Dallo studio del sistema della comunicazione come un tutto potremo vedere che i nuovi media non sorgono indipendentemente, ma come essi emergono gradualmente dalla metamorfosi dei vecchi mezzi. Il principio della *mediamorfosi* è il seguente: le forme affermate di mezzi di comunicazione devono cambiare in risposta all'emergere di un novo mezzo, altrimenti la loro unica alternativa è sparire.

Cfr. Fidler, R., *Mediamorphosis. Understanding Media*, Pine Forge Press, trad. it. *Mediamorfosi. Comprendere i nuovi media*, Edizioni Guerini, Milano, 2000.

Cfr. McLuhan M., 1964, *Understanding Media*, trad. it. *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 1967.

²² Cfr. Schiller F. (1795), *L'educazione all'estetica*, trad. it. a cura di Giovanna Pinna, Aesthetica edizioni, Palermo 2005. Schiller lavorò all'*Educazione estetica* fino al giugno 1795, e la pubblicò in *Die Horen*, la rivista che aveva appena fondato in tre parti. La prima parte (lettere I-IX) presenta un'analisi dell'orientamento intellettuale dell'epoca moderna, in una situazione sociale caratterizzata dalla divisione del lavoro e dalla conseguente alienazione dell'individuo. La dimensione estetica, secondo il filosofo tedesco, dovrebbe avere un ruolo di catalizzatore per la costruzione di una relazione non meccanica e non oppressiva tra la totalità dell'organismo statuale e i singoli. Nella seconda parte (X-XVI) Schiller si concentra sull'impianto antropologico-trascendentale delle facoltà umane, sviluppando i concetti di persona e di impulso. Il bello si presenta in questo contesto come impulso estetico o al gioco, cioè come forza intermedia insieme ricettiva e attiva. La terza parte (lettere XVIII-XVII) elabora un sistema del bello che culmina con il concetto di apparenza estetica, intesa come luogo dell'immaginazione in cui l'uomo esperisce la verità nell'individualità della forma. Schiller propone una metafisica della sfera estetica, in cui rivendica all'esperienza della bellezza nella sua autonomia una funzione essenziale per lo sviluppo del principio della libertà dell'uomo. Schiller cerca di disegnare un *umanesimo integrale* nel quadro dell'educazione estetica che si configura come un'educazione all'arte, intesa come formazione

culture. Il nostro mondo e le nostre vite sono soggetti attivi plasmati dall'azione globalizzante e identitaria: due forze che sono in contrasto tra loro, ma che insieme interagiscono e si completano. Una nuova organizzazione sociale planetaria si forma nella pervasività globale dei flussi digitali.

La società in Rete attiva una nuova cultura flessibile, precaria, fluttuante e potente di espressioni di identità collettiva. Comunque si giudichi la nuova "umanità" mutante, la ricerca di un significato sembra d'obbligo, almeno ponendo in essere una riflessione significativa sul cambiamento radicale del nostro mondo e delle nostre vite. L'attenzione oggi, più che mai, si indirizza sulla centralità dell'evento, perché l'estetica della comunicazione è un'estetica di eventi²³, secondo Mario Costa, che descrive il termine *evento* come ciò che si sottrae alla forma, come flusso spazio-temporale²⁴. La storia delle arti del Novecento, scrive lo studioso italiano, si è lungamente divisa tra una difesa autoreferenziale del sistema tradizionale dell'arte da un lato e l'avanzamento delle pratiche "tecnologiche" e alla loro estetizzazione, dall'altro.

L'avvento delle tecnologie attraverso la tele-trasmissione e l'informatizzazione ha polverizzato ogni contenuto provocando una catastrofe del simbolico²⁵, inteso nei termini tradizionali²⁶, spostando

dell'umanità che è in noi attraverso lo spazio della libertà che l'arte e la bellezza offrono nella loro autonomia. Lo stato estetico per Schiller non porta nulla all'individuo, né per ciò che riguarda l'ampliamento della conoscenza, né per il suo miglioramento morale. Affinché l'uomo realizzi questa umanità integrale è necessaria l'azione della volontà. La bellezza secondo il filosofo tedesco è sempre luogo di mediazione in cui ragione e pulsioni sensibili stanno in una relazione dialettica.

²³ Costa M., *Il sublime tecnologico. Piccolo trattato di estetica della tecnologia* Castelvechi, Roma 1998.

Cfr. Costa M., *Tecnologie e costruzione del testo*, L'Orientale, Napoli 1998.

Cfr. Costa M., *L'estetica dei media. Avanguardie e tecnologia*, Castelvechi, Roma 1999.

Cfr. Costa M., *L'estetica della comunicazione. Come il medium ha polverizzato il messaggio. Sull'uso estetico della simultaneità a distanza*, Castelvechi, Roma 1999.

²⁴ Costa M., *Arte contemporanea ed estetica del flusso*, Edizioni Mercurio, Vercelli 2010, p. 75.

²⁵ *Tutto il senso del mondo, tutto il senso secreto dall'uomo nel corso della sua storia così come una lumaca secerne la sua bava, è tutto quanto là, in Internet, un oceano di senso esteriorizzato nel quale ogni nostro senso si dissolve e svanisce. [...] e ciò che si sta verificando è nient'altro che il suo lento ma inarrestabile bang bang.*

Ivi, p. 72.

²⁶ *Pierce parla di tre tipi di sistemi simbolici: iconici, motivati e immotivati. Nei primi la realtà viene rappresentata da un'immagine che vi allude. Nei secondi vi è un rapporto esteriore tra simbolo e l'oggetto simboleggiato. I terzi sono invece simboli arbitrari che possono essere segni o riferimenti di uno specifico universo individuale incapace di costruire sulla sua base una tradizione storica o empatia affettiva. [...] Il simbolo per arrivare ad una prima conclusione, permette di accedere a una conoscenza di terzo grado. [...] Se la conoscenza di primo genere incarna un sapere empirico e presentativo, se quella di secondo genere determina la riflessione di un sapere concettuale, la conoscenza di terzo genere, senza rigettare i grandi che la fondano, ne incarna l'adeguatezza. [...] Ovvero: la conoscenza di terzo genere è una conoscenza intuitiva e simbolica che diviene simbolo della conoscenza stessa, della sua processualità, del suo carattere genetico. [...] La libertà del simbolo si realizza adeguandosi alla necessità del suo contenuto intuitivo, sensibile, in cui il pensiero incontra la complessità comunicativa e affettiva del reale, senza riuscire a definirne al primo sguardo interpretante la specificità, e al tempo stesso, la ricchezza. La genesi del simbolo è la genesi stessa dell'interrogazione: sguardo che supera la contingenza del guardare, sguardo che sempre di nuovo cerca nel dato le allusioni analogiche che eccedono i limiti della rappresentazione, sguardo che nella necessità non vede una catena causale, ma la libertà di una ricerca motivazionale che afferra della conoscenza il senso intenzionale. [...] Il simbolo artistico, cioè l'espressività simbolica dell'arte, è quindi un evento che è un «avvento», cioè un ente chiuso nella sua differenza e compiuto una volta per tutte, ma è un orizzonte in genesi che «va al di là della sua mera presenza, e questo è anticipatamente alleato, o complice, con tutti gli altri tentativi di espressione». In questo contesto*

l'attenzione dal linguaggio (significato) al funzionamento. L'arte a partire dalle avanguardie ha dovuto trasformare la sua antica essenza fatta di bellezza di espressione, di simbolico, proprio da qui nasce l'esigenza di parlare, secondo Costa, di un'estetica della comunicazione, di un *sublime tecnologico*. Questa mutazione antropologica dello stato dell'arte si trasferisce verso il *flusso tecnologico* il quale funziona come *blocco comunicante*²⁷, per quanto esteso esso sia, funziona

si rivela lo spessore simbolico del corpo, che è la strada attraverso la quale il mondo si espande. [...] Nel corpo si realizza una genesi simbolica che in sé le dimensioni della percezione, dell'immaginazione, della memoria, della storia e dell'espressione: genesi che ha nell'opera d'arte un suo nucleo di comprensione conoscitiva in quanto essa non è una «idea», bensì come affermava Kant, una matrice di idee. Una matrice che ci fornisce «emblema di cui non avremmo mai finito di sviluppare il senso», che insegnano a vedere, che ci installano in un mondo che non è nostro, che abitiamo, «ma di cui non abbiamo la chiave». Il problema del simbolico non è trovarla e indicarla con atto di vitale presunzione, bensì cercarla esplorando gli strati dell'esperienza corporea nel suo legame intrinseco con gli strati del mondo.

Franzini E., *I simboli e l'invisibile. Figure e forme del pensiero simbolico*, Il Saggiatore, Milano 2008, pp., 59-73.

Cfr., Merleau-Ponty M., *Segni*, trad. it. Il Saggiatore, Milano 1979.

Il simbolo, spiega Franzini, dalla grecità a Goethe, dalle icone alle opere delle avanguardie artistiche, è sempre stato, come vuole il suo stesso etimo, un orizzonte a sua volta ambivalente, che unisce in sé il segnico e l'indicibile. Tale duplicità, che conduce a una sua moltiplicazione semantica, rischia di portare verso l'indeterminatezza. È allora proprio il campo dell'espressione artistica a porre confini conoscitivi alle dimensioni del simbolico, che ha in esso una sua concretizzazione teorica e morfologica, rivelandosi in dimensioni di sapere discorsivo (da cui nasce ciò che viene chiamato "teoria dell'arte") e in forme esperienziali (i generi delle cosiddette "opere d'arte"), dimostrando che del simbolico si può parlare (e teorizzare) solo all'interno di una metodologia descrittiva e genetica, che ne riveli cioè le modalità di complessa esibizione interpretativa. I simboli, spiega Franzini, non sono all'interno di una teoria dei tropi, come sembra credere Hegel, bensì, in quanto enti espressivi, e secondo la linea che qui si indica, «sono le vie che lo spirito segue nella sua obiettivizzazione, cioè nel suo manifestarsi». Il simbolo non è un «rivestimento meramente accidentale del pensiero», bensì «il suo organo necessario ed essenziale». Concetto di simbolo questo, che incarna appunto quel movimento organico che nell'arte indica tutti i livelli di realtà che giacciono tra il fenomeno e l'idea, attraverso il quale, di conseguenza, l'opera d'arte «si contrappone all'impoverimento della visione che ha luogo quando uno qualsiasi di tali livelli viene contemplato isolato rispetto agli altri, ed incoraggia la sintesi di concezione che è segno vero della saggezza»

Franzini E., *La rivelazione della realtà: espressione e simbolo in Rudolf Arnheim*, in *Rudolf Arnheim Arte e percezione visiva*, Lucia Pizzo Russo (a cura di), Aesthetica Preprint, Supplementa.

<http://www.unipa.it/~estetica/preprint.html>

Arnheim R., *Arte e percezione visiva*, a cura di G. Dorfles, Milano, Feltrinelli, 2002.

Il simbolo per Aby Warburg non unifica, ma tiene insieme, esibisce una dualità che non potrebbe altrimenti mai apparire nella simultaneità. Lo storico dell'arte tedesco ha letto più volte lo studio di Friedrich Theodor Vischer sul simbolo, da cui trae in parte la sua idea di polarità. Vischer aveva pensato la strutturazione del simbolo in tre fasi, di cui due polari, quella magico-religiosa, (che Warburg chiama poi "congiungente", forse pensando a Friedrich Creuzer) e quella logico-intellettuale, che distingue l'immagine dal suo significato. Una terza fase concerne il simbolo estetico, mediatore tra i precedenti, in quanto unifica e insieme distingue immagine e senso. Questa terza accezione rimane per Warburg quella fondamentale, che egli non vede solamente limitata all'estetico, ma la estende ai molteplici segni costituenti la totalità della sfera culturale, nella sua discontinuità e diversificazione interna. Il simbolo magico racchiude qualcosa di formalmente individuante, così come quello logico-matematico non può mai perdere del tutto la traccia, per quanto appena non può mai perdere del tutto traccia, per quanto appena percettibile, di un momento emozionale del suo costituirsi. Entrambi hanno in sé, per questo dinamismo polare che li sostiene, la tendenza a trasformarsi nel loro contrario, e l'oggetto culturale è il risultato equilibrato di uno sforzo continuo dell'immaginazione simbolica per mediare fra la razionalità e l'irrazionalità.

Ferretti S., *L'intenzione dell'opera*, eum, Macerata 2010, pp. 15-16.

Cfr. Vischer Fr. Th., *Das Symbol, Zu Eduard Zellers fünfzigjährigem Doctor-Jubiläum*, 1887, in *Kritish Gänge*, IV, Leipzig, pp. 420-456, trad. it., di Marelli F., *Il simbolo*, in Pinotti A., (a cura di), *Estetica ed empatia*, Guerini, Milano 1997, pp. 141-175.

Cfr., Gombrich E.H., *Aby Warburg. An Intellectual Biography*, London 1970.

Cfr., Cassirer E., *Filosofia delle forme simboliche*, trad. it. vol. I, Firenze, La Nuova Italia, 1967.

²⁷ Costa M., *Arte contemporanea ed estetica del flusso*, cit., p. 75.

comunque come un sistema chiuso. La ricerca estetica sposta la sua attenzione verso l'immateriale, inteso come sottrazione della forma in direzione del flusso, e proprio Costa scrive, che essa deve essere il rilevatore del *flusso tecnologico, delle sua zone di perturbazione, dei suoi campi di vibrazioni*²⁸. Il futuro dell'opera d'arte e di conseguenza dell'estetica, prevede Costa, sarà nell'estetizzazione dei *flussi neo-tecnologici*²⁹. Proprio da questa riflessione che ci propone Costa, l'opera d'arte contemporanea si apre ad un differente problema filosofico-estetico.

Il ruolo dell'estetica oggi non può più essere a priori, ma acquista un valore diverso, in direzione di una semi-consapevolezza, in grado di riconoscere ed entrare nei termini dell'evoluzione tecnologica fornendo un certo grado di riflessione. Un'estetica della *fruizione tecnica* pone l'arte non più come oggetto di una riflessione filosofica-estetica, ma piuttosto come principio riflessivo nella prassi tecnologica. Scomodando Heidegger, il filosofo tedesco risponde alla domanda sulla tecnica cominciando col dire che *tutti conoscono le due risposte che si danno alla nostra domanda. La prima dice: la tecnica è un mezzo in vista dei fini. L'altra dice: la tecnica è un'attività dell'uomo.*

Queste due definizioni della tecnica sono connesse. *Che cos'è la tecnica moderna? Anch'essa è disvelamento. Solo quando fermiamo il nostro sguardo su questo tratto fondamentale ci si manifesta quel che vi è di nuovo nella tecnica moderna. Il disvelamento che governa la tecnica moderna, tuttavia, non si dispiega in un pro-durre nel senso della poiesis. Il disvelamento che vige nella tecnica moderna è una pro-vocazione la quale pretende dalla natura che essa fornisca energia che possa come tale essere estratta e accumulata*³⁰.

Qui è in atto un *richiedere* (*stellen*³¹), che provoca le energie della natura, che è un favorire in un

Il blocco comunicante, secondo Costa, interconnette radio, televisione, computer, telefoni cellulari, è performativo: chiede ai soggetti-utilizzatori di contribuire solo al suo funzionamento e al suo potenziamento. Ciò che si comunica non ha più alcun senso; l'importante è la connettività, è il flusso comunicativo che si impone a qualsiasi "forma significante" e che tende solo ad espandersi, in quanto flusso, fino a combaciare con la "realtà" fisica del flusso tecnologico che lo supporta.

Cfr. Costa M., *Dimenticare l'arte. Nuovi orientamenti nella teoria e nella sperimentazione estetica*, Franco Angeli, Milano 2005.

²⁸ Costa M., *Arte contemporanea ed estetica del flusso*, cit., p. 133.

Cfr. Costa M., *La disumanizzazione tecnologica*, Costa & Nolan, Milano 2007.

²⁹ Costa M., *Arte contemporanea ed estetica del flusso*, cit., p. 141.

³⁰ Heidegger M., (1954) *Saggi e discorsi. La questione della tecnica*, trad. it. Mursia Editore, Milano 1976, pp. 9-11.

³¹ Il verbo *stellen* è la forma verbale più importante dell'intera analisi sull'opera d'arte da parte di Heidegger, il quale esplicherà il significato stesso nell'utilizzo del termine *Gestell*. Esso denota una forma raccolta del porre che indica l'essenza della tecnica. Brevemente cercherò di elencare tutte le forme composte del verbo *stellen* per un'analisi critica dell'opera *La questione della tecnica*.

- *Stelle*: "posto", "punto"; *Stellung*: "posizione"; *aufstellen*: "dis-porre" (lo *auf* indica una certa verticalità dell'innalzare, dell'installare e del suscitare un ordinamento concreto; il "dis" mira ad esprimere il senso della separazione, indispensabile a qualsiasi collocazione secondo un ordine nel senso dell'allestire, del preparare, del prestabilire sintetizzati nel "pre-disporre").

Aufstellung: "disposizione"; *Auf-stellung*: "dis-posizione"; *austellen*: "disporre"; *Austellung*: "esposizione"; *beistellen*: "mettere a disposizione"; *darstellen*: "rappresentare"; *Darstellung*: "rappresentazione"; *Dar-stellung*: "rap-presentazione"; *erstellen*: "porre-in-costruzione"; *Erstellung*: "posizione costruttiva"; *feststellen*: "accertare", "stabilire"; *Feststellung*: "accertamento"; *Fragestellung*: "formulazione della domanda"; *Grundstellung*: "posizione di fondo / fondamentale"; *herstellen*: "deporre" (da concepire naturalmente in termini di tensione e di polarità rispetto all'*aufstellen*; il "de"

duplice senso. *Esso promuove in quanto apre e mette fuori.*

Assumere questa prospettiva “comunicativa” significa sostenere un movimento che forgia una nuova forma creativa del mondo, ovvero adottare uno sguardo che possa essere la terra d’incontro tra estetica e comunicazione. L’esperienza estetica è un percepire “legato a molto pensiero”, mentre la comunicazione è il momento in cui il legame tra percezione e pensiero si manifesta. Il punto di partenza di un nuovo processo si attiva attraverso le immagini che condizionano le nostre esistenze. Oggi viviamo in un montaggio esile di esistenze collettive mescolate alle vite singolari, mentre il dolore degli altri si dispone davanti allo schermo. *Il mondo come testo è stato rimpiazzato dal mondo come immagine*³². Essa perde il suo rapporto mimetico o di rappresentativo con il reale e oltrepassa il livello dell’immagine relativa alla società dello spettacolo secondo Guy Debord³³, per poi virtualizzarsi

riprende principalmente il valore di provenienza dello *her*, ma il “deporre”, complessivamente, mira anche recuperare il senso del porre qui davanti o del mettere innanzi, proprio ancora una volta dello *her*, nel senso in cui ad esempio si depone un’offerta votiva); *her-stellen*: “de-porre”; *Herstellung*: “deposizione”; *Her-stellung*: “de-posizione”; *hinstellen*: “porre-diritto”; *hineinstellen*: “porre dentro”; *verstellen*: “contraffare” (“disporre diversamente”); *Verstellung*: “contraffazione”; *vorstellen*: “rappresentare”; *vor-stellen*: “rap-presentare”; *Vorstellung*: “rappresentazione”; *Rahmenvorstellung*: “rappresentazione di base”; *zurückstellen*: “riporre”; *zustellen*: “apporre”; *Zustellung*: “apposizione”; *Zwischenstellung*: “posizione intermedia”; *-gestalten*: “configurare”; *Gestalt*: “figura”, “configurazione”; *Gestaltung*: “configurazione”, “configurarsi”; *Grundgestalt*: “configurazione fondamentale / di fondo”.

Heidegger M., *Dell'origine dell'opera d'arte e altri scritti*, Ardivino A. (a cura di), Aesthetica Preprint, n. 72, Dicembre 2004, p. 74-75.

³² Carmagnola F., *Introduzione*, a Carmagnola F., Pievani T., *Pulp times. Immagini del tempo nel cinema oggi*, Meltemi Roma 2001 pp. 55-56.

Cfr., Aa. Vv., *Genealogie dell'immaginario*, Carmagnola F., Matera V., (a cura di), De Agostini, Novara 2008.

³³ 1. *Tutta la vita delle società nelle quali predominano le condizioni moderne di produzione si presenta come un'immensa accumulazione di spettacoli. Tutto ciò che era direttamente vissuto si è allontanato in una rappresentazione.*

2. *Le immagini che si sono staccate da ciascun aspetto della vita si fondono in un corso comune, un cui l'unità di questa vita non può più essere ristabilita. La realtà considerata parzialmente si afferma nella sua propria unità generale in quanto pseudo-mondo a parte, oggetto della sola contemplazione. La specializzazione delle immagini del mondo si ritrova, compiuta, nel mondo automatizzato dell'immagine, in cui il menzognero ha mentito a se stesso. Lo spettacolo in generale, come inversione concreta della vita, è il movimento autonomo del non-vivente.*

3. *Lo spettacolo si presenta nello stesso tempo come la società stessa, come parte della società, e come strumento di unificazione. In quanto parte della società, esso è espressamente il settore che concentra ogni sguardo e ogni coscienza. Per il fatto stesso che questo settore è separato, è il luogo dell'inganno dello sguardo e il centro della falsa coscienza; e l'unificazione che esso compie non è altro che un linguaggio ufficiale della separazione generalizzata.*

4. *Lo spettacolo non è un insieme di immagini, ma un rapporto sociale fra individui, mediato dalle immagini.*

5. *Lo spettacolo non può essere compreso come abuso del mondo visivo, prodotto delle tecniche di diffusione massiva delle immagini. Esso è invece una Weltanschauung divenuta effettiva, tradotta materialmente. È una visione del mondo che si è oggettivata.*

54. *Lo spettacolo, come la società moderna, è nello stesso tempo unito e diviso. Come questa, esso edifica la sua unità sulla lacerazione. Ma la contraddizione, quando emerge nello spettacolo, è a sua volta contraddetta per un rovesciamento completo del suo senso; di modo che la divisione mostrata è unitaria, mentre l'unità è divisa.*

219. *Lo spettacolo, che cancella i limiti dell'io del mondo con l'annientamento dell'io che si trova assediato dalla presenza-assenza del mondo, cancella parimenti i limiti del vero e del falso con la rimozione di ogni verità vissuta sotto la presenza reale della falsità che si trova confermata nell'organizzazione dell'apparenza. Colui che subisce passivamente la sua sorte quotidianamente estranea è dunque spinto verso una follia che a questa sorte estranea è dunque spinto verso una follia che a questa sorte reagisce illusoriamente con il ricorso delle tecniche magiche. Il riconoscimento e il consumo delle merci sono al centro di questa pseudo-risposta a una comunicazione senza risposta.*

nella letteratura del simulacro, seguendo la visione antropologica di Bataille.

Secondo Deleuze si produce un rovesciamento platonico³⁴ dove le società post-moderne sono caratterizzate dalla de-differenziazione, dal “collasso” delle distinzioni o addirittura dall’implosione. Si rischia così di perdere la capacità di acquisire la padronanza simbolica dell’assenza, con la consapevolezza di essere immersi nell’illusione della proliferazione degli schermi e delle immagini, dove le simulazioni governano le relazioni di scambio, di produzione e consumo, mentre il reale diventa un referente perduto. Ora l’immagine risulta essere simulacro³⁵, copia, simulazione, ciò che cambia è il rapporto con il proprio interno e con la sua specificità. Le arti inserite in questo contesto si aprono liberamente alle proprie tecniche e a tutte le forme mettendo in atto una de-costruzione, una differenza al di là delle differenze, un passaggio dalla produzione al consumo, dal valore d’uso al valore di scambio. In primo luogo nel tracciare brevemente lo sviluppo del mio lavoro, delinearò nei limiti del possibile, una narrazione del XXI secolo attraverso lo sviluppo dei *new media*. Le fasi successive del progetto dottorale, saranno oggetto di riflessioni, indagini sociologiche, nel contesto della “liquidità”³⁶ in cui viviamo. Successivamente, nella ricerca andrò a costruire una “terra di riporto” transitoria, disposta su piani fluttuanti, che utilizzerò come un *work in progress*, un *cut up*, o meglio un montaggio di citazioni, articoli di riviste, giornali, linkaggi, costruendo un “cuore di tenebra”, un “pasto nudo” che si dispone fra la premesse e le probabili riflessioni conclusive del mio lavoro dottorale.

Ritengo questa parte operativa particolarmente significativa. Essa sarà frutto di letture trasversali, idee, discorsi, pensieri e viaggi. In questa fase attuerò su me stesso un corpo dello stile, della parola, rappresentando il corpo come un grande “contenitore di contenuti” contenenti significati simbolici, tracce, cicatrici, rughe, dove la scrittura incorpora lo stile e lo stile incarna un pensiero che si connette sullo schermo, traducendo combinazioni binarie in lettere dell’alfabeto.

La ricerca svilupperà il concetto di corpo come soggetto-oggetto di contaminazioni multi-(in)dividuali in divenire, curando le interpretazioni e le distinzioni filosofiche attuate nel corso di una storia della filosofia e delle revisioni antropologiche apportate durante gli ultimi anni. In questa

Il bisogno d’imitazione che prova il consumatore è precisamente il bisogno infantile, condizionato da tutti gli aspetti del suo spossamento fondamentale. Secondo i termini che Gabel applica a un livello patologico diverso, « il bisogno anormale di rappresentazione compensa qui un sentimento torturante di essere ai margini dell’esistenza ».

Debord G., *La Société du spectacle*, Éditions Buchet-Chastel, Paris, 14 novembre 1967, trad. it. *La società dello spettacolo*, Baldini & Castoldi, Milano 1997, pp. 53, 54, 77, 182.

Cfr. Rousseau J.-J., (1758) *Lettera sugli spettacoli*, Aesthetica edizioni, Palermo 1995.

³⁴ Deleuze G., (1969) *La logica del senso*, trad. it. Feltrinelli, Milano 2009⁴.

³⁵ Cfr. Baudrillard J., (1976) *Lo scambio simbolico e la morte*, trad. it. Feltrinelli, Milano 2007⁴.

³⁶ Cfr., Bauman Z., *Liquid Love: On the Frailty of Human Bonds*, Polity, Cambridge, 2003, trad. it. *Amore liquido. Sulla fragilità dei legami affettivi*, Laterza, Roma-Bari, 2004.

Cfr., Bauman Z., *Liquid Modernity*, Polity, Cambridge 2000, trad. it. *Modernità liquida*, Laterza, Roma-Bari 2002.

fase nasce ciò che chiamerò *metrocorpo*, il quale sarà incastro necessario e filtro vivo per tentare di giustificare un nuovo processo di ricategorizzazione estetica, dove l'”arco intenzionale pontiano” si apre tendendo alla rottura. Esso rappresenta la nuova *condizione-immagine del corpo* che si attiva all'inizio della connessione con le nuove tecnologie. Merleau-Ponty a proposito del concetto di arco intenzionale scrive: *dacché c'è coscienza, e perché ci sia coscienza, è necessario che ci sia un qualcosa di cui essa sia coscienza, un oggetto intenzionale [...] Se un essere è coscienza, è necessario che esso non sia altro che un tessuto di intenzioni. [...] la vita della coscienza – vita conoscente, vita del desiderio o vita percettiva – è sottesa da un «arco intenzionale» che proietta attorno a noi il nostro passato, il nostro avvenire, il nostro ambiente umano, la nostra situazione fisica, la nostra situazione ideologica, la nostra situazione morale, o meglio, fa sì che noi siamo situati sotto tutti questi rapporti. Tale arco intenzionale costituisce l'unità dei sensi, quella dei sensi e dell'intelligenza, quella della sensibilità e della motilità, mentre nella malattia si «allenta»³⁷.*

Nelle parole del fenomenologo francese risiede con tutta probabilità l'importanza e la critica dell'analisi della percezione classica, la quale separava i dati sensibili dai significati che questi ricevono mediante un atto intellettuale. Nella fenomenologia del corpo, esso è lo spazio natio, la matrice di ogni spazio esistente. Il corpo *abita lo spazio e il tempo*³⁸.

In ogni istante di un movimento, prosegue Merleau-Ponty, l'istante che ha preceduto, quello attuale, è incorporato in esso, nel presente, viene sommato. La percezione presente è la risultante delle posizioni anteriori, che si involgono vicendevolmente. *Ogni istante in movimento ne abbraccia l'intera estensione*³⁹.

Secondo Merleau-Ponty l'arco intenzionale è l'elemento costituente dell'unità dei sensi. Adotterò nel mio lavoro secondo questa definizione il termine “arco intenzionale” per spiegare la costruzione del termine *metrocorpo*, inteso qui come un'immagine retroattiva complessa che reagisce al sistema connessione che le nuove tecnologie attivano. Esso si posiziona tra ciò a cui tendiamo e ciò che è dato, ossia fra l'intenzione e l'effettuazione, dove il corpo rimane il nostro ancoraggio al mondo⁴⁰. Il *metrocorpo* interagisce instaurandosi come filtro dinamico, fluttuante, separante, tra corpi porosi che mediano in uno spazio esteso, inserito in un circuito di interattività con proprietà transitiva. Il corpo connettendosi attiva dei processi creativi di mondi altri, lasciandosi penetrare da un significato nuovo assimilando così un nuovo nucleo significativo e molteplici sé.

Il *metrocorpo* “riveste” il corpo che si moltiplica, si frantuma nella Rete, manifestando la sua intenzionalità nel mondo e per il mondo altro.

³⁷ Merleau-Ponty M., *Phénoménologie de la perception*, Librairie Gallimard, Paris 1945, trad. it. *La fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano 2009⁴, pp. 176, 191.

³⁸ *Ivi*, p. 194.

³⁹ *Ivi*, p. 195.

⁴⁰ Merleau-Ponty M., *Fenomenologia della percezione*, cit., p. 200.

Questa nuova condizione produce una *Verkörperung*⁴¹ fluttuante, dinamica, indispensabile, la quale crea un legame di interconnessione. Lo scopo della ricerca è quello di ricostruire una nuova teoria estetica-corporea che sia in grado di attualizzare le teorie classiche sul corpo, negando da un lato le distinzioni husserliane e avanzando un paradigma nuovo offerto dai dispositivi tecnologici.

Si attiva in questo modo un cortocircuito tra una ristrutturazione teorica che cerca il superamento dei limiti dettati dalle concezioni del post-moderno e allo stesso tempo anticipa e oltrepassa il confine stesso di "post-", dove il corpo questa volta potrà agire liberamente nella metropoli comunicazionale⁴², azionando dinamicamente il processo di questa nuova teoria estetica.

Nella "biosfera digitale" (*Noosfera*⁴³) sono inseriti tutti i processi contenutistici delle teorie dell'immaginario: il corpo diventa "opera d'arte" e viene ripensato come interfaccia di un processo artistico intimo e collettivo. Esso e la sua rappresentazione in relazione alle nuove tecnologie diviene veicolo di analisi. Il corpo dell'artista, o meglio di colui che oggi chiamiamo artista, viene sottoposto ad una revisione totale del suo sentire attraverso una straordinaria capacità generativa di immagini. Ciò che succede concretamente è la distruzione, la dissoluzione di ogni realtà, per

⁴¹ *Verkörperung* fornisce una doppia valenza, da un lato significa l'atto di incarnare, prendere corpo, portare a esibizione, dall'altro acquista un significato teatrale nel senso di compenetrandosi in un ruolo, impersonar(si). Cfr. Plessner H., *Anthropologie der Sinne*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1980, trad. it. *Antropologia dei sensi*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2008.

⁴² Cfr. Canevacci Riberio M., *Una stupida fatticità. Feticismi visuali tra corpi e metropoli*, Costa & Nolan, Milano 2007. Cfr. Canevacci Riberio M., *Antropologia della comunicazione visuale. Feticci merci pubblicità cinema corpi videoscape*, Meltemi, Roma 2001.

⁴³ L'anatomia della Noosfera rileva l'esistenza di: a) un "apparato ereditario", formato dalla memoria collettiva dell'umanità, trasmessa di generazione in generazione attraverso l'opera di inserimento e di educazione dell'individuo nella società; b) un "apparato meccanico", dato che gli strumenti e le macchine inventate dall'uomo costituiscono il prolungamento 'biologico' delle sue capacità naturali di agire; c) un "apparato cerebrale", che non è dato dalla semplice somma delle singole autocoscienze ma dalla loro reciproca interazione, amplificata dalla sempre più sofisticata rete di mezzi tecnici di comunicazione. Un'interazione simile a quella dei neuroni nell'encefalo umano, con la sostanziale differenza che ogni individuo conserva la propria autonomia, libertà e coscienza. Come per ogni altro "corpuscolo", la cui complessità è data dall'entità della struttura fisica che lo costituisce e dal suo livello di interiorità, anche la Noosfera presenta – una volta completata d) una struttura bifocale, che Teilhard raffigura con un'ellisse.

L'ellisse Noosfera è una specie di "onda stazionaria al di sopra della molteplicità costantemente rinnovata delle macchine e dei pensieri particolari che costituiscono rispettivamente, a ogni istante, i suoi due fuochi collettivi di complessità e di coscienza..."; un'onda stazionaria non immobilizzata, però, in quanto il sistema si amplia di continuo "senza perdere la sua figura generale".

De Chardin T. *L'apparizione dell'uomo*, trad. it. Il Saggiatore, Milano 1979, p. 288.

⁴³ *Attorno a noi, tangibilmente e materialmente, l'involucro pesante della terra, la Noosfera, moltiplica le sue fibre interne, infittisce la sua rete; e, simultaneamente, il suo psichismo aumenta...avviene una "planetarizzazione" contemporaneamente esterna ed interna dell'umanità.*

De Chardin T., *L'avvenire dell'uomo*, trad. it., *L'avvenire dell'uomo*, il Saggiatore, Milano 1972, pp. 205-206.

È proprio l'esito finale che Teilhard ha soprattutto presente come conclusione del processo evolutivo sociale (fortemente considerato di carattere "biologico"); infatti, la Noosfera formerà "un solo ed immenso corpuscolo [un'arcimolecola] in cui giunge a termine, dopo seicento milioni di anni, lo sforzo biologico di cerebralizzazione". Dunque, essa diventerà un "cervello dei cervelli", "un solo immenso Granulo di Pensiero" costituito da miriadi di "grani di pensiero" ipercoscienti ed ipercentrati.

De Chardin, (1938-40), *Il fenomeno umano*, trad. it. il Saggiatore, Milano 1968, p. 234.

Cfr., De Chardin, *Verso la convergenza*, il Segno dei Gabrielli, Verona 2004.

trasferirsi in una situazione in cui ciò che si interfaccia è un altro luogo oltre noi, un non-luogo reticolare, ipertestuale, una Rete sociale che governa il nostro bisogno di immagini.

Il *corpo transmediale*⁴⁴ si rimodella precariamente in *dissolvenza* con la realtà, acquisendo una “meta-fisica” riscritta fenomenologicamente in un livello altro, che rappresenta un *quarto stato* (4-D), una quarta dimensione di esistenza corporea virtuale.

Questa fase di analisi, sarà dedicata perciò esclusivamente alla ricerca ad un livello pragmatico, tentando di portare sul palcoscenico del mondo in cui viviamo i nuclei corporei elaborati nella sofisticata scenografia del virtuale, destrutturando e ricostruendo il mutare della forma corporea nella logica di rispondere al bisogno di una ridefinizione estetica. Nella necessità di una revisione di natura filosofica-antropologica che accetti una nuova cultura contemporanea e digitale, e il corpo non potrà che essere uno dei protagonisti di questa rivoluzione. La ricerca di una nuova bellezza possibile si orienta verso un corpo, il quale si ritaglia nella sua *Welt* un suo ambiente (*Um-welt*)⁴⁵. Parlando di corpi nell’ottica di una visione sur-moderna⁴⁶ (alter-moderna), tratterò una mappatura portatile del terreno contemporaneo, una sorta di *start-map* che tenta di fotografare istantaneamente il corpo in continua mutazione attraverso i dispositivi digitali.

Il *corpo tecnologico* produrrà ambivalenza e scambio simbolico di codici, veicolando l’arte attraverso se stesso e con se stesso come dispositivo che interagisce e si dispone nella metropoli comunicazionale. L’uomo partecipa al mondo con la sua presenza-assenza e si lega ad esso nella zona grigia della contemporaneità più contemporanea. *Il corpo che diventa altro è l’unica utopia che ciascuno di noi ha a portata di mano, quel luogo che Proust dolcemente ansiosamente occupa a ogni risveglio, a quel luogo, appena apro gli occhi, non posso sfuggire*⁴⁷.

Ciò che mi interessa comprendere in relazione alla nuova categorizzazione estetica è come il corpo agisce nello spazio in cui si proietta e si connette ai media e di conseguenza quale feed-back ci restituisce, o meglio, di quale immagine incarnata tecnologicamente si compone. È la nostra

⁴⁴*Transmediale* viene inteso in modo diverso da *multimediale*. Oggi tutto quanto è multimediale, tutto l’immaginario è multimediale, anche le scritture più legate a uno specifico letterario subiscono a vari gradi l’influenza di ciò che avviene negli altri media, basti pensare a come il computer e la rete hanno cambiato l’approccio allo scrivere, inteso proprio come atto materiale, sequenza di gesti, apertura di possibilità: scrittura ricorsiva, tagliare e incollare, “cestinare” senza distruggere il supporto, subitanea ricerca di conferme o smentite etc. Con il termine *transmediale* si estende il progetto di multimedialità, tramite la condivisione di differenti piattaforme digitali.

Cfr. Jenkins H., *Convergence culture: where old media and new media collide*, 2006, trad. it. *Convergenza digitale*, Apogeo, Milano 2007.

⁴⁵Cfr., Galimberti U., (1983) *Il corpo*, Feltrinelli, Milano 2008¹⁸.

⁴⁶Cfr. Augé M., *Pour une anthropologie de la mobilité*, EditorialGadisa S.A., Barcelona, 2007, trad. it. *Per una antropologia della mobilità*, Editoriale Jaca Booko, Milano 2010.

Cfr. Augé M., *Non-lieux*, Editions du Seuil, Paris 1992, trad. it. *Non luoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, elèuthera, Milano 2003² (1993 I ed.)

⁴⁷Foucault M., *Le corps, lieu d’utopie*, trad. it. *Il corpo, luogo di utopia*, Nottetempo, Roma 2008, p. 5.

esperienza corporea che ci permette di conoscere e condividere questa disumanizzazione tecnologica⁴⁸ e, come conseguenza, il destino delle arti necessita ancora di una rilettura iconologica. Hans Belting a riguardo afferma che *i media rappresentano il collegamento mancante tra immagine e corpo e la nostra percezione relativa ad esso è un requisito necessario per l'invenzione dei media come corpi tecnici per sostituire corpi viventi attraverso un processo simbolico*⁴⁹.

Un medium, afferma Belting, è ciò che rende visibile un'immagine e fa sì che essa possa essere trasmessa. *Non vi è immagine senza medium*⁵⁰. Si distinguono due tipi di immagini: quelle mentali, cioè prodotte dalla memoria o dall'immaginazione e quelle materiali che potrebbero essere un quadro o una fotografia. Se il medium è lo strumento attraverso il quale l'immagine viene trasmessa, allora il corpo, sia quello che agisce, sia quello che percepisce, rappresenta il corpo da cui le immagini dipendono. Le immagini continua Belting, *non esistono di per sé, ma accadono, hanno luogo, esse accadono grazie alla trasmissione e alla percezione*.

I media fanno così uso delle tecniche simboliche attraverso le quali trasmettono le immagini e le imprime nella memoria collettiva. Poiché le politiche delle immagini si basano sulla medialità, esse necessitano di un medium per trasformare un'immagine immateriale (*image*) in un'immagine materiale (*picture*). A questo punto risulta fondamentale l'utilizzo dei media che acquisiscono un ruolo centrale nello scambio reciproco tra corpo e immagine. In altre parole possediamo e produciamo immagini che vivono nei nostri corpi e nei nostri sogni. Se prendiamo come esempio il cervello, esso funge da medium vivente che ci permette sia di percepire, sia di proiettare o ricordare immagini, oppure anche di censurarle. Qui entra in azione anche la lingua parlata, la quale è collegata al corpo come medium vivente. La consapevolezza che noi abitiamo in un corpo è

⁴⁸ Costa M., *La disumanizzazione tecnologica*, cit.

Ortega y Gasset, nel 1925, rileva per la prima volta la tendenza alla "disumanizzazione" nell'arte moderna ed evidenzia la totale e voluta inespressività delle opere d'arte e degli artisti; la categoria romantica dell'*espressione*, ripresa poi in vario modo nel Novecento da numerose estetiche e punto di riferimento di un certo numero di "espressionismi" (da quello tedesco e nord-europeo dei primi decenni del '900 fino alle varie e successive declinazioni dell' "espressionismo astratto"), viene liquidata da tutta una serie di movimenti che mettono invece variamente in atto una vera e propria *desoggettivazione* dell'arte e puntano dunque sulla sua *inespressività*: "non c'è dubbio – dice Ortega - che vige una tendenza alla purificazione dell'arte. Questa esigenza porterà a una progressiva eliminazione degli elementi umani [...]. E in questo processo si arriverà a un momento in cui il contenuto umano dell'opera d'arte sarà tanto esiguo che quasi non si avvertirà più [...]. L'importante è che esiste nel mondo l'indubitabile presenza d'una nuova sensibilità estetica [...]. la tendenza a "disumanizzare" l'arte [...] l'arte di cui parliamo non è soltanto "inumana" per non contenere cose umane, ma perché consiste principalmente in questa attività "disumanizzante" [...]. Il piacere estetico per l'artista nuovo deriva da questo trionfo sull'umano [...]. La prima conseguenza che porta con sé questo ripiegamento dell'arte sopra se stessa è quella di toglierle ogni carattere emotivo [...]. Nello svuotarsi d'ogni emotività umana l'arte rimane priva d'alcuna trascendenza"

Cfr. Ortega y Gasset J., *La disumanizzazione dell'arte* (1925), trad. it. Luca Sossella Editore, Roma 2005, p. 27.

⁴⁹ Belting H., *Immagine, Medium, Corpo. Un nuovo approccio all'iconologia*, in Pinotti A., Somaini A., *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina, Milano 2009, pp. 73-97.

⁵⁰ Ivi, p.74.

fondamentale per rapportarsi con i media che a loro volta non sono altro che corpi tecnici o artificiali che attraverso un processo simbolico possono sostituire spesso il nostro corpo vivente.

Il medium rappresenta, e quindi si presenta come oggetto, mentre l'immagine è l'obiettivo dell'animazione intesa come uso delle immagini. Quando affrontiamo il tema della morte in relazione alle immagini, queste occupano per conto del corpo mancante il posto lasciato dalla persona defunta, così il medium e l'immagine prendono vita. Baudrillard parla a riguardo di scambio simbolico tra corpo morto e immagine viva. *L'immagine dei morti a posto del corpo scomparso, il corpo artificiale dell'immagine (il medium) e il corpo vivo di chi guarda interagiscono nel creare una presenza iconica opposta a una presenza corporea*⁵¹. Questa descrizione da parte di Belting offre un quadro completo del triplice rapporto tra medium, corpo, immagine. Facendo i conti con i nostri giorni, la tecnologia assume il compito di imitare la vita. *I media visivi non agiscono solo come protesi del corpo, ma servono anche di riflessi del corpo stesso, grazie ai quali esso può osservarsi. Le tecnologie più avanzate oggi simulano i corpi sotto forme di ombre fugaci o di immagini speculari incorporee, da cui si aspetta che ci liberino dalla legge di gravità di cui siamo soggetti dallo spazio empirico. I media digitali ripropongono così l'analogia con il corpo attraverso la sua negazione. La tecnologia digitale determina l'imitazione della nostra immaginazione, mentre le immagini digitali si lanciano alla nostra immaginazione corporea e attraverso il confine tra immagini visive e virtuali. Le immagini non si fermano, ma si spostano da un medium all'altro come nomadi, mentre ai corpi è dato il compito di negoziare nella trasmissione delle immagini: i corpi privati agiscono come corpi pubblici. Secondo Belting, i corpi che rappresentano sono quelli che esibiscono se stessi, mentre i corpi rappresentati sono immagini indipendenti e separate che raffigurano i corpi. I corpi esibiscono delle immagini (di se stessi e anche contro se stessi) tanto quanto essi percepiscono delle immagini dall'esterno. Sono i media viventi che oltrepassano le capacità dei loro media aventi funzioni di protesi artificiali*⁵².

Le nuove tecnologie ci offrono di conseguenza un grado di astrazione della nostra esperienza visiva, e allo tempo stesso il corpo resiste contro l'accelerazione dei media. *Quelle immagini che noi investiamo di un significato personale, sono diverse dalle molte immagini che ci limitiamo a consumare e subito dopo dimentichiamo*⁵³. Il corpo è perciò proprietario e destinatario delle immagini gestite dai media come estensioni delle proprie funzioni visive. I corpi ricevono le immagini grazie alla percezione, mentre i media introducono un grado di astrazione nella nostra esperienza vissuta, quindi le nuove tecnologie visive non rappresentano più un sistema di intermediazione, ma piuttosto determinano un

⁵¹ Ivi, p.81

⁵² Ivi, p. 86.

⁵³ *Lo spettacolo costringe il pubblico a imparare nuove tecniche di percezione e pertanto a padroneggiare nuove tecniche di rappresentazione. Ma il corpo è rimasto una pièce de résistance contro l'accelerazione dei media, che si avvicinano senza posa. Quelle immagini, che noi investiamo di un significato personale, sono diverse dalle molte immagini che ci limitiamo a consumare e subito ci dimentichiamo.*

Ivi, p. 89.

sistema di ricezione finale. *Oggi il compito della nuova iconologia è quello di tracciare un collegamento tra arte e le immagini in generale, ma allo stesso tempo, c'è l'esigenza di introdurre nuovamente il tema del corpo*⁵⁴.

La prima cosa da comprendere quindi è che cosa sia un medium, intendendolo come modello di relazione del nostro spazio sensorio e contemporaneamente come metafora attiva di dispositivo di traduzione: medium è ciò che sta in mezzo. Esso risulta essere una funzione e non una cosa, cioè il rapporto tra le variabili. I media diventano segni per un'infinità di situazioni possibili.

Il medium risulta essere l'immagine dello sfondo degli effetti, nel senso che, il processo reale, in cui l'uomo è coinvolto contiene con sé la consapevolezza delle relazioni funzionali sia oggettuali, sia culturali: il medium condiziona il corpo-mente. Oggi l'uomo si trova a confrontarsi con una mutazione indotta dalla tecnologia come meccanismo di sopravvivenza naturale, dove l'arte acquista una funzione diversa, ma necessaria ai fini tecnologici, utili nell'epoca dell'accelerazione digitale. La questione della tecnica necessita di un modello di ricerca allacciato sia alle teorie estetiche classiche, ma allo stesso tempo il bisogno estremo di connettersi in *wi-fi* alle logiche digitali, "linkando" tramite i dispositivi tecnologici la sua partecipazione attiva al mondo, "*touch-and*" applicazioni e pratiche semiotiche. Lo schermo diviene il nuovo territorio in cui si espande, quella che io chiamo estetica *touch-screen*. Essa sviluppa la filosofia del sentire attraverso il nuovo specchio-dispositivo con cui ci confrontiamo ogni giorno: lo schermo. Esso è la nuova pelle attraverso la quale *tocchiamo l'altro* e l'empatia viene sostituita dalla *schermopatia*. È proprio lo schermo che costruisce il nuovo ambiente di incontro dell'essere umano costruendo una "geografia emozionale"⁵⁵. È proprio l'essere umano ad instaurare una relazione empatica con il corpo e attraverso di esso, attivando un processo di comunicazione. Lo schermo diventa indossabile, portatile e fa gioco con il corpo che si incarna in esso. Lo schermo è la *nuova carne* e il corpo si fa dispositivo. Il corpo quindi *dispone* il suo sistema corporeo in relazione alle nuove tecnologie ed inoltre si *dispone a* un processo di comunicazione attivando informazioni (info-estetiche⁵⁶), dati,

⁵⁴ Ivi, p. 96.

⁵⁵ Cfr. Bruno G., *Atlante delle emozioni*, Bruno Mondadori, Milano 2006.

⁵⁶ Con il termine *infoestetica*, Lev Manovich intende definire un ambito di studi nuovo che indagli sui modi in cui la cultura contemporanea (dal design, all'architettura, al cinema, fino al web stesso) risponde alla necessità di archiviare e trattare dati in continua evoluzione. "Oggi il concetto di forma non è più statico, definito una volta per tutte, ma variabile secondo infiniti parametri" afferma Manovich. Sempre più spesso abbiamo a che fare con strutture dinamiche che si generano in tempo reale e in questo senso il passaggio dalla forma al flusso segna la trasformazione dall'analogico al digitale. Ora, secondo lo studioso russo è il momento di capire quali forme assumono i flussi di dati per diventare accessibili a tutti, e quali sono i canoni estetici di questo nuovo assetto. Di questo si occupa la *Infoestetica*. Come nei primi decenni del ventesimo secolo architetti, artisti, designers e registi inventarono una nuova estetica, nuove forme e un nuovo vocabolario adatto alla società industriale, allo stesso modo Manovich, proponendo un confronto, si chiede quali siano le nuove forme estetiche e visive adatte alla società dell'informazione digitale.

Alla base dell'industrial design sta il concetto cardine che "la forma dipende dalla funzione" e ancora oggi ci si basa in larga misura su questa intuizione per il funzionamento del computer. A differenza di quanto avveniva all'inizio del

download che generano continue connessioni e scambi tra utenti. L'uomo contemporaneo produce tecnologia, ma allo stesso tempo ne è il *prodotto* tecnologico.

La diffusione delle nuove tendenze digitali coinvolgono tutte le discipline e influenzano lo status del corpo a vari livelli, sia psicologico che fisico, culturale e biologico interrogandosi sulla realtà antropocentrica generata proprio dagli artefatti tecnologici.

Il corpo viene investito da questo “nuovo processo sincretico-culturale” da cui si prospettano sicuramente dei cambiamenti. La *visual culture* (o *software culture*⁵⁷) è l'unico orizzonte disponibile oggi per evadere dall'insicurezza delle relazioni sociali liquide nella società plasmata dalle nuove avanguardie medio(evali)⁵⁸/virtuali.

La metafora utilizzata nel titolo *Passages*⁵⁹ *metro-corporei* rappresenta lo spazio ibrido in cui il *metrocorpo* agisce e si dispone attraverso il sistema-tecnologico. Il corpo perde la sua naturalezza, esso è costantemente riempito di segni e di simboli e la pelle non è altro che il confine labile, come linea sottile che divide il corpo stesso dall'esterno e si espande attraverso cose-oggetti-merci producendo un certo *feticismo visuale*, un'*eroptica*⁶⁰: come condizione dello sguardo attivo nella zona decisiva della comunicazione digitale. Un'alterazione tra umano e merce, tra soggetto e oggetto compone il regno dei nuovi feticismi nel contesto metropolitano come condizione necessaria per ogni sguardo. Il corpo veicola il mondo occupando sia lo spazio che il tempo.

Il corpo di cui parlo è il corpo che resta, che attende, che si muove, che muore, che respira, che si

Novecento, oggi la cultura digitale non ha ancora elaborato forme radicalmente nuove, utilizzando e riadattando in parte i vecchi linguaggi per i nuovi media. Si pensi per esempio al ricorso alla metafora della "pagina" per descrivere un nuovo mezzo come il web. Un altro esempio, marca il legame imprescindibile con il primo Novecento secondo Manovich; quello dell'ormai onnipresente comando taglia/incolla che sarebbe una sorta di riedizione del collage introdotto dalle avanguardie artistiche degli anni 20. La continuità con quella feconda fase di inizio secolo scorso è molto evidente, ma contemporaneamente si iniziano a cogliere elementi di novità. Nelle interfacce uomo-computer ritroviamo una nuova estetica la cui prima tendenza sembra essere quella di un'attenzione sempre più accentuata alla qualità visiva di questi strumenti anche a scapito dell'efficienza più immediata come avviene ad esempio con il nuovo sistema operativo OSX di Apple: nato con lo scopo dichiarato di offrire una esperienza più gradevole all'utente, al clic del mouse le icone si muovono seguendo una logica puramente estetica.

Manovich L., *Info-aesthetics*, in corso di pubblicazione.

⁵⁷ Manovich L., *Software Takes Command*, trad. it. *Software culture*, Edizioni Olivares, Milano 2010.

Manovich L. (2001) *The Language of New Media*, trad. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Oliveres, Milano 2008⁷.

⁵⁸ Cfr. Morcellini M., *Mediaevo. Tv e industrie culturali nell'Italia del XX secolo*, Carocci, Milano 2000.

⁵⁹ Benjamin W., *Das Passagenwerk*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1982, trad., it., *I «passages» di Parigi*, Einaudi Torino 2007³.

⁶⁰ *Il fare ricerca sul feticismo visuale assume percezioni erotiche. Meglio: occhio ed erotismo si sviluppano in un nuovo concetto ibrido. [...] L'occhio nel suo farsi sguardo non ha nulla di naturale, bensì si sposta su nuove interzone colliriche di comunicazionale feticismo. L'occhio non è più solo lo strumento sensoriale del voyeur, quanto organo riflessivo che si fa esso stesso feticcio. [...] Insomma è l'occhio che muove. Occhio etnografico e sua protesi (macchina fotografica) sono coesistenti e reciprocamente co-mutanti. L'eroptica non è altro che un addestramento metodologico dello sguardo che elabora concetti, prospettive, metodi e composizioni inattese.*

Canevacci Riberio M., *Una stupida fatticità*, cit. pp. 201-204.

virtualizza in un avatar proiettandosi in vite iperreali, nel cyberspazio della multimedialità tecnologica. Il corpo qui viene inteso come azione e reazione alla connessione della Rete e attraverso l'alfabeto dei segni e codici abitano il mondo. Il corpo stesso dell'utente e le sue azioni diventano contenuto del messaggio, essendo così nodo attivo di distribuzione e creazione di contenuti multimediali nella struttura di rete digitale e virtuale.

Non è il più il *medium ad essere il messaggio*, bensì è proprio il corpo ad essere il “*nuovo messaggio presente-assente*”: presente nell'assenza materiale del circuito mediale dei new media e nella frammentarietà del cyberspazio.

Avere un corpo, come sappiamo è un dato inevitabile nel nostro esserci al mondo e spesso lo riscriviamo, lo accettiamo, lo violentiamo, lo spogliamo e lo annulliamo.

Nell'età della contemporaneità tecnologica possiamo confermare un'accettazione del corpo come dispositivo-comunicativo che supera i confini della corporeità. Un corpo post-digitale, trans-umano, superficiale, verticale, orizzontale, corpo cosa, inorganico, post-umano, forma corpi, non più individuali, ma polifonici, ristrutturati in architetture bio-meccaniche, dove biologia e tecnologia si contaminano e l'arte sposta il suo assi verso nuove pratiche estetiche plurali: *Art+science / Artificial Intelligence / Audiovideo / Audiovisual Design / Bio Art / Clubbing / Connected Live Art / Design / Digital Animation / Electronica / Experimental / Experimental Cinema / Free Software / Game Art / Generative Art / Graphic Design / Hack Art / Hacking / Hacktivism / Hybrid Design / Hyper Architecture / Interaction Design / Interviews / Live Cinema / Live Media / Locative Media / Net Art / Net Sex / Networking / Networks / New Media / New Media Art / New Media Market / P2p / Performing Art / Report / Robotics / Software Art / Sound Art / Surveillance / Techno Theatre / Technology / Theories / Video Art / Video Clip / Virtual Worlds / Vjing* .

Non è più il corpo ad assomigliare all'immagine, bensì è il corpo-immagine ad assomigliare , all'immagine dell'immagine corporea. È sempre il corpo che rende possibile l'immagine⁶¹. Ciò che chiamiamo immaginazione è una sorta di compromesso che oscilla tra un'immagine interna ed una esterna, attivando un circuito iconico⁶². Secondo Aristotele, non esiste un desiderio privo di un'immagine che lo renda possibile. Si compie così una metamorfosi ovidiana tecnologizzata, una manipolazione genetica-digitale, dove il corpo si ricostruisce tra chip e materia particellare, partecipando così ad una corporeizzazione tecnologica o meglio, ad una incarnazione digitalizzata. Il trattamento finale da dedicare al dibattito contemporaneo è la possibilità di ristabilire diversi confini per rappresentare e riorganizzare una teoria estetica digitale con proprietà multimediali, con

⁶¹ Ariemma T., *Immagini e corpi. Da Deleuze a Sloterdijk.*, Aracne, Roma 2010, p. 18.

⁶² Ivi, p. 32.

la consapevolezza di un orizzonte culturale già stabilito e delineato nei processi estetici e storici dell'arte. Risorge qui la necessità di rovesciare lo specchio logico-tecnico sfruttando le nuove possibilità che la tecnologia ci ha donato. Il dubbio di ciò che si possa definire arte e non arte, oggi rimane, ma almeno c'è il coraggio di ristabilire un contatto diverso con le nuove forme artistiche digitali, in cui non solo il nostro occhio partecipa attivamente alla risoluzione bio-politica-estetica, ma è il nostro corpo che si fa propulsore attivo e motore di un diverso modo di riutilizzare la tecnica, riplasmando il corpo-multiplo in una direzione virtuale. Vediamo come un'estetica della contaminazione mutante si realizza: *siamo tutti come degli attori che si agitano sulla scena della vita e la prima cosa che abbiamo sono i nostri corpi fisici, la nostra esistenza fisica*⁶³, ossia quel nodo interno da cui partiamo e intreccio esterno con cui partecipiamo. Lo sfondo in cui avviene questa celebrazione della trasformazione tecnologica è un contesto di rovine e macerie, un grado zero della riscrittura usando codici binari: 0 e 1. Il crollo⁶⁴ rappresenta lo stato attuale del corpo del XXI secolo che si rifugia dietro la retorica della chirurgia plastica e la politica della vetrina. Il tempo è assente, azzerato e i corpi diventano X sotto le "macerie del crollo", dello schianto contro le torri di un linguaggio digitalizzato, a-spaziato, lontano dalle coordinate estreme, in altre parole, vite di scarto nella "società liquida" dentro una "faticità stupita"⁶⁵. Ci scopriamo quindi essere immagini mentre si moltiplicano gli eventi incorporei. Il suono, ad esempio, può essere pensato come un corpo nudo, come una tempesta che lacera corpi desideranti, dove la *techno*-inorganicità incrementa polarità sensoriali infinite e sfumature pixellate invadendo così il nostro sguardo "eXpanso"⁶⁶ che fora le immagini senza più aura⁶⁷. La paura dell'automa, le cosmicomiche calviniane ci conducono verso un travestimento dell'arte dietro la maschera del virtuale. L'enigma gödeliano si sposta nel "Kaos" simulacrale dove si presentano immagini labirintiche, *renderizzate*, dove Borges e Kubrick contaminano stringhe numeriche che riempiono la biblioteca di Babele nell'odissea cyber-spaziale. La soluzione davanti ai nostri occhi risulta ibrida e la sintesi digitale compone il nostro mosaico dell'immaginazione. Il pixel non rientra più nella logica kandiskiana-astratta come elemento

⁶³ Canova G., *Cronenberg*, Il Castoro, Milano 1993, p.6.

⁶⁴ Belpoliti M., *Crolli*, Einaudi, Torino 2005.

Il critico Jeffrey Deicht utilizza la parola crollo per descrivere il passaggio sociale dove trionfano sia l'informatica con la realtà virtuale, sia le biotecnologie con l'ingegneria genetica. La combinazione di questi due sistemi tecnologici, secondo Deicht, scrive Belpoliti nel suo saggio, crea non solo forme di vita e nuovi modi di percepire il tempo e lo spazio e condurrà addirittura a nuove strutture di pensiero.

⁶⁵ Canevacci Riberio M., *Una stupita fatticità. Feticismi visuali tra corpi e metropoli*, cit.

⁶⁶ Canevacci Riberio M., (1993) *Culture Extreme. Mutazioni giovanili tra i corpi delle metropoli*, Meltemi, Roma 2003².

⁶⁷ Benjamin W., (1936) *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1955, trad. it. E. Filippini, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2000³.

primario della pittura, il punto di Kandisky appartiene come la pittura a un sistema di rappresentazione anche se non dipende sempre dall'ottica, resta legato alla traccia, alla registrazione, il punto nasce dallo *choc* dello strumento originario, del contatto del pennello con la tela, l'immagine della sintesi produce invece un cambiamento radicale estetico. Il *pixel* si perde nel punto, abbandonando la forma, la dimensione, diventando così linguaggio di una ritraduzione linguistica-virtuale. L'immagine del corpo ricostruita in *pixel* abbandona la dualità del fenomeno vissuto a cui Kandinskij partecipa, dividendo la natura dei fenomeni in interno ed esterno. Da un lato secondo il pittore russo, vivo interiormente il corpo attraverso le sensazioni corporee, dall'altro vivo esteriormente questo stesso corpo vendendolo, toccandolo, mostrando il modo in cui esso si manifesta. L'immagine-traccia di Kandinskij⁶⁸ perde il suo significato di pathos sostituendosi l'immagine-matrice, immagine simulata che rinvia non più a un presente, ma a una miriade di presenti possibili, perdendo la sua astrattezza come contenitore di ogni pittura e trionfale irruzione della vita⁶⁹. L'opera d'arte, secondo Deleuze, sembra aver perduto quella "distanza naturale", che Benjamin descrive parlando del pittore, il quale nel suo lavoro osserva una distanza naturale da ciò che gli è dato, a differenza dell'operatore cinematografico che invece penetra nel tessuto dei dati⁷⁰. Nel mondo contemporaneo l'opera sembra proprio aver perduto questa distanza naturale ed essersi avvicinata al corpo di chi la crea. L'opera non riesce a farsi completamente estetica perché non riesce a separarsi totalmente dell'autore. Oggi l'artista è coinvolto dal processo di generazione dell'opera e lo eleva a parte fondamentale unica: "un'opera-evento". L'integrazione del corpo sociale come architettura biologica sopravvive così alle invasioni barbariche, mentre la macchina guarda dalla periferia al centro e calcola il nostro mutamento.

Bisogna rischiare per accettare questa sfida di fronte alle "invasioni barbariche", senza la paura di cadere nell'oblio dell'invisibile, ma piuttosto il nostro coraggio sta nell'indirizzare lo sguardo, posizionarlo verso l'orizzonte attraente del digitale. Per far questo abbiamo bisogno del corpo organico e inorganico (*anagrammatico*).

L'intellettuale deve cercare di recuperare lo "status di intellettuale organico" in modo da connettersi con inter-mondi inorganici. L'estetica *transita* verso l'estesica, dove l'arte si connette all'emozione e si assurge a pratiche semiotiche per una ecologia della significazione e una sostenibilità identitaria multipla⁷¹. Contro la cristallizzazione senza emozione del potere si estende un'incorporazione dei

⁶⁸ Kandinskij V., *Punto-Linea-Superficie*, trad. it. Adelphi, Milano 1986.

⁶⁹ Henry M., *Vedere l'invisibile. Saggio su Kandinskij*, in Pinotti A (a cura di), *Filosofia e pittura nel Novecento*, Guerini Studio, Milano, 2002⁴.

⁷⁰ Benjamin W., *L'opera d'arte nell'epoca della riproducibilità tecnica*, cit., p. 38.

⁷¹ Basso P., *Vissuti di significazione. Temi per una significazione viva*, ETS, Pisa 2008.

sensi che si apre e si amplifica, mentre le macchine fungono da protesi percettive e tessono il mondo del reale in relazione al terreno virtuale a favore di un sincretismo polifonico e antropologicamente estetizzante. Il grado altro di filosofia del sentire modifica il *corpus* dell'estetica attraverso le nuove tecnologie e le arti digitali tentano un “rimodellamento” della disciplina, attraverso il dispositivo della transdisciplinarietà.

PRIMA PARTE

1.1 Per uno sguardo *transdisciplinare*: dal corpo al metrocorpo

Per uno sviluppo metodologico del progetto prima di tutto ritengo necessario spiegare come utilizzerò nel mio lavoro il termine *metrocorpo*. Esso acquista un valore metaforico per un ripensamento del corpo attraverso le nuove forme artistiche in relazione con le nuove tecnologie. I dispositivi nella loro ultima generazione *dispongono* il corpo a relazionarsi ed agire con essi e tramite essi per creare una realtà aumentata-virtualmente agendo proprio sia sulle nostre identità (avatar), sia sul nostro corpo fisico (*Virtual Reality*). Il feedback che abbiamo in questo processo di interazione porta a riconfigurare il corpo in relazione al nuovo mondo tra la realtà e la virtualità, con il rischio di confondere le due dimensioni. La figura del *metrocorpo* rappresenta quindi una metafora per rappresentare la nuova “condizione-immagine” del corpo che si attiva quando esso partecipa al processo di comunicazione digitale. Non è facile oggi distaccarsi dai propri dispositivi che ci permettono quotidianamente di collegarci con il mondo e condividere le nostre vite reali/virtuali. Ciò che presenta questa nuova condizione è proprio questa *ri(e)-voluzione del corpo* o meglio la sua “mutazione rivoluzionaria”.

Oggi l'artista sempre più spesso usa gli strumenti della biologia (*Bio-Art*), delle scienze e dell'informatica (*Hack-Art / Video Art / Software Art*) e cambia il suo ruolo in operatore della complessità del mondo e creatore di “eventi”, dove lo spettatore stesso, fruitore dell'opera/istallazione diventa protagonista con il suo corpo o attraverso il corpo dell'artista.

L'arte oggi potrebbe essere il ponte, il “link”, comunicazione viva tra i differenti settori tecnologici. È in questa fase che interviene il dispositivo della transdisciplinarietà. Essa è pensata come coordinamento e assimilazione dei saperi, i quali ruotano attorno ad aspetti che coinvolgono e riqualificano la struttura stessa trasversalmente, sviluppando un focus meta-disciplinare: discipline nelle discipline, accoppiamenti connessi e post-specialistici. La mente si dovrebbe predisporre verso un criticismo aperto, flessibile e coraggioso. Il fattore determinante di questa visione *transitiva*, *trans*-strutturale offre il vantaggio di un'aggregazione e revisione delle costruzioni dei concetti fino ad ora adoperati. Quindi de-costruzione come rilettura critica ed innovativa. Il nostro compito è quello di fornire un ordine nuovo al complesso tentativo dell'emergere di una forma ibrida, in continuo divenire, come in un work in progress costante. I dispositivi tecnologici della narrazione tentano di introdursi nel processo del pensare fornendo ulteriori sperimentazioni e superamenti sia storici che delle singole discipline. La narrazione del sapere nella via contemporanea supera il

concetto di sincronizzazione per andare oltre e dentro il sapere stesso attraverso nuovi strumenti e nuove pratiche.

Il sistema narrativo di conseguenza si rovescia per consegnare al nuovo lettore un intreccio mediale, carico di segni ed incarnato nelle nuove esperienze tecnologiche. Lo stesso corpo partecipa a questo mutamento tecno-antropologico⁷². Esso si racconta attraverso nuove pratiche, acquisendo funzioni diverse e sperimentando campi d'azione a lungo raggio. Non possiamo che constatare come gli straordinari sviluppi tecnologici abbiano modificato in maniera irreversibile il corpo e il suo darsi forma in differenti modi e situazioni. Questa nuova complessità spinge a riconfigurare le nostre corporeità attraverso un processo di simulazione e trasformazione. I corpi si disperdono nel circuito della Rete, disseminando profili, identità e costruendo nuovi mondi. Ecco come la complessità interviene come fattore *transdisciplinare*, poiché interpreta la nuova condizione del sapere non più lineare. È proprio questa apertura delle discipline a ciò che le accomuna e a ciò che le supera, a determinare il valore della transdisciplinarità⁷³.

La "scoperta della complessità" se vogliamo perseguire questa metodologia, sicuramente non ci offre una risposta nella risoluzione del disordine del contemporaneo, piuttosto essa ci *dispone* verso una "presa di coscienza" e una nuova concezione del sapere, nonché un diverso rapporto di conoscenza. Per approcciarsi alla complessità sicuramente "non è nella natura delle cose" che bisognerebbe cercare, bensì nelle rappresentazioni che costruiamo, con proprietà del sistema osservato e osservante. In altre parole la complessità può essere accettata come un "modo di vedere il mondo". Essa descrive la sfida del futuro che si presenta con due facce come Giano, da un lato c'è l'incertezza irriducibile della conoscenza, l'accesso al significato multidimensionale, lo sgretolarsi dei miti, dall'altro l'ordine viene meno e il caos avanza e partecipa attivamente alla congestione dei sistemi attraverso un cambiamento estetico. Non è questa sicuramente la sede per approfondire il tema della complessità e dei sistemi complessi, assai differenti da quelli complicati⁷⁴. Ma parlando di corpo e quindi di "organismi viventi", intesi come sistemi centrali

⁷² Il progresso tecnologico è sicuramente legato all'evoluzione organica dell'uomo *ed è condivisibile l'idea di capacità organiche in grado di «dettare», con i loro limiti «naturali», le condizioni di partenza del confronto tecnico della realtà*. Soprattutto oggi l'evoluzione tecnologica influenza il configurarsi della psico-fisicità dell'essere umano.

Fadini U., *Soggetti a rischio. Fenomenologie del contemporaneo*, Città Aperta, Troina 2004, p. 31.

Cfr. Popitz H., *Verso una società artificiale*, trad. it., Editori Riuniti, Roma 1996.

⁷³ Art. 3 *Carta della transdisciplinarità*, Convento da Arràbida, 6 novembre 1994, Comitato di redazione, Lima de Freitas, Edgar Morin, Basarab Nicolescu.

<http://basarab.nicolescu.perso.sfr.fr/ciret/it/chartit.htm> (consultato il 02/11/2011).

⁷⁴ Complesso, complicato e semplice sono termini che vengono tutti dalla stessa radice indoeuropea *plek-* parte, piega, intreccio. Da *plek* derivano in latino sia il verbo *plicare* (piegare) che *plectere* (intrecciare) ed infine il suffisso *-plex* che significa parte. In altre parole *cum+plicare* deriva il termine *complicatus*, ossia complicato, con pieghe e quindi a sua volta può essere s-piegato. Invece *cum+plectere* risale dalla parola *complexus*, cioè complesso, intrecciato e di

disposti fra complessità microscopica delle proteine e del DNA e quella dei grandi sistemi del pianeta, mi sento obbligato a tracciare brevemente una panoramica del concetto di "complessità", perché è il corpo stesso a presentarsi come un sistema complesso di organi e tessuti interconnessi, cuore, cervello, apparato digestivo, muscoli, fibre nervose ecc....

Dal punto di vista fisiologico dell'uomo e ovviamente di tutti gli organismi biologici, il metabolismo di ognuno si presenta come dinamico e non lineare. Il nostro corpo che esternamente ci appare stabile è invece percorso da un flusso costante di energia e materia e il sistema "cellula"⁷⁵. Analizzato microscopicamente, esso ci pone di fronte a dinamiche evolutive e spesso indeterminabili se inserite in un sistema complesso quale la società, l'ambiente e tutto lo spazio circostante. Il problema della complessità si appoggia su un radicale cambiamento del punto di vista, grazie a pensatori e scienziati di differenti estrazioni disciplinari, nasce così anche il pensiero cibernetico, pioniere fra tutti Robert Wiener, il quale riuscì a mettere in confronto matematici, studiosi di balistica, economisti, antropologici e biologi. Da John von Neumann a W. Ross Ashby, da Warren McCulloch a Gregory Bateson da Herber Simon, a Conrad Waddington, da Humberto Maturana e Francisco Varela a Heinz von Foerster, da Jean Piaget a Niklas Luhmann⁷⁶ e Edgar

conseguenza esso non può essere spiegato. Infine *sim+plex*: *simplex* viene tradotto con semplice (un'unica parte), esso non è né complicato, né complesso.

⁷⁵ Nella mappa di una cellula ogni punto rappresenta un composto chimico e ogni linea rappresenta una reazione chimica che unisce due composti. Ogni reazione chimica è catalizzata, come viene detto in biochimica, da una grossa molecola, che chiamiamo enzima. In un microbo ci sono migliaia e migliaia di reazioni e decine di migliaia di componenti, il tutto interconnesso. Da un lato ci sono diverse trasformazioni (l'entrata di nutrienti e l'uscita di composti catabolizzati), ma la cellula è in grado di riprodurre, di rifare dall'interno tutto quello che viene eliminato in un'altra trasformazione chimica. La cellula è effettivamente complicata e cerca di mantenere e difendere la propria identità: questo fenomeno prende il nome di automantenimento, *self maintenance*. Questo processo di rigenerazione dall'interno descrive un sistema definito spazialmente da un confine generato dal sistema stesso, sistema che è *automantenente*, ossia si auto-mantiene, rigenerando tutti i componenti del sistema dall'interno. Quando guardiamo un sistema vivente, ci ricordano Maturana e Varela, si trova sempre una rete di processi o di molecole che reagiscono tra di loro in tale modo da produrre la rete che li ha prodotti e che determina il proprio confine: tale rete viene denominata *autopoietica*. Ogni volta che incontri una rete le cui operazioni producano se stessa come risultato, siamo di fronte a un sistema autopoietico. Il sistema è aperto all'ingresso di materia, nutrienti ed energia dall'esterno, ma è chiuso rispetto alla dinamica delle reazioni che lo generano". In altre parole un sistema vivente rappresenta una struttura dissipativa, ossia un sistema che allo stesso tempo è chiuso organizzativamente e aperto metabolicamente e questa duplice attività viene regolata dalla *cognizione*, ossia dalla conoscenza dell'ambiente.

Cfr., Maturana H.R., Varela F., *Autopoiesi e Cognizione. La realizzazione del vivente*, Marsilio Editore Venezia 1985.

⁷⁶ Da Parsons, e in generale dal funzionalismo, Luhmann eredita l'esigenza di studiare la società come sistema integrato, non condividendo né l'enfasi tipicamente parsoniana sul 'sistema di valori' come meccanismo regolativo della società, né la concezione che ruota intorno ai problemi dell'equilibrio del sistema sociale. Per Luhmann il meccanismo fondamentale della società è quello relativo alla coppia *sistema/ambiente*: ecco perché i fenomeni sociali non si basano su scelte universalistiche di valore, ma su risposte selettive e contingenti. L'oggetto primario delle scienze sociali per lo studioso tedesco, è la riduzione della complessità, ovvero la risposta selettiva delle organizzazioni e dei sistemi agli elementi di contingenza e di imprevedibilità che ogni ambiente introduce nei sistemi. Per Luhman il sistema è una qualsiasi entità costituita da più elementi che sono fra loro correlati e in rapporto con l'ambiente, il quale è esterno al sistema stesso e presenta una maggiore complessità. Nessun sistema può operare all'esterno, secondo il teorico tedesco, le operazioni sono sempre interne, solo con l'osservazione si possono superare i confini di un sistema. L'operazione è la riproduzione di un elemento del sistema autopoietico sulla base degli elementi dello stesso sistema.

Morin, insieme hanno trovato un terreno fertile di natura *transdisciplinare* per argomentare la "sfida della complessità"⁷⁷. La sua storia si è sviluppata e si sta sviluppando in luoghi, tempi e direzioni assai differenti e indipendenti intrecciando una serie di problemi tecnici, tecnologici, scientifici, epistemologici, filosofici e antropologici, ponendo in primo piano la natura multidimensionale della conoscenza come propone Morin affinché si comprenda le varie categorie disciplinari specializzate con l'aiuto di un modello proprio della complessità. Esso ci richiede di pensare senza mai chiudere i concetti, di spezzare le sfere chiuse e di ristabilire le articolazioni fra ciò che è disgiunto in modo di comprendere questa dimensione multidimensionale⁷⁸ e un pensiero dialogico⁷⁹ legato ad un

Proprio la differenza tra sistema e ambiente determina il carattere essenziale del mondo, ossia la sua complessità. Il mondo secondo Luhman fornisce all'uomo esperienze e azioni varie illimitate, ma allo stesso tempo c'è la consapevolezza di una capacità limitata da parte dell'uomo di percepire ed elaborare informazioni. Questa complessità viene descritta dallo studioso tedesco come la risultante fra il numero delle possibilità potenziali e il numero delle possibilità attualizzate. Affinché ci sia compatibilità tra il sistema e l'ambiente bisogna da un lato ridurre la complessità, mantenendo un ambito di possibilità su basi strutturali, e dall'altro mantenere una complessità interna, determinata da strutture, che creano e tollerano un sistema. Sono proprio le strutture capaci di mantenere le relazioni fra gli elementi del sistema. Per Luhman ciascun sistema, per sopravvivere, deve cogliersi/auto-osservarsi distinto dal suo ambiente, come altra cosa dal suo ambiente. Per cogliersi così, deve essere autonomo nelle proprie operazioni. Deve essere autoreferenziale, deve cioè basare su un tipo di operazioni/distinzioni a partire dalle quali operare altre operazioni e riprodurre così in maniera autonoma gli elementi e le relazioni di elementi di cui è costituito. È solo grazie a questa autoreferenzialità autopoietica -dunque grazie alla sua chiusura- che un sistema può aprirsi all'ambiente ed interagire con esso (eteroreferenzialità). Nei termini di prima, solo quando un sistema riesce ad auto-osservarsi come tale-in-rapporto-ad-un-ambiente (quando cioè si distingue dall'ambiente e si indica nella distinzione), esso può problematizzare il suo ambiente, aprirsi ad esso ed alle sue perturbazioni, senza diluirsi in esso. Se l'ambiente entrasse direttamente a preformare i meccanismi di riproduzione di un sistema, il sistema come tale sparirebbe. È quanto succede -dice Luhmann- nello schema parsonsiano: da un lato la cultura entra a preformare le motivazioni della soggettività, e questa quindi non assume analiticamente più senso. Dall'altro i bisogni organici e psichici entrano a preformare gli elementi sociali e culturali. Dunque logicamente la società scompare. Dobbiamo cambiare impostazione, dice Luhmann, la soggettività è ambiente della società che è ambiente della soggettività. Interessante in Luhmann è anche il concetto di *interpenetrazione* secondo cui esso non riguarda solo il sistema psichico, ma anche il corpo dell'uomo. [...] Anche l'organismo umano resta perciò larga misura ambiente del sistema d'azione; ma il sistema d'azione differenzia le sue esigenze nei confronti di questo organismo fino a separarle; le colloca, per così dire, entro sottosistemi, riuscendo così a meglio adattarsi alle condizioni fisiche, chimiche ed organiche della vita.

Luhman N., *Soziale, System. Grundriß einer allgemeinen Theorie*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag 1984, trad. it. *Sistemi sociali. Fondamenti di una teoria generale*, di Alberto Febbrajo (prefazioni, introduzione, capp. 2, 8) e di Reinhardt Schmidt (1, 3-7, 9-12), il Mulino, Bologna 1990, pp. 390-391.

⁷⁷ La roccia della vecchia concezione semplice dell'universo è dunque minata non da una talpa (secondo la ben nota espressione della "vecchia talpa" che scava e che mina il vecchio mondo), ma da numerose talpe differenti che convergono verso la complessità. E nello stesso tempo vediamo come nella complessità vi siano numerose complessità. Tutte le complessità a cui ho fatto riferimento (la complicazione, il disordine, la contraddizione, la difficoltà logica, i problemi di organizzazione, ecc...) costituiscono il tessuto della complessità. Complexus è ciò che viene tessuto insieme, e il tessuto deriva da fili differenti e diventa uno. Tutte le varie complessità si intrecciano dunque, e si tessono insieme per formare l'unità della complessità; ma l'unità del complexus non viene con ciò eliminata dalla varietà e dalla diversità delle complessità che l'hanno tessuto. Qui giungiamo al complexus del complexus, a quella sorta di nucleo della complessità in cui le complessità si incontrano. Abbiamo visto in prima istanza la complessità si presenta come nebbia, come confusione, come incertezza, come incompressibilità algoritmica, come incomprensione logica e irriducibilità. La complessità è quindi un ostacolo, la complessità è davvero una sfida.

Morin E., *Le vie della complessità*, in Av.Vv., (1985) *La sfida della complessità*, Gianluca Bocchi e Mauro Ceruti (a cura di), Feltrinelli, Milano 1992⁷, pp. 56-57.

⁷⁸ Dobbiamo riscoprire la strada di un pensiero multidimensionale, che certamente integri e sviluppi la formalizzazione e la quantificazione ma che tuttavia non si richiuda in esse. La realtà antroposociale è multidimensionale: comporta

principio ologrammatico⁸⁰. La stessa Stenger porta alla luce la differenza tra complicato e complesso, dal punto di vista infinito (complicazione) a quello finito (*complessità*), dall'evidenza oggettiva a quella della pertinenza per una costruzione di una "scienza del tempo", mentre Ilya Prigogine⁸¹ analizza i "sistemi dinamicamente complessi", dove la proprietà dell'irreversibilità si presenta come intrinseca e attribuibile ai sistemi. Jean-Louis Le Moigne invece esplora la complessità come un'attività di progettazione fuori dalla natura delle cose proponendo un "postulato di ambiguità deliberata della modellizzazione", ossia la corrispondenza attiva tra il fenomeno modellizzato e il modello stabilito del sistema osservatore, implicando in questo modo una transizione da una razionalità positiva (sostantiva) ad una procedurale. Heinz von Foerster introduce nel migliore dei modi un'epistemologia costruttivista con l'idea che l'universo sia una macchina non-banale e che tutte le parti dell'universo siano macchine non-banali. Sia Varela che Atlan⁸² partendo dal sistema dei viventi riflettono sul punto di vista dell'osservatore esterno e quello dell'ambiente. Da un lato il biologo cileno punta l'attenzione sul sistema nervoso come autonomo e con Maturana riflettono sul concetto di autopoiesi⁸³, dall'altro il biofisico francese focalizza il suo

sempre una dimensione individuale, una dimensione sociale, una dimensione biologica.

Ibidem.

⁷⁹ *Che cosa significa dialogica? Significa che due logiche, due "nature", due principi sono connessi in un'unità senza che con ciò la dualità si dissolva nell'unità. Stanno in ciò le radici di quella idea di "unidualità" da me proposta in taluni casi: così l'uomo è un essere uniduale, nello stesso tempo completamente biologico e completamente culturale.*

Ibidem.

⁸⁰ *Al principio dialogico occorre accostare il principio ologrammatico relativo alle organizzazioni complesse nelle quali, come in un ologramma, il tutto è in certa misura nella parte che è nel tutto. E così in una certa misura, la totalità della nostra informazione genetica si trova in ognuna delle nostre cellule, e la società in quanto "tutto" è presente nelle nostre menti attraverso la cultura che ci ha formati e informati. In altri termini, possiamo dire anche che "il mondo è nella nostra mente, che è nel nostro mondo". La nostra mente/cervello "produce" quel mondo che ha prodotto la mente/cervello. Noi produciamo la società dalla quale siamo prodotti. E in questo modo il principio ologrammatico viene a congiungersi al principio ricorsivo. La sfida della complessità ci fa rinunciare per sempre al mito della chiarificazione totale dell'universo, ma ci incoraggia a continuare l'avventura della conoscenza, che è un dialogo con l'universo. [...] E il fine della nostra conoscenza non è quello di chiudere, ma è quello di aprire al dialogo con l'universo. Il che significa: non soltanto strappare all'universo ciò che può venir determinato in maniera chiara, con precisione ed esattezza, come lo erano le leggi di natura, ma entrare anche in quel gioco fra chiarezza e oscurità che è appunto la complessità. [...] Il problema della complessità è di andare oltre, entro il mondo concreto e reale dei fenomeni. Spesso si è detto che la spiegazione scientifica consisteva nello spiegare ciò che è complesso e visibile ricorrendo a ciò che è semplice e invisibile. Ma in questo modo essa dissolveva completamente ciò che è complesso e visibile che noi abbiamo a che fare. In conclusione vorrei dire che non c'è una ricetta semplice della complessità. La complessità non è come un mazzo di chiavi che possiamo affidare a ogni persona meritevole che abbia immagazzinato i lavori sulla complessità. Il problema della complessità non consiste nella formulazione di programmi che le menti possano inserire nel proprio computer. La complessità richiede invece la strategia perché solo la strategia può consentirci di avanzare entro ciò che incerto e aleatorio. [...] La strategia è l'arte di utilizzare le informazioni che si producono nell'azione, di integrarle, di formularle in maniera subitanea determinati schemi di azione, e di porsi in grado di raccogliere il massimo di certezza per affrontare ciò che è incerto. La scienza è un'arte, perché è una strategia di conoscenza.*

Ibidem, pp. 57-59.

⁸¹ Cfr., Prigogine I., Stengers I., (1979), *La nuova alleanza*, Einaudi, Torino 1981.

⁸² Cfr., Atlan H., (1979), *Tra il cristallo e il fumo*, Hopeful Monster, Firenze 1987.

⁸³ *Se davvero l'organizzazione circolare è sufficiente per caratterizzare i sistemi viventi come unità, allora si dovrebbe*

pensiero verso la capacità sia di complessificazione e di cambiamento dei sistemi artificiali, sia la complessità naturale la quale comporta invece un elemento di ignoranza da parte dell'osservatore. In altre parole per Atlan la natura della complessità viene riconosciuta come un modo di conoscenza dei sistemi naturali.

Ilya Prigogine affronta il tema della complessità partendo dal carattere costruttivo del non equilibrio, infatti per il premio nobel per la chimica (1977), solo lontano dall'equilibrio si creano stati coerenti e strutture complesse che non potrebbero esistere in modo reversibile concependo un "tempo della creazione" il cui simbolo sono proprio le instabilità del sistema. Si rovescia in questo modo la concezione classica della termodinamica⁸⁴ portando l'attenzione verso una storia naturale

poterla mettere in termini più formali. Ero d'accordo ma dissi che era una formalizzazione poteva solo venire dopo una descrizione linguistica completa, e subito eravamo contenti circa l'espressione "organizzazione circolare", e volevamo una parola che da se stessa trasmettesse il tratto caratteristico centrale dell'organizzazione del vivente, che è l'autonomia. Fu in queste circostanze che un giorno, mentre parlavo con un amico (John Bulnes) circa un suo saggio su don Chisciotte nel quale egli analizzava il dilemma di don Chisciotte se seguire il sentiero delle armi (praxis, azione) oppure il sentiero delle lettere (poiesi, creazione, produzione), e la sua scelta del sentiero della praxis abbandonando ogni tentativo in quello della poiesis, capii per la prima volta la forza della parola "poiesis" ed inventai la parola che ci occorreva: autopoiesi. [...] Essa è necessaria e sufficiente per caratterizzare l'organizzazione dei sistemi viventi e che date le giuste contingenze storiche si può derivare tutta la fenomenologia biologica della caratterizzazione dei sistemi viventi come sistemi autopoietici nello spazio fisico.

Maturana H.R., Varela F., *Autopoiesi e Cognizione. La realizzazione del vivente*, cit., pp.30-31.

Cfr., Schrödinger E., *What Is Life? The Physical Aspect of the Living Cell*, based on lectures delivered under the auspices of the Dublin Institute for Advanced Studies at Trinity College, Dublin, in February 1943.

⁸⁴ *Il Primo Principio della Termodinamica riguardò la conservazione dell'energia. Affermò che l'energia può trasformarsi da una forma all'altra, mai però crearsi né distruggersi. Il che potrebbe suonare sgradevole se lo si prendesse (come in realtà fece uno dei più importanti fisici dell'epoca, John Tyndall) nel senso «che la legge di conservazione dell'energia esclude tanto la creazione che l'annichilazione» L'immagine di «un mondo di legge, ordine e permanenza senza tempo» servì ai teologi quale conferma della «presenza ed azione di Dio» Del tutto diversi gli attributi popolarmente connessi al Secondo principio della Termodinamica. Quando, circa un secolo fa, il vasto pubblico cominciò a prenderne coscienza, esso suggerì una visione apocalittica del corso degli eventi sul nostro pianeta. Il secondo Principio asserviva che l'entropia del cosmo tende a un valore massimo, il che equivaleva ad affermare che l'energia dell'universo, sebbene costante ne resti la quantità, sia soggetta ad una sempre crescente dissipazione e degradazione: termini, questi, che avevano un suono nettamente negativo. [...] L'immagine di tale armoniosa tendenza all'ordine in tutta la natura viene contraddetta in modo alquanto inopportuno da una delle leggi di più vasta influenza sul comportamento delle forze fisiche, e precisamente dal Secondo Principio della Termodinamica. La spiegazione più generale che i fisici sono disposti a fornire dei mutamenti delle cose nel tempo viene spesso formulata nel senso che il mondo materiale procede da stati ordinati verso un disordine crescente, così che la situazione finale dell'universo sarà una situazione di disordine massimo. Così Max Planck, nelle sue conferenze di fisica teorica alla Columbia University, nel 1909, disse: non è dunque la distribuzione atomica, ma piuttosto l'ipotesi del disordine elementare a costituire il vero e proprio perno del principio dell'aumento dell'entropia e, pertanto, la condizione preliminare dell'esistenza dell'entropia stessa. senza il disordine elementare non esistono né entropia né processo irreversibile [...] ... e, in un recente volume, Angrist e Hepler formulano il secondo principio nei termini seguenti: il disordine microscopico (o entropia) di un sistema e del suo intorno (tutto l'universo che vi attiene) non decresce spontaneamente. in questo senso l'entropia è pertanto definita come la misura quantitativa del grado di disordine di un sistema: definizione che, come vedremo, richiede notevoli chiarificazioni. [...] Oggi non consideriamo più l'universo come la causa dei nostri immeritati guai, ma forse, all'opposto, come l'ultimo rifugio rispetto al pessimo modo in cui trattiamo le nostre faccende terrene. Anche se così, il principio dell'entropia continua a determinare una contraddizione imbarazzante nelle scienze umane e contribuisce a perpetuare la separazione artificiosa di esse rispetto a quelle naturali. [...] Ciò accadeva nel 1910. Nel 1892, Max Nordau aveva pubblicato il suo famoso *Entartung* (Degenerazione): libro estremamente sintomatico della mentalità fin de siècle, benché non si possa affermare che implichi la progressiva degenerazione dell'umanità nel suo insieme. In questa diatriba di quasi mille pagine, lo*

del tempo che inizia con i fenomeni dissipativi elementari della fisica (attraversando le reazioni chimiche) proseguendo con prima l'evoluzione biologica e poi quella qualitativa modificando anche la complessità del tempo rendendolo sempre più autonomo. Hermann Haken attraverso la *sinergetica*⁸⁵ promuove una nuova scienza in grado di analizzare i sistemi complessi, individuando in essi i principi generali che ne regolano il comportamento e i processi di autorganizzazione degli elementi microscopici dei sistemi stessi senza nessun intervento dall'esterno.

James Lovelock risponde alla complessità con l'ipotesi di "Gaia" e che la Terra sia un sistema vivente e la scienza che si sviluppa intorno a questa previsione viene chiamata *geofisiologia*.

La sua regolazione, spiega Lovelock, è determinata dalla selezione naturale di matrice darwiniana. Solo con Stephen J. Gould si arriva ad una sorta di decostruzione della teoria evoluzionista darwiniana, mentre Conrad Waddington si porta avanti il programma di biologia, dove la complessità viene interpretata come diretta e controllata dall'informazione contenuta nel programma genetico. Infine da un lato Erwin Laszlo propone una scienza del cambiamento in grado da superare le barriere fra le scienze della natura e quelle della società, mentre Milan Zeleny descrive invece la simbiosi fra uomo e macchina (*simbionica*), entrambi sono destinati a coesistere.

In breve abbiamo visto come il concetto di complessità propone una novità epistemologica offrendo una nuova alleanza tra filosofia e scienza e una diversa concezione dell'evoluzione naturale.

Nella seconda metà del XIX secolo i pensatori occidentali iniziarono a riflettere sul rapporto filosofia-scienza cercando delle soluzioni, prima la critica dell'idealismo hegeliano e poi l'inevitabile superamento della filosofia attraverso Marx, Kierkegaard e Nietzsche da un lato, mentre le nuove scienze occuparono il campo di indagine proprio della filosofia, ossia quello del pensiero. I filosofi hanno cercato di proporre diverse soluzioni suggerendo una diversificazione tra scienze naturali e scienze dello spirito con Dilthey, integrando le scienze in un sapere più allargato.

scrittore e medico ungherese, fondando i propri argomenti sull'opera di Morel e di Lombroso, denunciava gli opulenti abitanti della città ed i loro artisti, compositori e scrittori, come isterici e degenerati. Egli riteneva ad esempio, che lo stile pittorico degli impressionisti fosse dovuto al nistagno che si riscontra negli occhi dei «degenerati» ed alla anestesia parziale della retina degli isterici. Attribuiva l'elevata incidenza della degenerazione all'esaurimento nervoso della tecnologia moderna nonché all'alcool, al tabacco, ai narcotici, alla sifilide. Ma prediceva che, nel xx secolo, l'umanità avrebbe dimostrato di possedere sanità sufficiente a tollerare la vita moderna senza danno, oppure rifiutarla come intollerabile.

Arnheim R., *Entropy and Art. An Essay on disorder and order*, Regent of the University of California 1971, trad. it. (1974) *Entropia e arte. Saggio sul disordine e l'ordine*, traduzione di Renato Pedio, Einaudi, Torino 1989², pp. 50, 151.

⁸⁵ *Nella sinergetica le relazioni che intercorrono fra il livello macroscopico e il livello microscopico vengono desunte e determinate ricorrendo a due concetti, e precisamente al concetto di parametri d'ordine e a quello del principio di asservimento. I parametri d'ordine sono gli osservabili macroscopici che descrivono il comportamento macroscopico del sistema. Secondo il principio di asservimento il comportamento degli elementi microscopici diventa determinato nel momento in cui si danno gli osservabili microscopici.*

Haken H., *L'approccio della sinergetica al problema dei sistemi complessi*, in *La sfida della complessità*, cit., p. 200.

Nella metà del XX secolo con l'ingresso della scienza cognitiva, neuroscienziati, filosofi, informatici, psicologi, antropologi hanno iniziato a ragionare prima a proporre modelli computazionali dell'attività psichica e poi i filosofi postpositivisti e postempiristi hanno offerto un ripensamento e una revisione critica del programma neopositivista (Quine, Hanson, Kuhn, Feyerabend, Lakatos, Laudan). Per cui la complessità è riuscita a raccogliere diverse dispute filosofiche e scientifiche del secolo XX fornendo un nuovo panorama multidisciplinare dove la scienza e la filosofia hanno trovato un terreno fertile comune di indagine.

Infatti la complessità viene definita appunto come lo *studio interdisciplinare dei sistemi complessi adattivi e dei fenomeni emergenti ad essi associati*. La complessità di un sistema viene determinata non tanto dalla proprietà di tale sistema, piuttosto una proprietà della rappresentazione scientifica attualmente disponibile del modello stesso del sistema, poiché è l'osservatore del sistema a costruirlo, infatti è proprio la proprietà del sistema costituito dall'osservatore che costruisce il modello e dal modello stesso. La prospettiva proposta abbandona l'oggettivismo della scienza classica a favore di un punto di vista relazionale e dialogico (Morin⁸⁶, Bateson⁸⁷).

Quindi il diverso vedere le cose ci porta ad interpretare il "modello complesso" come un sistema costruito dall'osservato, il quale risulta esso stesso complesso. Il modello scientifico di un sistema deriva da una descrizione non ridondante del sistema e la complessità non è altro che la lunghezza di tale descrizione, in altre parole essa rappresenta la lunghezza minima di una sua descrizione scientifica, eseguita sempre da un osservatore umano⁸⁸.

⁸⁶ Morin E., (1997), *Il metodo. Ordine, disordine, organizzazione*, Feltrinelli, Milano 1983.

⁸⁷ Bateson G., (1976), *Verso un'ecologia della mente*, Adelphi Milano 2008²⁵.

⁸⁸ Le caratteristiche comuni ai sistemi complessi sono le seguenti: 1) *tante componenti più o meno complesse*, ossia più numerosi sono i sottosistemi (le componenti) che lo compongono, più complesso è il sistema nel suo insieme. Le componenti possono essere sia *hardware* (molecole, processori fisici, cellule, individui), sia *software* (unità di elaborazione virtuale); 2) *interazioni tra le componenti*, ossia le componenti interagiscono passandosi informazioni sia sotto forma di energia, materia o digitali; e la quantità di connessioni e la presenza di sottostrutture ricorsive e di circuiti di retroazione (anelli) aumentano la complessità del sistema, ma le informazioni che le componenti si scambiano non possono essere né troppo numerose, rischiando che il sistema diventi caotico, né allo stesso tempo esse possono essere troppe poche altrimenti il sistema si cristallizza; 3) *assenza di gerarchia piramidale*, se vi è una sola componente che, da sola governa l'intero sistema esso risulta non complesso, diverso è il caso dei sistemi ologrammatici in cui ciascuna componente possiede informazioni relative all'intero sistema; 4) *interazione adattativa all'ambiente*, il sistema è tanto più complesso, quanto più numerosi sono i fattori che influiscono sul suo adattamento all'ambiente: incidenza dei fattori casuali, apprendimento, interazione con l'osservatore del sistema. In altre parole mentre il sistema si evolve, i suoi sottosistemi co-evolvono sviluppando strategie di co-adattamento (simbiosi, cooperazione, comunicazione).

Ashby in base alle caratteristiche appena descritte classifica i sistemi in tre sezioni diversi a) *sistemi minimamente complessi*, essi sono naturali e non biologici, tendono ad avvicinarsi al "muro sinistro" che rappresenta quella soglia di complessità sotto cui un sistema può non dirsi più biologico. Inoltre raccolgono anche tutti gli artefatti semplici (macchine banali, in termini cibernetici). Appartengono a questa categoria i cristalli, le nuvole, particelle elementari e tutti i dispositivi artificiali di input e output. I sistemi minimamente complessi non interagiscono adattivamente con l'ambiente; b) *sistemi di media complessità*, essi invece rappresentano gli artefatti complessi (macchine non-banali) come il termostato, il computer, nonché i sistemi peribiotici e i virus. Essi possono manifestare comportamenti nuovi e imprevedibile, cioè possono essere "innocentemente emergenti"; c) *sistemi complessi*, sono invece tutti i sistemi della

Una caratteristica della complessità è proprio quella di occuparsi dello studio di una classe di fenomeni molto diversi tra loro, ma che hanno caratteristiche evolutive comuni. In altre parole nessun organismo o sito web può influenzare da solo il comportamento evolutivo dell'intera Rete. Possiamo quindi azzardare un'analogia tra ecosistemi biologici e sistema di Rete Web, entrambi attraverso un processo spontaneo di autorganizzazione tendono ad evolvere nel tempo verso un aumento spontaneo della complessità. Quest'ultima aumenta con il crescere del numero o della varietà della specie, individui, nodi di rete, cellule.

Tali sistemi chiamati coevolutivi⁸⁹ sono organizzati da singole unità che coesistono formando un tessuto di relazioni, link, in una reciproca interazione dinamica, cioè trasformano e sono trasformanti dall'ambiente. La comparsa di nuove specie (biologia), nuovi beni (economia), nuovi servizi (Internet) sicuramente dà origine a nuove nicchie⁹⁰ di tipo ecologico o sociale.

In questo modo lo spazio dell'ecosistema viene occupato dai diversi gruppi di specie, riducendo lo spazio competitivo e le nicchie evolutive disponibili, senza le quali sia gli individui, che i beni che i servizi non avrebbero potuto trovare spazi con il rischio di venire eliminati con anticipo dalla scena evolutiva. Queste strategie di informazione (*bottom-up*) fanno sì che le parti individuali del sistema si connettano tra loro in modo da costituire componenti più grandi fino a realizzare l'intero sistema. Questa trasformazione si è notata anche nel Web con l'attivarsi di differenti servizi, così come in natura l'evoluzione migliora l'adattamento degli individui all'ambiente che si modifica sia a causa di fattori fisici, ma anche grazie agli organismi che lo abitano e ai comportamenti individuali e sociali.

biosfera, dai batteri alle popolazioni umane (biologici/neurologici). I sistemi complessi sono tutti adattativi e vengono associati ai *fenomeni emergenti* (vita, mente, organizzazione sociale).

Con il termine *emergente* ci si riferisce a tutti i fenomeni naturali che possiedono le seguenti caratteristiche: novità (descrivibilità mediante un linguaggio qualitativamente diverso da quello utilizzato per descrivere il sistema), origine (*bottom up*, cioè genesi dovuta alle interazioni locali tra le componenti del sistema), imprevedibilità (non linearità delle equazioni che descrivono le interazioni locali) e irriducibilità (totale indipendenza dalle singole componenti del sistema).

Cfr., Gell-Mann M., (1994), *Il quark e il giaguaro. avventure nel semplice e nel complesso*, Bollati Boringhieri, Torino 1997.

Cfr., Hofstadter D.R., (1919), *Gödel, Escher, Bach: un'Eterna Ghirlande Brillante*, Adelphi, Milano 1984.

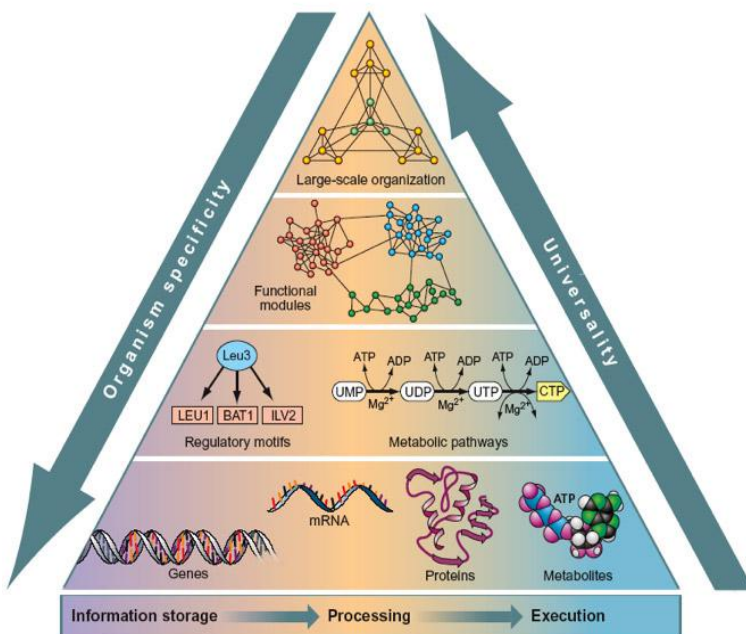
Cfr., Holland J.H., *Emergence: from Chaos to Order*, Oxford University Press, Oxford 1998.

Cfr., Waldrop M.M., *Complessità: uomini e idee al confine tra ordine e caos*, Instar Libri, Torino 1996.

⁸⁹ La *coevoluzione* in senso stretto può definirsi come un processo in cui la *fitness* (successo riproduttivo) di ciascun genotipo dipende dalla densità di popolazione, dalla composizione genetica della specie e delle specie con cui interagisce, e dalle condizioni abiotiche in cui la stessa si realizza. Anche nel web come in tutte le "reti a invarianza di scala" (crescita esponenziale) la *fitness* viene definita come quel parametro matematico che indica la capacità di un nodo di annettersi nuovi link e di competere con altri nodi. Sul Web le pagine con fitness più elevata sono anche quelle più popolari.

⁹⁰ La nicchia ecologica è l'insieme delle condizioni sotto cui una specie perpetua se stessa, essa rappresenta una qualità dell'ambiente piuttosto che di una specie. Essa viene visualizzata come una porzione di spazio multidimensionale o ipervolume all'interno della quale, l'ambiente permette ad un individuo o specie di sopravvivere e riprodursi. Questa formalizzazione consente di quantificare le richieste di nicchia di una specie, cioè "quantificare" il suo ruolo nella comunità.

Quindi anche il Web si comporta come un sistema ecologico, se i fattori fisici che intervengono a modificare il sistema possono essere la piovosità, la temperature, il tipo di terreno, nel Web gli stessi fattori possono essere tradotti come aggiornamento dei software, larghezza della banda, database, tutti questi elementi creano nodi che plasmano la Rete. Quando l'ambiente inteso in senso generale sia ecologico che sociale è uniforme e saturo di individui, pagine, siti internet, "emerge"⁹¹ una nuova forma di complessità in cui i nodi, i programmi, le cellule interagiscono tra loro e trasformano se stessi e l'ambiente in cui vivono, cioè si forma un ecosistema, digitale nel caso del Web. Nel campo della biologia sistemica allo stesso modo vengono analizzate le interazioni, i link che costituiscono il sistema biologico e il sistema "emergente" descrive unicamente una proprietà nuova che definisce globalmente l'intero sistema che viene determinato dalla cooperazione tra individui interagenti.



Oltvai & Barabasi, Life's complexity pyramid, Science 2002

Fig. 4_Oltvai & Barabasi, *Life complexity pyramid*, Science 2002

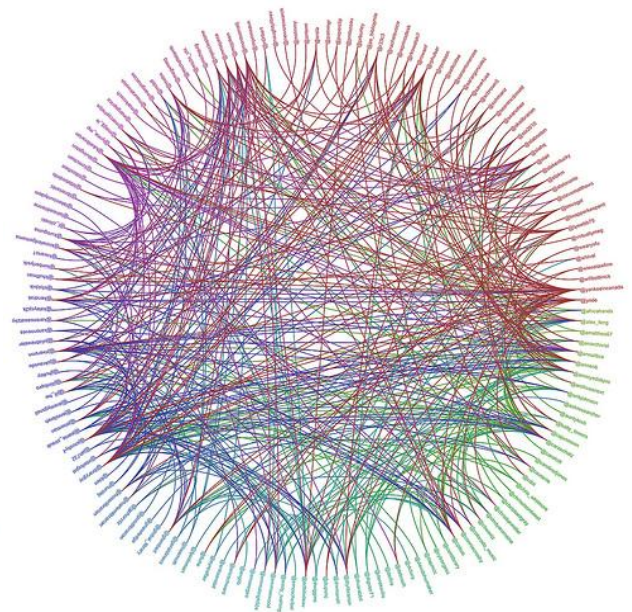


Fig. 5_Social Network Graph

⁹¹ Si considera "emergente" ogni fenomeno naturale associato a (il funzionamento di) un sistema complesso che evolve nel tempo; avente contemporaneamente le seguenti proprietà: 1) novità, cioè descrivibilità mediante un linguaggio qualitativamente diverso da quello utilizzato per descrivere il sistema e le sue componenti; 2) origine "dal basso all'alto", cioè genesi dovuta esclusivamente alle interazioni locali tra le componenti del sistema; 3) imprevedibilità, cioè non-linearità delle equazioni che descrivono tali interazioni locali; 4) irriducibilità, cioè totale indipendenza da (l'esistenza e dalle proprietà) delle singole componenti del sistema.

Tinti T., (1998), *La "sfida della complessità" verso il Duemila*, in Novecento, n.12 (1998), pp.7-12, p.25

Quindi riassumendo la molteplicità dei punti di vista riposiziona lo(gli) sguardo(i) verso un' *etnografia semiotica digitale*⁹² e una *netnografia*⁹³ a favore di un *sincretismo multiculturale* e un accoppiamento *trans*-strutturale dei sistemi condividendo così un'ecologia sostenibile del corpo e della mente. Le vie della complessità, come abbiamo visto, sono infinite, esse richiedono una strategia complessa, un'arte della conoscenza strategica e metodologica; *il problema è ormai quello di trasformare la scoperta della complessità in un metodo della complessità*⁹⁴: la sfida della complessità è una sfida epistemologica e le modalità di approccio al lavoro interdisciplinare possono essere diverse.

Si può portare lo sguardo oltre il confine del proprio campo⁹⁵ con l'obiettivo di inglobare e contaminare il corpus dell'altra disciplina superandone i confini.

Thomas Mann scriveva che *la diversità crea il confronto, il confronto l'inquietudine, l'inquietudine la meraviglia, la meraviglia l'ammirazione e il desiderio di scambio e di unione*⁹⁶.

Questo dovrebbe essere il senso più forte e vero di un nuovo concetto di disciplina non più legata al proprio sapere teorico, ma alla pluralità dei saperi in contaminazione, ossia una trasmigrazione dei nessi problematici da un'interpretazione all'altra: si *trans*-ita contemporaneamente.

Ecco che una nuova *metodologia transdisciplinare* e strategica avanza con determinazione e la Rete può essere lo strumento *transmediale* attraverso cui attuare questa riforma delle discipline. Un'apertura e superamento del confine e del limite ci offre un grande ruolo di responsabilità e di ripensamento di noi stessi e del mondo in continua relazione e trasmissione. L'*apertura* comporta l'accettazione dello sconosciuto, dell'inatteso e dell'imprevedibile⁹⁷. Proprio questo spazio aperto e fluttuante gestisce questa creazione dei saperi e della condivisione e realizzazione di un cambiamento. La molteplicità crea rizoma, ci ricorda Deleuze⁹⁸, muoversi stando anche fermi, è l'invito ad iniettare linee rapide senza il punto, creando liberazioni e *piani di consistenza*.

⁹² <http://www.etnografiadigitale.it/>

⁹³ La *netnografia*, letteralmente etnografia dell'Internet, è un metodo di ricerca qualitativa precipuo e funzionale al social media marketing, ovvero a quella tecnica di marketing che monitora e "capitalizza" le informazioni prodotte ed emergenti dalle interazioni comunicative degli utenti della Rete all'interno dei social media. Il target privilegiato della *netnografia* è la web tribe, intesa come aggregato conversazionale situato nel contesto digitale dei social media, che si coagula attorno alle discussioni su determinati brand o prodotti. Tali brand e prodotti rappresentano, a loro volta, i "nodi catalizzatori" attraverso cui passa il legame affettivo tra i membri dell'aggregato stesso. Ogni osservazione *netnografica* delle conversazioni che avvengono sui social media, si accompagna ad un'analisi antropologica che prende il nome di analisi interpretativa. L'analisi interpretativa permette di individuare ed estrarre dalle web tribe due tipi di *insight*, rispettivamente: commerciali e culturali.

<http://www.etnografiadigitale.it/netnografia/>

⁹⁴ Cfr., Morin E., *Il metodo I. La natura della natura*, trad. it. Raffaello Cortina Editore, Milano 2001.

⁹⁵ Cfr. Galli G., *Psicologia delle virtù sociali*, CLUEB, Bologna 1999.

⁹⁶ Mann T., *Die vertauschten Köpfe*, trad. it. di E. Pocar, *Le teste scambiate*, Mondadori, Milano 1955.

⁹⁷ Art. 14, *Carta della transdisciplinarietà*, Convento da Arràbida, 6 novembre 1994, Comitato di redazione, Lima de Freitas, Edgar Morin, Basarab Nicolescu.

⁹⁸ Deleuze G., *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie*, Minuit, Paris 1981, trad. it. *Mille Piani. Capitalismo e schizofrenia*, Castelvechi, Roma, 2010.

La transdisciplinarietà si presenta come stadio ad alta integrazione tra le discipline, ogni sapere si apre con il proprio metodo ad altre prospettive. In questa difficile sfida è proprio il corpo che gioca un ruolo fondamentale abbracciando questo nuovo orizzonte. Esso viene tracciato in laboratorio, replicato, codificato, trasformato, “*morphing-zzato*”.

Corpo quindi inteso come intermezzo tra il mondo delle cose e le realtà “aumentate” e attraverso gli schermi-interfaccia avviene un processo di ibridazione, vivendo in un continuo paradosso. Nel 2005 proprio a questa condizione è stato dedicato il tema della *Ars Electronica: Hybrid, living in paradox*⁹⁹.

È in questo intermezzo che si innesca il *metrocorpo*, la sua funzione è complessa, esso raffigura anche se metaforicamente una *condizione-immagine*, la quale si sviluppa attraverso la sua manifestazione immateriale di separazione/aggregazione. Esso separa ed unisce, moltiplica e divide: uno nessuno e centomila è il suo valore, che si definisce nel circuito cross-narrativo e non lineare della Rete. Il corpo è connesso quotidianamente e il suo organismo non regge il regime dei *mille piani* in cui esso si dispone. Il *metrocorpo*, come tenterò di dimostrare nel seguito del lavoro, è invisibile, assente, esso risiede in un “non-confine” e mobilita le sue funzioni filtrando la realtà per connettersi a quella virtuale. L’arco intenzionale di natura merleauPontiana a questo punto si dilata e esplode, mentre l’unità dei sensi si assottiglia.

Il corpo si connette e gli organi incorporano il senso di estensione artificiale, come il bastone del cieco che cessa di essere oggetto per il corpo per diventare area sensitiva, estesa, prolungata nel mondo. Il *metrocorpo* agisce in questa nuova condizione di comunicazione mediale, esso determina, misura (*metro*) il non-limite, produce suoni (*metronomo*) e agisce nella *metropoli* della Rete. Il tatto acquista valore, toccando lo schermo e il corpo costruisce architetture comunicazionali con l’altro (*passages metrocorporei*), mentre scarichiamo applicazioni che superano perfino i text degli SMS.

⁹⁹ *The first hybrid is the human. And living in paradox. A mix of mind and matter, a translating device, a handshake from mind to matter and vice-versa, humankind is in a permanent state of hybridization, consciously and unconsciously. Why then focus on such a pervasive condition? Because new drivers of hybridization have emerged that make the hybrid condition always more evident-and more uncomfortable for some. With globalization comes implosion, all cultures and time zones piling up upon each other. When imploding, things either integrate or break. Another driver is digitization, inviting an infinity of recombinations, all hybrids, carefully cultivated with software, like flowers. We live in paradox, in a suspension of disbelief that will last until the dust settles and the contradictions between self and other, between nationalisms and globalism, between democracy and state control are resolved. And the contradictions between the power of media and that of the state. And the contradictions between science and the economy generating hybrids for all purposes with a clear bias towards profitability over service to humanity. And the contradictions ...Art is the food of hybridity. It is translating and transporting the modes of one culture into another, lifting bits of both and mixing. Sampling is not just one of the techniques of the digital, it has become a way of life. And we have DJs of culture, albeit operating at longer-term rhythms. What can people do but sample in an environment where everything is always available?*

http://www.aec.at/archiv_project_en.php?id=13257

Catalog Ars Electronica 2005, *Hybrid – living in paradox*, Hatje Cantz Verlag 2005.

Il *metrocorpo* agisce quindi nel sotterraneo e *attraversa* il corpo che desidera trasformazione, nuovi profili, desideri di identità mutanti. Il corpo diventa quindi dispositivo tra i dispositivi, nei *game* esso stesso è joystick, controller diretto del gioco (*Kinect*¹⁰⁰) senza fili, come del resto lo è la Rete.

In questo nuovo “sentire” è il *metrocorpo* che si presenta come ingranaggio, come *surcodificazione* del corpo che diventa corpi, codici di codici, pixel, identità multidimensionali, tracce, suoni e colori. Il corpo è fuori, si abbandona all'altro, all'esterno, perdendo la sua interiorità che diventa invisibile per se stesso e presente agli altri. Il *metrocorpo* allora gestisce questa molteplicità di trasformazioni, mentre la carne in relazione alla Rete rimane prima dello schermo, lo tocca. Essa anticipa il funzionamento del *metrocorpo* che interviene spezzando il suo ruolo e aprendo il varco dell'arco intenzionale che si espande compiendo l'operazione di metamorfosi. La Rete quindi si presenta come un contenitore di *passages metrocorporei*, di corpi che transitano attraverso essa.

Ma se la carne nella Rete non subisce modifiche, la chirurgia estetica può essere un esempio di come oggi lo sviluppo tecnologico e gli ideali che i media hanno prodotto attivano invece un processo di intervento sulla carne stessa, la quale richiede una riconfigurazione “ideale di bellezza mediatica” per aderire all'immaginario contemporaneo.

Il corpo desidera una nuova immagine, la invoca sotto i ferri della chirurgia plastica e dentro gli algoritmi della Rete. Anche durante la malattia il corpo chiede sostegno affinché la carne possa svolgere il suo ruolo e gli organi possano sostenere la struttura dell'organismo. Legato al letto come uno scafandro, il corpo continua a partecipare al mondo attraverso la connessione che lo lega alla macchina e solo attraverso essa si mantiene in vita. La macchina stessa può incarnarsi dentro la nostra carne attraverso un mutamento tecnologico-antropologico (cyborg), pensiamo ad esempio ai bypass o alle protesi, agli impianti invasivi medici che controllano il corpo “in difficoltà”. L'immaginario fantascientifico e la letteratura sci-fi hanno creato creature artificiali come robot e androidi a nostra immagine e somiglianza e da quel mondo, oggi la medicina, l'ingegneria, i sistemi urbanistici si affidano ai robot, agli androidi per “governare” il sistema complesso della società. Essi diventano parte integrate della vita quotidiana dell'essere umano. Un'unione quella del corpo e della macchina che si assottiglia sempre di più fino a confondersi.

La mente individuale si moltiplica in intelligenze collettive¹⁰¹/connette¹⁰² e le emozioni e i

¹⁰⁰ http://www.xboxway.com/speciali/archive/2010/06/21/speciale_come_funziona_kinect_xbox_360.aspx

¹⁰¹ *A spiegare l'esaltazione nei confronti di Internet vi è, sì, la ricerca utilitaristica di informazioni, ma soprattutto gioca questa sensazione vertiginosa di immergersi nell'intelligenza comune e di prendervi parte. Navigare nel cyberspazio significa lanciare uno sguardo cosciente sull'interiorità caotica, sul brusio incessante, sulle futilità e le folgorazioni planetarie dell'intelligenza collettiva. L'accesso al processo intellettuale del tutto informa quello di ciascuna parte, individuo o gruppo, e alimenta di rimando quello dell'insieme. Si passa, allora, dall'intelligenza*

sentimenti costruiscono il valore sociale e culturale del sentire, così come i saperi. Il corpo viene inserito in un progetto che supera anche il limite della morte con sperimentazioni *transumane*.

Il *metrocorpo* è tutto questo: ingranaggio-metafora, soglia sottile che *disvela* il corpo per la sua ricostruzione. Esso si compie nelle trasformazioni e l'arte diventa la sua comunicazione, all'estetica oggi invece, il compito di gestire la filosofia delle nuove pratiche estetiche.

Il corpo si fa arte e il corpo dell'arte comunicazione, mentre l'artista diventa l'operatore mediatico di questa complessa narrazione cross-mediale. Credere che le arti e le scienze siano due nuclei centrali di creatività e di sviluppo separati come il giorno e la notte, non è del tutto corretto. Entrambe hanno sviluppato settori specialistici e post-specialistici moltiplicando le opportunità e le offerte di riflessione. Il dibattito filosofico-scientifico nel contemporaneo spesso si sposta dagli ambienti accademici a quello dei festival artistici o scientifici e quindi anche il contesto della discussione richiede un altro campo di confronto dove gli specialisti e il pubblico si incontrano. Arte, scienze e tecnologie sono termini culturalmente pieni di significato. Sempre più gli artisti hanno imparato a lavorare con gli strumenti che le scienze e le tecnologie offrono. Oggi le scienze si indirizzano verso una “conoscenza del perché”, mentre le tecnologie sposano più una “conoscenza del come”, mentre le arti potrebbero celebrare la “conoscenza dell’attraversamento”, intesa come collegamento (*transito*) tra la cultura scientifica e quella tecnologica. Proprio per questo l’arte o meglio oggi le arti acquisiscono il nucleo centrale del pensiero tecno-scientifico creando un ponte comunicazionale necessario per interpretare e sviluppare una rappresentazione nuova del mondo contemporaneo. I progressi tecno-scientifici hanno aperto diverse vie di ricerca quali la robotica, le nanotecnologie, energie alternative, biotecnologie, realtà virtuale ed aumentata, tutte strade queste attraverso le quali gli artisti hanno deciso di farne pieno utilizzo.

collettiva al collettivo intelligente.

Lévy P., (1994) *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace.*, tr. it. *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli - Interzone, Milano, 1996.

¹⁰² Le tecnologie odierne, accentuando l'interattività degli utenti telematici e dunque l'aspetto di connettività, permettono di creare sincronicamente e diacronicamente nuovi codici e nuove modalità espressive in contesti esperienziali come quelli a cui si riferiscono De Kerckhove con il termine “Ipertesto” e Giovanni Boccia Artieri con il termine “Mediamondo”.

Gli schermi dei computer divengono luoghi in cui il pensiero viene scritto, ma simultaneamente, anche luoghi in cui il pensiero viene condiviso e elaborato da diverse persone che possono incontrarsi da qualunque posto si trovino, quando vogliono per dare il proprio contributo ad un processo di pensiero comune. Questa è una forma di intelligenza connettiva.

De Kerckhove D., *Psicotecnologie: interfaccia del linguaggio, dei media e della mente* in Convegno di psicotecnologie, Università di Palermo 2002.

Cfr., De Kerckhove, D., *La pelle della cultura*, trad. it. Genova, Costa & Nolan 1996.

Cfr. Boccia Artieri G., *Lo sguardo virtuale. Itinerari socio-comunicativi nella deriva tecnologica*, Franco Angeli, Milano 1998.

Roy Ascott in un suo articolo *Art and Education in the Telematic Culture*¹⁰³ con tono ottimistico ci incoraggia ad intraprendere la strada dello sviluppo e della partecipazione collaborative tra le diverse culture potenziando i loro significati: *but the art of our time is one system, process, behaviour interaction... This is precisely the potential of telematic system. Rather than limiting the individual to narrow parochial level of exchange, computer-mediated cable and satellite links spanning the whole planet open up a whole world community, in all its diversity, which we can interact... With the electronic media, its flows of images and text, and the ubiquitous connectivity of telematic system, this isolation and separateness must eventually disappear, and new architectural structures and forms of cultural association will emerge. And in this emergence we can expect to see, as we are beginning to see, new orders of art practice, with new strategies, new forms public accessibility, new methods of presentations and display, new learning networks, in short, whole new cultural configurations*¹⁰⁴. L'arte e la ricerca hanno la stessa missione spirituale, secondo Ascott.

¹⁰³ Ascott R., *Art and Education in the Telematic Culture*, in *Leonardo. Supplemental Issue*, Vol. 1, Electronic Art (1988), pp. 7-11.

¹⁰⁴ Wilson, S., *Information Arts. Intersections of Art, Science, and Technology*, The MIT Press, Cambridge Massachusetts London, England, 2002, pp. 8-31.

Cfr. Dixon S., *Digital performance. A History of New Media, in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England, 2007.

Cfr., Paul C., *Digital Art*, Thames & Hudson, London 2003.

Cfr. Wilson S., *Art +Science Now*, Thames & Hudson, London 2010.

1.1.2 *Technoetic*

Roy Ascott, pioniere dell'arte telematica, considera l'arte digitale e la telematica (*screen of operation*) come “misteri della conoscenza, come frontiera finale sia per l'arte che per la scienza e dove esse convergeranno”¹⁰⁵. Per l'artista inglese, la tecnologia digitale genera una “doppia coscienza” e un “doppio sguardo”. Proprio Ascott ci parla di una nuova *estetica tecnoetica* che riguarda le forme di comportamento piuttosto che il comportamento delle forme e di reti noetiche (*noetic networks*), le quali sono capaci di fondere le reti neurali individuali con la rete globale, creando così una nuova dimensione della coscienza. Roy Ascott ci spiega come negli ultimi anni gli artisti si sono dimostrati impazienti di impiegare le nuove metafore della scienza. Essi hanno iniziato ad utilizzare gli strumenti delle tecnologie avanzate conquistando un nuovo terreno, sviluppando così una cultura della coscienza: *technoetics*¹⁰⁶ (da *techne* + *noetikos* = mentale).

La *tech-noetica* è una disciplina che s'interroga sui rapporti tra coscienza e tecnologia. Infatti se l'oggetto è strumento per l'uomo, allora esso è un mezzo che *entifica* l'essere, (nel senso heideggeriano¹⁰⁷), verso nuove proporzioni e ontologie. Il terzo millennio vede un'accelerazione

¹⁰⁵ Ascott R., *Seeing double: Art and the Technology of Transcendence*, in *Reframing Consciousness: Art, Mind and Technology*, edit by Roy Ascott, 66-71. Exeter: Intellect 1999..

¹⁰⁶ La prima voce del termine si trova nel testo, *When the Jaguar lies down with the Lamb: speculations on the post-biological culture*, Prima pubblicazione in portoghese: Ascott, R., *Quando a onça se deita com a ovelha: a arte com mídias úmidas e a cultura pós-biológica*, in: Domingues D. (ed). *Arte e vida no século XXI*. São Paulo: Editora UNESP. 2003, pp. 273-284.

Il termine è una unione tra techne e noetikos: tecnoetica è quella speculazione che concerne l'impatto della tecnologia sui processi della coscienza. La tecnologia può essere telematica, digitale, genetica, vegetale, moist (letteralmente emulsionata), linguistica....infatti, le tecnologie oggi disponibili hanno un impatto sulla coscienza e si sono trasformate nel substrato dell'arte del terzo millennio, in particolare le tecnologie più interessanti si definiscono nell'incrocio tra telematica, biotecnologia, nanotecnologie, e informano il processo degli artisti, dei progettisti, dei performers, degli architetti.” Roy Ascott sostiene che: la definizione estetica del paradigma tecnologico contemporaneo sarà tech-noetica, cioè una fusione di che cosa conosciamo e possiamo ancora indagare sulla coscienza (noetikos) con ciò che possiamo fare e finalmente realizzeremo attraverso la tecnologia.[...] forzando un po', ma approfittando di una felice coincidenza - il neologismo si potrebbe scomporre non solo nel modo canonico: <techne><ethos>, ma addirittura in tre parti, con un assorbimento della consonante "n", così: <techne><nous><ethos>, introducendo insomma la dimensione cognitiva, mentale, come elemento di mediazione fra la dimensione pratico-tecnica e quella comportamentale-normativa: senza "nous" non ci può essere "ethos", o sinteticamente: ogni "tecnoetica" è necessariamente una "tecno-noetica".

Monico F., *Reviewing the Future: Vision, innovation, emergence*, Conference Planetary-Collegium Montreal, 19-22 Aprile 2007, Canada.

¹⁰⁷ Ciò che è come *dynamis* è capace di pensare, contemporaneamente, il corporeo e l'incorporeo nella possibilità della loro relazione, che fuga la separazione radicale tra essere e divenire, posta dagli amici delle idee e imposta dal principio di non-contraddizione. L'essere, inteso in questo senso, è unione (*die Verbindung*) di enti, è l'unione stessa di corpo e anima, vita e ragione. Per il filosofo tedesco, infatti, essere significa *dynamis*, essere in grado di essere presente in qualcosa (*Imstandesein zur Anwesenheit bei etwas*): l'essere platonico come possibilità della co-presenza in qualcosa, o meglio, “presenza della possibilità dell'essere con l'altro” (*Vorhandensein der Möglichkeit zum Miteinandersein*), è l'indeterminato (*das Unbestimmte*), quel “vuoto di contenuto” che può essere riferito a tutti gli altri, e soprattutto, co-presente (*mit-anwesend*) in tutti gli altri. Secondo il filosofo tedesco, l'essere abita (*wohnt*) nelle cose, senza di esso le cose non sarebbero, perché l'essere è ciò che le “entifica”. La presenza dell'essere è nella forma della mancanza” (*die Anwesenheit in der Form des Mangels*), nella forma di una potenza che è capacità di sottrarsi al compimento.

verso le applicazioni delle tecnologie al corpo in maniera così marcata e decisa che ormai si può parlare di ibridazione. La tecnologia è dentro ogni aspetto della nostra vita e scandisce la nostra mutazione e il nostro *essere al mondo*. Questa dimensione cognitiva oggi viene sempre più mediata dalle tecnologie. Il modo in cui oggi pensiamo e percepiamo il mondo, invece viene definito da Ascott, *cyberception*¹⁰⁸. Quest'ultimo termine rappresenta qualcosa di più della semplice amplificazione tecnologica del pensiero e della nostra capacità di guardare profondamente nella materia e poi nello spazio: essa costituisce una facoltà umana interamente nuova. Non solo stiamo cambiando in modo radicale sia il corpo che la mente, ma siamo sempre più coinvolti nella nostra stessa trasformazione, acquisendo nuove facoltà e maggiore consapevolezza della presenza-assenza umana. L'abitare contemporaneamente sia nel mondo reale che in quello virtuale, l'essere qui e allo stesso tempo là, ci ha fornito un differente senso del sé e un diverso modo di pensare e di percepire, che si estende "naturalmente". Ognuno di noi connesso alla Rete si trasforma in pluralità di individui che si interfacciano. Questo nuovo modo di concettualizzare, di guardare e di percepire la realtà implica un diverso agire nel mondo. Secondo Ascott, la *cyberception* è proprio questa convergenza di processi percettivi e concettuali in cui la connettività di reti telematiche svolge un ruolo costruttivo. La percezione è la consapevolezza degli elementi dell'ambiente attraverso sensazioni fisiche. La *cybernet*, cioè la somma di tutti i sistemi interattivi mediati da computer e delle reti telematiche nel mondo, fa parte del nostro apparato sensoriale, di conseguenza viene ridefinito il nostro corpo. Esso si collega a tutti i nostri corpi in un complesso planetario.

La sensazione è la percezione fisica interpretata alla luce dell'esperienza acquisita. L'esperienza è ora condivisa telematicamente. La *cybercezione* accresce l'esperienza *transpersonale* ed è il

¹⁰⁸ *Cyberception involves a convergence of conceptual and perceptual processes in which the connectivity of telematic networks plays a formative role. Perception is the awareness of the elements of environment through physical sensation. The cybernet, the sum of all the interactive computer-mediated systems and telematic networks in the world, is part of our sensory apparatus. It redefines our individual body just as it connects all our bodies into a planetary whole. Perception is physical sensation interpreted in the light of experience. Experience is now telematically shared: computerised telecommunications technology enables us to shift in and out of each others consciousness and telepresence within the global media flow. By conception we mean the process of originating, forming or understanding ideas. Ideas come from the interactions and negotiations of minds. Once locked socially and philosophically into the solitary body, minds now float free in telematic space. We are looking at the augmentation of our capacity to think and conceptualise, and the extension and refinement of our senses: to conceptualise more richly and to perceive more fully both inside and beyond our former limitations of seeing, thinking and constructing. The cybernet is the sum of all those artificial systems of probing, communicating, remembering and constructing which data processing, satellite links, remote sensing and telerobotics variously serve in the enhancement of our being.*

Ascott R., *The Architecture of Cyberception*, in *ISEA'94, The 5th International Symposium on Electronic Art*, Helsinki, Finland/in *F.A.U.S.T. '94, Forum des Arts de l'Univers Scientifique et Technique*, Toulouse, France / *Cybersphere '94, International Symposium on Cyberspace*, Stockholm, Sweden.

http://w2.eff.org/Net_culture/Cyborg_anthropology/cyberception.paper

Cfr. Ascott R., *The Technoetic Dimension of Art*, in *Art @ Science*, Sommerer C., Mignonneau L. (eds.), Springer-Verlag/Wien 1998, pp. 279-289.

comportamento che definisce un'arte *transpersonale*. Essa di conseguenza coinvolge la tecnologia della comunicazione, della condivisione, della collaborazione, la stessa che ci permette di trasformare noi stessi [*our selves*], trasferire i nostri pensieri e trascendere i limiti del nostro corpo. Questa esperienza *transpersonale*, secondo Roy Ascott, ci offre la grande possibilità di guardare nell'interconnessione di tutte le cose, la permeabilità e l'instabilità dei confini, la mancanza di distinzione tra la parte e il tutto, il primo piano e lo sfondo, il contesto e il contenuto. Per l'artista inglese quindi, la tecnologia *transpersonale* è la tecnologia delle reti, degli ipermedia, del cyberspazio. Ed è la *cybercezione* che ci permette di percepire le apparizioni del cyberspazio, ed è attraverso essa che siamo in grado di comprendere i processi di emersione in natura, il flusso di mezzi di comunicazione, le forze e i campi invisibili delle nostre molte realtà. L'arte oggi, sempre secondo l'artista inglese, è meno interessata all'apparenza e alla superficie, ma piuttosto all'apparizione, con la venuta-in-essere di identità e di significato.

L'arte abbraccia i sistemi di trasformazione, e mira a massimizzare l'interazione con il suo ambiente, così anche con il corpo umano. Esso diventa un luogo per eccellenza di trasformazione, per superare i limiti genetici. L'artista abita il cyberspazio, mentre altri semplicemente lo vedono come uno strumento. La *cybercezione* è quindi l'agente di costruzione, che abbraccia una molteplicità di percorsi elettronici per sistemi robotici, ambienti intelligenti, organismi artificiali. Questa nuova condizione di percepire fornisce un grado maggiore di consapevolezza universale, creando e abitando mondi paralleli, aprendo traiettorie di "evento" divergenti. Proprio le tecnologie *transpersonali* della telepresenza, le reti globali e il cyberspazio possono stimolare e riattivare le parti dell'apparato di una coscienza a lungo dimenticata e resa obsoleta da una visione meccanicistica del mondo fatta di ingranaggi e ruote. La *cybercezione*, ci ricorda Ascott, può significare un risveglio dei nostri poteri psichici latenti, la nostra capacità di essere fuori dal corpo o nella mente in simbiosi mentale con gli altri. Essa contiene una percezione tutta-in-una-volta di una molteplicità di punti di vista, una estensione in tutte le dimensioni del pensiero associativo, in altre parole, una presa di coscienza della relatività e della transitorietà di tutte le percezioni.

La tecnologia ha travalicato il desiderio. Il bisogno di una società più coerente, collaborativa, interconnessa ha preparato le condizioni in cui ha potuto emergere il *global networking*¹⁰⁹.

Roy Ascott propone quindi un costruttivismo radicale, secondo cui viviamo in realtà complesse e miste, perché ci troviamo sul confine tra cyberspazio e spazio materiale, tra pixel e particelle che insieme costituiscono un nuovo substrato delle nostre esperienze vissute. Questa convergenza

¹⁰⁹ <http://www.luxflux.net/n16/artintheory1.htm>. (consultato il 20/12/2011).
Cfr. Bolognini M., *Postdigitale*, Carocci, Roma 2008.

tecnologica sempre secondo Ascott, contiene Bit, Atomi, Neuroni e Geni che rappresentano il nuovo Big B.A.N.G. Nel mondo degli artisti contemporanei questo universo mediale è dettato dalla condizione ibrida in cui i dati digitalmente *asciutti* (dry) tendono ad unirsi con la *biologia bagnata* (wet) dei sistemi viventi, dando luogo a una nuova specie di media che, l'artista inglese definisce *umidi* (*moistmedia*,).

Avanza così l'immagine ibrida dei corpi e dei media. Oggi con l'introduzione delle nanotecnologie si tende sempre più a realizzare nuovi mondi. Segue quindi la necessità di una nuova riconfigurazione antropocentrica che ci impegna non solamente a edificare nuove realtà, ma anche a ridefinire una nuova natura, in cui possiamo ricreare noi stessi in un mondo che non sia più soltanto né digitalmente asciutto, né biologicamente bagnato, né virtuale né attuale; in sintesi, un mondo "umido"¹¹⁰. Noi viviamo in un tempo *transitorio*, ci ricorda Ascott, una realtà variabile, infinitamente mobile, flessibile composto da forme incomplete, dove costruiamo i nostri sé. L'artista inglese usa la metafora della farfalla, *Aporia crataegi*, per rappresentare questa nuova cultura "post-digitale", del cambiamento e della variabilità.

¹¹⁰ *Ibidem*.

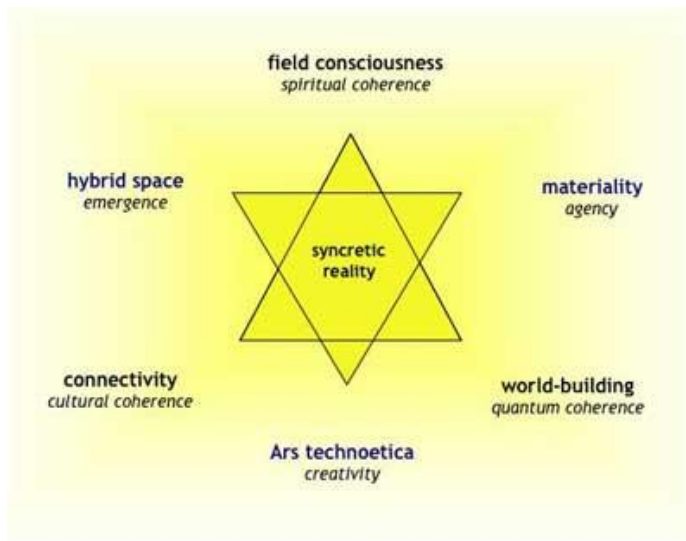


Fig. 6_Syncretic Reality: formative factors © Roy Ascott 2005

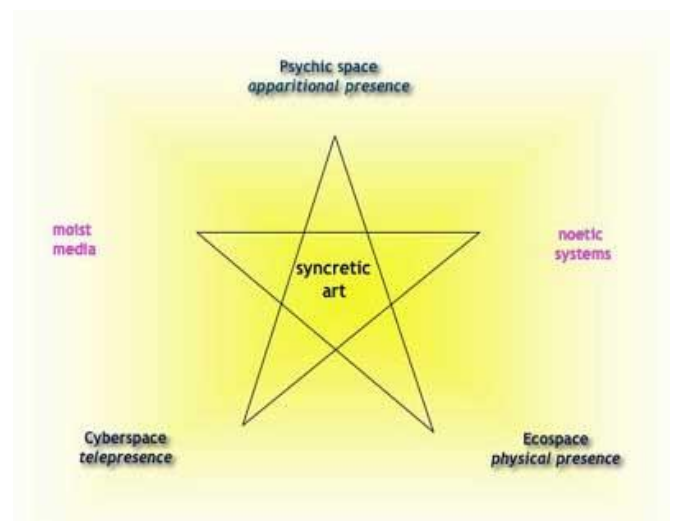


Fig. 7_Syncretic Art development chart, © Roy Ascott 2005

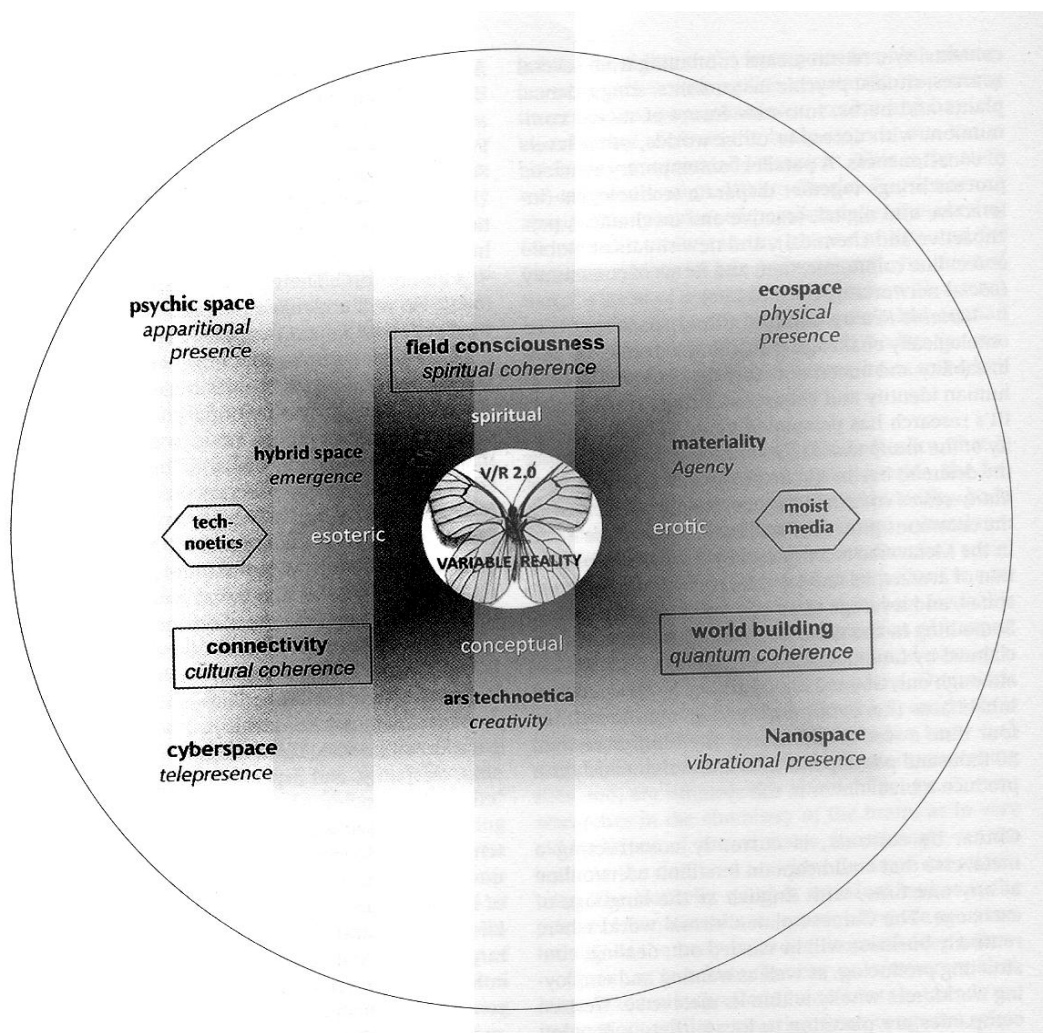


Fig. 8_ The ambiguity of Self: living in a variable reality, © Roy Ascott 2008

Ecco che nasce l'essere ibrido e sincretico. Con il termine sincretismo¹¹¹, Ascott presenta il nuovo essere vivente, in una nuova forma di comunione sacra, con l'accesso ad un nuovo mondo ad un altro livello di coscienza. La *Variable Reality* abita questo spazio fluido producendo un cambiamento ontologico e creativo, dove l'instabilità e l'insicurezza rappresentano due caratteristiche dell'evoluzione e del comportamento dell'identità *post-human*¹¹².

¹¹¹ Con il termine sincretismo Roy Ascott spiega che il *syncretism*, which has been seen historically as an attempt to reconcile and analogise disparate religious and cultural practices, may contribute today to our understanding of the multi-layered worldviews - material and metaphysical - that are emerging with our engagement in, amongst other things, ubiquitous computing and post-biological technology. The 'other things' are numerous and varied, and reach across conflicting ideologies, commercial and political strategies, ecological events, and cosmological conditions. The emphasis in this paper however is on digital and biological technology, and especially in its relation to and effect upon, art practice. In short, it's about new media art and the syncretic reality that is both construed and constructed by that practice. Above all it is about breaking boundaries while maintaining cohesion, a most subtle attribute that is as necessary in the aesthetic as in the social sphere. Of the myriad universes of discourse that constitute whole cultures and countries, only those open to change and adaptation are likely to survive the step change in evolution exerted by scientific development and technological innovation. If countries and communities are to avoid homogenization in this process, it will need to be a syncretic process that maintains the plurality of difference.

The syncretic process is not in any way to be confused with synthesis, in which disparate things meld into a homogenous whole, thereby losing their individual distinction. Nor is it mere eclecticism, which usually signals a wavering course of thought of only probable worth. In the syncretic context, extreme differences are upheld but aligned such that likeness is found amongst unlike things, the power of each element enriching the power of all others within the array of their differences. Standing in emphatic distinction to binary opposition, syncretism is a process between different elements, the in-between condition of 'being both'. In trying to describe syncretism, it is useful to bring into play the "both both/and and either/or" formulation of Marilyn Ferguson. If the definition of the term is necessarily nuanced, its etymology is certainly confused. According to Plutarch, syncretism refers to the ancient Cretan's decision to unite in the face of a common enemy (e.g. sun-kretismos). Subsequently, it has been taken to derive from the Greek sun-kerannumi meaning "mixing together". Its original meaning will be retained in this paper. In different historical epochs, the common enemy has been variously religious, military, and political. In present day cultural terms the enemy is habit – the passive, uncritical repetition or acceptance of behaviors, opinions, perceptions and values, and the enshrining as verities, metaphors that have passed their sell-by date. Habit is the enemy of art, impeding the search for new ways of being. The syncretic process is always an assault on habit, confounding the certainties and orthodoxies of unconsidered homogenizing convention. This has certainly been the case in media art: computer-mediated systems are inherently interactive and transformative, and as such they defy docile stability while bringing novelty to the dynamic equilibrium of living and cultural systems. After all, the first rule of cybernetics is to acquire 'requisite variety', and variety is the spice of syncretism. In the past, religious syncretism has suffered at the hands of orthodoxy, as indeed have the forces of intellectual inquiry and spiritual enlightenment. One thinks of the Gnostics, Neo-Platonists and Hermeticists of the late renaissance, the eradication of the Cathars, the wholesale burning of witches, and the assault on Rosicrucianism. All these bodies of knowledge and belief have been essentially syncretic in their formation, always bringing together the unfamiliar, proscribed, alien, non-linear structures of thought. The early 20th century saw the emergence of spiritual and psychic syncretism in Brazil in the Afro-Brazilian movement of Umbanda, and in Vietnam, the Dao Cao Dai or Caodaism as it is known in the West. There is an argument that says that all religions are effectively syncretic in their absorption of external elements either consequent upon colonization, conversion or simple geographical proximity.

Ascott R., *Syncretic Reality: art, process, and potentiality*, 2005.

http://www.drainmag.com/content/NOVEMBER/FEATURE_ESSAY/Syncretic_Reality.htm (consultato il 05/10/2011)

¹¹² Belpoliti riporta nel suo saggio *Crolli*, le parole di chiusura di presentazione della mostra del critico, gallerista newyorkese Jeffrey Deicht, il quale all'inizio degli anni Novanta aveva partecipato ad una mostra collettiva intitolata *Post Human*: ciò che sappiamo è che presto i progressi tecnologici ci costringeranno a sviluppare un nuovo codice etico. Avremo bisogno di costruire una nuova struttura morale che indicherà ad ogni individuo come comportarsi di fronte alle scelte enormemente importanti che dovrà operare in termini di alienazione genetica e di ampliamento computerizzato delle facoltà cerebrali. Dovremo prendere decisioni non solo riguardo a che cosa sembra bene, ma su cosa è bene e su cosa è male rispetto alla ristrutturazione della mente e del corpo.

Continua Belpoliti parafrasando: Davvero dal *Post Human* sorgerà una nuova etica? E poi, è davvero ancora

In questa realtà sincretica si costruisce il nuovo modello vivente dotato di un processo di mantenimento di una pluralità di differenze che si con-fondo, si mescolano in un *mixing-together*.

È proprio questo requisito di varietà a determinare quello che Ascott chiama *the spice of syncretism*. La nostra presa di realtà sicuramente dipende dalla naturale condizione di accettazione normativa e passiva dell'ambiente, ma allo stesso tempo c'è la consapevolezza di una straordinaria ri-costruzione e ri-definizione attraverso l'interattività cibernetica da un lato e la natura della biologia nanotecnologizzata dall'altro. Questa nuova natura asincronica di interazione telematica produce un nuovo senso di sé e di conoscenza planetaria mescolando insieme mente umana e sistema telematico. In tutto questo è proprio l'esperienza che gioca il ruolo più difficile ed intenso in una sincretica combinazione di diversi elementi con effetto "enteogeneo"¹¹³.

In altre parole Ascott in questa variazione sincretica pone l'artista con utilizzatore della tecnologia al fine di esplorare la conoscenza.

L'essere è presente simultaneamente in differenti realtà, sottolinea Ascott, dalla presenza fisica, all'ecospazio, dall'apparizione nello spazio spirituale alla telepresenza nel cyberspazio fino alle presenze microscopiche nel nano spazio¹¹⁴.

I new media art sono immateriali ed umidi (*moist*), mentre la mente *tecnoetica* "abita" il corpo, ed insieme si distribuiscono attraverso lo spazio e il tempo. Secondo l'arte inglese, arte e realtà possono

necessaria l'etica? Quale sarà il rapporto tra etica ed estetica?

Belpoliti, Crolli, cit., pp. 27-33.

Domande quelle che propone il critico letterario italiano su cui tornare a riflettere per disporci con occhi diversi di fronte al futuro sempre più imprevedibile.

Cfr. Politi G., Kontova H., intervista a Jeffrey Deitch: *Una straordinaria rivoluzione nel modo in cui gli uomini vedono se stessi*, in Flash Art n. 170, 1992.

Deitch J., *Post Human*, Idea Books, Amsterdam 1992.

Consultabile anche sul sito:

http://www.flashartonline.it/interno.php?pagina=articolo_det&id_art=325&det=ok&articolo=JEFFREY-DEITCH
(ultima consultazione 19 maggio 2011).

¹¹³ Il termine *enteogene* è un neologismo che deriva dal greco antico: *entheos*, che significa letteralmente "Dio (theos) dentro", e *genesthe*, ovvero "generare". Così enteogene è "ciò che genera Dio (o l'ispirazione divina) all'interno di una persona". Il termine enteogene è stato coniato nel 1979 da un gruppo di etnobotanici e studiosi di mitologia, ed ha sostituito "allucinogeno" (utilizzato anche da Aldous Huxley a proposito delle sue esperienze con la mescalina descritte in *The Doors of Perception* nel 1953) e "psichedelico" (un neologismo coniato dallo psichiatra Humphry Osmond, che significa "che rende la mente manifesta").

Roy Ascott utilizza questo termine in relazione alle pratiche sciamaniche.

¹¹⁴ *We are simultaneously present in many realities: physical presence in ecospace, apparitional presence in spiritual space, telepresence in cyberspace, and vibrational presence in nanospace. Second Life is the rehearsal room for a future in which we endlessly create and distribute our many selves. What we build today in cyberspace, we'll build tomorrow in nano space. The new art media is immaterial and moist, numinous and grounded, while the technoetic mind both inhabits the body and is distributed across time and space. Art and reality are becoming syncretic as these contradictions are reconciled, and differences melded. Syncretic reality emerges from the cultural coherence of intensive interconnectivity, from quantum coherence at the base of our world-building, and from the spiritual coherence of our multi-layered consciousness.*

Ascott R., *New Realities: Being Syncretic*, cit., p. 29.

essere sincretiche e questo sincretismo emerge dalle interconnessioni. Ecco come la metafora della farfalla si erge come necessario attributo del corpo nella *realtà variabile* che noi ora abitiamo.

L'abilità della farfalla è quella di svolazzare da punto a punto, cambiando prospettiva con agilità e costantemente ridefinendo lo stato del corpo nella nostra *Variable Reality*, come un essenziale *transito*, come un *passage*. Il concetto di *metrocorpo* nasce proprio in questa nuova fase di ibridazione, esso si eleva con ali di farfalla *soglia-condizione-immagine* complessa e partecipa vivamente allo stato di metamorfosi, dove nuove creature hanno origine, come l'esempio che ci propone Daniel Lee in *Manimals*¹¹⁵ (1993). Il *metrocorpo* segna il passaggio ad una nuova natura ad un essere sincretico, seguendo il pensiero di Roy Ascott. Esso unisce i multi-corpi che nascono nella Rete e allo stesso tempo divide il corpo fisico e la sua corporeità che si amalgama in una neo-condizione, scorporandosi dall'organismo e incarnandosi nel contatto intimo con i dispositivi tecnologici e le macchine intelligenti. Il corpo sposta il suo confine, mentre il suo *passage metrocoporeo* gestisce la complessa sfida del XXI secolo, *transitando* da uno stato naturale ad uno stato (bio)artificiale, da una condizione ibrida a nuove realtà. Il paradosso in cui viviamo ha rimesso in discussione il nostro rapporto con il corpo, visibile ed invisibile, mentre l'estetica accoglie questo cambiamento inserendosi in un campo *transdisciplinare* con una mente *tecnoetica*.

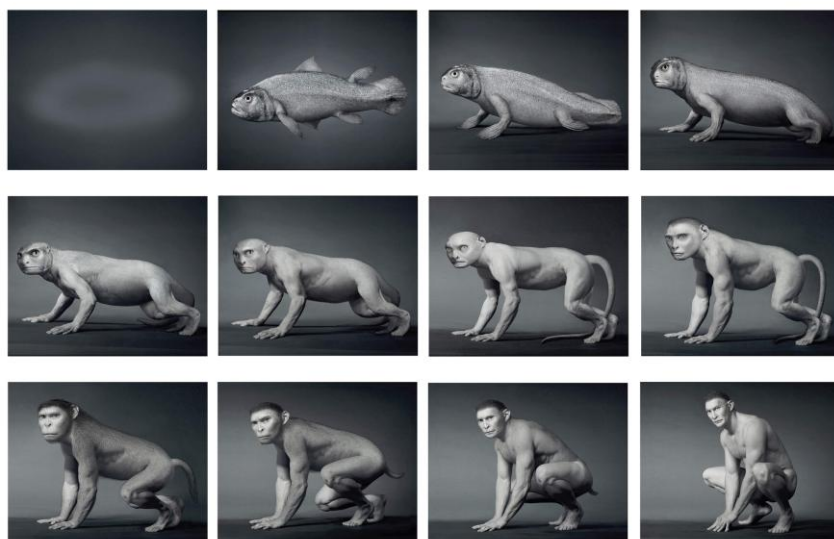


Fig. 9_ *Manimals*, © Daniell Lee 1999

¹¹⁵ Daniel Lee è un fotografo che usa tecniche raffinate per deformare i volti umani insieme a quelli di bestie varie, fino ad ottenere creature ibride, asessuate e così eteree da sembrare immateriali. La virtualità di queste immagini è tanto più forte quanto si pensa che queste immagini sintetiche racchiudono corpi immaginari e velleitari del tutto simili agli avatar.

<http://www.daniellee.com/>

1.1.3 Synthesis¹¹⁶

I fattori che Roy Ascott prende in considerazione possono essere sintetizzati nei seguenti punti:

- *Materia*: sistema computazionale asciutto e processo biologico bagnato convergono e forniscono i *mostmedia* per gli artisti
- *Mente*: La mente umana e il sistema telematico interagiscono insieme per produrre un senso technoetico di sé e una collaborazione planetaria
- Spirito*: La connessione immateriale (*Immaterial connectedness*) definisce insieme la realtà quantica e il dominio spirituale.
- Information*: La rete delle informazioni biofotoniche del corpo parallelamente ai flussi telematici di elettroni e fotoni attraversano il pianeta.
- Tecnologia*: L'interattività tecnologica dell'artista e le tecnologie psicoattive degli sciamani, insieme offrono alterate vie degli stati di coscienza.

In altre parole la realtà sincretica è modulata e il suo significato viene negoziato, i mondi che vengono costruiti attraverso la partecipazione in cui si tende a far emergere l'arte interattiva. Questa realtà ambigua e intrecciata assume indeterminatezza. La mente emerge dalle attività delle interfacce, sia organiche che telematiche, alle quali è accoppiata. La ricerca sincretica di conseguenza utilizzerà:

- *Telematica (connettività planetaria)*
- *Nanotecnologie (costruzione dal basso)*
- *Computer Quantici (cibercezione aumentata)*
- *Etnobotanica e farmacologia (campi della coscienza)*
- *Esoterismo (strumentazione mentale)*

Per promuovere l'emergenza dell'arte sincretica bisogna porre il soggetto prima dell'oggetto, il processo prima del sistema, il comportamento prima della forma, l'intuizione prima della ragione e la mente prima della materia. Francesco Monico nel riassumere il pensiero di Ascott descrive l'arte sincretica al centro di cinque luoghi dialettici e cinque interdipendenze in connessione una con l'altra in maniera olistica.

- *Spazio Psicico* e relativa tendenza a una "presenza apparizionale", *tecno-etica* e relativa tendenza ai "sistemi"
- *Ecospazio* e relativa tendenza a una "presenza fisica"
- *Ciberspazio* e relativa tendenza alla "telepresenza"
- *Emulsione-moist* e relativa tendenza ai "media" come bio-metafore attive.

Questa speculazione riassunta in maniera chiara da Francesco Monico fissa i punti focali intorno ai quali gira la teoria della *technoetica*.

¹¹⁶ Monico F., *La variazione technoetica*, in *Quaderno della comunicazione*. Rivista di dialogo tra le culture, 8/2008, Meltemi Roma, pp. 25-35.

1.2. Quando è arte?

Nel contemporaneo l'interesse nei confronti delle pratiche estetiche è aumentato, perché sono cresciute le possibilità di fare arte. Noi non chiamiamo arte una cosa qualsiasi, essa diventa, secondo Marcel Duchamp, l'etichetta di ciò che può passare per una decisione dell'artista, acquisendo una qualificazione che riafferma la necessità di una demarcazione. Percepire un oggetto "come" opera d'arte, significa percepirlo come una poesia, una sinfonia, un quadro, associandogli il predicato della bellezza. Oggi si è passati da una valutazione che si basava sulle qualità estetiche a un giudizio che si ritiene stabilisca, a proposito di un oggetto, di un avvenimento o di una pratica, se appartenga o meno all'arte, o se sia ancora arte¹¹⁷. Il significato del termine "arte" non può apparentemente far altro che esaurirsi in una concatenazione infinita di atti e oggetti di cui non si coglie il legame, se non per il fatto, che godono dello stesso riconoscimento, pur restando apparentemente incommensurabili¹¹⁸. Secondo Danto, *il predicato del bello, indipendentemente dal posto che occupa nei nostri comportamenti estetici, ha smesso di essere pertinente dal punto di vista della rigorosa individuazione di ciò che appartiene all'arte; dire però di una cosa che è arte, vuol dire collocarla in una categoria, che le conferisce ai nostri occhi un valore, per la maggior parte del tempo almeno, per non dire un prezzo che supera di molto quello che attribuiamo agli oggetti comuni, preziosi e indispensabili*¹¹⁹.

Nelson Goodman ne *I Linguaggi dell'arte* ci invita invece a riflettere sul paradosso delle opere utilizzate a fini diversi della loro destinazione apparente. In altre parole, l'implementazione non si limita a produrre un'opera d'arte come tale, ma fa sì che qualsiasi cosa operi come arte, ossia una non-opera operi come arte. Il processo che provoca l'attivazione del funzionamento estetico è dato non solo da un prodotto culturale o di un artefatto, ma anche da parte di un evento, di un semplice oggetto, di una non-opera, e ciò rimette in discussione il rapporto tra artistico e estetico¹²⁰. Esistere come opera d'arte vuol dire rispondere alla funzione estetica di un sistema simbolico, cioè Goodman ritiene che il funzionamento simbolico riposi su un fondo pre-teorico, non codificabile e che la "teoria generale dei simboli" non corrisponda ad una teoria semiotica, bensì ne individua un "sentire estetico" non riducibile a semplice percezione. Infatti il filosofo di Harvard non riconosce una differenza sostanziale tra segno e referente, ma solo una differenza di funzionamento, cioè affinché esistano delle proprietà intrinseche ai segni c'è bisogno che qualcosa "funzioni" come a un

¹¹⁷Cometti J.P., Morizot J., Pouivet R., *Questions d'esthétique*, Presses Universitaires de France, 2000, trad. it. M. Guerra, *Le sfide dell'estetica. Momenti e problemi della contemporaneità*, Utet, Torino 2006⁶, p. 17.

¹¹⁸Cfr., Goodman N., *Languages of Art*, The Bobbs-Merrill Company, Indianapolis 1968, trad. it. *I Linguaggi dell'arte*, Il Saggiatore, Milano 1976.

¹¹⁹*Ibidem*.

¹²⁰*Se un quadro debba essere o no una rappresentazione è un problema assai meno cruciale di quanto potrebbe sembrare dalle aspre battaglie che continuano a dividere artisti, critici e divulgatori. [...]* Ivi, p. 20.

sistema simbolico¹²¹. Esso, secondo Goodman risponde a diversi tratti “sintomatici”, quali: densità sintattica, densità semantica, pienezza relativa, esemplificazione, riferimento multiplo e complesso. *Là dove non possiamo mai determinare con precisione quale simbolo del sistema abbiamo di fronte, o se è proprio lo stesso che torna a presentarsi in un'occasione successiva, dove il referente è così elusivo che adattare ad esso un simbolo in modo appropriato richiede una cura infinita, dove contano solo pochi aspetti del simbolo, dove il simbolo è un esempio della proprietà che simboleggia e può realizzare diverse funzioni referenziali interrelate semplici e complesse, in tutti questi casi non possiamo semplicemente guardare attraverso il simbolo, ciò cui esso si riferisce così come facciamo quando osserviamo i segnali stradali o leggiamo i testi scientifici, ma dobbiamo prestare attenzione al simbolo stesso, come quando guardiamo un quadro, o leggiamo una poesia^{a122}.*

In questo modo Goodman ci propone un approccio meno semplicistico per affrontare il fallimento reiterato di trovare una formula che sia in grado di distinguere la rilevanza estetica dei diversi processi simbolici. Attraverso i sintomi dell'estetico il filosofo americano cerca di passare dal *che cosa* al *quando* (qualcosa) è arte. Infatti i sintomi dell'estetico corrispondono alle caratteristiche del sistema simbolico e il funzionamento dell'opera all'interno di questo sistema: un segno può funzionare esteticamente solo se è "quel segno" in "quel" sistema. Quindi secondo il filosofo analitico statunitense, da un lato, c'è la questione di sapere quando è arte, piuttosto che stabilire che cos'è arte e ci dispensa da una definizione *stricto sensu*¹²³, dall'altro lato c'è il problema del rapporto tra gli oggetti che consideriamo arte e quelli che appartengono al campo dei semplici oggetti comuni, e in particolare degli utensili. Nonostante Goodman non crede possibile dare una definizione di "arte" o di "opera d'arte", è certo però nell'individuare tratti (indizi) che permettono di indirizzare la nostra attenzione su certi oggetti rispetto ad altri. Mentre Goodman si sforza di tener conto del funzionamento simbolico degli oggetti, Danto¹²⁴ conserva invece il principio di una

¹²¹ *Un sistema simbolico consiste di uno schema simbolico correlato a un campo di riferimento.*

Goodman N., *I linguaggi dell'arte*, cit., p. 146.

Gombrich non accetta il fatto che il funzionamento di un'immagine sia riconducibile interamente a quel sistema simbolico, in altre parole il rapporto tra segno e referente non può essere interamente mediato dal sistema simbolico. Infatti per Gombrich non può essere accettato che il realismo delle immagini e la loro somiglianza con ciò che raffigurano sia dettati dalle abitudini, come invece sostiene Goodman. Da un lato lo storico dell'arte austriaco afferma che c'è qualcosa che non possiamo modificare a nostro piacimento e questa cosa si chiama "natura", dall'altro Goodman rimanda alle nostre forme di vita che considera "infondate", rispetto a Gombrich che invece rinvia a meccanismi e facoltà innate.

Cfr., Gombrich E., (1956) *Art and Illusion. A Study in the Psychology of Pictorial Representation*, National Gallery of Art, Washington, 5; 2ª edizione Phaidon Press, London, 1962 (2002); trad. it. *Arte e illusione. Studio sulla psicologia della rappresentazione*, Einaudi, Torino, 1965.

¹²² Goodman N., *Vedere e costruire il mondo*, trad. it. Laterza, Roma-Bari 1988, pp. 67-83.

¹²³ *Ivi*, p. 81.

¹²⁴ *La tesi di Susan Sontag critica una nozione di interpretazione che faccia dell'opera d'arte un explanandum - un po' come se fosse un sintomo. Invece la mia teoria dell'interpretazione è costitutiva, perché un oggetto è effettivamente un'opera d'arte in rapporto a una interpretazione. [...] L'interpretazione, nel senso in cui la intendo io, è trasfigurativa. Essa trasforma gli oggetti in opere d'arte e dipende dall' "è" dell'identificazione artistica. [...] La mia teoria che non segue lo spirito della scienza, ma quello della filosofia. Se le interpretazioni sono ciò che costituisce l'opera, allora non*

distinzione di tipo ontologico. L'idea del "nuovo" del divenire futuro nel presente, viene considerata come elemento di alterità nell'ambito di un contesto di riconoscimento. Il XX secolo ha significativamente unito tutti questi poli di alterità e di differenza. Goodman ritiene che un'opera d'arte rimane un'opera d'arte anche se non funziona come tale, e una cosa qualsiasi invece non può funzionare come opera d'arte. Il filosofo nominalista distingue l'allografico¹²⁵ dall'autografico¹²⁶, descrivendo il primo come il modo in cui si giustifica l'identità delle opere d'arte per mezzo di una notazione (allografico) e il secondo, tramite l'identità storica (autografico). Tutte le opere sono simboli all'interno di sistemi simbolici. Nelson Goodman, si pone la fatale domanda, valida soprattutto oggi: *Quando è arte?*, domanda con priorità rispetto alla domanda *Che cos'è l'arte?*¹²⁷ L'arte oggi viene garantita da mezzi di diffusione di massa, di istruzione di massa digitalizzata e virtualizzata. È bene distinguere quindi l'arte popolare dall'arte di massa. La prima si rivolge ad un pubblico particolare che possiede una specificità comunitaria, mentre l'arte di massa indirizza l'attenzione verso enormi popolazioni avidi di immagini e suoni, senza tenere conto dell'appartenenza a una comunità. Goodman si sforza di tenere conto del funzionamento simbolico degli oggetti considerati, Danto invece conserva la necessità di una definizione, che sul piano ontologico tende a riabilitare un approccio essenzialista¹²⁸. L'opera d'arte, a differenza dei semplici

ci sono opere senza di esse e le opere sono mal costituite quando l'interpretazione sbagliata. Conoscere l'interpretazione non è qualcosa al di fuori dell'opera: opera e interpretazione sorgono insieme nella consapevolezza estetica. L'interpretazione è inseparabile dall'opera così come è inseparabile dall'artista, se è opera dell'artista.

Danto A., *The Philosophical Disenfranchisement of Art*, Columbia University Press, New York 1986, trad. it. *La destituzione filosofica dell'arte*, Tema Celeste, Siracusa 1992, pp. 77-78.

¹²⁵ *Un'arte sembra allografica esattamente nella misura in cui sia riconducibile ad una notazione.*

Goodman N., *Languages of Art*, The Bobbs-Merrill Company, Indianapolis 1968, trad. it. *I Linguaggi dell'arte*, Il Saggiatore, Milano 1976, p. 108.

Le arti allografiche sono quelle in cui non è possibile alcuna contraffazione, perché esiste un sistema di notazione che garantisce che a ogni esecuzione o diffusione si tratti della proprio della stessa cosa.

¹²⁶ *Un'opera d'arte è autografia se solo se la distinzione tra falso e originale è significativa.*

Ivi, p. 102. Le arti autografiche sono quelle in cui la contraffazione è possibile e il solo modo per giustificare l'attribuzione è l'indagine storica.

¹²⁷ Goodman N., *Vedere e costruire il mondo*, cit., p. 67.

¹²⁸ Arthur Danto proponendo una teoria essenzialista ridefinisce la natura ontologica dell'opera d'arte, differenziandola dal mero oggetto (*real thing*) individuato nella dimensione extramateriale e quindi extra-percettiva dell'oggetto-opera. Infatti Danto ragiona sul fatto che se un'opera d'arte è identica all'oggetto comune al punto tale che non è possibile distinguerla sulla base delle proprietà materiali percettibili, ciò che determinerà la distinzione dovrà essere individuato all'esterno dell'oggetto, in un dominio non accessibile ai sensi, ossia quello del mondo dell'arte, un universo *discorsivo* dove l'intenzionalità dell'artista risulta fondamentale per enucleare ed esplicitare la comprensione dell'opera stessa. Danto individua due condizioni per definire l'oggetto "opera d'arte", cioè l'*aboutness* e l'*embodiment*. Un oggetto affinché si determini come opera d'arte deve essere "a-proposito-di" qualcosa, ossia rimandare a un contenuto e incarnare in sé il contenuto stesso, determinando il suo *significato incorporato*. L'opera d'arte per Danto è un "significato incorporato", ossia un'entità costituita dall'addizione "oggetto + teoria". In questo modo la teoria dell'arte, l'*artworld* trasfigura l'oggetto comune conferendogli lo statuto dell'opera. Le proprietà percettibile dell'oggetto-opera a seguito della trasfigurazione rimangono inalterate rispetto alle proprietà dell'oggetto comune, perciò l'opera d'arte si trova al di fuori dell'oggetto-opera, ed è riconducibile al mondo dell'arte. L'intenzionalità dell'autore e l'interpretazione rappresentano i due parametri normativi per la comprensione dell'opera. L'obiettivo di Danto è quello di ricollocare al

oggetti, appartiene, avrebbe detto Hegel, alla vita dello Spirito (*Geist*).

Per Danto, l'opera d'arte richiede invece un'interpretazione, ed è ciò che la distingue degli artefatti, i quali non implicano niente del genere. Nelson Goodman ci dice che *le emozioni funzionano cognitivamente*¹²⁹.

Provare, nell'esperienza estetica, non vuol dire tanto dissolversi in un bagno emozionale, ma capire. *L'emozione nell'esperienza estetica è uno strumento per discernere quali proprietà siano possedute ed espresse da un'opera d'arte*¹³⁰. Segue che, *l'esperienza estetica non è priva delle emozioni, è la comprensione ad esserne dotata*¹³¹.

L'artista, quindi, rappresenta nell'immaginario collettivo il creatore per eccellenza¹³². Egli oscilla tra il demiurgo onnipotente, capace di competere con gli dei, per generare un mondo a misura dei sogni umani e l'artigiano coscienzioso che sa giocare d'astuzia con una materia ribelle i propri canoni di bellezza: in sintesi assomiglia sia al genio nella sua dismisura, sia al virtuoso perfetto¹³³. Creare vuol dire fare passare dal niente all'essere, provocando un atto di resistenza¹³⁴. L'arte genera un prodotto esterno all'agente (*poiesis*). Aristotele colloca quest'ultima dalla parte della produzione e non dell'azione, in cui il risultato rimane indissociabile dalla qualità dell'agente, come accade con la *praxis* politica e morale. L'artista risulta essere il primo spettatore della sua opera, ma allo stesso tempo esiste la capacità dell'opera di suscitare letture che non gli appartengono, essa rappresenta un fatto che ha che fare con la sua ricerca. La realtà -che oggi si spalanca di fronte al nostro sguardo al cospetto dell'invisibilità del visibile- si trova separata tra certezze e comportamenti che si contrappongono a un mondo dell'arte, anch'esso diviso in una situazione in cui lo schema tradizione/innovazione non consente più realmente di distinguere.

Le scelte estetiche sembrano oggi contrapporsi, sono forse sottratte a quelle che Wittgenstein chiama le relazioni di intermediazione. Danto ci rimanda all'*Estetica* di Hegel e il senso della fine dell'arte concludendo che essa ha vissuto il suo *Bildungsroman*¹³⁵.

centro della riflessione sull'arte la materialità dell'opera, cioè il suo farsi oggetto sensibile e del percettibile.

Danto A., *La trasfigurazione del banale. Una filosofia dell'arte*, trad. it. Laterza, Roma 2010.

¹²⁹ Goodman N., *I linguaggi dell'arte*, cit., p. 86.

¹³⁰ *Ibidem*.

¹³¹ *Ibidem*.

¹³² Cometti J.P., Morizot J., Pouivet R., cit., p. 113.

¹³³ *Ibidem*.

¹³⁴ Deleuze G., (1998), *Che cos'è l'atto di creazione*, trad. it. Cronopio, Napoli 2010² (rist.).

¹³⁵ Romanzo di formazione caro alla cultura romantica tedesca, dove il protagonista dopo un percorso travagliante arriva a sentirsi maturo. Alcuni romanzi che possono fungere come esempi sono i seguenti: *Wilhelm Meisters Lehrjahre* (1795-96) di Goethe, oppure *Demian* (1919) di Hermann Hesse o *Zauberberg* di Thomas Mann.

Danto prende come esempio questo genere di romanzo per descrivere come anche l'arte in rapporto alla contemporaneità abbia già vissuto la sua maturità e ne individua il traguardo proprio nell'anno 1964, quando Andy Warhol espose le *Brillo Box* alla 74esima strada di New York, presso la Stable Gallery. Secondo il teorico americano

Hans Belting invece si sofferma sull'impossibilità di conservare un'unità stilistica dell'informazione visuale, come lo era per Wöfflin¹³⁶. Nell'arte contemporanea, Belting evidenzia come ogni artista ha la possibilità di appropriarsi di un qualsiasi stile e forma. Ecco come di conseguenza, per lo studioso tedesco, non solo il senso, ma perfino la storia dell'arte viene messa in discussione rompendo la dimensione spazio-tempo ordinatrice della disciplina storico-artistica a favore di una *Bild-Frage*, dove l'immagine si presenta come atemporale, e attraverso di essa si fornisce una nuova concezione antropologica dell'immagine¹³⁷, in cui è proprio l'uomo ad essere considerato luogo d'immagine¹³⁸. Se Danto individua da un lato la saturazione dell'arte come un contenitore di filosofia e il suo inevitabile distacco dalla sua storia a favore di un'arte *post-storica*, Belting non si esprime in termini apocalittici, ma il fatto che una disciplina inizia a fare archeologia¹³⁹ di se stessa è un evidente segnale del suo avvicinarsi alla fine.

Con retaggio hegeliano e il senso della “fine dell'arte”, inteso in direzione di una sua transitorietà (morte del mondo storico e della sua funzione storica¹⁴⁰), Vattimo in *La fine della modernità*¹⁴¹

con questa data l'arte ha vissuto la sua poetica maturità e da quel momento l'opera d'arte non doveva avere più una forma particolare e quindi la lettura di essa non avveniva attraverso lo sguardo, bensì con il pensiero. Sicuramente Warhol non fu il primo a determinare un nuovo stato dell'arte già con Duchamp, Klein e i surrealisti si ha avuto una diversa visione del concetto di opera d'arte, ma solo con l'artista americano della pop art fu posta davvero con rilevanza la questione.

Danto A., *The transfiguration of the Commonplace. A philosophy of Art*, Harvard University Press, Cambridge 1981.

¹³⁶ Wöfflin ha individuato specifiche caratteristiche formali che contraddistinguono l'arte classica in opposizione a quella barocca: lo stile lineare contro lo stile pittorico, la molteplicità contro l'unità, la chiarezza assoluta contro la chiarezza relativa.

Wöfflin H., *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe: das Problem der Stilenwicklung in der neuen Kunst*, München 1915, trad. it. *Concetti fondamentali della storia dell'arte. La formazione dello stile nell'arte moderna*, Longanesi, Milano 1953.

¹³⁷ Belting H., *Bild-Anthropologie: Entwürfe für eine Bildwissenschaft*, Fink, München 2000.

¹³⁸ *La storia dell'arte, ovviamente, non è ancora morta come disciplina. Ma oggi, forse, alcuni dei suoi metodi consueti e alcune delle sue formule si sono logorati. Non ha più senso la separazione dei due modelli storico-artistici che trattano o l'arte storica o quella moderna, peraltro secondo paradigmi diversi. E serve altrettanto a poco una rigida struttura ermeneutica che perpetui una strategia dogmatica dell'interpretazione. Forse è più appropriato considerare come esperimento permanente l'indagine sul mezzo artistico, sull'uomo storico e le sue immagini del mondo.*

Belting H., *Das Ende der Kunstgeschichte?*, Deutscher Kunstverlag, München 1983, trad. it. *La fine della storia dell'arte o la libertà dell'arte*, Einaudi, Torino 1990, p. 51.

¹³⁹ Cfr. *Media Archaeology: Approches, Application, and Implications*, Di Erkki H., Jussi P., (eds.), University of California Press 2011.

Cfr., Zielinski S., *Deep Time of the Media. Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*, MIT Press, London 2006.

L'archeologia non descrive delle discipline. Tutt'al più queste, nel loro svolgimento manifesto, possono servire da avvio alla descrizione della positività; ma non determinano i confini: non le impongono delle delimitazioni definitive; non si ritrovano tali e quali alla fine dell'analisi; non si può stabilire relazione biunivoca tra le discipline istituite e le formazioni discorsive.

Foucault M., *L'archéologie du savoir*, Éditions Gallimard, Paris 1969, trad. it. (1971) *L'archeologia del sapere*, Rizzoli, Milano 1994, p. 233.

¹⁴⁰ *L'arte, considerata nella sua più alta vocazione, è e resta per noi una cosa del passato...essa [l'arte] è stata piuttosto trasferita nelle nostre idee invece di conservare la sua precedente necessità nella realtà.*

Hegel G.W.F., *Vorlesung über die Ästhetik*, Botho Berlin 1835-38, trad. it. *Estetica*, Milano 1963.

esprime come il piacere estetico provato per un oggetto si rifletta esclusivamente sul senso di far parte di un gruppo e di conseguenza l'arte muore due volte, sia come fatto specifico e separato dal resto dell'esperienza, sia come estensione del dominio dei mass media, svalutando così il concetto di opera d'arte che diventa un mezzo per l'organizzazione del consenso. C'è di conseguenza un cambiamento della percezione di arte e di tecnica e segue la necessità di instaurare un dialogo tra l'immagine e i nuovi media. Belting sostiene che oggi nella contemporaneità l'uomo più che liberarsi dalla natura, dovrebbe liberarsi dall'immagine, dove perfino il corpo non è altro che un'immagine modificabile. Lo studioso tedesco individua in questa nuova fase di ibridazione una crisi del corpo. Se esso quindi si trasforma in immagine, possiamo dire che l'arte diventa “evento di creazione” e abbandona il suo ruolo di finestra per spostare la sua attenzione verso un'interfaccia digitale dove si entra e si esce con incredibile velocità e senso di immaterialità, o meglio di un altro tipo di visibilità incorporata nell'immagine del corpo artificiale.

Secondo Belting, esso si presenta come *medium*, ossia come risultante tra l'immagine e il corpo. Esso è il *dispositif*, *l'host*, *lo strumento* dell'immagine e il corpo del soggetto non è altro che il luogo (*Ort der Bilder*¹⁴²) delle immagini, una *presenza di un'assenza* in un cortocircuito *iconoclastico* (*ICONOCLASH*¹⁴³).

¹⁴¹ Vattimo G., *La fine della modernità*, Garzanti, Milano 1985.

¹⁴² *Wenn wir im Körper das Subjekt als “Ort der Bilder”, der wir selbst sind bezeichnen dürfen, dass läßt sich über ihn sagen, daß er ein “pièce de résistance” gegen Fluchtbewegung der Medien bleibt, der sich in der aktuellen Bedrängnis durch die Bildüberflutung listenreich zu verstellen scheint.*

Belting H., *Bild-Anthropologie*, cit., p. 32.

¹⁴³ *Iconoclash: Beyond the Image Wars in Science, Religion, and Art*, edited by Bruno Latour and Peter Weibel, ZKM Publication and MIT Press, Karlsruhe-Cambridge 2002.

L'esibizione *Iconoclash* a cura di Latour e Weibel è stata presentata presso lo ZKM dal 4 Maggio al 4 Agosto del 2002.

Con il termine *iconoclash*, il filosofo e antropologo francese, indica la distruzione delle immagini. Alla radice della furia iconoclastica c'è la tendenza a considerare le immagini come terreno di scontro, come fulcro di un qualche tipo di *iconoclash*. *Iconoclastia*, secondo Latour, è *quando noi sappiamo che cosa sta succedendo nel momento in cui si distrugge qualche cosa e conosciamo le motivazioni che sono dietro a quel che sembra un chiaro progetto di distruzione*. *Iconoclash*, -da *icono*, ossia immagini o icona e *clash* che significa scontro,- *invece è quando non si sa, o si esita, o si è in difficoltà di fronte a un'azione per la quale non c'è modo di sapere, senza ulteriori indagini, se sia distruttiva o costruttiva*. Il tentativo di realizzare una mostra sull'“*iconoclastia*”, secondo Latour, sta nel sospendere l'urgenza di distruggere le immagini e chiedersi di fermarci per un momento. Da risorsa, l'iconoclastia si è trasformata in un soggetto da studiare. L'arte contemporanea oggi si pone come resistenza di qualsiasi oggetto che comprenda il culto dell'immagine, della bellezza, dei media, del genio. Ogni dettaglio di ciò che è l'arte e di ciò che è un'icona, un idolo, una visione, uno sguardo è stato gettato nel calderone e consumato nell'arte modernista. L'arte è diventata sinonimo di distruzione dell'arte. Si sono prodotte nuove immagini così potenti che è diventato difficile comperarle, toccarle, bruciarle, producendo una distruzione creativa. Connettere immagini ad altre immagini, riprodurle, distorcerle, è sempre stata una pratica dell'epoca della riproducibilità tecnica. L'intertestualità può essere un modo per comprendere la cascata di immagini nell'arte. *D'improvviso sembra che ci aggrappiamo con una nuova intensità ai nostri idoli, ai nostri feticci, ai nostri fattici, ai modi straordinariamente fragili con cui le nostre mani possono produrre oggetti su cui noi non abbiamo nessun controllo.*

Cfr., Latour B., *Che cos'è Iconoclash*, in Pinotti A., Somaini A., (a cura di), *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Cortina Raffaello, Milano 2009, pp. 287-330.

Il testo a cui si fa riferimento costituisce l'introduzione al catalogo della mostra *Iconoclash*.

Le nuove tecnologie sono diventate parti integranti del processo di informazione e comunicazione. La cultura digitale ha permesso all'essere umano di creare un mondo altro, un corpo virtuale con il quale partecipare ed immergersi in un mondo virtuale attraverso l'evoluzione dei sistemi VR.

La nostra sfida quindi non è tanto indagare il senso ontologico dell'arte, che oggi rimane compito dei filosofi, ma piuttosto dobbiamo provare a chiederci se la neoarte contemporanea può attraverso le nuove strumentazioni tecnologiche rappresentare una diversa prospettiva, un nuovo modo di porci di fronte e nel mondo.

Il rischio forse è quello di confondere le diverse dimensioni del mondo stesso, di non distinguere più quale realtà sia virtuale e quale sia reale. Oggi le arti guardano sempre meno alle relazioni psicologiche tra gli individui, piuttosto si interessano all'esplorazione dell'immaginario privato soggettivo tendendo verso una sensualità tecnologica, retaggio di una cultura cyber che promette una sorta di "immortalità".

Le nuove realtà virtuali attraverso le immagini tridimensionali sono capaci di comunicare con il corpo umano aprendo all'individuo la possibilità di trovare l'altro/a ideale, sviluppando un erotismo¹⁴⁴ lontano da quello che Bataille chiamava, *qualcosa che coinvolge l'essere, un senso che la metodologia non è in grado di cogliere*. Sicuramente la filosofia cyber, il sesso virtuale (cibernetico) non indeboliscono la realtà, la conseguente necessità di confronto con l'altro/a, piuttosto cambia il desiderio, la percezione di contatto, cioè una diversa trasgressione individuale, che all'apparenza fa sentire l'individuo più libero di esplorare le proprie fantasie. Ma ciò spesso provoca differenti patologie che sviluppano fantasie mentali ed individualistiche. L'astrazione detta una nuova condizione di esistenza e di confronto con la realtà, ma il problema non è tanto l'utilizzazione dello strumento, piuttosto l'assorbimento dello spirito di una cultura differente.

Gli artisti contemporanei sempre più tendono di riconciliare l'essere umano con la sua corporeità con il mondo esterno. È il messaggio contenuto per esempio nelle opere di **Paul McCarthy** che utilizza simboli e materiali connessi con un'idea di degradazione attraverso i fluidi del corpo umano, "dalla maionese al sangue" sviluppando il concetto di interscambio e non separazione fra interno ed esterno, mentre **Robert Gouber**¹⁴⁵ presenta frammenti del corpo per creare una realtà

http://www.bruno-latour.fr/livres/cat_icono_chap.html (consultato il 20/12/2011).

¹⁴⁴ Dementrio Paparoni parla di cyberintimismo.

Paparoni D., *Il corpo vedente dell'arte. Dalle avanguardie storiche alla società dell'informazione*. Prefazione di Gillo Dorfles, Castelvechi, Roma 2007, pp. 29-40.

¹⁴⁵ *Nelle opere di Robert Gouber il corpo è una presenza invisibile, non c'è, viene negato, esiste solo per frammenti, per allusioni, per tracce, per indizi che rivelano le realtà inquietanti e mostruose delle esperienze comuni. Gouber prepara dettagliatamente la scena di una presenza fisica e psicologica, ci lascia degli indizi, le prove che una presenza è passata, in quello scenario "mostruosamente" normale, in quelle storie "vere" prodotte dal quotidiano americano. [...] Nelle*

paurosamente fantastica composta da arti separati che fluttuano dentro stati emotivi instabili.

Charles Ray invece fonde uomini e manichini e la coppia **Pierre et Gilles** lavora sul significato d'identità. **Cindy Sherman** attraverso suoi lavori ci offre immagini crude e vere esteriorizzando l'intimità e scomponendo il corpo, desessualizzandolo e mutando le identità.

Kiki Smith invece mette in evidenza la caducità del proprio corpo e la sua verità psichica, mentre **Andres Serrano** rappresenta la morte in senso provocatorio. **Man Ray** e **Robert Mapplethorpe** provocano dialoghi tra corpo e forma, così come i corpi perfetti di **John de Andrea** e **Duane Hanson** per poi sconfinare nell'ambiguità sessuale e pornografica di **Pierre Moliniere**¹⁴⁶.

I corpi speciali di **Cesare Fullone** invece presentano luci caravaggesche e corpi acidi in primo piano, dove la chimica delle immagini dei miti (pugili, *BOXEUR*) vengono congelate dall'artista.

Judy Fox in modo antieroico presenta i suoi bambini iperreali, mentre **Renée Cox** fotografa corpi gravidi nella nudità sotto una luce gloriosa e **Vanessa Beecroft**¹⁴⁷ attraverso le sue performance come dei *carnal drawings*¹⁴⁸ porta in superficie corpi femminili silenziosi, statuari quasi a confondersi con il contesto, dove l'ambiente e la realtà sociale contemporanea si presentano dietro all'ossessione della bellezza, della forma fisica, mettendo in rilievo i problemi con il cibo.

A questo punto più che domandarci cosa sia l'arte contemporanea, piuttosto c'è l'urgenza di chiederci quale sia il ruolo del corpo dotato di dispositivi tecnologici quando si inserisce nelle arti contemporanee e come la natura corporea richieda un'altro ambiente di sviluppo.

ricostruzioni dell'artista c'è sempre quello stato di sospensione di una presenza percepibile ma non visibile, di quel processo che lo stesso Guber dice, "scorre sotto la realtà quotidiana" e che si rivela negli accadimenti semplici e negli eventi particolari.

FAM., *Nessun tempo, nessun corpo*, cit., pp. 174-177.

¹⁴⁶ Pierre Moliniere morto suicida nel 1976 è stato uno dei protagonisti nella scena artistica francese. È stato scoperto da André Breton durante gli anni Cinquanta e le sue immagini sono state presentate come un continuo sperimentare tra una dimensione onirica e pornografia. Utilizzando alcune tecniche del surrealismo come il fotomontaggio, il frottage o i disegni di china bagnata, Molinier crea figure immerse in un'atmosfera irrealistica esplicitando una sessualità manifesta. Quando gli veniva chiesto di esprimere le sue preferenze sessuali, l'artista francese rispondeva: "la sessualità pura di una donna o di un uomo non mi eccita minimamente, mentre una bella gamba o una caviglia mi stimolano incommensurabilmente. Le gambe di una donna o di un uomo mi eccitano in egual misura purché siano depilate e ricoperte di calze nere. Detesto i peli del corpo e anche l'indecente nudità".

Virusart. Viste e Interviste dalla rivista Virus Mutation a cura di FAM., Skira, Milano 2003, p. 317-319.

¹⁴⁷ <http://vanessabeecroft.com/frameset.html>

¹⁴⁸ Germano Celant in un'intervista del 2002 descrivendo le performance dell'artista italiana Vanessa Beecroft parla di *carnal drawings*.

Cfr., Beecroft V., *Vanessa Beecroft: Performance 1993-2003*, a cura di Marcella Beccaria, Skira, Milano 2004.



Fig. 10_Robert Gober, *Untitled*, 1991



Fig. 11_ Charles Ray, *Fall*, 1992



Fig. 12_Paul McCarthy, *Dreaming*, 2005



Fig. 13_Pierre et Gilles, *Dans le port du Havre*, 1998



Fig. 14_Cindy Sherman, *Untitled # 305*, 1994



Fig. 15_ Kiki Smith, *Untitled*, 1995



Fig. 16 _Andres Serrano, *Blood Madonna*, 2011



Fig. 17 _Man Ray, *Noire et Blanche*, 1926



Fig. 18 _Duan Hanson, *Motorcycle Accident*, 1967



Fig. 19 _John de Andrea, *The Artist and his model*, 1960

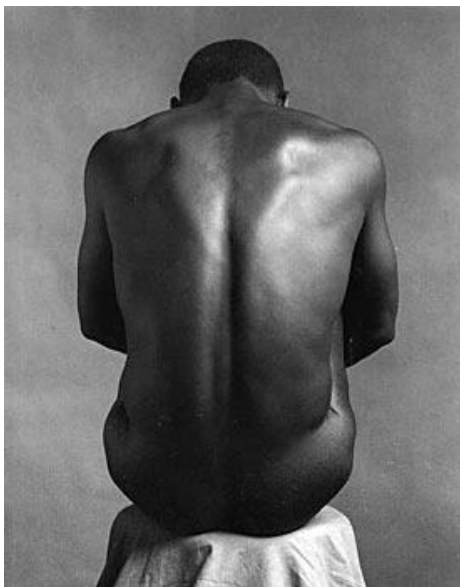


Fig. 20 _Robert Mapplethorpe, *Ajitto*, 1981



Fig. 21 _Pierre Molinier, *Le triomphe des tribades ou Sur le pavois*, 1967

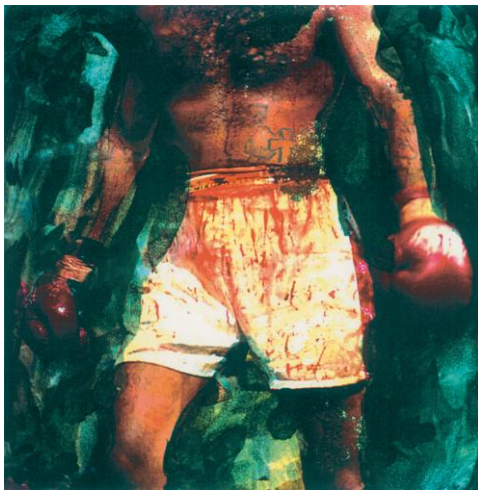


Fig. 22_ Cesare Fullone, *Virus 2*, 1998

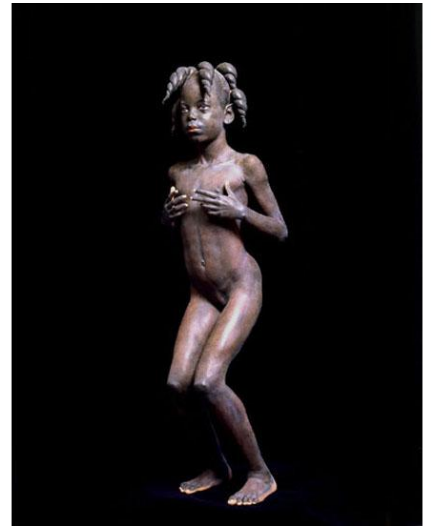


Fig. 23_ Judy Fox, *Onile*, 1999



Fig. 24_ Renée Cox, *Yo Mama Sequel*, 1996



Fig. 25_ Vanessa Beecroft, *VB45*, Kunsthalle Wien, 2001

1.3 Dalla riproducibilità tecnica al post-digitale

Proprio nell'epoca del collegamento istantaneo, della *promessa di rimanere in contatto*¹⁴⁹, nella logica del senza fili esiste il desiderio di comunicare. Walter Benjamin coglie immediatamente il legame tra un nuovo modo d'essere dell'arte e il suo approccio rivoluzionario, *il fatto è appunto questo, che la pittura non è in grado di porre l'oggetto alla ricezione collettiva simultanea, cosa che è sempre riuscita all'architettura, che riusciva un tempo all'epopea, che riesce oggi ai film*¹⁵⁰.

Le nuove tecnologie hanno fornito una "ritraduzione" dell'arte e dei nuovi "mezzi tecnici" protagonisti indiscussi nella società dello spettacolo elettronico e virtuale.

Il filosofo tedesco ha preso atto di una crisi radicale delle categorie estetiche tradizionali, sovvertite dalla estetizzazione della vita quotidiana e dei comportamenti politici.

Das Kunstwerk im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit (1936) apre l'orizzonte ad un nuovo punto di vista attuale, abbandonando la rappresentazione di un percorso storico "compiuto", illuminando lo sviluppo passato a partire dalla costellazione del presente. *C'è un quadro di Klee che s'intitola Angelus Novus. Vi si trova un angelo che sembra in atto di allontanarsi da qualcosa su cui si fissa lo sguardo. Ha gli occhi spalancati, la bocca aperte e le ali distese. L'angelo della storia deve avere questo aspetto. Ha il viso rivolto al passato. Dove ci appare una catena di eventi, egli vede una sola catastrofe, che accumula senza tregua rovine su rovine e le rovescia ai suoi piedi. Egli vorrebbe ben trattenersi, detestare i morti e ricomporre l'infranto. Ma una tempesta spira dal paradiso, che si è impigliata nelle sue ali, ed è così forte, che egli non può più chiuderle. Questa tempesta lo spinge irresistibilmente nel futuro, a cui volge le spalle, mentre il cumulo delle rovine sale davanti a lui al*

¹⁴⁹ Bauman Z., *Consuming Life*, Polity Press, Cambridge 2007, trad. it. *Consumo dunque sono*, Laterza, Roma 2010, p. 132.

¹⁵⁰ Benjamin W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, cit., p. 39.

L'evidente slancio con cui Benjamin comincia a lavorare all'opera, deriva dal riconoscimento da parte dello *Institut für Sozialforschung*, e in particolare della cerchia dei collaboratori più stretti e dei suoi due direttori, dall'opportunità o necessità di promuovere il lavoro sui *Passages* che Benjamin aveva ripreso nel 1934. Attorno alla fine di gennaio del 1936 erano stati fatti già primi passi per una pubblicazione in francese sullo *Zeitschrift für Sozialforschung*. La traduzione venne affidata a Pierre Klossowski, e una altra fu spedita a Mosca (presso Bernhard Reich) in attesa di riscontro di pubblicazione. Ma per molto tempo si ritenne che i dattiloscritti fossero andati perduti. Ma si pensava che tra la prima versione (originale) e la traduzione dovesse esistere ulteriori modifiche della versione francese. Adorno pregava Benjamin di fargli avere una copia del "Suo lavoro tecnologico". Il 26 febbraio 1936, Hans Klaus Brill, segretario e uomo di fiducia di Horkheimer nella sede parigina dell' *Institut für Sozialforschung* mandava un resoconto sullo stato di lavoro e sulla traduzione del saggio di Benjamin effettuando molte revisioni e tagli. Il filosofo critico ebreo-tedesco scrisse ad Horkheimer per cercare spiegazioni. *Il primo paragrafo non può essere pubblicato. L'accento alla contemporaneità di fotografia e socialismo non va perduto. Abbiamo invece modificato ancora una serie di dettagli, soprattutto nel paragrafo venti che sia noi che Lei tenevamo a conservare. Le allego qui la lista delle modifiche. Ancora una parola vorrei dire a proposito dei "valori eterni". Questo passo di cui avevamo a suo tempo parlato, si presta fraintendimenti anche in francese. Per escludere che Lei creda nei valori eterni proponiamo di mettere tra virgolette. Se non dovesse essere d'accordo, siamo tutti dell'idea di rinunciarvi, ma riteniamo che il passo sarebbe problematico.* La lista delle modifiche che Horkheimer allegò alla lettera era il risultato tra i collaboratori dell'Istituto di New York, fra i quali a questa epoca mancava ancora Adorno (l'intensa discussione con Benjamin avvenne per lettera). Benjamin rispose con un telegramma in cui diceva che era d'accordo con le modifiche, ma chiedeva allo stesso tempo di ripristinare i paragrafi e la numerazione de capitoli. Prima della stampa emersero ancora molte complicazioni, l'importante secondo Horkheimer era che il saggio si concludesse a pagina sessantanove. Il testo trova forma e titolo, *Loeuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée*, che ebbe nel primo fascicolo del 1936 della *Zeitschrift für Sozialforschung*, finchè Benjamin fu in vita, il saggio non ebbe altre edizioni.

*cielo. Ciò che chiamiamo progresso è questa tempesta*¹⁵¹.

La riproducibilità tecnica elimina così l'aura dall'opera d'arte, ma non per questo la priva della funzione estetica, ma piuttosto la ridefinisce in relazione alle mutate condizioni storiche e alla società di massa. In un nuovo contesto sociale la fruizione dell'opera d'arte diventa sia un'esigenza che un'opportunità collettiva. Il fondamento dell'arte dalla sfera sacrale si sposta sul versante della politica e della comunicazione sociale. *La riproducibilità tecnica dell'opera d'arte modifica il rapporto delle masse con l'arte*¹⁵². Il disagio del soggetto di fronte alle grandi e imprevedibili trasformazioni epocali provoca una sorta di crisi cronica che è una caratteristica dei nuovi tempi:¹⁵³ *non vi è epoca che non abbia sentito se stessa come "moderna" nel senso più eccentrico e che non abbia creduto di trovarsi immediatamente prima dell'abisso. Una chiara, disperata coscienza della crisi decisiva è cronica, per l'umanità. Ogni epoca si crede irrimediabilmente moderna. Eppure il "moderno" che riguarda la sfera corporea dell'uomo è, proprio in questo senso, diverso, come diversi sono gli assetti di uno stesso caleidoscopio*¹⁵⁴.

Walter Benjamin è ossessionato dal carattere distruttivo del moderno, e conduce la sua analisi con lo scopo di gettare dei presupposti per un suo superamento, per una nuova dialettica. *Il "moderno": l'epoca dell'inferno. Le pene dell'inferno: ciò che è di più nuovo di volta in volta si dà in questo ambito. Non è che accada sempre lo stesso, ancora meno che qui si debba parlare di eterno ritorno. Si tratta piuttosto del fatto che il volto del mondo non muta mai proprio in ciò che costituisce il nuovo, che il nuovo, anzi resta sotto ogni sguardo, sempre lo stesso. In questo consiste l'eternità dell'inferno. Determinare la totalità dei tratti, in cui il moderno si configura, significherebbe esporre l'inferno*¹⁵⁵. [...] *L'inferno non è nulla che ci attenda, ma la nostra vita qui*¹⁵⁶.

Lo *choc* nella società moderna è conoscenza del quotidiano. L'attualità di Walter Benjamin sta nell'aver percepito una serie di tendenze culturali e sociali al loro sorgere e di aver fornito degli strumenti per analizzare gli sviluppi. L'intento dell'indagine analitica è di cogliere i macroprocessi di industrializzazione, di organizzazione perfino del tempo libero e della cultura come industria culturale di mercificazione, in cui la comunicazione interculturale tende ad esprimersi attraverso una ricodifica delle immagini. Le immagini diventano numeri attraverso un processo grafico-matematico. *In ogni opera d'arte c'è un momento in cui spira su chi vi penetra un'aria fresca come un vento di primo mattino. Per questo risulta che l'arte, considerata spesso refrattaria ad ogni relazione con il progresso, può servire alla sua autentica definizione. Il progresso non è di casa nella comunità nel corso del tempo, ma nelle sue*

¹⁵¹ Benjamin W., *Angelus Novus. Saggi e frammenti*, cit., pp. 76-77.

¹⁵² *Ibidem*, p. 38.

¹⁵³ Ponzi M., (a cura di) *L'angelo malinconico. Walter Benjamin e il moderno*, Lithos, Roma 2001, p. 7.

¹⁵⁴ Benjamin W., *Das Passagenwerk*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1982, trad. it. *I «passages» di Parigi*, Einaudi Torino 2007³, p. 701.

¹⁵⁵ *Ivi*, p. 700.

¹⁵⁶ Benjamin W., *Schriften*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1955, trad. it. *Angelus Novus. Saggi e altri frammenti*, Einaudi, Torino 1995², p.136.

*interferenze: là dove il veramente nuovo si rende percepibile per la prima volta con la sobrietà del mattino*¹⁵⁷.

Il motivo per cui ho scelto di dedicare attenzione all'opera incompiuta del filosofo tedesco è data dall'utilizzo del concetto di *Passages* inteso nel mio lavoro come metafora. Essa attiva un processo di interpretazione per rappresentare lo spazio ibrido, indefinito che la Rete costruisce. Nell'architettura testuale e narrativa dei *Passagenwerk*, l'intenzione dell'autore è quella di combinare materiale e teoria, citazione ed interpretazione, come in un montaggio, come in un sogno profondo, se vogliamo. Gli appunti di Walter Benjamin occupano il vasto edificio dell'opera incompiuta così come i *corpi-frammenti* riempiono la Rete, *trasponendo dall'individuo alla collettività quello stato fluttuante di una coscienza molteplici e suddivisa tra sonno e veglia*¹⁵⁸.

I *Passages* rappresentano il tentativo frammentario di un'architettura costruita sulle rovine¹⁵⁹ di appunti e proprio *le macerie delle grandi costruzioni esprimono l'idea del loro progetto più efficacemente di quanto non facciano costruzioni più modeste, per quanto ben conservate*¹⁶⁰.

Nell'introduzione dedicata ai *Passages*, curata da Rolf Tiedemann, il critico scrive a proposito delle immagini del sogno, che esse stanno per Benjamin, come l'espressione sta all'interpretazione; soltanto che le immagini interpretate per il filosofo tedesco rappresentavano l'anticipo di una rottura dell'incantesimo. Il risveglio¹⁶¹ di Benjamin, veniva inteso come un distacco autentico da un'epoca, nel doppio senso dell'*Aufhebung* hegeliano, ossia il superamento del XIX secolo nella sua conservazione, nel suo essere "salvato" per il presente. La metafora dei *Passages* viene utilizzata in questo lavoro per rappresentare un'architettura fluttuante *in divenire* che è proprio la Rete, in cui si svilupperanno i vari concetti del corpo proprio in relazione ai nuovi dispositivi.

*Tutto ciò è il passage ai nostri occhi*¹⁶². Attraverso l'evoluzione delle dinamiche tecnologiche ed informatiche, l'epoca della scaricabilità (*download*) avanza superando il concetto di riproducibilità tecnica. I *passage* sono uno straordinario spazio della mutazione dove la contemporaneità si

¹⁵⁷ Benjamin W., *Parigi, capitale del XIX secolo. I "passages" di Parigi*, cit., p. 615.

¹⁵⁸ *Ivi*, Introduzione p. XV.

¹⁵⁹ *I Passagenwerk è una Pompei ritrovata. le cui ville dei misteri possiamo finalmente provare ad interpretare.*

Carchia G., *Il Passagenwerk di Walter Benjamin*, in *Aut Aut* n. 197-198, La Nuova Italia, Firenze, settembre-dicembre 1983.

¹⁶⁰ Benjamin W., *Parigi, capitale del XIX secolo. I "passages" di Parigi*, cit, p. XXXIII.

¹⁶¹ *Il risveglio è infatti la svolta dialettica, copernicana del rammentare. È un rovesciamento eminentemente compiuto nel mondo del sognatore nel mondo dei desti.*

Carchia G., *Il Passagenwerk di Walter Benjamin*, in *Aut Aut* n. 197-198 cit.

¹⁶² *E niente di tutto ciò esso è mai stato in passato. Finché vi bruciavano le lampade a gas e a olio, i passages erano castelli di fate. [...] Il tramonto cominciò con l'illuminazione elettrica. Ma a rigore non fu un vero e proprio tramonto, quanto piuttosto un rivolgimento. [...] Al divampare delle luci elettriche, sbiadisce lo splendore interno dei passages si contrae nei loro nomi. Il nome è come un filtro che lascia passare solo il più intimo, l'amara essenza di ciò che è stato. [...] L'architettura come testimonianza principale della latente «mitologia». E la più importante architettura del XIX secolo è il passage. Il tentativo di destarsi da un sogno come migliore esempio del ribaltamento dialettico. Difficoltà di questa tecnica dialettica.*

Ivi, p. 907.

consuma e consuma. *I passages sono zona liminale*¹⁶³, essi rappresentano le metropoli e non più quelle gallerie da cui nascono i grandi magazzini. *I passages* diventano una disseminazione policentrica di una nuova metropoli che anticipa le tendenze contemporanee dell'espansione delle merci e intrigo di feticci comunicazionali¹⁶⁴. Benjamin anticipa il carattere empatico dei *passage* come uno spazio nascente della nuova comunicazione visuale e riproducibile. I processi di digitalizzazione producono un nuovo movimento nei *passages* portando panorami scenografici spettacolari e una stupita fatticità¹⁶⁵. I nuovi *passage* transitano nel corpo e si fanno corpo. Esso stesso è *passage* che crea comunicazione, incorpora il mutamento e il movimento: misura di una geografia corporea contemporanea, trasversale e ibrida. Benjamin ci avvisa come la riproduzione meccanica produce un cambiamento fondamentale nella natura dell'arte, una trasformazione che distrugge l'aura.

La tecnologia secondo Benjamin crea un nuovo tipo di potenziale politico, così come oggi i new media producono un nuovo tipo di democrazia (*smart mobs*¹⁶⁶).

Con straordinaria intuizione Marshall McLuhan scriveva nelle pagine iniziali di *Understanding Media* che *il contenuto di un medium è sempre un altro medium*, ossia il contenuto della scrittura è il discorso, così come la parola scritta è il contenuto della stampa e la stampa quella del telegrafo.

In questo modo tutti i media con il loro sviluppo e differenziazioni hanno incorporato caratteristiche strutturali di media antecedenti affinché la propria funzione comunicativa fosse stabile e

¹⁶³ Canevacci R.M., *Una stupita fatticità*, cit., p.215.

¹⁶⁴ *Ibidem*

¹⁶⁵ *Quindi la fatticità include la merce e la sovrasta. [...] La merce, quindi, è viva, si dispone come pronta per il suo destino (il consumo empatico) con tutta la vitalità della sua biografia e persino della biologia; è singola, ha acquisito una sua soggettività che la rende personalizzata, just in time, piena di psicologie, di feticismi e di narcisismi; è storica, ha un carattere proprio del suo tempo, anzi spesso lo informa con la sua forza di attrazione e di seduzione, in quanto produce storia; è estetica, si riferisce a qualcosa che concerne il sentire, che avvolge gnoseologicamente non solo l'arte ma anche l'atteggiamento riflessivo e comportamentale verso ogni oggetto. [...] Stupore è quell'attimo di incertezza in cui non si sa cosa mai potrà accadere, quando il viso si apre ad ogni organo (occhi, bocca, naso, orecchie, pelle, sesso) per accogliere quello che sta per arrivare. È come se il desiderio possibile fosse anticipato sempre dallo stupore -come se lo preparasse. È come se il corpo si predisponesse -dinanzi al fatto che procura stupore- aperto in tutte le sue sensorialità possibili per farsi attraversare, direi quasi possedere e divorare da tutto quello che è in corso d'essere ma ancora non è. E proprio lo stupore ha il compito di venire nell'attimo prima. La fatticità stupente rende il soggetto poroso. [...] Lo stupore è una sospensione tra minaccia, rischio e piacere. Lo stupore è Unheimlich.*

Ivi, pp. 226-227.

Cfr., Perniola M., *Il sex appeal dell'inorganico*, Einaudi, Torino 1999.

¹⁶⁶ Howard Rheingold, teorico contemporaneo dei new media, propone di aggiornare le comunità on-line con l'espressione di *smart mobs*, traducibile con mobilità intelligente, dove le persone sono in grado di agire in comune senza conoscersi.

Cfr., Rheingold H., *Smart Mobs*, trad. it. Raffaello Cortina Editore, Milano 2003.

Cfr., Rheingold H., *The Virtual Community*, Addison-Wesley, Reading, Massachusetts, 1993, trad. it. *Comunità virtuali. Parlare, incontrarsi, vivere nel cyberspazio*, Sperling & Kupfer, Milano, 1994.

<http://www.rheingold.com/>

<http://www.smartmobs.com/>

riconosciuta da un pubblico. *Perché il «contenuto» di un medium è paragonabile a un succoso pezzo di carne con il quale un ladro cerchi di distrarre il cane da guardia dello spirito. L'effetto del medium è rafforzato e intensificato dal fatto di attribuirgli come «contenuto» un altro medium*¹⁶⁷.

Attraverso il processo di convergenza e l'avvento dei formati digitali si è avuta la necessità di identificare i nuovi media in un processo chiamato *remediation*¹⁶⁸: un medium è ciò che rimedia¹⁶⁹.

La nuova dialettica generata da questo processo di rimediazione fa sì che i nuovi media rimodellano (*refashion*) i vecchi media, appropriandosi delle tecniche, delle forme e dei significati, e di conseguenza i vecchi media si rimodellano a loro volta riabilitandosi alla sfida dei nuovi media.

La cultura contemporanea moltiplica i nuovi media e allo stesso tempo elimina ogni traccia di mediazione. I vecchi media elettronici oggi si sentono minacciati dai new media e per questo motivo tentano di reinventare se stessi invocando una doppia logica di rimediazione: immediatezza e ipermediazione. La prima caratteristica è funzionale a rendere l'interfaccia del computer “naturale”, piuttosto che arbitraria. Un'interfaccia trasparente dovrebbe essere in grado di cancellare se stessa, in modo tale che l'utente non sia più consapevole del fatto che si trovi una relazione immediata con i contenuti di quel medium¹⁷⁰. Allo stesso tempo tutti i media sono sottoposti alla logica dell'ipermediazione. La caratteristica peculiare che gli appartiene consiste nello stile a finestre che si è sviluppato nei pc, cioè quella di moltiplicare i segni della mediazione e renderli visibili. Ogni atto di mediazione dipende da altri atti di mediazione¹⁷¹, per cui ogni mezzo di comunicazione ha bisogno dell'altro affinché il processo funzioni. Il contenuto dei media digitali sono tutti gli altri media, in un rimando ricorsivo che non si arresta di fronte ai confini di ogni singolo formato/ambiente comunicativo, ma si autoalimenta, producendo così nuove forme di differenziazione e ibridazione innovative. I nuovi media consegnano all'interfaccia un ruolo centrale e significativo: essa assume il ruolo della *finestra* attraverso la quale si riconfigurano le opportunità di mediazione culturale e gli utenti si adattano alla nuova situazione. Se la televisione era una semplice finestra sul mondo, attraverso i nuovi media digitali si aprono “una pluralità di finestre sul mondo” incorporando al loro interno sia la capacità di *guardare a*, che *guardare attraverso*. Il nuovo sguardo del mondo ricomprende il *frame* (medium) che rende possibile lo sguardo e le peculiarità della sua forma e costruzione della realtà. Internet ha reso possibile questa

¹⁶⁷ McLuhan M., *Gli strumenti del comunicare*, cit., p. 27.

¹⁶⁸ Cfr., Bolter J.D, Grusin, (1999), *Remediation*. Competizione tra media vecchi e nuovi, trad. it. Guerini Studio, Milano 2002.

¹⁶⁹ *Ivi*, p. 93.

¹⁷⁰ Ad esempio la metafora del desktop acquista la funzione di assimilare il desktop del computer alla scrivania e agli oggetti utilizzati in qualsiasi ufficio. Il mouse e l'interfaccia consentono all'utente l'immediatezza di gesti, quali spostare, manipolare ideogrammi e icone.

¹⁷¹ *Ivi*, p. 82.

logica della rimediazione. La varietà delle finestre e la diversità dei loro contenuti ha portato l'utente ad un contatto con l'interfaccia. L'attività di fruizione oscilla attraverso la manipolazione delle finestre. La novità delle nuove immagini è la perdita della loro esteriorità (fuori campo), non più di quanto non si interiorizzano in un tutto: esse hanno sia un dritto che un rovescio, reversibile e non sovrapponibile, hanno il potere di rivoltarsi su se stesse. Le nuove immagini sono la sintesi di una continua ed infinita riorganizzazione in cui esse nascono da un'immagine precedente.

*Il nuovo automatismo spirituale e i nuovi automi psicologici prima che dalla tecnologia dipendono da un'estetica. E' l'immagine-tempo a richiedere un regime originale delle immagini, prima che l'elettronica lo rovini o lo rilanci.*¹⁷²

Questo scenario di media *mixati* che investe la comunicazione contemporanea e l'informazione digitale attiva una nuova visione, una *tecno-comunicazione* causale, creativamente disordinante, decentrata, *random*. Rovesciando il paradigma di Benjamin, Canevacci propone una *riproducibilità auratica digitale*, dove diverse modalità di comunicare attraverso il digitale mescolano e sincretizzano le visioni proposte dal filosofo tedesco. La *tecno-comunicazione* espande le sue potenzialità, allontanandosi e superando i classici massmedia, abbandonando la massa per farsi media *singolare-plurale* che incorpora una serie di operazionalità che prima erano differenziate e che ora si unificano in uno strumento unico¹⁷³, il web. In questo mutamento antropologico della cultura proprio la comunicazione digitale è contemporaneamente irriproducibile e riproducibile, e la forza estetica del concetto di aura, dell'*hic et nunc* si trasferisce verso le innovazioni digitali, verso pratiche estetiche che determinano una nuova cultura visuale espressa attraverso corpi ibridi.

In questa mutazione è il post-digitale¹⁷⁴ che avanza basandosi sull'uso delle tecnologie in rapporto

¹⁷² *Ivi*, p. 293.

¹⁷³ Canevacci M., (2010) *Aria di pixel: riproducibilità auratica digitale* in *Psicologia & Sociologia* (1), 169-179.

¹⁷⁴ Per un approfondimento sul post-digitale si faccia riferimento al sito dell'*Institut für Postdigitale Narrative*, diretto da Michael Bielicky, professore di Media Digitali (Digital Medien) presso la Hochschule (HfG) di Karlsruhe.

Nella contemporaneità ci ritroviamo sempre più a confrontarci con la cultura del digitale e la necessità di comprendere la nostra esistenza, la nostra storia attraverso l'esplorazione e l'espressione di nuove forme di narrazione.

L'essere umano non può fuggire dalla sua posizione fisica, ma allo stesso tempo può creare una sua rappresentazione virtuale. Questo dilemma della configurazione digitale da un lato e la reclusione analogica dall'altro potrà essere colmata quando si raggiungerà un'interazione tra le due condizioni. In questa fase possiamo parlare di post-digitale.

Il concetto di *postdigitalism* è stato coniato dal Prof. Mel Alexenberg, il quale sintetizza proprio questa doppia condizione che quotidianamente viviamo. I nuovi formati di narrazione come ad esempio i videogame (*serious game*) cercano di portare dei "contenuti seri" come possono essere i temi politici o quelli sociali.

Proprio in questa fase il videogame diventa un mezzo critico per confrontarsi con gli eventi del mondo. Il *postdigital* opera questa trasformazione dove il consumatore diventa lo stesso produttore. I social media hanno acquisito quindi importanza. Essa è caratterizzata dalla collaborazione e dall'interazione nella Rete tra gli utenti. Ciò ci consegna un livello di comprensione e partecipazione collettiva attraverso i media e quindi lo stesso mezzo diventa collettivo.

Alexenberg parla anche di *postdigital art*, dove le opere d'arte affrontano l'umanizzazione tecnologica attraverso l'interazione del digitale con il sistema biologico, culturale, spirituale, tra il cyberspazio e una realtà variabile (Roy Ascott). In questo nuovo contesto anche il ruolo dell'artista viene ridefinito.

Manifesto: Institute for Postdigital Narrative (IPN) by Professor Michael Bielicky, Institute Director

con una "realità variabile" e un nuovo formato di narrazione¹⁷⁵.

There is no question that contemporary generations operate within the various hybrid realities of our digital age with a distinctive naturalness and implicitness as if the world had been such for centuries. Real-time experience, virtuality, interactivity, nonlinearity and telematics especially determine young people's perception of reality. We can no longer rely on one-dimensional representational systems to understand the complexities of our contemporary world. There is a need for more accessible variable systems as they help us comprehend the interwoven realities of our times. Though above all, it is most important to develop the ability to embrace and humanize the often-alienating characteristics of digital culture. Mankind has always operated on narrative to explain and understand its own existence. Our times, in particular, call for the exploration, expression, and especially, creation of new story-telling formats. Although the contemporary generations are finding themselves increasingly confronted by their digital reality, they still remain material, or analog, at their core. Man cannot flee his physicality and location. It is also becoming increasingly apparent in our digitally influenced quotidian-culture that the physical is of a special fascination and attractiveness. The dilemma of virtual representation and analog imprisonment will only be overcome when a close interplay between these seemingly opposing conditions is attained. There are indeed serious indications that a postdigital consciousness is slowly being established. The concept of postdigitalism was coined by Prof. Dr. Mel Alexenberg, and appropriately summarizes the reverberatory exposure of our times to the digital vortex. New formats are becoming more important. Take Serious Games for example: these are digital games that undertake serious content such as political or social themes. In these games the serious content is directed to groups that normally do not have direct access to such themes. In this way, the computer game has become a medium that is able to critique. Postdigital qualities can also be observed in the area of WEB 2.0, in which the Internet user makes the transformation from consumer to producer. Social networks (social media) have gained importance through the enabling of social interaction and collaboration. This seems to be only the beginning of a forward trending era as the Internet still has so much un-tapped potential. One should not overlook that this medium became a collective hard-drive and a collective processor of humanity.

<http://infoart.hfg-karlsruhe.de/michaelbielicky/lebenslauf> (consultato il 16/12/2011).

International Symposium for Postdigital Narratives, 25. November 2010 ZKM - Karlsruhe / Germany, Hochschule für Gestaltung - Karlsruhe (HfG). <http://vimeo.com/18704694> (consultato il 16/12/2011).

Alexenberg M., *The Future of Art in a Postdigital Age: From Hellenistic to Hebraic Consciousness*, Intellect Books/University of Chicago Press, Bristol and Chicago 2011.

<http://www.melalexenberg.com/> (consultato il 16/12/2011).

The subject is becoming more and more relevant. The question of the future of art might be contaminated by what is, for many people, only a peripheral phenomenon to which artistic constants would remain eternally oblivious : technology.

Benayoun, M. *Art after Technology* abstract of the text written by Maurice Benayoun in Technology Review - French edition, N°7 June-July 2008, MIT.

<http://www.benayoun.com/projet.php?id=114&lang=eng> (consultato il 16/12/2011).

¹⁷⁵ Un esempio ce lo fornisce l'installazione multimediale *Garden of Error and Decay* di Michael Bielicky e Kamila B. Richter presente nella mostra *Declining Democracy. Ripensare la democrazia tra utopia e partecipazione* presso la Strozzi di Firenze. Il lavoro dei due artisti coinvolge lo spettatore come diretto protagonista, chiamandolo a interagire con le immagini in continuo movimento che l'opera propone. L'estetica degli elementi grafici di cui si compone l'opera sono simboli di una varietà di eventi come catastrofi naturali, atti terroristici, disastri ecologici, guerre, crisi finanziarie, incidenti aerei, danni alla salute, disordini sociali, povertà, fame. Gli artisti hanno utilizzato molteplici eventi negativi come base per un archivio di pittogrammi. Le grandi proiezioni a parete intera si ricollegano all'estetica tradizionale delle pitture murali a tema politico ricche di dettagli degli anni Venti, mentre il titolo fa riferimento al famoso trittico *Il giardino delle delizie* di Hieronymus Bosch. Bielicky descrive il suo lavoro in termini di *data-driven-narrative game* o un film interattivo generato in tempo reale. La peculiarità dell'opera è proprio l'intreccio dei dati che viene continuamente riconfigurato con l'impiego di generatori –o narratori– addizionali, introdotti come nuovi elementi inseparabili del flusso non-lineare della trama, che influenzano non solo l'evoluzione della narrazione stessa, ma anche l'interazione tra l'attore e la narrazione. Feed di Twitter e dati della borsa sono inseriti in tempo reale nell'opera, modificando gli avvenimenti e intervenendo nelle immagini. Ogni volta che su Twitter viene segnalata in tempo reale una notizia riguardante un evento drammatico, nel panorama digitale dell'opera appare un elemento grafico corrispondente, alimentato dai frammenti di testo del costante flusso globale di commenti. Più un tema è popolare su Twitter, più spesso comparirà il pittogramma corrispondente. Attraverso un joystick collocato nella sala, lo spettatore può colpire i simboli come in un videogioco. Per ogni colpo andato a segno, viene segnalato il tweet corrispondente e il relativo autore, contemporaneamente viene visualizzato in tempo reale l'indice delle quotazioni di borsa. L'interazione con il joystick fornisce la percezione allo spettatore di poter cancellare dei singoli elementi dall'immagine complessiva intervenendo sugli stessi eventi. L'effetto dello sparo viene determinato dall'attuale andamento dei mercati finanziari, ossia se gli indici di borsa salgono allora il colpo sparato dallo spettatore partecipante

I dispositivi tecnologici e i software sono i nuovi pennelli dell'artista contemporaneo. La convergenza dei dispositivi elettronici digitali ha trasformato così anche i linguaggi artistici e ha prodotto una moltiplicazione delle pratiche estetiche. Le teorie classiche dei media sono state "rimediate"¹⁷⁶ e la digitalizzazione ha prodotto una nuova estetica attraverso una ridefinizione della figura dell'artista e l'uscita dal quadro per spostarsi verso lo schermo digitale rompendo la bidimensionalità della tela e costruendo narrazioni frammentarie, creando ambienti ed installazioni virtuali, dove anche lo spettatore partecipa attivamente al processo di creazione¹⁷⁷. I new media e le nuove tecnologie hanno attivato un alto potenziale diffusivo, manipolatorio, invasivo e pervasivo, ponendo anche interrogativi di ordine etico e politico. L'arte oggi è capace di trasformare la tecnica in un linguaggio, dove l'estetica si presenta anche come un agente attivo presente in un laboratorio sperimentale della scienza. La tecnologia ha prodotto metafore collettive sia sul piano simbolico che psicologico. Sicuramente il cambiamento della relazione artista-fruitori sposta anche il contesto spazio-tempo nel quale l'*evento* si realizza, mentre lo spazio acquisisce più la forma di un laboratorio sperimentale, dove l'artista è lo scienziato, l'ingegnere e viceversa.

Il paradigma dell'estetica subisce una radicale operazione chirurgica, dove, se prima seguendo le intuizioni di Walter Benjamin, secondo le quali attraverso la riproducibilità tecnica si andava verso una politicizzazione dell'arte e un'estetizzazione della politica, oggi lo scenario evocato è assai differente. Allo stesso tempo Valery, sganciandosi dalla "valenza politica" di Benjamin, osservava come lo sviluppo dei mezzi di comunicazione aveva portato a ricostituire ogni luogo e ogni sensazione, una distribuzione della *realtà sensibile a domicilio*¹⁷⁸. Ecco che oggi si riconfigura un'estetica che si basa più su un'interazione uomo-macchina, spostando il valore verso l'*ubiquitous computing* (*ubicomp*), dove il valore della connessione si eleva allo stato delle cose in

eliminerà la notizia negativa, "liberando" metaforicamente il mondo da questa sciagura. Invece, se gli indici di borsa scendono, il colpo sparato dal visitatore causerà un aumento dell'evento negativo. L'azione dello sparo acquista in significato sempre metaforico di esercitare in un certo senso un'influenza sugli eventi.

¹⁷⁶ Bolter J.D., Grusin R., cit.

¹⁷⁷ Deleuze G., *Che cosa è l'atto di creazione*, cit.

¹⁷⁸ "Sicuramente saranno dapprima solo la riproduzione e la trasmissione delle opere a vedersi coinvolte. Saremo in grado di trasportare o ricostituire in qualsiasi luogo il sistema di sensazioni – o più esattamente di eccitazioni – che emana in un luogo qualunque un oggetto o un avvenimento qualunque. Le opere acquisteranno una sorta di ubiquità. La loro presenza immediata o la loro restituzione a qualsiasi epoca obbediranno al nostro richiamo. Non esisteranno più solo in se stesse, ma ovunque ci sarà qualcuno, e qualche strumento. Saranno solo una sorta di fonti o di origini, e i loro benefici si troveranno o si ritroveranno interi come si vorrà. Come l'acqua, il gas, la corrente elettrica giungono di lontano nelle nostre case per rispondere ai nostri bisogni con uno sforzo quasi nullo, così saremo alimentati da immagini visive o uditive, che appariranno e spariranno al minimo gesto, quasi a un cenno. Come siamo abituati, se non assoggettati, a ricevere nelle nostre case l'energia in forme diverse, così troveremo assai semplice ottenere o ricevere quelle variazioni od oscillazioni rapidissime con cui gli organi dei nostri sensi, che le percepiscono e le integrano, fanno tutto ciò che sappiamo. Non so se un filosofo abbia mai sognato una società per la distribuzione della realtà sensibile a domicilio.

Valery P., (1928), *La conquête de l'ubiquité*, trad. it. *La conquista dell'ubiquità*, in *Scritti sull'arte*, Tea, Milano 1984.

connessione¹⁷⁹ e dallo stato materico del quadro si passa ad un processo comunicativo "liquido", dove il corpo si riconfigura digitalmente e contemporaneamente attua un'estetizzazione dei flussi, per riprendere il termine utilizzato da Costa. Più che una politicizzazione dell'arte, la realtà contemporanea tende verso una softwarizzazione delle arti ed una estetizzazione del mondo contemporaneo attraverso la riproduzione di realtà aumentante sugli schermi. La politica dentro questo processo ibrido, perde il suo valore estetizzante, piuttosto rende il corpo nudo, pornografico, ad alto valore espositivo, piuttosto che culturale, mentre la società reale chiede attraverso le nuove tecnologie una nuova "ri-(e)voluzione".



Fig. 26_Walter Benjamin (1892-1940)

¹⁷⁹ Con il termine *The Internet of Things* si estende l'uso di Internet al mondo degli oggetti che potranno comunicare tra loro e accedere ad informazioni aggregate da parte di altri.

Per un maggiore approfondimento si faccia riferimento ai seguenti testi:

Cfr. Van Kranenburg R., *The Internet of Things. A critique of ambient technology and the all-seeing network of RFID*, Institute of Network Cultures, Amsterdam 2008.

Scaricabile in pdf al seguente indirizzo: <http://www.networkcultures.org/networknotebooks>

<http://www.youtube.com/watch?v=sfEbMV295Kk> (consultato il 16/12/2011).

1.4 Flusser: Technobilder

Vilém Flusser, teorico dei media durante gli anni Ottanta inizia a parlare di una “*Kulturrevolution*” prodotta dal computer e dall’“*universo delle immagini tecniche*”¹⁸⁰, portando così ad una riconcettualizzazione della società e dell'identità sviluppando una complessa teoria dei media. Sulla differenziazione tra immagine-immagine tecnica si fonda proprio il pensiero flusseriano e la sua *comunicologia*. Analogamente a McLuhan, Flusser propone un modello storico che vede il progresso umano come prodotto di un'astrazione sempre maggiore dal concreto, offrendo una teoria della comunicazione umana: *Kommunikologie*. Essa descrive forme e codice della comunicazione attraverso la quale si attiva il processo di una “nuova informazione”. Concordando con Flusser, la comunicazione dipende sempre dai media ed ognuno mantiene la propria logica trasmettendo informazione secondo le proprie leggi. Cambiando la struttura dei media si modifica anche l'informazione e la stessa realtà che viene percepita. Flusser descrive questa “rivoluzione comunicazionale” partendo dalla proliferazione delle immagini e di conseguenza dell'informazione audiovisuale. Un processo questo che rientra nella *iconic/pictorial turn*¹⁸¹ (*Ikonische Wende*) coniata da Mitchell nel 1994, anticipata dal pensiero di Flusser, dove già troviamo nei suoi scritti una riflessione sulle *immagini tecniche* come significato di comunicazione. Il teorico praghese chiama

¹⁸⁰ *Jedes Universum, das seit einigen Jahrzehnten daran ist, in Form von Fotos, Filmen, Videos, Fernsehschirmen und Computerterminals eine Funktion zu übernehmen, welche bislang von linearen Texten eingenommen wurde, die Funktion nämlich, die für die Gesellschaft und den einzelnen lebenswichtigen Informationen zu tragen. Es geht um eine Kulturrevolution, deren Reichweite und Konsequenzen wir erst zu ahnen beginnen.*

Flusser V., *Ins Universum der Technischen Bilder*, European Photography, Gottingen 1985, p. 9.

¹⁸¹ <http://humanities.uchicago.edu/faculty/mitchell/interviews.htm> (consultato il 16/12/2011).

Cfr., Mitchell, W.J.T. (1994) ‘*The Pictorial Turn*’, in *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, pp. 11-34. Chicago : University of Chicago Press.

Cfr., Mitchell, W.J.T. (2005) *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images* . Chicago: University of Chicago Press.

Possiamo trovare la traduzione del saggio *Che cosa vogliono le immagini* nell'antologia a cura di Andrea Pinotti e Antonio Somaini, *Teorie dell'immaginario* (cit., pp. 99-133.). Mitchell prova a pensare le immagini non come oggetti inerti del nostro sguardo ma come *soggetti animati* dotati di personalità, bisogni e soprattutto desideri.

Le immagini desiderano un'ermeneutica che possa tornare al gesto iniziale dell'iconologia dello storico dell'arte Erwin Panofsky, prima che questi elaborasse il suo metodo di interpretazione e paragonasse il primo incontro con l'immagine con l'imbattersi in un "conoscente" che "per la strada mi saluta togliendosi il cappello".

Cfr. Panofsky E., *Iconografia e iconologia* in *Il significato delle arti visive* (1995), trad. it. Federici R., Einaudi, Torino 1962, p. 1962, p. 32.

Quello che vogliono le immagini, dunque non è un essere interpretate, decodificate, adorate, distrutte, smascherate o criticate dagli spettatori; non vogliono nemmeno affascinarli. Non vorrebbero nemmeno che commentatori ben intenzionati, che pensano che il miglior complimento che si possa fare alle immagini sia quello di considerarle alla stregua degli uomini, concedessero loro quelle qualità proprie delle persone o dei soggetti. Il desiderio delle immagini potrebbe infatti essere non umano o disumano, o ancora meglio potrebbe essere modellato su figure di animali, macchine o cyborg, o persino su altre immagini più elementari - quel che Erasmus Darwin chiamò "gli amori delle piante". Alla fine ciò che le immagini desiderano, dunque, è semplicemente che si chieda loro che cosa vogliono, con la consapevolezza che la risposta potrebbe benissimo essere che non vogliono proprio nulla.

Mitchell W.J., *Che cosa vogliono le immagini?* in *Teorie dell'immaginario*, cit., p. 120.

questa fase *Nachgeschichte* (*post-historic*¹⁸²) dove si evidenzia un cambiamento del paradigma dell'informazione in codici attraverso i quali noi comunichiamo, riscrivendoli in un circolare processo di ritraduzione dei testi in immagini. Il collasso dei testi e l'egemonia delle immagini, secondo Flusser, ha condotto ad una rivoluzione delle *Technobilder*, che infatti non rimandano più ad un mondo realmente esistente, ma ai concetti che di esse ci facciamo.

Le immagini tecniche nascono proprio per ri-costruire un'unità, una riconquista del senso. I pixel degli schermi restituiscono al mondo, ri-formando dalla molteplicità dispersa dei singoli elementi un qualcosa di unitario, di comprensibile e proprio questa *uni-formazione* determina la novità dell'immagine tecnica. Gli apparati per Flusser sono dispositivi tecnologici e la tecnologia è l'applicazione delle conoscenze scientifiche ai fenomeni, dove l'astratto si converte nel concreto. Infatti gli inventori degli apparati produttori di immagini (*immagini transapparatiche*), per il teorico praghese, avevano l'intenzione di spostare l'immaginazione dagli uomini alle macchine ottenendo così un'immaginazione nuova ed efficace, scambiando le immagini per la realtà e vivendo in loro funzione¹⁸³. *E la nuova immaginazione, ovvero la capacità di trasporre in immagini i concetti più astratti come gli algoritmi per mezzo degli apparati, incomincia a permetterci oggi di vedere delle conoscenze come delle immagini, dunque ad esperire esteticamente*¹⁸⁴.

Secondo Flusser la differenza tra le immagini tradizionali e quelle tecniche è che le prime sono *visioni di oggetti*, mentre le seconde sono *computazioni di concetti*: *die technischen Bilder sins eingebildete Flächen*¹⁸⁵. Esse sono il risultato del configurare, o meglio dell'uni-formare (*Einbildung*¹⁸⁶), più che del figurarsi.

¹⁸² Cfr. Danto A., *Beyond the Brillo Box: The Visual Arts in Post-Historical Perspective*, Berkeley, Los Angeles, University of California Press, London 1992.

¹⁸³ Flusser V., *Medienkultur*, trad. it. Tomaso Cavallo, *La cultura dei media*, Bruno Mondadori, Milano 2004, pp. 70-72. Flusser concentra l'attenzione sul rapporto uomo-apparato, esso si presenta come un meccanismo reversibile ed entrambi possono funzionare solo insieme, intercambiandosi, l'uomo in funzione dell'apparato e viceversa. In altre parole il teorico praghese evidenzia come l'apparato fa solo ciò che l'uomo vuole, mentre l'uomo può volere solo ciò che l'apparato può fare. Nasce così, secondo Flusser, un nuovo metodo di fabbricazione, cioè il *funzionare*, inteso nel senso che l'uomo diventa *funzionario di apparati che funzionano in sua funzione*. Questo nuovo essere umano, il *funzionario*, si presenta legato da fili visibili ed invisibili agli apparati ed ovunque esso si sposti, li porta con sé o viceversa (viene da essi portato) e qualunque azione faccia può essere interpretata come una funzione dell'apparato.

Ivi, pp. 182-183.

¹⁸⁴ *Ivi*, p. 77.

¹⁸⁵ *Le immagini tecniche sono superfici uni-formate*.

Esse ci riconsegnano un'immagine del mondo dove non esistono retroscena, esso non è altro che una superficie in primo piano che non nasconde nulla. *Uno schermo cinematografico su cui noi proiettiamo senso. Non come proiettori, tuttavia, bensì come nodi contenuti nel tessuto della tela dello schermo. Questa immagine del mondo, provvisoriamente irrapresentabile è quella della futura società dell'informazione*.

Ivi, p. 264.

¹⁸⁶ La traduzione del termine tedesco *Einbildung* (*Einbildungskraft*) nella traduzione italiana dell'opera *Ins Universum der Technischen Bilder* (*Immagini. Come la tecnologia ha cambiato la nostra percezione del mondo*, trad. it. Salvatore Patriarca, Fazi Editore, Roma 2009) non viene tradotta come immaginazione (*Imagination*) proprio per separare la

Uni-formare (*einbilden*) significa, secondo il teorico della *Kommunikologie*¹⁸⁷, mettere nell'immagine, selezionare qualcosa, proiettare.

Essa si distingue da immaginazione (*Imagination*¹⁸⁸) che ci pone davanti al mondo in modo soggettivo. *A una semplice vista le immagini tecniche appaiono come superfici. Rivolgere lo sguardo è più faticoso del semplice vedere, cioè spiega il motivo per il quale abbiamo visione su tutto e quasi mai uno sguardo approfondito. Le immagini tecniche devono il loro carattere superficiale alla nostra inerzia nel vederle più da vicino. Questa contraddizione tra il vedere e il rivolgere lo sguardo, tra il "leggere superficiale" e il "close reading" rimanda il nostro problema della distanza tra osservatore e osservato. [...] Uni-formare significa quindi quella capacità di ritornare verso il concreto a partire dall'universo*¹⁸⁹.

Le immagini tecniche nascono solo attraverso i computer e la società telematica ribalta l'astrazione in concretizzazione. Essa è caratterizzata da un' *esistenza proiettiva* dell'uni-formare che subentra all' *esistenza soggettiva* dell'uni-formazione. L'uomo viene così assorbito dal collegamento in rete in un'esistenza dell'uni-formare, fungendo sempre contemporaneamente da emittente e destinatario. La sede veramente creativa è il collegamento in rete della conversazione. La telematica secondo Flusser è la prima tecnica consapevole dell'intenzione presente in tutte le tecniche, essa cerca di incrementare la somma delle informazioni disponibili¹⁹⁰ garantendo una distanza critica, rinnovando l'attuale piano elettrico discorsivo delle *immagini tecniche* in uno dialogico.

Flusser *uni-forma* la comunicazione attraverso le *immagini tecniche* sostanzialmente come più ricca di contenuto di quella possibile con la scrittura. L'astrazione necessaria per quest'ultima viene ora finalmente concretizzata attraverso una pluralità di immagini. Le immagini tecniche si rivolgono all'uomo raggiungendolo nel più intimo spazio privato. La rete integra sia la macchina che l'uomo in

componente semantica del tedesco (*ein-*, uno; *bildung-* formazione; *kraft-* capacità). Proprio l'*Einbildungskraft* viene analizzata come capacità di ricomporre un'unità della dispersione dell'universo quantistico, di ridare *forma* a un universo disarticolato, di conseguenza anche *Einbildner* viene tradotto come uni-formatore e il verbo *einbilden* con uni-formare.

¹⁸⁷ Flusser V., (1996) *Kommunikologie*, Fisher Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main 2007.

¹⁸⁸ "Immaginazione" [*Imagination*] significa in senso rigoroso, la capacità di ridurre il mondo degli stati delle cose a delle scene e, viceversa, decifrare le scene come surrogato di stati di cose [...] Si chiama "immaginazione" il gesto complesso del produrre immagini, [...] allora si deve dire che la scienza e la tecnica moderna, al fine di perfezionarla, hanno spostato l'immaginazione umana negli apparati.

Flusser V., *La cultura dei media*, cit., pp. 6, 66.

¹⁸⁹ Flusser V., *Immagini. Come la tecnologia ha cambiato la nostra percezione del mondo*, cit., pp. 45-47.

Anschaun erscheinen die technischen Bilder als Flächen. Hinschaun ist anstrengender als Anschauen, was erklärt, daß wir über alles Anschauungen und in beinahe nichts Einblicke haben. Die technischen Bilder verdanken ihren Flächencharakter unser Trägheit, sie näher anzusehen. Diesere Widerspruch zwischen Anschauen und Hinschaun. zwischen «oberflächlichem Lesen» und «close reading» wirft das bekannte Problem der Distanz zwischen Beobachter und Beobachtetem auf.

Flusser V., *Ins Universum der Technischen Bilder*, cit., p. 39

¹⁹⁰ *Die Telematik ist die erste sich der Absicht in allen Techniken bewußte. Im Unterschied zu allen vorangegangenen Dialogformen versucht sie metodisch, die Summe der verfügbaren Informationen zu steigern.*

Ivi, p. 127.

un sistema simbiotico portando ad una società, la cui unica funzione è quella di combinare in maniera metodologica informazioni vecchie per generarne delle nuove.

L'obiettivo di Flusser è quello di contrastare l'entropia¹⁹¹ a favore di una *neghentropia*, vale a dire un'entropia negativa. Ed è proprio quest'ultima che produce informazione in un processo intersoggettivo. Questa condizione richiede la partecipazione attiva di chi osserva, perché la *neghentropia* che rappresenta la teoria dell'informazione è il risultato di codici, i quali possono essere quantificati. Essi sono sistemi simbolici composti da elementi che rappresentano (sostituiscono) qualcosa. Gli elementi sono chiamati *simboli*, e quelli che essi sostituiscono vengono chiamati a loro volta significati. La somma dei simboli che compongono un codice rappresenta un repertorio del codice stesso. Insieme, sia il repertorio che la struttura sono quantificabili, affinché i simboli con i codici possano essere calcolati, la somma totale risultante viene chiamata da Flusser, competenza del codice. Il significato della suddetta competenza viene nominato a sua volta, universo del codice. In altre parole Flusser nota come sia possibile sapere il significato di un specifico codice e la teoria dell'informazione diventa così una *scienza dello spirito*. Attraverso il processo biunivoco di connotazione e denotazione si riflette sul carattere dell'universo dei significati dei messaggi i quali vengono *transcodificati*. Per Flusser tutti testi¹⁹², non sono altro che

¹⁹¹ *Il disordine totale offre il massimo di informazione; poiché l'informazione è misurata dall'ordine, il massimo dell'ordine viene trasmesso da un massimo disordine. Si tratta ovviamente, di una babelica confusione. Qualcuno o qualcosa ha confuso il nostro linguaggio. [...] Oggetto dello studio di un teorico dell'informazione è una singola sequenza o qualsiasi altra disposizione di elementi che a tale sequenza sia stata ridotta. Egli investiga la possibilità del suo verificarsi fissando il numero delle sequenze possibili, una delle quali è quella che si studia. [...] Il teorico dell'entropia non si occupa di insieme di singoli elementi. Egli tratterebbe tali insieme come microstati, i quali non costituiscono altro che «singole configurazioni» (complexions) di situazioni generali. [...] In verità la teoria dell'entropia è un primo tentativo per affrontare il problema della forma globale; ma non si è mai occupata della struttura. Tutto ciò che essa dice è una quantità molto grande di elementi può possedere proprietà che non si trovano in un campione più piccolo di essi. [...] Quando un sistema muta, e specialmente quando cresce, la nuova dimensione, complessità e funzione esigono un ordine corrispondentemente modificato. [...] Le strutture incomplete e contraddittorie, caratteristiche degli stati di disordine, creano tensioni volte a realizzare un ordine potenziale. [...] Ciascun elemento possiede una forma appropriata in relazione a tutte le altre, fissando così un ordine definitivo nel quale tutte le forze componenti si contengono vicendevolmente in modo che nessuna di esse possa imporre alcun mutamento nell'interrelazione. Il gioco di forze si trova in quiete, è stato raggiunto il massimo di entropia che un dato sistema di condizionamenti può consentire. [...] La riduzione di tensione, diretta verso la massima entropia è determinata nei sistemi fisici chiusi dall'interazione delle forze costituenti il campo. Ciò significa che l'accrescimento di regolarità è dovuto all'autoregolazione.*

Arnheim R., *Entropia e arte. Saggio sul disordine e l'ordine*, cit., pp. 23-31.

¹⁹² Con il termine, testo si anche l'inclusione non solo di testi verbali, ma anche quelli visivi, orali e numerici, video, film, video e ogni tipo di informazione immagazzinata nel computer. È nelle stesse origini della parola testo che troviamo elementi a sostegno dell'ipotesi secondo la quale possiamo estendere il significato del testo, inizialmente inteso come manoscritto o stampato, fino a includere in esso altre forme di espressione. Testo deriva dal latino *textere*, *tessere*, e di conseguenza non si riferisce a uno specifico materiale tessuto, ma piuttosto alla proprietà dell'essere tessuto, all'intreccio, alla tessitura dei materiali.

Cfr. McKenzie D., *Bibliography and the sociology of texts, The Panizzi Lectures, 1985*, London 1986.

Cfr. Petőfi J.S., Cicconi S., (a cura di) *Sistemi segnici e il loro uso nella comunicazione umana. 2. La filosofia del linguaggio e la comunicazione umana multimediale*, in *Quaderni di ricerca e didattica XIV*, Dipartimento di Filosofia e

prodotti *semi-finiti*. Questa produzione di informazione ha il carattere di un gioco, che tuttavia non si fonda sul caso, ma sulla realizzazione del tutto intenzionale delle possibilità date. Ciò contrappone l'uomo alla natura, nella quale è l'evoluzione a produrre nuovi sviluppi.

Le informazioni vengono immagazzinate in maniera immateriale e sono così sottratte all'intervento della natura. La comunicazione avverrà ormai solo attraverso immagini, la scrittura non è più all'altezza della molteplicità delle informazioni da mediare o generare delle nuove categorie. Il punto di vista fisso, l'oggettività, viene sostituito da molti modi di vedere e il progresso viene misurato sul numero più grande possibile di prospettive integrate. L'unica categoria ancora valida è quella della differenza di informazioni nuove e ridondanti, laddove una certa ridondanza è sì necessaria per la comprensione delle informazioni, ma deve essere tenuta entro i più stretti limiti possibili. Nella visione flusseriana troviamo rilevante il ruolo del gesto al quale le immagini tecniche (esse sono *immagini drammatiche*) devono il loro sorgere¹⁹³.

Per esse si tratta di programmare il computare di elementi puntuali e poi de-programmare nuovamente, per immagazzinarli in situazioni informative. Il gesto che porta a questa situazione informativa è il premere, il tastare (*tasten*) puntuale con i polpastrelli sui tasti dell'apparato (*dispositivi dialogici*), essi sono a servizio della libertà umana¹⁹⁴. Proprio l'azione del tastare libera l'uomo dall'ambiente, secondo Flusser, e questo entusiasmo produce una contemplazione immaginativa e l'incessante *tastare computante*, (come nel momento in cui sto scrivendo questa tesi dottorale), fa sì che *l'uomo diventa soggetto del mondo grazie alla mano, contemplatore del mondo grazie all'occhio, dominatore del mondo grazie alle dita e colui che dà senso al mondo sui polpastrelli delle dita. La presente rivoluzione culturale può essere vista come un trasferimento dell'esistenza sui polpastrelli delle dita. Il lavoro (mano), l'ideologia (occhio) e il raccontare (dito) vengono sottoposti al computare che programma*¹⁹⁵.

Questa rete dei tasti e le connessioni dialogiche che si attivano per Flusser ricordano la struttura del cervello e parafrasando McLuhan e il suo concetto di villaggio globale, il teorico praghese ci parla di *cervello globale* e nel futuro prevede che tutti gli uomini saranno *uni-formatori* (*Einbildner*), essi

Scienze Umane, Università di Macerata 1995.

¹⁹³ *Die Geste, welcher die technischen Bilder ihr Entstehen verdanken, ist eine doppelt widerspruchsvolle. Zuerst werden Apparate zeugt, welche automatisch informative Situationen herstellen sollen. Und als sich dies als ein Widerspruch erweist, versuchen Einbildner, diese automatische Erzeugung gegen die Automation umzubiegen, wobei dieser Versuch selbst innerhalb des automatischen Apparats vor sich geht. Die technischen Bilder sind Resultate dieser doppelt in sich selbst gewundenen Geste, Resultate eines verzwickten Kampfes zwischen den Erfindern und den Kontrolleuren der Apparat, einer Zusammenarbeit zwischen beiden und eines Kampfen und einer Zusammenarbeit zwischen Apparaten und Menschen. Es sind dramatische Bilder.*

Flusser V., *Ins Universum der Technischen Bilder*, cit., pp. 25-26.

¹⁹⁴ *Questa mia libertà "politica", questo mio gesto di premere sui tasti, di pubblicare, è il mio concreto vissuto del tastare.*

Flusser V., *Immagini*, cit., pp. 29-44.

¹⁹⁵ *Ivi*, p. 39.

avranno a disposizione tutti i tasti che gli permetteranno insieme agli altri di sintetizzare immagini sugli schermi del computer. Proprio questa azione del *tastare* che Flusser descrive può essere rovesciata nel concetto di *metrocorpo* che provo a descrivere in questo lavoro dottorale, pensandola come atto del *toccare lo schermo*, attivando anche in questo caso un "senso del mondo". Toccando lo schermo si attiva un'estetica *touchscreen* (che descriverò nel capitolo quarto), cioè quel sentire astratto in qualcosa di concreto, *uni-formandolo*, se vogliamo seguire il pensiero flusseriano.

In altre parole ciò significa *creare dal possibile qualcosa di inverosimile. Premono sui tasti per sedurre gli apparati automatici verso la produzione di situazioni inverosimili nei loro programmi. Premono sui tasti per lasciare affiorare qualcosa di inverosimile dal turbinante universo puntuale calcolato dagli apparati. E questo inverosimile mondo dalla capacità di uni-formare deve avvolgere l'universo puntuale come una pelle per dare a esso senso. La capacità di uniformare è quella forza che si propone, a partire dall'universo astratto e assurdo nel quale siamo caduti, di dare a questo universo un senso concreto*¹⁹⁶.

Se la società telematica per Flusser acquista la forma di un formicaio, nella quale tutte le funzioni interagiscono ciberneticamente e ogni formica telematica lavorerà per tessere immagini tecniche ("pura arte") allora saranno i cervelli che legati ai cervelli artificiali saranno connessi con un super cervello che secerne i sogni. Essi verranno attaccati dai corpi (Flusser li chiama *guastafeste*) che necessitano del nutrirsi, riprodursi ed infine morire. Essi diventeranno sempre meno interessanti mentre le informazioni, senza corpo e senza sostanza domineranno. In questo modo tanto più il corpo diventa piccolo, tanto migliora, spostando l'interesse in direzione, non più verso gli organi che sorreggono l'organismo, bensì a favore delle nostre *antenne uni-formanti*, ossia la dimensione celebrale. La negazione del corpo "pesante", ingombrante, voluminoso attuata da Flusser si spinge ad una celebrazione del divenire sempre più celebrale, quasi "spirituale" dove si muovono corpi infinitamente piccoli, negando ogni ontologia ed epistemologia per una "pura estetica"¹⁹⁷. Solamente una fenomenologia del gesto, come abbiamo visto, può farci recuperare il ruolo del corpo che Flusser "abbandona". Ritornando al concetto *informazione*, per il teorico dei media, essa viene intesa come un '*dar forma*' (inFORMAzione), come modello che viene materializzato (*imprimere forme alla materia*¹⁹⁸). La categoria 'reale/virtuale' perde dunque ogni significato, poiché i mondi prodotti non possono più essere distinti dal mondo 'vero'. Noi infatti computiamo, cioè mettiamo insieme, e l'uscita dalla linearità produce una oggettività virtuale. Non ci immaginiamo più di percepire la realtà, ma di costruirla o di processare il percepito come realtà,

¹⁹⁶ Ivi, pp. 51-52.

¹⁹⁷ Ivi, pp. 183-195.

¹⁹⁸ Flusser V., *Vom Stand der Dinge. Eine kleine Philosophie des Design*, by Fabian Wurm (eds), Steidl, Göttingen 1993, trad. it. Silvia Artoni, *Filosofia del design*, Bruno Mondadori Editori, Milano 2003, p. 15.

come sostiene Flusser. Non cambiamo dunque niente di ciò che è già dato (non siamo soggetti che si consumano sugli oggetti), ma tendiamo a realizzare delle possibilità date: anziché il cambiamento della realtà si ha la realizzazione delle possibilità. In questo senso l'autore intende il diventare uomo (*Menschwerdung*) come un movimento dal soggetto al progetto. Flusser, sicuramente, non si pone con ottimismo verso il progresso, egli prevede la possibilità di una tecnocrazia centralistica, delle forme rigide di un comando e circuito totalitari, ma mostra le possibilità del dialogo in rete, nel quale gli uomini si realizzano, attribuendo alla loro assurda vita un senso con la comunicazione. Comunicare per Flusser, non significa semplicemente 'parlare l'uno con l'altro', ma calcolare computatamente, fino in fondo. La crisi porta ad una nuova fase di progettazione per poter "retrocomputare ciò che è già stato ben calcolato in una alternativa concreta". Flusser arriva addirittura ad affermare che nel processo incompiuto dell'"umanizzazione" non possiamo evitare di spingere sempre più il là un certo atteggiamento contro natura (che ci fa essere soggetti di oggetti e con ciò diversi nel mondo rispetto agli altri esseri viventi), fino a che l'artificiale non si distinguerà più dal naturale. Flusser ha delineato in questo modo un'antropologia negativa dell'era mediale, cogliendo allo stesso tempo nella telematica sia la possibilità di andare verso la costruzione di una rete dialogica universale, sia il pericolo di omologazione e il rischio di perdita di identità soggettiva e di reale solitudine. Ma allo stesso tempo Flusser rilancia con coraggio la sua visione elevando la trasformazione tecnologica alla realizzazione di una vita "finalmente" etica, dialogica e umana, grazie anche alle facilitazioni che il progresso offre. Il teorico non ci sta raccontando una favola (*das Szenario die Fabel*), ma una favola divenuta possibile tecnicamente¹⁹⁹. Ciò che abbiamo conosciuto nel XIX secolo con il linguaggio e nel XX con i nuovi media è la realtà mediale, che concorre con ciò e che va inteso come realtà. Questa differenza viene ora però tendenzialmente meno, abbiamo perso il senso per la realtà perché abbiamo dovuto imparare che essa è una costruzione. Per Flusser nasce la necessità di immergersi nel brusio permanente delle onde²⁰⁰ e di

¹⁹⁹ Lo scenario, la favola che ho proposto qui, è questa: gli uomini staranno ognuno per sé, in celle, giocheranno con i polpastrelli sulle tastiere, guarderanno fissi i piccolissimi schermi, riceveranno immagini, le modificheranno e le trasmetteranno. Alle loro spalle i robot porteranno le cose per nutrire i loro corpi atrofizzati e farli crescere. Attraverso il loro polpastrelli gli uomini saranno collegati gli uni e agli altri e così costruiranno una rete dialogica, un supercervello cosmico, la cui funzione sarà di rendere le immagini, attraverso calcoli e computazioni, le situazioni inverosimili; di provocare informazioni, catastrofi. Tra gli uomini ci saranno intelligenze artificiali, che dialogheranno con gli uomini mediante cavi e funicoli nervosi similari. [...] Il tutto sarà, a livello funzionale, un sistema guidato in maniera cibernetica, un sistema che non potrà essere scomposto nei suoi elementi: una scatola nera. Flusser V., *Immagini. Come la tecnologia ha cambiato la nostra percezione del mondo*, cit., p. 223.

²⁰⁰ Ogni onda è un punto focale per l'attualizzazione di virtualità interumane. Tali ventri d'onda vanno chiamati "città". [...] Da soggetti dobbiamo trasformarci in progetti. La nuova città sarebbe una proiezione di progetti interumani. Tutto ciò sembra "utopico" e lo è davvero, in senso letterale, perché la nuova città non è più localizzabile geograficamente, ma è ovunque esistano uomini che si aprano gli uni agli altri vicendevolmente. Flusser V., *La cultura dei media*, cit., pp. 194-197.

ideare qualcosa di nuovo. Ogni uomo diventa, secondo il teorico praghese, un'artista, creativo nel collettivo e si trasforma da soggetto a progetto di mondi alternativi. Questa nuova antropologia presentata dal teorico praghese, ri-valuta il "Sé" come punto nodale di virtualità (disseminazione digitale) che si intersecano vicendevolmente, *un iceberg galleggiante nel mare dell'inconscio, o una computazione che si verifica, attraverso sinapsi nervose; dobbiamo anche agire di conseguenza. I mondi alternativi, emergenti dai computer, sono la trasposizione in atto di ciò che si è compreso. [...] Con ciò la nuova antropologia viene traspota in azione: il "noi" è un nodo di possibilità che si realizza tanto più quanto più fittamente afferra in sé, e attorno a sé, le possibilità che ronzano nei paraggi; vale a dire tanto più è in grado di configurare creativamente. Grazie ad un pensiero esattamente calcolatorio, i computer sono apparati per realizzare possibilità interumane ed extraumane*²⁰¹.

Secondo Flusser, l'esistenza viene definita come estetica: come fusione di produzione creativa, vita e scienza. Non ci sono più confini tra arte e scienza, tecnica e politica; il ricercatore diventa un *essere vivente impegnato epistemologicamente, eticamente ed esteticamente*, mentre la teoria scientifica si sviluppa sino a diventare una *strategia dell'essere nel mondo*.

L'intenzione dell'uomo per Flusser è quella di sfuggire dall'entropia, attraverso l'integrazione dei nuovi media in una struttura della società dialogica e con ciò anti-ideologica. Si presente una nuova formulazione dei valori che culmina nella realizzazione della libertà umana attraverso la manipolazione collettiva del caso. Flusser sottolinea la necessità di un'etica in tempi caratterizzati dal fluire anestetizzante delle immagini ed esorta ad intervenire in maniera critica nella progettazione e realizzazione del presente, regolandolo, non solo mantenendolo inalterato. La condizione umana che viene descritta da Flusser, nel mondo dominato dagli apparati "appare" *bodenlos*²⁰², tradotto letteralmente dalla lingua tedesca come "senza fondo", dove si spalanca il vuoto in una profondità abissale (*abgrundtief*). La rilevanza del pensiero utopico di Flusser, che non ha più potuto sperimentare Internet, sembra crescere con l'evoluzione presente; questo dipende dal fatto che ha cercato di sviluppare il collegamento in rete come un'alternativa socio-culturale possibile, mentre Baudrillard²⁰³ e Virilio²⁰⁴ si sono concentrati più sulla predominanza dei media

²⁰¹ Ivi, pp. 234-236.

²⁰² Cfr., Flusser V., *Bodenlos. Eine philosophische Autobiographie* (1992), con postfazione di M. Vargas, Fischer Frankfurt am Main 1999.

²⁰³ Cfr. Baudrillard J., *La precessione dei simulacri*, trad. it. Cappelli, Bologna 1980

Cfr., Baudrillard J., *Lo scambio simbolico e la morte*, trad. it. Feltrinelli, Milano 1992

Cfr., Baudrillard J., *Le crime parfait*, Éditions Galilée, Paris 1995, trad. it. G. Piana, *Il delitto perfetto*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1996

Cfr., Baudrillard J., *Della seduzione*, trad. it. Se, Milano 1996

²⁰⁴ Cfr., Virilio P., *Ville panique. Ailleurs commence ici*, Éditions Galilée, Paris 2004, trad. it. *Città panico*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2004.

Cfr., Virilio P., *La procedure silence*, Éditions Galilée, Paris, 2000, trad. it. *La procedura del silenzio*, Asterios Editore, Trieste 2001.

monodirezionali, disprezzando perciò ampiamente i cambiamenti che si associano al computer come metamedium e al collegamento polidirezionale in rete.

Un'estetica della connessione in rete si fa predominante, poiché scopre le potenzialità del computer che, viste dalla nostra odierna situazione di rivolgimento dal libro al digitale, sembrano solo caratteristiche negative. Il *mediatic turn* ridefinisce il ruolo dell'informazione e della comunicazione. La nuova immagine dell'uomo che Flusser ci presenta è composta da un nodo di relazioni interumane: *campo di relazione intersoggettive*²⁰⁵.

Mentre Marshall McLuhan sostiene che nell'era dei media elettronici tutti sarebbero stati indotti a diventare artisti sostenendo che a differenza dell'era alfabetica, responsabile della specializzazione delle facoltà umane, l'era elettronica avrebbe portato con sé il ritorno dei sensi nella comunicazione, superando la dimensione tattile seppure estesa. McLuhan affermava che alla velocità della luce nel mondo elettrico, solo la complessità della sensibilità artistica avrebbe (forse) potuto evitare collisioni catastrofiche tra le molteplici tecnologie che governano la nostra esistenza. *Se gli uomini riuscissero a convincersi che l'arte è una precisa conoscenza anticipata di come affrontare le conseguenze psichiche e sociali della prossima tecnologia, non diventerebbero forse tutti artisti? O non comincerebbero forse a tradurre con cura le nuove forme d'arte in carte di navigazione sociale? Sarei curioso di sapere cosa accadrebbe se l'arte all'improvviso fosse riconosciuta per quello che è, un'esatta informazione cioè, del mondo in cui va predisposta la psiche per prevenire il prossimo colpo delle nostre estese facoltà. Smetteremmo allora di considerare le opere d'arte come un esploratore guarderebbero l'oro e le gemme usati come ornamenti dei selvaggi?*²⁰⁶

Se da un lato in modo più generale McLuhan ci ricorda come il medium sia il messaggio, Flusser in modo più specifico entra attraverso i codici della comunicazione nell'informazione, che come abbiamo visto, *in-forma*. Da un lato si rende formativa la forza dei media secondo il teorico canadese, mentre per il teorico praghese è la capacità *in-formativa* dell'umanità a prevalere, con la quale si definisce la fine della libertà umana. McLuhan valuta la globalità della comunicazione come prototipo di ogni agire sociale che si avvale di strumenti di diversa natura (dai sistemi semiotici ai supporti tecnologici).

L'espressione dell'uomo, secondo la scuola di Toronto e il pensiero di McLuhan, viene letta come espressione dei media dominanti e la società viene ritenuta fortemente dipendente dal sistema media. Dall'altro lato Flusser ci propone invece una comunicazione umana, a prescindere dal

Cfr., Virilio P., *L'espace critique*, Christian Bourgois Editeur 1984, trad. it. *Lo spazio critico*, Edizioni Dedalo, Bari 1998.

Cfr., Virilio P., *Esthétique de la disparition*, Editions Galilée, Paris 1989, trad. it. *L'estetica della sparizione*, Liguori Editore, Napoli 1992.

²⁰⁵ Flusser V., *La cultura dei media*, cit., p. 193.

²⁰⁶ McLuhan, *Strumenti del comunicare*, cit., p. 77.

medium di trasmissione, si evidenzia un artificio inventato come salvezza dello stato di natura, segnato dall'isolamento, dall'incomunicabilità.

La comunicazione, secondo Flusser, attraverso i media che si profilano come strumenti dell'inganno, è l'unica salvezza dall'assurdo dell'esistenza. Due visioni che si contrappongono, ma necessarie a comprendere a pieno il passaggio verso una comunicazione digitale sempre più complessa e più estesa, quasi irraggiungibile. McLuhan sposa più la coscienza dello spazio (rete globale²⁰⁷), mentre Flusser quella del tempo, da un lato l'età elettrica "fisiologica" del primo e la sua evoluzione ed estensione dei sensi (la spersonalizzazione del sentire) e dall'altro l'immagine culturale della *Nachgeschichte* e la *tecno-immaginazione*.

Da un lato Flusser propone il problema delle *tecnoimmagini* che mettono insieme su di una superficie elementi come fotoni o elettroni, mentre McLuhan avanza con il dominio della tecnologia elettrica e l'idea del medium "surriscaldato" (mezzi caldi e freddi), dove nel caso del telespettatore, esso non riesce a controllare le risposte tattili, dove il corpo resta incontrollabile e racchiuso dentro schemi mentali e una macchina, dove l'esterno e l'interno rischiano di collassare in un corpo elettrizzato²⁰⁸. Mentre McLuhan *comunica*, Flusser *uni-(n)forma*, quindi da un lato è il mezzo ad

²⁰⁷ Uno dei fenomeni più significativi dell'era elettrica consiste nel creare una rete globale che ha molte caratteristiche del nostro sistema nervoso centrale, il quale non è soltanto una rete elettrica ma un campo unificato di esperienza. Come dicono i biologi, il cervello è il luogo dove si possono scambiare e trasformare esperienze e impressioni d'ogni genere, il che permette di «reagire al mondo quale unità». Naturalmente, quando entra in gioco la tecnologia elettrica, le operazioni estremamente varie dell'industria e della società assumono rapidamente una fisionomia unica.

McLuhan M., *Gli strumenti del comunicare*, cit., p. 371.

²⁰⁸ Cercate di immaginarvi un anfibio con la sua corazza posta all'interno e gli organi posti esteriormente. Così è l'uomo elettronico con il suo cervello all'esterno della scatola cranica e il suo sistema nervoso a fior di pelle; una creatura simile può essere soltanto di cattivo umore e rifuggire dalla violenza diretta. Può essere paragonata a un ragno abbandonato e rannicchiato nella sua ragnatela sonante che risuona assieme a tutte le altre ragnatele. Non è fatto di carne e sangue, ma è solo un elemento, effimero, di una banca di dati, facilmente dimenticato e perciò frustrato. McLuhan M., Powers B., (1986). *The Global Village. Transformations in World Life and Media in the 21st Century*, Oxford University Press, New York 1992.

Con il termine caldo, McLuhan, descrive quel medium che estende un unico senso ad un grado alto di "definizione", cioè fino allo stato in cui si è colmi di dati. Il teorico canadese inserisce in questa categoria la radio e il cinema. Un medium freddo invece è il telefono, perché attraverso l'organo dell'orecchio si riceve una minore quantità di informazioni, così come nell'espressione orale. Da un lato i media caldi richiedono una scarsa partecipazione del fruitore, mentre i media freddi implicano un elevato grado di partecipazione da parte del pubblico. In altre parole i media freddi riscaldano chi li usa, perché essi richiedono un coinvolgimento attivo e un'integrazione da parte di chi li usa, dall'altro invece i media caldi, sono già surriscaldati da sé e di conseguenza "raffreddano" l'utente. Da un lato l'alfabeto fonetico è un medium caldo, mentre le scritture ideogrammatiche sarebbero media freddi. La questione ora si complica se vogliamo comprendere in una di queste categorie il medium Internet. Secondo il critico Antonio Caronia in un'intervista(<http://www.mediamente.rai.it/home/tv2rete/mm9798/98033003/e980330.htm>) rilasciata nel 1998, pone la questione sui diversi criteri di analisi che offre McLuhan nella descrizione delle due diverse tipologie di media. Il teorico canadese sovrappone il criterio della monosensorialità e della plurisensorialità da un lato, cioè quanto il mezzo coinvolge i sensi dell'utente, dall'altro invece presenta il criterio dell'alta e bassa definizione. A questo punto Caronia, separando i due criteri, spiega che se si prende in considerazione il primo, quello del coinvolgimento sensoriale, la comunicazione telematica è tendenzialmente sensoriale, come lo è del resto la televisione ad esempio, che si presenta come un medium freddo. Così lo stesso la Rete che stimola e richiede partecipazione attiva.

C'è un principio base che distingue un medium "caldo" come la radio o il cinema, da un medium "freddo" come il

essere il messaggio, dall'altro è proprio l'immagine a diventare il messaggio stesso.

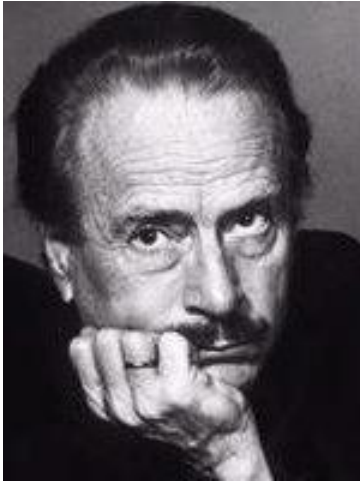


Fig. 27_Marshall McLuhan
(1911-1980)



Fig.28_Vilém Flusser
(1920 -1991)

telefono o la TV. È caldo il medium che estende un unico senso fino a un'“alta definizione”: fino allo stato, cioè, in cui si è abbondantemente colmi di dati. Dal punto di vista visivo, una fotografia è un fattore di “alta definizione”, mentre un cartoon comporta una “bassa definizione”, in quanto contiene una quantità limitata di informazioni visive. Il telefono è un medium freddo, o a bassa definizione, perché attraverso l'orecchio si riceve una scarsa quantità di informazioni, e altrettanto dicasi, ovviamente, di ogni espressione orale rientrando nel discorso in genere perché offre poco ed esige un grosso contributo da parte dell'ascoltatore. Viceversa i media caldi non lasciano molto spazio che il pubblico debba colmare o completare; comportano perciò una limitata partecipazione, mentre i media freddi implicano un alto grado di partecipazione o di completamento da parte del pubblico. È naturale quindi che un medium caldo come la radio abbia sull'utente effetti molto diversi da quelli di un medium freddo come il telefono. [...] Un medium caldo permette meno partecipazione di un medium freddo; una conferenza meno di un seminario, un libro meno di un dialogo. Con la stampa molte forme precedenti vennero escluse dalla vita e dall'arte e molte altre acquistarono una nuova intensità. Ma la nostra epoca è piena di casi che confermano il principio secondo il quale la forma calda esclude e la forma fredda include.

McLuhan M., *Gli strumenti del comunicare*, cit., pp. 31-33.

SECONDA PARTE

2.1 Filosofie Corporee

Nella rivoluzione fenomenologica, Husserl²⁰⁹ è stato il primo a riconoscere nel termine *Leib* un livello di interpretazione superiore, revisionando la filosofia cartesiana del corpo-macchina e attribuendo al corpo un grado di coscienza. Il termine *Leib* (corpo vissuto/ *living body*) rappresenta qualcosa di più rispetto al corpo fisico cartesiano (*Körper*), non più inteso come cosa materiale, bensì dotata di uno strato di ordine psichico. Solamente tramite il *Leib*, l'Io si avverte membro di una comunità monadica. Si supera così la concezione dualistica platonica e cartesiana di anima e corpo, fornendo un nuovo disegno del "corpo proprio" in quanto unità vissuta di percezione e movimento. Husserl sviluppa le tesi di Brentano e in parte ne prende le distanze. Secondo Brentano tutti i fenomeni di conoscenza sono intenzionali, di conseguenza nessun fenomeno fisico è intenzionale e allo stesso tempo non esistono stati di coscienza che non siano intenzionali. Per Husserl invece non tutti gli stati di coscienza sono diretti verso qualcosa, di conseguenza essi non sempre aderiscono ad un contenuto intenzionale. Per il filosofo tedesco esistono due tipi di stati di coscienza, quelli intenzionali che riguardano proprio il contenuto intenzionale, formale dell'atto, mentre quelli ileitici acquisiscono un contenuto sensoriale e materiale. Da un lato si focalizza l'aspetto costitutivo della coscienza, dall'altro quello ricettivo e affettivo. Quindi secondo Husserl l'intenzionalità non esaurisce la nozione di coscienza, non costituendone un carattere definitorio. La distinzione fenomenologica che presenta Husserl è ritracciabile anche nella prospettiva cartesiana. Nelle *Meditazioni metafisiche*, Descartes distingue tra *cogitationes intellettive* (pensare) e *cogitationes sensibili* (sentire). *So dunque che cosa sono: una cosa che pensa. Ma che cos'è una cosa che pensa? Di certo una cosa che dubita, intende intellettivamente, afferma, nega, vuole e non vuole, e anche immagina e sente*²¹⁰. Per Descartes immaginazione e sensazione sono separate dalle facoltà intenzionali. Per il filosofo francese il corpo diventa un complesso meccanico, macchina (*res extensa*), sostanza estesa che spalanca un abisso tra spirito e corpo, mentre Hegel lascia dissolvere il corpo nella totalità dello spirito. L'anima cartesiana è realtà inestesa, mentre il corpo occupa spazio. La nozione di ghiandola pineale situata al centro del cervello, dove ha sede l'anima, cioè il pensiero (*res cogitans*), per il filosofo francese risulta essere l'unica parte del cervello che non è doppia, essa può unificare le sensazioni che ci vengono dagli organi di senso, e chiarire il rapporto tra le due *res*. Solo con

²⁰⁹ Husserl E., (1912) *Idee per la fenomenologia ed una filosofia fenomenologica*, trad. it. Einaudi, Torino 1965.

Cfr. Husserl E., (1931) *Meditazioni Cartesiane*, trad. it., Bompiani, Milano 1960.

²¹⁰ Descartes, (1641) *Meditazioni metafisiche*, trad. it., Mursia, Milano 2009.

Merleau-Ponty, partendo dalla rivoluzione husserliana e superandola, viene il riconoscimento dell'essere incarnato dell'uomo e del valore del corpo. Il contorno del corpo, secondo Merleau-Ponty, è una frontiera e lo schema corporeo viene espresso come riassunto della nostra esperienza corporea, atto a fornire un commento e un significato all'enterocettività e alla propriocettività del momento²¹¹, acquistando una *spazialità di posizione*, dove il mio corpo è al mondo. Lo spazio corporeo, secondo il filosofo francese, può divenire un frammento dello spazio oggettivo, solamente se nella sua singolarità di spazio corporeo contiene il fermento dialettico che lo trasformerà in spazio universale²¹². La spazialità del corpo è il dispiegarsi del suo essere corpo. L'unità dei sensi, dell'intelligenza, della sensibilità e della motilità sono costituite da quello che Merleau-Ponty chiama *arco intenzionale*, che proietta attorno a noi il nostro passato, avvenire, situazione fisica e ideologica e morale²¹³.

L'intenzionalità conduce ogni coscienza ad una coscienza di qualche cosa. *La co-appartenenza del senziente e del sensibile a una medesima "carne" che intesse il nostro corpo, quello dell'altro e le cose del mondo, avvolgendoli in un orizzonte "di essere grezzo" o "selvaggio in cui soggetto e oggetto non sono ancora costituiti e la percezione si compie quindi nell'indistinzione di percepire ed essere percepiti (cioè nell'indifferenza di attività e passività), ma anche in quel costante intreccio con l'immaginario che "ci rende presente ciò che è assente", rivelando così la visione come voyance, ossia come capacità di scorgere l'invisibile nel visibile, della quale reca testimonianza l'ubiquità del nostro vedere*²¹⁴.

La soggettività per Merleau-Ponty necessita di un ancoraggio nel mondo e ciò si realizza solamente attraverso una realtà corporea in grado di accogliere parte degli aspetti nascosti che si sottraggono alla coscienza tetica. In altri termini, un corpo soggetto o corpo proprio (*Leib*), *non è ciò che io penso, ma ciò che io vivo*. Il corpo viene inteso come un corpo proprio vivente, il quale attraverso la percezione inerisce (*être-à*), abita il mondo, lo vive esistenzialmente. Noi non neghiamo la sintesi al corpo oggettivo se non per attribuirlo al corpo fenomenico, e cioè al corpo in quanto proietta attorno a sé un certo *ambiente*, in quanto ognuna delle sue «parti» conosce dinamicamente l'altra e i suoi recettori si dispongono in modo da rendere possibile, in virtù della loro sinergia, la percezione dell'oggetto. Il corpo, di conseguenza, diventa un *centro d'azione virtuale* per cui ogni esperienza motoria o tattile è in grado di far scaturire da esso molteplici intenzioni dirette, nello stesso tempo, verso l'oggetto e verso il corpo stesso. Secondo Merleau-Ponty, avere un corpo significa possedere un montaggio universale²¹⁵, questa concezione tecnicistica del corpo si rivela in *Essere e nulla* di

²¹¹ Merleau-Ponty M., *La fenomenologia della percezione*, cit., 151-152.

²¹² *Ivi*, p. 155.

²¹³ *Ivi*, p. 191.

²¹⁴ Carbone M., Levin D.M., *La carne e la voce. In dialogo tra estetica ed etica*, Mimesis, Milano, 2003, p. 14.

²¹⁵ Merleau-Ponty M., *Fenomenologia della percezione*, cit., p. 425.

Sartre più complessa e meno ottimistica. Il filosofo francese, sempre prendendo le distanze dalla visione cartesiana, come il suo collega fenomenologo, affronta il problema del corpo con una coscienza impegnata, affermando che ogni osservazione sul mondo esterno deve includere anche l'osservatore, perché continua Sartre, essere al mondo è un porsi all'interno di una soggettività che si pronuncia intorno al mio essere in esso e alla possibilità di utilizzare questo mondo.

Il corpo si pone al centro della complessità oggettuale, dove proprio questo centro è sia lo strumento oggettivamente definito, sia lo strumento che utilizziamo, ma nell'adoperarlo, lo siamo. Perciò, prosegue Sartre, il corpo ha due diversi modi per essere percepito, o esso è conosciuto e quindi definito oggettivamente a partire dal mondo, oppure il corpo risulta essere un dato concreto, di conseguenza esso è vissuto e non più conosciuto²¹⁶. *Io sono il mio corpo in quanto sono; io non lo sono in quanto io non sono ciò che sono e, solo attraverso il mio annullamento che gli sfuggo*²¹⁷.

Questo annullamento, per Sartre, non rende il corpo un oggetto, per il fatto che sono *io che sfuggo* ed il corpo si presenta come un ostacolo da superare per essere nel mondo, conservando un carattere di opacità, interno al mio stesso campo di percezione. Proprio per il fattore ostacolo interno, il corpo è, secondo il filosofo francese, un dato impercettibile e condizione necessaria per l'azione. Sartre si allontana dal pensiero di Merleau-Ponty, per il quale il corpo appare come il *suolo* ontologico della coscienza del soggetto, suolo *intercorporeo*, o "corporeità generale".

La concezione merleau-pontiana dell'essere come *carne del mondo* supera il dualismo di *per sé* e *in sé*, di essere e nulla, dal momento che l'essere non è pensabile né come coscienza né come esistenza esistente e positiva, ma piuttosto come chiasma reversibile della carne del soggetto e della carne del mondo. Riprendendo un contatto con il corpo e con il mondo ci si ritrova di conseguenza con noi stessi, essendo per il fenomenologo francese un io naturale. Per Sartre, invece, il corpo si configura negativamente, come un'irrimediabile sfuggire fungendo da ostacolo-opaco e sottraendosi al campo strumentale diventando trasparente per poter rendere conto del mio essere nel mondo. Sartre spiega così questa dialettica che si instaura tra trasparenza e opacità del corpo, definendo quest'ultimo come *il punto di vista sul punto di vista*²¹⁸. Per Merleau-Ponty il tema della carne è il luogo dove corpo e mondo si fondono in un tessuto continuo, a differenza di Sartre che invece tratta la carne come *contingenza pura* della presenza dell'altro che non restituisce un sentimento di felice fusione, anzi essa coincide con la *nausea*²¹⁹. Per Sartre il corpo risulta essere un agente dotato di duplice

²¹⁶ Sartre J. P., *L'être et le néant*, Librairie Gallimard, Paris 1943, trad. it. *Essere e nulla*, Il Saggiatore, Milano 2002, pp. 384-306.

²¹⁷ *Ivi*, p. 384.

²¹⁸ *Ivi*, p. 408.

²¹⁹ *Ivi*, p. 425

valenza, da un lato cerca di sparire per rendere manipolabile il mondo, dall'altro riappare come oggetto del mondo, in una condizione di mediazione, mentre in Merleau-Ponty troviamo l'immediatezza. L'enigma husserliano del *Leib*, risolve apparentemente l'ombra dualistica della caduta cartesiana (*res cogitans/res exstensa*), elidendo il patto platonico dell'anima prigioniera del corpo e riscattando un'unità vissuta di percezione e movimento. Il nostro corpo proprio (*Leib*) invoca una riabilitazione ontologica del sensibile²²⁰, imparentandosi carnalmente al mondo sensibile. La *carne sensibile*, rende possibile la comunicazione dell'esperienza prolungandosi in carne della storia e del linguaggio. Una co-appartenenza del sensibile e del senziente è quella di cui parla Merleau-Ponty, che tesse il nostro corpo, l'altro e le cose del mondo, le quali insieme confluiscono in un territorio di "essere selvaggio", dove sia il soggetto che l'oggetto mancano ancora della propria costituzione e la percezione si compie nell'indifferenza di attività e passività, svelando l'invisibile nel visibile: un *Sichtbar machen*²²¹. La carne è traccia di condizione di possibilità della comunicazione dell'esperienza. Nel proprio darsi sensibile sulla tela di Cézanne nasce l'idea stessa della montagna Saint-Victoire, la sua essenza carnale. Secondo Merleau-Ponty, l'essere sensibile grezzo di cui ogni pittura è a suo avviso manifestazione viene in fatti da lui definito come *un Essere polimorfo che le giustifica tutte senza essere espresso completamente da alcuna*, che ne rende anzi la possibile con la reciproca comunicazione, anche se non la garantisce²²². Il filosofo francese dirige la nozione di carne verso quello che chiama "l'ombra" del pensiero di Husserl, dal "non pensato" intorno a sé²²³.

Ottanta Didier Frank sposta il concetto di *Leib* in direzione del senso francese *chair*, aggrappandosi alla fenomenologia husserliana, al problema della carne e la fine della metafisica. Mentre Jean-Luc Nancy²²⁴ interviene dubitando del "corpo proprio" merleau-pontiano e riconoscendo a Descartes il

²²⁰ Merleau-Ponty M., *Signes*, Éditions Gallimard, Paris 1960, trad. it. *Segni*, Il Saggiatore, Milano 1967.

²²¹ Cfr., Di Giacomo G., *Introduzione a Klee*, Laterza, Roma 2003.

L'arte non ripete le cose visibili, ma rende visibile.

Con questa affermazione Klee supera il vecchio compito attribuito all'arte, quello della raffigurazione del visibile, prefigurandone uno nuovo: rendere visibile la realtà non ancora tale. Se l'occhio 'retinico' registra un visibile già organizzato, il pittore, con il suo 'occhio penetrante', deve risalire al "cuore della creazione", volgendo alla "preistoria del visibile", alle possibilità inesprese sin dall'origine o rimaste incompiute. L'arte non deve dunque raffigurare le forme esteriori, ma ripercorrere l'atto generativo della natura stessa. L'arte è astratta, per Klee, non in quanto negazione dell'oggetto, ma perché restituisce l'aspetto dinamico-produttivo della natura. Più importante della 'forma', è dunque il momento della 'formazione', della figurazione (*Gestaltung*), della 'genesì', che è a fondamento tanto della natura che dell'arte. L'occhio dell'artista, dunque, non è rivolto al mondo delle forme già completate, ma al mondo delle forme in movimento. Per questa ragione l'immagine non è qualcosa di statico che rimanda a una realtà esterna oggettiva, ma piuttosto qualcosa che "mostra il suo interno", di natura essenzialmente temporale.

²²² Carbone M., *Sullo schermo dell'estetica. La pittura, il cinema e la filosofia del fare*, Mimesis, Milano 2008, p. 25.

Cfr. Merleau Ponty M., *L'occhio e lo spirito*, cit.

²²³ Carbone M., Levin D.M., *La carne e la voce. In dialogo tra estetica ed etica.*, cit., p. 16.

²²⁴ Nancy J.L., *Corpus*, Éditions A. M. Métailié, Paris, 1992, trad. it. *Corpus*, Cronopio, Napoli, 2007⁴ (I Rist.), p. 27.

costante valore della verità dell'*ob-posizione* fra corporeità e soggettività. Il carattere transitivo dell'essere prende forza: non abbiamo un corpo, bensì lo esistiamo. Secondo Nancy, siamo corpi, esseri qualunque dove non è più possibile separare il sostrato dalla qualità²²⁵, mentre l'anima si estende al corpo, per sé, con sé, ma mai in sé. Nancy attua una proliferazione di corpi, lontano dai meccanismi della *microfisica del potere* di Foucault²²⁶, i cui dispositivi sorvegliano e puniscono i corpi docili. Il corpo di Nancy si estende agli altri, si espone irrimediabilmente: *expeausition*, termine che incarna anche *peau*, cioè pelle. Secondo Nancy non abbiamo un corpo ma siamo un corpo, lo esistiamo, con carattere transitivo dell'essere-qualunque, anzi secondo il filosofo francese, partecipiamo a corpi molteplici, essi sono irriducibili agli altri, come un *corpus/scrittura*²²⁷.

Derrida “tocca” in un o sol punto (limite senza spessore e superficie²²⁸) Nancy e il suo tentativo di decostruzione del Cristianesimo e la sua decostruzione dell'anima. *Bisogna toccare senza toccare, cioè saper toccare senza toccare, senza troppo toccare*.

Mentre Husserl, come abbiamo già visto, analizza il rapporto tra senziente-sentito, toccante-toccato, soggetto-oggetto, Merleau-Ponty invece attiva una “riabilitazione ontologica del sensibile”. L'inclusione del *Körper* nell'orizzonte del *Leib* non elimina la *Körperlichkeit*, piuttosto attiva una reversibilità imminente, ma mai realizzata di fatto e la carne fonda ogni etica e ogni politica possibile²²⁹. L'identità fornisce un avvertimento di differenza nell'incontro con le differenze²³⁰ altrui, svelandosi come centro virtuale, stile, modo di essere carne, focalizzandosi nel molteplice differenziale che è l'idea sensibile di Merleau-Ponty e dove la carne rappresenta l'essere costitutivamente mondiale, contro il rifiuto di Derrida ad una mondializzazione della carne.

Dal canto suo, Dufrenne, attraverso la fenomenologia dell'esperienza estetica (*Phénoménologie de l'expérience esthétique*²³¹) incentra in essa la descrizione dell'esperienza percettiva dello spettatore e del costituirsi in essa dell'oggetto estetico dotato di un proprio “mondo”, dove l'oggetto viene

La materia è ob-iectata del sub-iectum. È per questo che non “c'è corpo proprio”, e che il corpo proprio è una ricostruzione.

²²⁵ Agamben G., *La comunità che viene*, Einaudi, Torino 1990.

Cfr., Agamben G., (1970) *L'uomo senza contenuto*, Quodlibet, Macerata 1994.

²²⁶ Foucault M., *Surveiller et Punir. Naissance de la prison*, Éditions Gallimard, Paris, 1975, *Svegliare e punire*, Einaudi, Torino 1993².

²²⁷ *Un corpo è un'immagine offerta ad altri corpi, tutto un corpus di immagini tese di corpo in corpo, colori, ombre, locali, frammenti, nei, areole, lunule, unghie, peli, tendini crani, costole, pelvi, ventri, meati, schiume, lacrime, denti, salive, fessure, blocchi, lingue, sudori, liquidi, vene, pene e gioie, e me, e te.*

Nancy J. L., *Corpus*, cit., 98.

²²⁸ Derrida J., *Le toucher*, Jean Luc-Nancy, Éditions Galilée Paris 1998, trad. it. *Toccare*, Jean-Luc Nancy, Editrice Marietti, Genova-Milano, 2007, p. 169.

²²⁹ Carbone M., *Sullo schermo dell'estetica*, cit., pp. 28-33.

²³⁰ Nancy J. L., *Differenze parallele*, trad. it. Ombre Corte, Verona 2008.

²³¹ Dufrenne M., *Fenomenologia dell'esperienza estetica*, trad. it. Lerici, Roma 1969, p. 447.

Solo il primo volume della *Phénoménologie de l'expérience esthétique* è stato tradotto in italiano.

inteso “quasi soggetto estetico”. In altre parole per Dufrenne la fenomenologia dell'oggetto estetico deve far posto alla fenomenologia della percezione estetica²³². Il senso dell'intenzionalità percettiva si va configurando come oggetto sensibile per trovare compimento una nuova risoluzione, in cui l'oggetto non appare più come una realtà ideale, quasi sostanzialmente separata dal comune oggetto percepito, ma come un «valore» che si riempie di contenuti sulla base del percepito stesso e che solo nella percezione acquista il suo pieno significato, il suo vero e proprio «riempimento», la sua fondazione, ossia la *Stiftung* di cui parlava Husserl e che indica, secondo di Merleau-Ponty, *l'illimitata fecondità di ogni presente che, proprio perché è singolare e passa, non potrà mai cessare di esser stato e quindi di essere universalmente - ma soprattutto quella dei prodotti della cultura che continuano a valere dopo la loro apparizione e aprono un campo di ricerche in cui rivivono perpetuamente*²³³.

Con avanzata post-moderna Lyotard critica Merleau-Ponty e il suo corpo fenomenologico attraverso il “turbamento della significazione”²³⁴, Deleuze invece scorpora e frammenta il corpo riducendolo ad un Corpo senza Organi (CsO)²³⁵, rovesciando l'unità organica attraverso un'impostazione rizomatica²³⁶ e denunciando l'organismo come organizzazione degli organi. La

Cfr., Dufrenne M., *Loeil et l'oreille*, Éditions de Xegagone, Montréal 1987, trad. it. Fontana T., (a cura di), *L'occhio e l'orecchio*, il Castoro, Milano 2004.

²³² La costruzione di una fenomenologia della percezione estetica è fortemente ispirata dall'insegnamento di Merleau-Ponty. Per Dufrenne la percezione reale è quella che non vuol essere che percezione, senza lasciarsi sedurre né dall'immaginazione che invita a vagabondare intorno all'oggetto presente, né dall'intelletto che invita a ridurlo, per dominarlo, a delle determinazioni concettuali. Mentre la percezione ordinaria cerca una verità *sull'oggetto*, secondo Dufrenne la percezione estetica cerca la verità *dell'oggetto*, tale quale è immediatamente data nel sensibile.

Cfr. Franzini E., *Fenomenologia dell'invisibile. Al di là dell'immagine*, Cortina Raffaello, Milano 2001.

²³³ Merleau-Ponty M., *Segni*, cit., p. 86.

²³⁴ Carbone M., *Sullo schermo dell'estetica*, cit., p. 39.

²³⁵ *Ogni connessione di macchine, ogni produzione di macchina, ogni rumore è diventato insopportabile al corpo senza organi. Sotto gli organi sente larve e vermi ripugnanti, e l'azione di un Dio che lo sconsiglia o lo strangola organizzandolo. « Il corpo è il corpo / è solo / e non ha bisogno d'organo / il corpo non è mai un organismo / gli organi sono nemici del corpo ». [Artaud]. Altrettanti chiodi nella sua carne, altrettanti supplizi. Alle machine-organi il corpo senza organi oppone la sua superficie scivolosa, opaca e tesa.*

Deleuze G., Guattari F., *L'anti-Edipo*, Les Éditions de Minuit Paris, 1972, trad. it. *L'Anti-Edipo. Capitalismo e schizofrenia*, Einaudi, Torino 2000, p. 10.

Il 28 novembre del 1947 Artaud dichiara guerra agli organi: *Per farla finita con il giudizio di Dio, perché legatemi, se volete, non c'è nulla di più inutile di un organo.*

Deleuze e Guattari riprendono Artaud e il suo CsO, il quale non lo si raggiunge, non lo si può raggiungere, *non si finisce mai di accedervi, è un limite.*

Il CsO è già in movimento non appena il corpo ne ha abbastanza degli organi e vuole lasciarli cadere oppure perderli [...]. Il CsO è quello che resta quando si è tolto tutto. Non più un organismo che funziona, ma un CsO che si costruisce. [...] Il CsO è l'uovo, [...] è contemporaneo per eccellenza lo si porta con sé come il proprio ambiente di sperimentazione.

Deleuze G., Guattari F., (1980) *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie*, Les Éditions Minuit, Paris, trad. it. *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, Castelvecchi, Roma 2010, pp. 205-221.

²³⁶ Secondo Deleuze e Guattari: *il rizoma procede per variazione, espansione, conquista, cattura, iniezione. All'opposto della grafia, del disegno o della foto, all'opposto dei calchi, il rizoma si riferisce a una carta che deve essere prodotta, costruita, sempre smontabile, collegabile, rovesciabile, modificabile, ad ingressi e uscite multiple, con le sue linee di fuga. Essere rizomorfo significa produrre steli e filamenti aventi l'apparenza di radici, o meglio ancora ad esse si collegano penetrando nel tronco, salvo poi adoperarle per nuovo inconsueti usi. Siamo stanchi di alberi. Il rizoma*

differenza di livello, che Deleuze chiama sensazione si distribuisce su “mille piani” disordinati, mentre il corpo si apre alla fascinazione della *viande*²³⁷ (carne macellata) e nell'estetica urlante di ed isterica di Francis Bacon²³⁸. Il filosofo francese provoca una distorsione del carattere organico, dove bellezza e negazione si compenetrano attraverso l'azione dei corpi. Essa è mossa da forze invisibili e dalla logica della sensazione che conferiscono al momento patico una potenza sensoriale espansa: una Figura²³⁹ che restituisce lo spettacolo delle sensazioni. Il CsO (Corpo senza Organi) è il campo d'immanenza e il piano di consistenza del desiderio²⁴⁰. Ciò che avviene in Deleuze, è la più innocente di tutte le distruzioni²⁴¹: un rovesciamento del platonismo.

Per superare questa diatriba post-cartesiana, Helmuth Plessner propone un nuovo linguaggio dell'esperienza corporea: *Lebensein* (essere corpo) e *Körperhaben* (avere corpo). L'esperienza del corpo, secondo l'antropologo-filosofo, presuppone quindi una corporeità dell'esperienza²⁴², entrambe le due condizioni (*essere/avere corpo*) permettono alla nostra esperienza corporea di

collega un punto qualsiasi con un altro punto qualsiasi, e ciascuno dei suoi tratti non rimanda necessariamente a dei tratti dello stesso genere, mette in gioco regimi di segni molto differenti ed anche stati di non-segni. Il rizoma non si lascia ricondurre né all'Uno né al multiplo. [...] Il rizoma è un antogenealogia. Il rizoma procede per variazione, espansione, conquista, cattura, iniezione. [...] Il rizoma è un sistema acentrico, non gerarchico e non significante, senza Generale, senza memoria organizzatrice o autonoma centrale, unicamente definito da una circolazione di stati. Ciò che è in questione nel rizoma è un rapporto con la sessualità, ma anche con l'animale, con il vegetale, con le cose della natura e dell'artificio, completamente diverso dal rapporto arborescente: tutti i tipi di “divenire”. [...] Un rizoma non cesserebbe di collegare anelli semiotici, organizzazioni di potere, occorrenze rinvianti alle arti, alle scienze, alle lotte sociali. Un anello semiotico è come un tubero che agglomera atti molto diversi, linguistici ma anche percettivi, mimici, gestuali, cogitativi: non c'è una lingua in sé, né una universalità del linguaggio, ma un concorso di dialetti, vernacoli, gerghi, lingue speciali. Non c'è un locutore-auditore ideale, come d'altronde non c'è una comunità linguistica omogenea. La lingua è, secondo la formula di Weinreich, “una realtà essenzialmente eterogenea.”

Deleuze G., Guattari F., *Rhizome* (Introduction), Les Editions de Minuit, Paris 1976, trad. it. *Rizoma*, Pratiche Editrice, Parma-Lucca 1977, pp. 45-57.

²³⁷ Pinotti A., *Estetica della pittura*, cit.

Cfr. Pinotti A., *Filosofia e pittura del Novecento* (a cura di), Angelo Guerini, Milano, 2002⁵.

²³⁸ Deleuze G., (1981) *Francis Bacon. Logique de la sensation*, Éditions du Seuil, 2002, trad. it. *Francis Bacon. La logica della sensazione*, trad. it. Quodlibet, Macerata, 2004.

²³⁹ Ci sono due modi per superare la figurazione (cioè l'insieme, l'illustrativo e il narrativo): in direzione della forma astratta, oppure verso la Figura. Questa direzione verso la Figura, Cézanne la chiama molto semplicemente: la sensazione. La figura non è altro che la forma sensibile riferita alla sensazione; la sensazione agisce direttamente sul sistema nervoso, che è fatto di carne.

Deleuze G., (1981) *Francis Bacon. Logique de la sensation*, cit., p. 85.

Come si può fare una pittura non-figurativa senza perciò doverla fare per forza astratta? La si faccia figurale. È questa la personale scommessa del pittore anglo-irlandese Francis Bacon che Gilles Deleuze (1925-1995) si impegna a comprendere. La pittura di Bacon è una pittura di personaggi, che Deleuze definisce «Figure». Il campo del quadro opera in modo tale che tali figure vengano ben isolate (collegandole in cubi o sopra dischi o rotaie o barre), in modo cioè che esse ripetano quell'isolamento che è già proprio del quadro in quanto quadro come oggetto separato dalla realtà in cui è posto.

Pinotti A., *Estetica della pittura*, cit., p. 159.

²⁴⁰ Deleuze G., *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie*, Minuit, Paris 1981, trad. it. *Mille Piani. Capitalismo e schizofrenia*, Castelveccchi, Roma, (1996), 2010².

²⁴¹ Deleuze G., *La logica del senso*, cit., p. 234.

²⁴² Waldenfels B., *Grundmotive einer Phänomenologie des Fremden*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 2006, trad.it., *Fenomenologia dell'estraneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2008, p. 82.

superare, andare oltre l'esperienza del corpo.

Dopo aver tracciato brevemente una "geografia filosofica corporea", spostando l'attenzione in direzione della Rete, lo scenario che si attiva è quello del *in divenire*. Essa rappresenta un sistema di velocità e di complessità. Oggi proprio attraverso le nuove tecnologie ciò che cambia del corpo, in continua mutazione, è la sua immagine imprigionata in un *Lebensein* e in un *Körperhaben*. Queste due interpretazioni corporee si ritraducono nella Rete, interfacciandosi, inserendosi in un "mutamento genetico" di immagine corporea trasformandosi e riformandosi continuamente, "pixellandosi". La carne si stacca dall'immagine trasferendosi in un'immaginazione incarnata e un'immagine disorganica.

Lo spazio delle relazioni creato dalle nuove tecnologie attraversa uno spazio diverso e il corpo si *dispone* ad una scomparsa della "carne" per entrare in rapporto empatico con gli altri corpi dispersi nella Rete. Quando in questo caso parliamo di connessione attraverso la Rete tramite un computer o un dispositivo, quale può essere un telefonino di ultima generazione, il corpo dell'utente si sposta in direzione degli altri corpi che fluttuano nell'intreccio della Rete. I nuovi strumenti predispongono il corpo a gestirsi e gestire contemporaneamente sia la parte fisica che quella psichica. Si perde così la dimensione Reale dello spazio e del tempo e perfino del proprio corpo. Esso trasferisce il suo grado di corporeità in una dimensione sovradeterminata difficile da controllare. I livelli di configurazione si moltiplicano e tutti gli organi di controllo partecipano attivamente davanti lo schermo: la nuova finestra del mondo. L'arco intenzionale rischia in questo modo di allargarsi. Il peso delle tecnologie e della miniaturizzazione invadono il corpo interno ed esterno ed i media come McLuhan ricorda, non sono altro che estensioni dei nostri sensi²⁴³. Il mutamento antropologico che l'era digitale ha apportato apre quel varco tra ciò che crediamo e ciò che realmente è, tra le immagini esistenti e la realtà che dovrebbe rispecchiare. Il paradosso dell'era digitale è quello di estendere globalmente il nostro sistema nervoso e consentire di ingerire una vasta quantità di informazioni e di dati immateriali, ma dall'altro aumenta la condizione di solitudine.

Siamo prevalentemente soli davanti lo schermo, ma partecipiamo alla più grande condivisione mondiale e sociale insieme connettendoci²⁴⁴. Il rapporto con la macchina rischia di alterare il nostro sistema nervoso provocando amputazioni sensoriali²⁴⁵. Non è più possibile cambiare il nostro

²⁴³ Ogni invenzione o tecnologia è un'estensione del nostro corpo, che impone nuovi rapporti o nuovi equilibri tra gli organi e le alte estensioni del corpo. (...) In quanto estensione e accelerazione della vita sensoriale, ogni medium influenza contemporaneamente l'intero campo dei sensi.

McLuhan M., *Understanding Media*, cit., pp. 64-65.

²⁴⁴ Cfr. Bauman Z., *Individualmente insieme*, trad. it. Diabasis, Reggio Emilia 2003.

²⁴⁵ Caronia A., *Virtuale*, Mimesis Edizioni, Milano-Udine 2010, p. 22.

sistema tecnologico, ne abbiamo bisogno perché sono i nostri corpi a distendersi e mescolarsi naturalmente con l'ambiente artificiale elettronico. La nostra interiorità rischia di scambiarsi facilmente con l'esteriorità dello schermo e forse oggi non è tanto il medium ad essere il messaggio, ma è il corpo stesso che tende a diventare messaggio, in quanto esso diventa medium con il mondo.

2.2 Body-schema / Body-image

Prima di concentrarci sui mutamenti corporei attraverso le pratiche estetiche, è obbligatorio fermarsi un attimo sulla sua configurazione, cioè capire quando si parla di schema corporeo oppure di immagine corporea. Ritengo significativo ragionare su questa distinzione per poi comprendere la percezione del corpo in relazione alle nuove prospettive tecnologiche. Il termine *cinestesia* può essere considerato vicino al concetto di "schema corporeo", ma non possiamo utilizzarli come sinonimi. Con la definizione di cinestesia ci si riferisce all'insieme di sensazioni che da ogni parte del corpo vengono trasmesse al *sensorium*. Bonnier nei primi anni del XX secolo critica il concetto di cinestesia e lo sostituisce adottando un criterio topologico, spaziale²⁴⁶, secondo il quale viene dato al nostro corpo un senso di spazio. Con Pick (1922) all'inizio del Novecento, si inizia a parlare di *körperschema*²⁴⁷ introducendo uno schema topognostico in cui è la funzione visiva a determinare l'immagine spaziale del corpo, a differenza di Bonnier²⁴⁸ che evidenzia invece un ruolo importante alla funzione vestibolare. Il neurofisiologo inglese Head²⁴⁹ fornisce invece una versione associazionistica dello schema corporeo costituito da diverse informazioni posturali, tattili, cinetiche, visive, la cui sintesi ci fornisce un somatogramma in continuo divenire (*model*).

Il risultato è un modello di riferimento "plastico", quasi completamente inconsapevole, che permette

²⁴⁶ Il termine schema o immagine del corpo è stato adottato per la prima volta da parte di Bonnier nel 1905. La novità introdotta dal teorico francese è stata quella di pensare il corpo come *sens d'espace*. Ossia noi in carne ed ossa sappiamo occupare un certo luogo. Grazie proprio a questo schema che sappiamo orientarci oggettivamente nel mondo e soggettivamente sulla localizzazione delle diverse parti del nostro corpo. Con il termine *aschematia* ci si riferisce alla sensazione di scomparsa del corpo, sperimentata su alcuni pazienti di Bonnier, dopo un trauma cranico.

²⁴⁷ Secondo Pick noi possediamo una funzione conoscitiva che ci garantisce un sapere continuo, una specie di consapevolezza topografica del nostro corpo: per la costruzione di questo schema Pick ascrive una importanza rilevante all'ottica, infatti lo chiama *Vorstellungsbild* (immagine del proprio corpo), ma senza dimenticare la sfera aptica (tattile) e la cinetica (motoria). Questa immagine spaziale si forma nel bambino come una sorta di impalcatura a cui si riporta la coscienza della nostra corporeità. L'autotopagnosia si riferisce alle lesioni provocate nell'emisfero sinistro, secondo Pick, esse possono provocare nel paziente l'incapacità di distinguere la parte destra da quella sinistra del corpo. Mentre ci si riferisce al termine agnosodiaforia quando sono presenti delle lesioni sull'emisfero destro che provocano al malato la paralisi di metà del corpo.

Cfr. Pick A., *Über storungen der orientierung am eigen korper*. Karger, Berlin, 1908.

Cfr., Pick A., *Störung der orientierung am eigen Korper*. Psychol. Forsch., 1, 1922, 303-318.

²⁴⁸ La novità di Bonnier è quella di porsi criticamente nei confronti del concetto di cinestesia: Egli mette in evidenza il criterio topologico. Noi occupiamo un certo spazio e attraverso lo schema ci orientiamo oggettivamente e soggettivamente sulla localizzazione delle diverse parti del nostro proprio corpo.

²⁴⁹ Head H., *Studies in Neurology vol. II*. Oxford Med. Publ., London 1920.

di muoversi senza problemi nello spazio e di riconoscere in tutte le situazioni le parti del proprio corpo. Con il termine schema corporeo ci si riferisce, secondo Merleau-Ponty, ad un riassunto della nostra esperienza corporea²⁵⁰, atto a fornire un significato all'enterocettività e alla propriocettività del momento. Solo con Schilder si arriva ad una definizione concreta di schema corporeo: noi riceviamo una serie di sensazioni tattili, termiche, nocicettive, neuromuscolari, ma oltre a tutto questo il fattore che determina lo schema corporeo è l'esperienza immediata dell'esistenza di unità corporea, Head la chiama, modello posturale del corpo. Secondo Schilder quindi lo schema corporeo viene determinato proprio da questa esperienza immediata e nel momento che essa viene percepita diventa qualcosa in più di una percezione. Lo schema quindi seguendo anche la concezione di Head, rappresenta secondo Schilder *l'immagine tridimensionale che ciascuno di noi ha di se stesso, chiamandola anche immagine corporea*. Questo termine indica non solo l'immagine mentale ma anche come il corpo assume un certo aspetto rispetto a se stesso²⁵¹. Grazie a questo schema abbiamo la capacità di proiettare il riconoscimento della postura, del movimento e della localizzazione al di là dei limiti del corpo. Per Schilder lo schema corporeo viene modificato anche in relazione alle patologie che il corpo subisce in specifiche circostanze, ma non dobbiamo neanche dimenticarci che l'immagine corporea è determinata non solo dalle strutture organiche sensoriali, ma anche da determinanti psico-emotivi ed ambientali, esperienziali e socioculturali, così che la zona corporea prende coscienza soggettiva del mondo a cui appartiene. Quindi ciò che determina il corpo non sono solo le sensazioni, ma anche le percezioni che rappresentano il punto di contatto dell'individuo con la realtà. Il nostro comportamento viene adattato alla realtà, così come essa viene da noi percepita. L'immagine del nostro corpo non è mai la fedele replica della morfologia del corpo. Un'immagine corporea, scrive Schilder, è sempre in qualche misura la somma delle immagini corporee della comunità. Il corpo nel suo articolarsi in rapporto con gli altri costruisce lo *spazio interumano*, lo spazio comune e sociale²⁵². Questo concetto ci lega alla fenomenologia della

²⁵⁰ *Il contorno del mio corpo è una frontiera che le ordinarie relazioni di spazio non oltrepassano. [...] il mio intero corpo non è per me un aggregato di organi giustapposti nello spazio. Io lo tengo in possesso indiviso e conosco la posizione di ogni membro grazie ad uno schema corporeo nel quale sono comprese tutte le membra. [...] Con schema corporeo si intendeva dapprima un riassunto della nostra esperienza corporea, atto a fornire un commento e un significato all'enterocettività e alla propriocettività del momento. [...] Ci si avvia verso una seconda definizione dello schema corporeo: esso non sarà più il semplice risultato delle associazioni stabilite nel corso dell'esperienza, ma presa di coscienza globale della mia postura nel mondo intersensoriale, una forma nel senso della Gestaltpsychologie. Ma a sua volta, questa seconda definizione è già superata dalle analisi degli psicologi. Essi dicono che lo schema corporeo è dinamico. Ricondotto ad un senso preciso, questo termine significa che il mio corpo mi appare come atteggiamento in vista di un certo compito attuale e possibile.*

Merleau-Ponty M., *Fenomenologia della percezione*, cit., pp. 151-153.

²⁵¹ Schilder P., (1935) *Immagine di sé e schema corporeo*, trad. it. Franco Angeli 2002¹², p. 35.

²⁵² *Ivi*, pp. 345-346.

percezione di Merleau-Ponty, il quale riconosce che l'Io è sempre situato nel mondo in quanto esso è corporeità, *il corpo proprio è nel mondo come il cuore nell'organismo*.

Per comprendere i meccanismi neurologici alla base della realizzazione dell'immagine corporea, possiamo prendere in considerazione due situazioni cliniche diverse: una in cui vi è una lesione delle aree parietali dove vengono integrate le informazioni sensitive (fenomeno dell'*emineglet*²⁵³) e una in cui sono queste ultime a venire meno (fenomeno dell'arto fantasma²⁵⁴). Secondo la fenomenologia di Merleau-Ponty, sia l'anosognosia che l'arto fantasma non ammettono una spiegazione fisiologica e neppure psicologica, in entrambi i casi, spiega il fenomenologo francese, un'interpretazione fisiologica spiegherebbe l'anosognosia e l'arto fantasma come un semplice soppressione o persistenza delle stimolazioni enterocettive. Una spiegazione psicologica invece interpreterebbe l'anosognosia come una dimenticanza, mentre l'arto fantasma verrebbe visto come un ricordo. In entrambi i casi, secondo Merleau-Ponty non si uscirebbe dalle categorie del mondo oggettivo, in cui non c'è una via di mezzo tra assenza e presenza. Per cui il corpo secondo il teorico francese, *è il veicolo dell'essere al mondo e per un vivente avere un corpo significa unirsi in un ambiente definito, confondersi con certi progetti e impegnarsi continuamente*²⁵⁵ (Io impegnato). A evidenziare la differenza tra fenomenologia e idealismo è la consapevolezza secondo Merleau-Ponty, che la vita non è semplice oggetto per una coscienza²⁵⁶. La vita non è pensabile senza far riferimento alla natura percepita, ed è il corpo – non una coscienza – a percepirla e abitarla.

²⁵³ In caso di lesioni del lobo parietale (quasi sempre di destra) si ha la perdita dello schema corporeo che si manifesta con la negazione di una metà del proprio corpo (quasi sempre la sinistra). Così un emiplegico o emiparetico sinistro con lesione cerebrale che si estende ad interessare le aree parietali inferiori di destra ignora o nega l'esistenza dei suoi arti paretici (somatoagnosia).

²⁵⁴ Molti soggetti con arto amputato continuano a percepire tale arto come ancora esistente. L'arto fantasma si impone a tal punto nella loro esperienza corporea da attirare l'attenzione del soggetto molto di più di quanto fa l'arto residuo. Il paziente avverte la persistenza dell'arto, probabilmente la sua rappresentazione continua a restare attiva nel cervello del paziente nonostante che da esso non parta più alcuno stimolo somatosensoriale. Probabilmente è la rappresentazione motoria che abbiamo dell'arto e che lo tiene sempre pronto al movimento, è l'intenzione di muoverlo. Normalmente tale intenzione viene cancellata dal feedback somatosensoriale proveniente dall'arto che si muove. Se non c'è più l'arto da muovere non c'è più questo feedback e quindi l'intenzione non viene più cancellata. Rimanendo attivato il progetto del movimento rimane anche la consapevolezza dell'arto. Se l'amputazione dell'arto avviene nel bambino prima che si sia formato lo schema corporeo il fenomeno dell'arto fantasma non si produce.

²⁵⁵ *L'amputato sente la gamba come io posso sentire vivamente l'esistenza di un amico che tuttavia non è sotto i miei occhi, ma l'ha perduta perché continua a contare su di essa, allo stesso in cui Proust può constatare la morte della nonna senza perderla ancora, finché la conserva all'orizzonte della propria vita. Il braccio fantasma non è una rappresentazione del braccio, ma la presenza ambivalente di un braccio. Il rifiuto della mutilazione nel caso dell'arto fantasma o il rifiuto della deficienza nella anosognosia non sono decisioni deliberate, non avvengono al livello della coscienza tetica che prende posizione in modo esplicito dopo aver considerato diverse possibilità. La volontà di avere un corpo o il rifiuto del corpo malato non sono formulati per se stessi, l'esperienza del braccio amputato come presente o del braccio malato come assente non appartengono all'ordine dell'"io penso che".*

Merleau-Ponty M., *La fenomenologia della percezione*, cit., pp. 128-131.

²⁵⁶ Cfr. Merleau-Ponty M., *Linguaggio, storia, natura*, trad. it. Bompiani, Milano, 1995, p. 127.

Piaget²⁵⁷ affronta il problema invece da un punto di vista psicogenetico: il bambino alla nascita possiede dei meccanismi riflessi automatici scatenati da stimoli entero ed esteroceettivi che determinano un comportamento istintivo ed innato. Il movimento scatenato è inizialmente afinalistico, poi, col ripetersi di questi meccanismi riflessi si iniziano ad impostare i primi schemi motori che il bambino assimila e tende a ripetere al fine di ottenere le sensazioni già provate. Negli ultimi anni l'aumento della ricerca sperimentale e l'impiego di tecniche di *brain imaging*²⁵⁸, come la Tomografia Assiale Computerizzata (TAC) e la Risonanza Magnetica Nucleare (RMN) per gli studi strutturali e la Tomografia ad Emissione di Positroni (PET) per la realizzazione di studi in vivo hanno permesso di individuare alcune zone del cervello connesse con lo schema corporeo. Esso si formerebbe principalmente nelle aree primarie e secondarie di proiezione della corteccia sensoriale, in particolare a livello dei lobi parietali²⁵⁹. Secondo Jacques Paillard²⁶⁰, l'analisi delle funzioni visive ha introdotto un duplice sistema di trattamento delle informazioni sensoriali. Lo studioso francese distingue il *corpo identificato* (*le corps identifié*), nella forma e nel contenuto delle sue superfici limitanti dal *corpo situato* (*corps situé*) localizzato come oggetto percepito in un certo spazio orientato. Anche Le Boulch²⁶¹ (1975) considera lo schema corporeo come una conoscenza immediata che abbiamo del nostro corpo e si assiste al totale superamento tra schema ed immagine corporea, essendo essi due termini per esprimere l'uno fisiologico, l'altro psicologico, una sola fenomenologia del corpo proprio. Allamani²⁶² e colleghi sviluppando l'idea di Schilder, parlano di immagine corporea come una complessa organizzazione psicologica che si sviluppa nell'esperienza corporea di un individuo che ne influenza sia lo schema di comportamento, sia un nucleo fondamentale dell'immagine di sé. In questo senso l'immagine corporea non va ridotta ad un

²⁵⁷ Cfr. Piaget J. (1936), *La nascita dell'intelligenza nel bambino*, trad. it. Giunti Barbera, Firenze 1968.

Cfr. Piaget J., (1937), *La costruzione del reale nel bambino*, trad. it. La Nuova Italia, Firenze 1973.

Cfr. Piaget J., (1945), *La formazione del simbolo nel bambino*, trad. it. La Nuova Italia, Firenze 1972.

Cfr. Piaget J., (1947), *Giudizio e ragionamento nel bambino*, trad. it. La Nuova Italia, Firenze 1966.

Cfr. Piaget J., Inhelder B. (1966), *L'immagine mentale nel bambino*, trad. it. La Nuova Italia, Firenze 1975.

²⁵⁸ Le tecniche di *brain imaging* rilevano le funzioni cerebrali in vivo, permettendoci di osservare cosa accade nel cervello quando siamo impegnati in qualche azione, o sottoposti a stimoli percettivi, o ancora quando si assumono sostanze psicoattive. Queste tecniche misurano principalmente l'afflusso di sangue nelle varie regioni cerebrali. Le aree attive del cervello usano maggiore energia e quindi richiedono un più elevato rifornimento di ossigeno e glucosio.

²⁵⁹ Nonostante si riconosca ai lobi parietali l'importanza della costruzione dello schema corporeo, esistono altre regioni che intervengono nella elaborazione dello schema, quali i lobi temporali, il talamo e il mesencefalico.

²⁶⁰ Cfr., Paillard J., *Les déterminants moteurs de l'organisation de l'espace*, in *Cahiers de Psychologie*, n.14, 1975, pp., 261-316.

²⁶¹ Boulch definisce lo stadio dello studio del "corpo subito", il periodo compreso tra la nascita fino ai tre mesi di vita, segue poi la fase del "corpo vissuto" che dura fino all'età di tre anni dopodiché si avvia la tappa della discriminazione percettiva che copre un periodo che arriva fino ai sette anni ed infine il "corpo rappresentato" racchiude la fase che va dai sette ai dodici anni, in cui si attiva il processo di rappresentazione mentale del corpo proprio in movimento e pensiero operatorio.

²⁶² Allamani A., Allegranzi P., et. al., *Immagine corporea: dimensioni e misure. Una ricerca clinica*, Archivio di Psicologia Neurologia Psichiatria, n. 2, 1990, pp. 171-195.

semplice concetto cognitivo, ma è strettamente legata al mondo emotivo interno, alle relazioni con le figure significative del mondo esterno e alla storia personale di ciascuno. Ecco perché l'immagine corporea è l'immagine dell'esperienza corporea, sempre presente, ma mutevole nel tempo, generandosi e organizzandosi sul piano sensoriale, emotivo, immaginario, ideativo e personale²⁶³. Se lo schema corporeo viene inteso come la rappresentazione mentale del corpo nella sua disposizione spaziale e tonico posturale, direttamente influenzata dalle sensazioni afferenti, per immagine corporea invece si intende come un ulteriore livello di integrazione dello schema corporeo con il contesto emotivo-cognitivo (è l'idea che ci facciamo del nostro corpo desunta non solo dalle afferenze ma anche da tutto il patrimonio cognitivo, affettivo e fantastico). La realizzazione dell'immagine corporea appartiene alle funzioni cerebrali superiori. In condizioni normali possediamo un'immagine immediata del nostro corpo intesa come unità e siamo in grado di riconoscere le sue singole parti. Grazie ai nostri organi di senso riceviamo delle informazioni tattili, visive, propriocettive e vestibolari che ci informano sull'esistenza e sui caratteri generali delle singole parti del nostro corpo. In questo modo siamo in grado di riconoscerle, di localizzare spazialmente, di individuare i mutamenti di posizione nello spazio delle singole parti singolarmente e reciprocamente, di valutarne lo stato di efficienza, come la capacità motoria di un arto.

Queste funzioni sono rese possibili grazie ad un processo di confronto tra le sensazioni fornite dagli organi di senso e lo schema che ogni individuo è in grado di formarsi e che rappresenta il proprio corpo come unità. Lo schema corporeo non è innato, ma si forma progressivamente nei primi anni di vita a seguito delle continue afferenze sia propriocettive che estero-cettive alla corteccia parietale. Nuovi contributi psicofisiologici hanno riconosciuto l'importanza dello schema corporeo e dell'immagine del corpo. Secondo alcuni studiosi è possibile distinguere l'immagine corporea di breve periodo (*short-term body image*) e quella di lungo periodo (*long-term body image*).

La prima si differenzia dallo schema corporeo per il fatto di essere un'immagine consapevole, cosciente della posizione delle diverse parti del corpo in un dato momento, come ad esempio la particolare postura che il soggetto sta sperimentando. Il secondo termine è invece un'immagine complessiva del corpo che descrive il modo in cui il soggetto è strutturato.

Garner e Garfinkel²⁶⁴ entrambi studiosi dei disturbi del comportamento alimentare, hanno riscontrato un'ulteriore differenziazione tra il processo cognitivo di percezione del corpo e quello affettivo di atteggiamento mentale e soddisfazione del proprio corpo. Con il termine *body image affect* si descrive l'insieme dei sentimenti e delle emozioni suscitate dai pensieri coscienti relativi al

²⁶³ Ivi, p. 171.

²⁶⁴ Garfinkel P.E., Gardner D.M., *Anorexia Nervosa: A Multidimensional Perspective*, Brunner/Mazel, New York 1982.

proprio corpo (componente affettiva), mentre con la *body image attitude*, si forma con l'insieme di idee e delle regole che organizzano il nostro modo di vedere il corpo. Secondo Gallagher è possibile individuare tre differenze tra le due modalità di rappresentazione (schema corporeo/immagine corporea) fino ad ora illustrate. Secondo Gallagher²⁶⁵ per prima cosa l'immagine corporea è caratterizzata da uno *status intenzionale*, all'interno del quale c'è un insieme articolato di emozioni, atteggiamenti, credenze, esperienze personali del proprio corpo, mentre nello schema corporeo manca l'intenzionalità. Inoltre nell'immagine corporea il corpo viene sperimentato come il proprio corpo, cioè esso appartiene al soggetto, mentre lo schema corporeo viene sperimentato in maniera impersonale. L'immagine corporea viene sperimentata dal soggetto sempre in relazione ad un particolare aspetto del corpo, mentre nello schema corporeo, esso funziona in modo olistico, qualsiasi cambiamento posturale coinvolge un grande numero di muscoli, infatti i diversi stimoli propriocettivi provenienti in differenti parti del corpo non funzionano individualmente, ma si sommano nel controllo posturale.

Body image	Body schema
<i>Available to consciousness, even if only at the Margin</i>	<i>Non-conscious</i>
<i>Personal level</i>	<i>Sub-personal level</i>
<i>Sense of ownership (my body)</i>	<i>Anonymous</i>
<i>Abstract and partial</i>	<i>Coherent and holistic</i>
<i>Distinguished from the environment</i>	<i>In interaction with the environment</i>
<i>Not involved in action, except in some cases</i>	<i>Involved in action</i>
<i>Deficits in personal neglect</i>	<i>Deficits in deafferentation</i>

Tabella 1 _Gallegher S., *How the body shapes the mind*, New York: Oxford University Press, 2005

Il ruolo fondamentale giocato dal corpo nella vita della mente è reso particolarmente visibile dall'analisi della struttura della coscienza di sé, della coscienza degli altri e della loro interdipendenza, temi che devono essere affrontati sulla base dei contributi provenienti da fenomenologia, filosofia della mente, psicologia dello sviluppo e neuroscienze.

²⁶⁵Gallegher S., *Body image and body schema: A conceptual clarification*. in *Journal of Mind and Behavior*, n.7, 1986, pp. 541-554.

Cfr. Gallegher S., *How the body shapes the mind*, New York: Oxford University Press, 2005.

Proprio dalla tradizione fenomenologica proviene la nozione di “coscienza di sé pre-riflessiva”²⁶⁶. Ogni esperienza cosciente è vissuta in una prospettiva di prima persona e veicola una forma primitiva, prelinguistica e preconcettuale, di coscienza di sé. L’idea è che tale forma di coscienza dipenda essenzialmente dall’*embodiment* e abbia dunque un carattere primariamente corporeo. Secondo Merleau-Ponty viviamo attraverso il corpo e percepiamo il nostro essere incarnati in maniera immediata. L’informazione propriocettiva proveniente da fonti cinestetiche, visive, muscolari, articolari e cutanee, così come dalle funzioni vestibolari e dell’equilibrio, contribuisce a strutturare lo *schema corporeo* (*body schema*) e proprio a partire da questa base si sviluppa il senso della postura e del movimento di arti e giunture che contribuisce a creare la coscienza sensoriale di sé. Proprio grazie alle sensazioni cinestetiche e alla propriocezione possiamo fare esperienza di noi stessi come soggetti di percezione e azione incarnata. Proprio per questo motivo che lo spazio dove viviamo ed agiamo è definito in modo costante. Da un punto di vista fenomenologico, non soltanto la coscienza è essenzialmente ‘incorporata’, ma essa è caratterizzata anche da una forma primitiva di autoreferenzialità dipendente dal senso di possesso e dall’agentività, forme di esperienza di cui la ricerca empirica sta tentando di individuare le connessioni di reti neurali specifiche. La coscienza preriflessiva di sé si costituisce a partire dalle diverse funzioni dello *schema corporeo* che deve essere distinta dalla consapevolezza percettiva e concettuale del corpo come oggetto, consapevolezza questa, sulla quale si basa la costruzione dell’*immagine corporea* (*body image*) definita come l’insieme di credenze, pensieri, percezioni ed emozioni che si rivolgono al corpo in modo riflessivo. La distinzione quindi fra *immagine* e *schema corporeo* trova prima nella tradizione fenomenologica una precisa definizione e oggi viene supportata dall’individuazione in campo neuropsicologico di una doppia dissociazione che la riguarda. È possibile infatti che le funzioni del *body schema* e della *body image* vengano danneggiate selettivamente, dando luogo a specifici disturbi della coscienza e della soggettività. Nei gravissimi casi di deafferentazione²⁶⁷ conosciuti, ad essere compromessa è la funzionalità dello schema corporeo, poiché i pazienti in questi casi sono quasi completamente privi dell’esperienza tattile e propriocettiva e devono affidarsi ad un’immagine corporea estremamente articolata. L’analisi fenomenologica non soltanto sostiene l’irriducibilità dell’esperienza soggettiva, ma sottolinea anche il carattere prescrittivo della

²⁶⁶ *Ibidem*.

²⁶⁷ In neurofisiologia, ogni modalità d’azione (per lo più meccanica, ma anche chimica) volta a sopprimere, temporaneamente o stabilmente, il decorso degli impulsi nervosi sulle fibre afferenti (centripete). Gli esperimenti di deafferentazione hanno consentito la precisa delimitazione dei diversi ambiti funzionali dei centri nervosi, soprattutto spinali e cerebrali.

Enciclopedia Italiana Treccani on line. <http://www.treccani.it/enciclopedia/deafferentazione/> (consultato il 7 luglio 2011).

coscienza, poiché essa si configura essenzialmente come esperienza di realtà. Un contributo alla comprensione della relazione fra corpo e coscienza è offerto da Antonio Damasio²⁶⁸, il quale durante le sue ricerche ha individuato come i processi neurobiologici stanno alla base dell'emergenza dell'esperienza cosciente. Secondo Damasio tutte le nostre percezioni ed azioni sono accompagnate da un immediato senso di possesso, cioè esse vengono esperite da una prospettiva di prima persona. Inoltre la nozione di coscienza di sé preriflessiva poggia sull'idea di una coscienza di sé primitiva e corporea. Oltre al ruolo dell'esperienza propriocettiva si inizia a dare importanza ai fenomeni interocettivi e di un tipo particolare di fenomeni affettivi che egli chiama "sentimenti di fondo"²⁶⁹, rappresentando con questo termine la percezione delle condizioni positive o negative del corpo nel suo complesso. Il ruolo svolto dal corpo nello sviluppo della coscienza, non riguarda soltanto la coscienza di sé, ma anche la coscienza degli altri. Grazie ad un sistema sensorimotorio sopramodale, possiamo cogliere in modo immediato e pre-riflessivo non soltanto le espressioni facciali ed i gesti delle altre persone, ma anche le loro azioni intenzionali, sperimentando così un'"intenzionalità corporea condivisa", come dimostrano le scoperte scientifiche riguardanti le aree *mirror*²⁷⁰. I neuroni specchio rappresentano lo sviluppo delle capacità metarappresentazionali. Grazie alle nostre capacità sensorimotorie siamo coinvolti in una relazione immediata con l'altro e ne comprendiamo stati mentali ed azioni, facendo esperienza di

²⁶⁸ Cfr. Damasio A.R., (1994), *Descartes' Error. Emotion, Reason and the Human Brain*, Quill, New York, trad. it. *L'errore di Cartesio. Emozione, ragione e cervello umano*, Adelphi, Milano 1995.

Cfr. Damasio A.R., (2003) *Looking for Spinoza. Joy, sorrow, and the Feeling Brain*, Harcourt, Orlando, trad. it. *Alla ricerca di Spinoza. Emozioni, sentimenti e cervello*, Adelphi, Milano 2003.

Cfr. Damasio A.R., (1999), *The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the making of Consciousness*, Harvest edition, New York 2000, trad. it. *Emozione e coscienza*, Adelphi, Milano 2000.

²⁶⁹ Cfr., Barile E., *Dare corpo alla mente. La relazione mente/corpo alla luce delle emozioni e dell'esperienza del "sentire"*, B. Mondadori, Milano 2007.

Cfr., De Monticelli R., (2003), *L'ordine del cuore. Etica e teoria del sentire*, Garzanti, Milano 2008.

Cfr., Freedberg D., Gallese V., *Empathy, Motion and Emotion in the History of Art*, Stanford University, December 10, 2004.

²⁷⁰ Cosa succede quindi nel nostro cervello quando osserviamo i gesti comunicativi di una persona che parla, oppure di una scimmia che comunica con il lipsmaking (ritmica apertura delle labbra, un gesto affiliativo che sta ad indicare ai conspecifici l'assenza di intenzioni aggressive), e di un cane che abbaia? Ad esempio quando vediamo l'uomo parlare si osserva un'attivazione bilaterale del sistema pre-motorio che include l'area di Broca e quando vediamo la scimmia si osserva un'attivazione premotoria bilaterale di intensità ridotta; infine, quando vediamo il cane abbaiare si ha un'assenza completa di attivazione motoria. La scoperta dei neuroni specchio nella corteccia premotoria e parietale di scimmia, e la successiva scoperta dell'esistenza di un sistema specchio anche nell'uomo, ha permesso per la prima volta di chiarire i meccanismi neurofisiologici alla base di numerosi aspetti della cognizione sociale.

Cfr., Rizzolati, G., Sinigaglia C., *So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio*, Raffaello Cortina, Milano 2006.

Cfr., Gallese V., *Corpo vivo, simulazione incarnata e intersoggettività*, in M. Cappuccio (a cura di), *Neurofenomenologia. Le scienze della mente e la sfida dell'esperienza cosciente*, Mondadori, Milano, 2006.

www.italianacademy.columbia.edu/.../paper_sp07_FreedbergGallese.pdf

Cfr. Pizzo Russo L., *So quel che senti. Neuroni specchio, arte ed empatia*, Edizioni ETS, Pisa 2009.

Cfr., Aa.Vv., *Studi di estetica. Contro la neuroestetica*, Rivista semestrale fondata da Luciano Anceschi, III serie, numero 41, CLUEB, Bologna 2011.

noi stessi come soggetti incorporati. Allo stesso modo, per quanto riguarda la dimensione intersoggettiva, ben prima di essere capaci di attribuire stati mentali e di spiegare e prevedere il comportamento degli altri su questa base, siamo naturalmente in consonanza con le loro esperienze e ne comprendiamo sentimenti, intenzioni ed azioni dirette ad uno scopo. Gallagher ha svolto un ruolo importante nel chiarire la letteratura sul corpo con la sua distinzione. Lo schema corporeo si rivolge all'azione, mentre l'immagine corporea rappresenta tutto ciò che non è azione. Secondo Gallagher, l'immagine corporea "incarna" la percezione corporea e il concetto di corpo. Il teorico americano ci offre diverse nozioni per descrivere come il corpo forma la mente: il corpo organico (*the organic body*), il corpo spaziale (*the spatial body*), o schema corporeo (*the body schema*) e il corpo affettivo (*the affective body*). Per corpo spaziale Gallagher disegna l'idea del corpo come punto di ancoraggio dove la percezione umana viene codificata relativamente alla posizione del corpo nello spazio. Lo schema corporeo sottolinea quindi il ruolo nella strutturazione di interazioni con il mondo e con noi stessi. Egli condivide una visione ecologica della percezione seguendo il pensiero di Gibson (1966)²⁷¹, secondo cui il mondo è costituito da *affordances*. Con il corpo affettivo, secondo Gallagher, le emozioni forniscono una tonalità affettiva alla nostra esperienza percettiva e se questa tonalità viene a mancare, non si è più in grado di riconoscere la percezione di ciò che realmente siamo. La nostra esperienza motoria del nostro corpo, -ci ricorda Merleau-Ponty-, fornisce un modo di accedere al mondo e all'oggetto con una *praktognosia* (*praktognosie*)²⁷², essa anche se si pone su un piano preriflessivo, è senz'altro una conoscenza pratica del mondo basta su un'intenzionalità passiva di tipo sfuggente. È proprio questa intenzionalità che ci permette di *comprendere* il mondo, senza dover passare attraverso le rappresentazioni, senza subordinarsi ad una funziona "simbolica" o "oggettivante". È questa intenzionalità che ha la capacità di collocarci sempre in un arco intenzionale o in un'atmosfera di senso che permea in ogni momento tutte le nostre attività consce ed inconsce e riconduce ad unico movimento di esistenza. La vera attività del corpo, secondo Merleau-Ponty, è conoscitiva, vero fulcro della *praktognosia*. Secondo il fenomenologo francese, sia *il mio corpo per me che il mio*

²⁷¹ Per Gibson la percezione non consiste né in un progressivo "arricchimento" fondato sull'esperienza, né nell'elaborazione cognitiva del soggetto che "impone" la propria organizzazione agli stimoli, bensì consiste nella capacità di cogliere le informazioni già contenute nello stimolo medesimo. La stimolazione non è né caotica né indeterminata ma offre un ordine intrinseco grazie a una precisa distribuzione spaziale e temporale di disponibilità, chiamate *affordances* (invito) da Gibson. Quell'insieme di azioni che un oggetto "invita" a compiere su di esso. Il termine *affordance* non appartiene né all'oggetto stesso né al suo fruitore, ma si instaura una relazione fra di essi creando una proprietà "distribuita". L'aspetto fisico di un oggetto ci permette di dedurre le funzionalità o i meccanismi di funzionamento. Il soggetto deve limitarsi a cogliere queste informazioni percettive (approccio ecologico). Cfr. Gibson J., *The ecological approach to visual perception*, Houghton Mifflin, Boston, 1979, trad. it. *Un approccio ecologico alla percezione visiva*, Il Mulino, Bologna, 1999.

²⁷² Merleau-Ponty M., *Fenomenologia della percezione*, pp. 164-195.

corpo per gli altri coesistono nello stesso mondo.

2.3 Che cosa può un corpo?

Che cosa può un corpo?, si domanda Baruch Spinoza²⁷³.

Per il filosofo olandese, che fa tremare il cuore a Deleuze, il corpo individuale si definisce come una composizione frutto di un rapporto specifico di movimento e riposo. La conoscenza dei rapporti tra mente e corpo è, per Spinoza come per Deleuze, sempre pratica: ciò che è in gioco è sempre un concreto incrociarsi e scontrarsi di rapporti di potere, affetti e costruzioni sociali. Lo stesso corpo individuale è una costruzione sociale. Seguire il corpo, scoprirne le potenzialità, esprimere "l'ignoto" attraverso esso e la nostra capacità di apprendere con esso è il corpo *vivo*, corpo-carne che Deleuze individua nel "microscopio" di Spinoza, è lì che si svolge il suo *fraintendimento*.

Non si sa mai in anticipo che cosa può un corpo, non si conosce come essi si organizzano e come si sono sviluppati i modi d'esistenza in qualcuno, Spinoza ci spiega che il nostro proprio corpo non è mai un corpo qualunque, ma è ciò che noi possiamo, proprio noi.

Il corpo quindi è un infinito processo di composizione²⁷⁴ e costruzione mediale ed anagrammatica.

E cosa è rimasto del corpo dell'opera d'arte? L'opera si rivela come situazione, esperienza e stimolo di reazione, essa muta il suo paradigma estetico e articola i suoi spostamenti che si dissolvono nello spazio fino a frammentarsi: l'arte si fa corpo tra corpi.

Il corpo dell'artista diventa un testo su cui scrivere, cancellare e riscrivere, esso diventa un medium inteso come co-(n)-testo. Oggi nelle pratiche artistiche contemporanee, il corpo si presenta e si rappresenta attraverso se stesso, moltiplicandosi, superando i propri confini fisici e restituendo una corporeità amplificata, disorganica e dispersa. L'opera da trattare a questo punto diventa un progetto, un *work in progress*, un mezzo e un interlocutore. Il gesto diventa azione performativa, spazio dislocato, documentazione, silenziosa, nome, contenuto, vuoto e pieno.

Il corpo si trova a confrontarsi non più *nel* e *con* il mondo, ma piuttosto si trova tra inter-mondi e corpi/oggetti diversi si confrontano, dalla statuetta primitiva alla contemporaneità, dall'antico all'avanguardia²⁷⁵. Il *soggetto-oggetto* diventa quindi un luogo di intersezione, dove lo spazio e il

²⁷³ *In realtà nessuno ha determinato finora quale sia il potere del corpo. cioè l'esperienza non ha finora insegnato a nessuno che cosa possa o non possa fare il corpo per le sole leggi della natura considerata soltanto come corporea, se non sia determinato dalla mente. Nessuno, infatti, ha conosciuto finora in modo tanto accurato la struttura del corpo da poter spiegare tutte le funzioni [...]*

Spinoza B., *Opere*, in *Etica* trad.it., cit., p. 900.

²⁷⁴ Deleuze G., *Cosa può un corpo. Lezioni su Spinoza*, trad. it. Ombre Corte, Verona 2007.

²⁷⁵ Subrizi C., *Il corpo disperso nell'arte*, cit., p. 17.

tempo si umanizzano e si rimisurano²⁷⁶. Il corpo si pone tra l'arte e il dubbio e diventa la nuova misura di orientarsi nella realtà²⁷⁷. Le sue rappresentazioni sono infinite, dall'*informe* di Bataille, al *mimetismo* di Caillois, al *tableau* di Lacan, offrendoci una dimensione invisibile, interstiziale, ossia una configurazione altra. La diffusione delle *rappresentazioni del corpo in discorso*, laddove esso assuma una valenza testuale, dipende dall'affermarsi di tecniche poststrutturaliste e decostruzioniste di analisi, verificabili sulla scia del lavoro di Roland Barthes, *Le Plaisir du Texte*²⁷⁸ (1973). Il critico francese pur sostituendo il piacere della profondità con il godimento della pluralità eterogenea di superficie del corpo/testo testimonia comunque l'incidenza metaforico-conoscitiva del corpo leggibile fisiognomico sull'estetica e sulla retorica della modernità²⁷⁹. Per Barthes il "corpo/testo" diviene contemporaneamente *dépense* e riserva, eccesso e resto, perdita e rimanenza, producendo un'oscillazione continua che Mallarmé chiama *conversation*, intesa come un essere "tra noi", piuttosto che noi, e nella riserva che produce trova alla fine il corpo²⁸⁰. Esso è il risultato dell'avvenire che si dice tra il "noi", si distribuisce nell'azione: *il corpo che batte*. Il testo dunque acquista una forma umana, possiede un corpo. Una lettura multi-prospettica del problema *corpo* si rende necessaria per comprendere i vari ambiti del sapere²⁸¹. Lacan pone il suo occhio astratto come sintesi di una prospettiva rovesciata, una schisi tra occhio e sguardo che si intrecciano e incrociano le cose guardate e che a loro volta esse riguardano. Mentre per Bataille, l'*informe* si manifesta come entropia, contro una definizione di "struttura" della materia indifferenziata, esso è eccesso, spezza la fisiognomica della forma che imprigiona le cose. L'antropologo francese cerca l'inutile al di là dell'utile, *soggetti-oggetti* che si deformano

²⁷⁶ *Ibidem*.

²⁷⁷ *Ibidem*, p. 20.

²⁷⁸ L'espressione "piacere del testo", può essere nuova in due modi: da un lato permette di mettere a parità, direi perfino identità, il piacere di scrivere e il piacere di leggere (il "testo" è un oggetto non-vettoriale [...]); dall'altro, il "piacere", in un'espressione come questa, non è un valore estetico; non si tratta di "contemplare" il testo, né di "proiettarvisi", di "parteciparvi"; [...]. Così nella mia mente, il "piacere del testo", rimanda a qualcosa di affatto ignoto all'estetica, e in particolare, all'estetica letteraria, che è: il godimento, modo di mancamento, di annullamento del soggetto. Perché allora dire allora "piacere del testo" e non "godimento del testo"? Perché nella pratica testuale c'è tutta una gamma tutto un ventaglio di dispersioni del soggetto: il soggetto può andare da una consistenza (allora c'è contentezza, pienezza, soddisfazione, piacere, in senso proprio) a una perdita (allora c'è annullamento, fanding, godimento)

Barthes R., *Le grain de la voix*, Seuil, Paris 1981, trad. it. *La grana della voce. Interviste 1962-1980*, di L. Lonzi, Einaudi, Torino 1986, pp. 169-170.

²⁷⁹ Violi, A., *Le cicatrici del testo. L'immaginario anatomico nelle rappresentazioni della modernità*, Sestante, Bergamo 1998 p. 63.

Cfr., Violi, A., *Il teatro dei nervi. L'immaginario nevrosico nella cultura dell'Ottocento*, Sestante, Bergamo 2002.

²⁸⁰ Subrizi C., *Il corpo disperso nell'arte*, cit., 134.

²⁸¹ [...] il mio corpo è la mia prigioniera immaginaria. Il tuo corpo, la cosa che ti sembra la più reale, è certamente la più fantasmatica. Forse addirittura è solo fantasmatica. Si ha bisogno dell'altro per liberare il corpo; [...] Non posso spingere il mio corpo fino all'estremo di se stesso se non con un altro; ma anche quest'altro ha un corpo, un immaginario. Quest'altro può essere un oggetto. Ma il gioco che mi interessa di più è quando c'è veramente un altro intorno a me.

Barthes R., *La grana della voce. Interviste 1962-1980*, cit., p. 356.

dalla loro origine e trasformano la loro identità, aprendosi così alla comunicazione. L'informe per Bataille scava e critica ogni oggetto e soggetto della conoscenza, trasgredisce il corpo ed infine estremizza l'erotismo. La ferita interviene sul corpo e divide la personalità di *Madame Edwarda*²⁸² tra sofferenza e sacrificio che sono azioni della ferita²⁸³. Lo sguardo dell'orrore ferisce lo sguardo che a sua volta è riguardato e l'orrore si presenta come effrazione dello sguardo²⁸⁴. Il soggetto si smarrisce nella cecità come macchia nera, tra occhio e ferita e l'occhio non guarda ma cerca, e il soggetto è spezzato, acefalo e Bataille si colloca nel vuoto dell'uomo sadiano²⁸⁵ e sacrifica l'orecchio di Van Gogh²⁸⁶. L'occhio di Luis Buñuel nel suo *Un chien andalou* (1932) invece è trafitto dalla lama di un coltello, la minaccia dell'occhio tagliato, aperto e ferito è attraversato dallo sguardo. Per rompere l'unità e l'organicità del linguaggio interviene Artaud²⁸⁷ con il *teatro della crudeltà*, "un io invasato dal cadavere", così il regista francese sperimenta la possibilità di rinascere da un atto di morte, dalla morte di un'alterità, una messa in scena della decorporalizzazione che elimina sia la *legge che l'abietto*²⁸⁸. La crudeltà per Artaud sta nell'azione di mettere a nudo e scoprire il proprio dolore, violando la sua intimità che diventa vittima di se stesso. Il dolore taglia sia l'io, che il corpo e gli organi e il cadavere esiste all'interno del corpo vivo e ferito, privato dagli organi esenti da ogni loro funzione. L'organo diventa zona di transito e l'arte rimane con il suo

²⁸² Bataille G., (1937) *Madame Edwarda*, (con lo pseudonimo Pierre Angeliqué), trad. it. L'airone, Roma 1972.

La centralità dell'erotismo in Bataille è l'apertura verso l'impossibile, offerta verso il destino ultimo della carne, la precarietà del suo assoluto. La sua scrittura si impone tra indecenza e oscenità, superandola. Madame Edwarda, tira con le sue mani le labbra del suo sesso per esibire i *guenilles*, gli stracci, obbligando lo spettatore a guardare ciò che eccede la visione.

²⁸³ *Ivi*, p. 36.

²⁸⁴ *Ibidem*.

²⁸⁵ *Ivi*, p. 40

²⁸⁶ *Tuttavia è consentito, di dubitare che anche tra i più furiosi fra quanti si siano mai lacerati e mutilati in mezzo a grida e colpi di tamburo abbiano mai abusato di questa meravigliosa libertà come ha fatto Vincent Gogh ...*

Pinotti A., (a cura di) *Filosofia e pittura nel Novecento*, cit., p. 60.

²⁸⁷ In una lettera indirizzata ad André Breton, datata 28 febbraio 1947, poche settimane dopo lo sconcertante *tête-à-tête*, sulle scene del Vieux-Colombier, leggiamo: «c'è una rivoluzione sempre da fare a condizione che l'uomo non si pensi più rivoluzionario soltanto sul piano sociale, ma creda che debba anche e soprattutto esserlo sul piano fisico, fisiologico, anatomico, funzionale, circolatorio, respiratorio, dinamico e elettrico. E per questo cessi di credersi mortale e destinato alla bara dopo 100 anni di vita che è la cifra media scelta dai preti ed imposta a tutta l'umanità. Perché prima dell'anno mille non morivano tutti e c'erano anche villaggi e città chiamate dei morti viventi dove uomini e vecchi di parecchie migliaia di anni vivevano ancora, condannati dalla chiesa per il semplice fatto di essere ancora vivi. Per me è la sola rivoluzione, che possa interessarmi ma, -non è vero?-, è solo un'UTOPIA, senza contare che una simile rivoluzione non si può più di ogni altra, che imporsi con le bombe e coi machete, col ferro e col sangue». Rifarsi un corpo per farla finita è allora la visionaria esperienza, un inaudito progetto biopolitico che, mentre fa danzare l'anatomia, ne deforma anche l'orizzonte materiale (in questo l'ultimo Artaud è *politico*), riconsegnare all'uomo il diritto (*droit*) alla propria *posizione* (*endroit*) nel mondo. È dire basta, in altri termini «a questa maschera che cela fiumi di *polluzione infernale* e marciume», basta con il «il giudizio dei nostri atti con la sorte e una forza dominante», per «affermare la propria volontà in modo nuovo, per indicare l'ordine ritmico delle cose e della sorte ha finalmente cambiato il proprio corso».

Artuad A., *CsO: Il corpo senz'organi*, trad. it. Marco Dotti (a cura di), Mimesis, Milano 2003, p. 19.

Cfr., Deleuze G., (1972), *L'anti-Edipo. Capitalismo e schizofrenia*, cit.

²⁸⁸ Subrizi C., *Il corpo disperso nell'arte*, cit., p. 45.

interrogativo più atroce, ossia quello della sua esistenza. Dal CsO (Corpo senza Organi) di Artaud, da cui Deleuze costruisce la propria tassonomia rizomatica del corpo si passa attraverso le *teste senza corpo* di Brâncuși, il quale inizia a distruggere le sue opere realizzate, insoddisfatto delle sue copie che considera come cadaveri: sculture di cadaveri. **Constantin Brâncuși**, scultore rumeno, realizza assemblaggi di pezzi ritrovati dichiarando il proprio distacco dalla tradizione artistica occidentale. Lo scultore cerca quel superamento di se stesso, la forma perde la sua essenza di finito, ma essa è in continuo divenire, in una rappresentazione che mortifica l'uomo offrendo copie "disumanizzate" e svuotate da ogni vitalità. Così anche **Modigliani** con le sue *teste femminili* allungate fino alla deformazione dei volti, come anche **De Chirico** o **Carrà** con i loro *manichini*. Brancusi scolpisce una sorta di antropomorfismo, il passaggio dall'organico all'inorganico, dall'umano al disumano. La riduzione del corpo e delle sue funzioni, la loro messa a nudo, passa per i dadaisti, **Max Ernst**, **Picabia** e **Duchamp**²⁸⁹, con Brâncuși l'oggetto diventa una zona intermedia e relazione all'interno di una trasformazione epistemologica e una radicale messa in discussione della prima metà del secolo scorso²⁹⁰.

Se per Deleuze la differenza produce la somiglianza, per **Giacometti** il vuoto appartiene allo spazio, il disquilibrio, i limiti stessi del corpo sono spezzati e il vuoto si inserisce come pausa che spezza i confini, dove il visibile e l'invisibile sono colti in un atto di comunicazione presente. Giacometti ha provato a tagliare un uomo nella pietra²⁹¹ sottraendo l'immagine dell'uomo dalla materia, facendo attenzione che questa prendesse le distanze dal reale trasformandosi in immagine. L'oggetto per lo scultore svizzero è una funzione non è il punto di arrivo dello sguardo, esso viene neutralizzato, disperde la propria unità e nessuna distanza poteva essere colmata, *un universale distanza di tutto e da tutto*²⁹², scrive Sartre a proposito di Giacometti. Il filosofo esistenzialista, pone l'attenzione più sull'immagine che diventa atto, rispetto all'opera d'arte. L'immagine per Sartre rappresenta qualcosa che non c'è, *costruire un oggetto in margine alla totalità del reale*²⁹³, tenendolo a distanza, ponendo un nulla rispetto all'immagine. Il *senso dell'immaginario* nell'ultimo Sartre si trasforma e diventa il negativo e l'artista partecipa di un immaginario per sé. Il pensiero si incarna nel corpo dell'immagine in modo irreal, esiste e non esiste e l'opera d'arte risulta irreal come processo

²⁸⁹ *Ivi*, p. 79.

²⁹⁰ *Ivi*, p. 84.

²⁹¹ *Ivi*, p. 114.

²⁹² Pinotti A., *Filosofia e pittura ...*, cit., p. 11.0.

²⁹³ Sartre J.P., *Immagine e coscienza*, trad. it. Einaudi, Torino 1964, p. 282.

allontanamento e ritorno al reale attraverso l'immaginario che per Sartre, rappresenta la libertà della coscienza di concepire una prospettiva differente distante dal reale²⁹⁴.

Dall'essere al nulla, attraverso **Bacon**, si entra nella forza dell'urto che avviene nel corpo, il quale si apre, si espande, urla nel quadro. Le "Figure" di Bacon rappresentano la *forma sensibile riferita alla sensazione*, la Figura è multi-sensibile, come fatto intensivo, carne e nervo, dove il tempo è dipinto sul corpo: un "*cronocromatismo del corpo*". A Bacon come nel *Laocoonte* di Lessing²⁹⁵, non interessa l'azione come narrazione, ma l'azione sui corpi di forze invisibili²⁹⁶. Le "Figure" sono sensazioni per Bacon, esse si muovono tramite il gioco di forze interne invisibili che si rendono visibili dipingendo le loro azioni sui corpi, distorti, schiacciati, stirati e dissipati; in una sola parola deformati, per un'*isteria della pittura*²⁹⁷, o piuttosto con il pittore *l'isteria diventa pittura*²⁹⁸.

Al di là dell'organismo, scrive Deleuze, ma anche con il limite del corpo vissuto, c'è quello di Artaud²⁹⁹. Bacon attraverso la pittura ha riportato l'illustrazione del reale al sistema nervoso e il sentire e il vedere riassumono nelle eccessive deformazioni della *viande*, il riassunto affascinante e crudele della "Figure", dove le immagini dei corpi si aprono alle differenze e alla ripetizioni, dove la stessa logica della sensazione presenta in Cézanne ha impresso un ritmo vitale alla sensazione visiva. Con Bacon il corpo si apre, mentre con **Pollock** attraverso l'*action painting* (1950) il corpo diventa gesto che irrompe sulla tela e lo ingloba, un sbilanciamento del proprio apparato motorio che realizza un collegamento diretto con l'opera e lo spazio del corpo, che si lancia nel vuoto con **Yves Klein** (1960, *Leap into Void*).

²⁹⁴ Subrizi C., *Il corpo disperso nell'arte*, cit., p. 115.

²⁹⁵ *Oggetti che esistono l'uno accanto all'altro, le cui parti esistono l'una accanto all'altra si chiamano corpi. Di conseguenza sono i corpi, con le loro qualità visibili, i veri oggetti della pittura. Oggetti che si susseguono l'un l'altro, o le cui parti si susseguono, si chiamano in generale azioni. Di conseguenza le azioni sono i veri oggetti della poesia. Tuttavia tutti i corpi non esistono solo nello spazio, ma anche nel tempo. Essi perdurano, e possono apparire in ogni momento della loro durata, e in combinazioni differenti. Ognuna di queste apparizioni e combinazioni momentanee è il frutto di un precedente, e può essere la causa successiva, e perciò, per così dire, il centro di un'azione. Di conseguenza la pittura può anche imitare le azioni, ma solo allusivamente, tramite i corpi. D'altra parte, le azioni non possono sussistere di per sé, ma dipendono da determinati agenti. In quanto questi agenti sono corpi, o vengono considerati corpi, la poesia rappresenta pure corpi, ma solo allusivamente, tramite azioni.*

Lessing E.G., (1776) *Laocoonte*, (1991) Aesthetica Edizioni, Palermo 2000², p. 63.

²⁹⁶ Franzini E., *Immagini del corpo*, in Griffero T., Di Monte M., (a cura di) *Sensibilia 1 /2007. Potere delle immagini*, Mimesis, Milano 2008, p. 63.

²⁹⁷ Pinotti A., *Estetica della pittura*, cit., p. 162-164.

²⁹⁸ Deleuze G., *Francis Bacon. Logique de la sensation*. Éditions de Suil, Paris 2001, trad. it. *Francis Bacon. La logica della sensazione*, Quodlibet, Macerata 2004, p. 112.

²⁹⁹ *Il corpo è il corpo / È solo / E non ha bisogno di organi / Il corpo non è mai un organismo / Gli organi sono nemici del corpo.*

Il Corpo Senza Organi (CSO), spiega Deleuze, dopo aver citato Artaud, non si contrappone tanto ai singoli organi, piuttosto a quell'organizzazione di organi che chiamiamo organismo. Il corpo è intenso, intensivo, esso è percorso da un'onda che traccia dei livelli, delle soglie, delle variazioni allotropiche. La sensazione per Deleuze è variazione.

Ivi, pp. 106-109.

Il corpo si sposta dal quadro su se stesso, sulla carne viva come struttura aperta al mondo, come un testo che descrive i grandi problemi sociali degli anni Sessanta e Settanta, dalla Guerra del Vietnam, al Sessantotto, al Femminismo. Molti autori si sono cimentati con il corpo durante questi anni per esprimere attraverso il proprio dolore il disagio del mondo. Attraverso il taglio, **Gina Pane**³⁰⁰, cerca di neutralizzare la sua soggettività, iscrivendosi politicamente e poeticamente nella funzione dell'essere artista. Le sue performance attraversano il contesto del *globale* (il progetto), *situazionale* (l'azione), *intericonico*, (la messa in immagine), *luogo di iscrizione del corpo* (dispositivo strutturale-pulsionale)³⁰¹. L'azione performativa di Gina Pane è il punto di partenza per azionare il discorso e la ferita viene considerata come possibile metafora di apertura all'altro. Il dolore e la sofferenza vengono rappresentati come gesto di "offerta" agli altri, come una probabile trascrizione sul corpo dell'*etica della sofferenza* di cui parla Levinas³⁰², per il quale la sofferenza deve essere un rischio affinché si comprenda a pieno l'essere sensibile. Gina Pane riflette a pieno sull'altro e sul problema dell'identità dell'arte, usando il corpo come mediatore sociale. Le gocce di sangue sulle braccia in cui vengono conficcate le spine di rosa sono reali, un'azione sentimentale dove l'arte non dichiara un corpo, bensì crea l'avvenimento della presenza³⁰³. Nasce in questo modo l'idea di un corpo che diviene territorio di discorso, terreno su cui poggiano i cambiamenti del tessuto sociale durante gli anni Settanta. Proprio durante questi anni il corpo diventa il protagonista attivo delle pratiche artistiche nominate *Body Art*. La perlustrazione del corpo fornisce la possibilità di manifestare il diritto di esporre la propria nudità e mettersi al mondo. Il teatro della crudeltà si sperimenta sulla pelle viva, confine tra carne e mondo, dove si creano e si mostrano le ferite. Si configura in questo contesto un nuovo codice di segni mettendo in crisi le mappe del territorio del controllo e la paura del divenire si rivolta tentando di provocare un incidente.

L'esposizione del sé, del corpo, dell'intimità rende lo *choc* contemporaneo. L'azionismo viennese

³⁰⁰ Gina Pane inizia a lavorare con il corpo nel 1968 e delle sue azioni restano le riprese, le foto realizzate da Françoise Masson. La prima azione in cui l'artista francese si ferisce è *Escalede* (1971): *i miei lavori erano basati su un certo tipo di pericolo. Arrivai spesso ai limiti estremi, ma sempre davanti a un pubblico. Mostravo il pericolo, i miei limiti, ma non davo risposte. Il risultato non era vero e proprio pericolo, ma solo la struttura che avevo creato. E questa struttura dava all'osservatore un certo tipo di shock. Non si sentiva più sicuro. Era sbilanciato e questo gli creava un certo vuoto dentro. E doveva rimanere in quel vuoto. Non gli davo nulla [...] Nel mio lavoro il dolore era quasi il messaggio stesso. Mi tagliavo, mi frustavo e il mio corpo non ce la faceva più. [...] La sofferenza fisica non è solo un problema personale ma un problema di linguaggio. [...] Il corpo diventa l'idea stessa mentre prima era solo un trasmettitore di idee. C'è tutto un ampio territorio da investigare. Da qui si può entrare in altri spazi, ad esempio dall'arte alla vita, il corpo non è più rappresentazione, ma trasformazione.*

Alfano-Miglietti F., (FAM), *Nessun tempo, nessun corpo...Arte, Azioni, Reazioni e Conversazioni*, Skira, Ginevra-Milano 2001, p. 27.

³⁰¹ Subrizi C., *Il corpo disperso dell'arte*, cit., p. 175.

³⁰² Cfr., Lévinas E., *La sofferenza inutile*, in id., *Tra noi. Saggi sul pensare all'altro*, Jaca Book, Milano 2002.

³⁰³ FAM., *Nessun tempo, nessun corpo...*, cit., pp. 27-29.

(*Wiener Aktionismus*³⁰⁴), retaggio delle estremizzazioni di Egon Schiele, delle tensioni filosofiche di Wittgenstein, delle rivoluzioni psicanalitiche di Freud, durante gli anni Sessanta a Vienna, testimoniano la loro complicità attraverso il proprio corpo e si sceglie la ferita e l'uso dei materiali organici, come simboli di disordine, rottura e squilibrio. **Rudolf Scharzkogler**³⁰⁵, tra gli artisti più complessi e citati nell'azionismo viennese mette in atto un laboratorio del corpo, "azioni da tavolo", dove l'artista austriaco pone in relazione diversi materiali disposti sul tavolino con il corpo umano e lo spazio circostante, sono azioni private senza pubblico, le fotografie testimoniano la performance dell'uomo che soffre e si trasforma in corpo bendato (Rudolf Scharzkogler³⁰⁶, *4 Aktion*, 1965).

Il corpo dell'artista austriaco diventa supporto, una forma di aggressione creativa e di oscenità. Altri artisti del *Wiener Aktionismus* da **Otto Mühl**³⁰⁷, **Gunter Brus** e **Hermann Nitsch**³⁰⁸ spostano il corpo da dispositivo sociale ad individuale attraverso gesti e azioni trasgressive e "performance sanguinolente, masochiste, orgiastiche" da un lato e come terapia dall'altro, se pensiamo a **Bob Flanagan**. Gli azionisti mettono in scena la propria flagellazione determinando un piano di rivolta in cui tutte le azioni diventano metafore dello squilibrio del potere. Il corpo diventa segno capace di azione, mezzo extra-artistico per il recupero della libertà corporea ed esplorazione del dolore fisico in tutte le sue dimensioni per poterlo superare attraverso il raggiungimento dell'estasi mentale o "stato di alterazione" (**Fakir Musafar**³⁰⁹).

La *Body Art* non dichiara un corpo, bensì un residuo, mettendo in scena un *corpo-traccia* che si iscrive nella geografia delle sue mutazioni, e fa i conti con i cambiamenti che emergono dal tessuto

³⁰⁴ Cfr. Gorsen P., Klocker H., Polschi M., *Wiener Aktionismus*, trad. it. Mazzotta Editore, Milano 2005.

³⁰⁵ *Far crescere la barba e i capelli
far digiuno e far bagni di vapore
trattenere il fiato
non mangiare niente di salato
non guardare dentro nessuna fontana
non guardare fuori da nessuna finestra
stare svegli
dormire in una serra sulla nuda terra
finché piove*

(Rudolf Scharzkogler, *Art as Purgatory of the Senses*, 1968).

FAM., *Nessun tempo, nessun corpo...*, cit., p. 22.

³⁰⁶ http://www.galerie-krinzinger.at/kuenstler/schwarzkogler/schwarzkogler_ar_fr.html (consultato 23/10/2011).

³⁰⁷ <http://www.archivsmuehl.org/> (consultato 23/10/2011).

³⁰⁸ <http://www.nitsch.org/index-en.html> (consultato 23/10/2011).

³⁰⁹ Fakir Musafar ritiene che sia possibile separare la coscienza dal corpo. Ed è in questa scissione il segreto per poter sopportare il dolore fisico anche ai suoi massimi livelli. Attraverso tale separazione, è il corpo che subisce dei trattamenti dolorosi, la mente se ne distacca ed osserva, analizza le sensazioni con distacco e le registra. In questo modo, la mente opera una vera e propria trasformazione del dolore. "Basta focalizzare l'attenzione su un determinato punto del corpo o su un punto esterno ad esso e concentrarsi. Questo si chiama 'stato di alterazione'" secondo Fakir Musafar. Alla base delle sue convinzioni c'è l'idea che noi non possediamo realmente il nostro corpo, che invece appartiene alla natura, possiamo giocarci, trasformarlo, abbellirlo o decorarlo, ma niente di più. Tale concetto, in realtà, estraneo alla cultura occidentale, è invece profondamente sentito nelle culture di interesse etnologico.

sociale e culturale, il corpo sociale si immerge campo politico, come ci insegna Foucault e diventa disciplinato, sorvegliato e punito. **Franko B**³¹⁰, altro body-performer, contribuisce a mettere il proprio corpo in relazione con il potere, attraverso alcune dimostrazioni che si svolgono con il pubblico emotivamente coinvolto. L'artista italiano, cerca di riconsegnare attraverso le sue azioni, un'immagine di una scoperta del proprio corpo che fa domande: *il sangue è il mio corpo*³¹¹, esso entra dentro un ingranaggio di potere che lo scompone e lo fruga. Franko B ci conduce ad un nuovo modo di vedere l'arte mostrando un'inedita visione del mondo creando con lo spettatore una relazione intima attraverso una serie di immagini eccessive, inattese, trasgressive richiamando la presenza del corpo come filtro tra il mondo percepibile ed afferrabile e l'opera precaria del nostro stesso corpo. La ferita ci obbliga ad un confronto persino con il cioccolato come fa **Stephen J. Shanabrook** che utilizza la metafora simbolica del cibo come relazione tra la vita e la morte (*Morgue Chocolates*). L'artista di Los Angeles **Ron Athey**³¹² realizza invece spettacoli "apocalittici" mistificando il corpo per quietare lo spirito utilizzando dei "rituali"³¹³, mentre **Yann Marussich** utilizza le trasformazioni biochimiche interne del suo corpo (secrezioni) nella manifestazione dell'immobilità corporea. Con la performance *Bleu Remix* (2007)³¹⁴ mette in atto una "coreografia biochimica", in cui l'artista gradualmente, posizionato dentro un cubo di vetro inizia a sudare "blu". Il risultato è dato dall'iniezione di una sostanza, blu di metilene, all'interno del suo corpo. L'effetto finale della performance restituisce allo spettatore l'affascinante percorso tra il mondo interno organico e quello esterno, aprendo così i passaggi segreti direttamente alla coscienza. Gli angoli dei

³¹⁰ <http://www.franko-b.com/> (consultato 23/10/2011).

³¹¹ *Può sembrare naïf, ma per me il sangue è tutto. Il mio sangue è il mio corpo. La gente muore per questo, va in guerra. Il cancro è sangue. Quando lo sento mi dà un senso di libertà. [...] Inoltre le persone si vergognano dei propri fluidi corporei. Hanno paura dei loro escrementi, perché sono stati educati a considerarli cose molto private e a pensare con ciò che è dentro il corpo dovrebbe rimanerci.*

Virusart. Viste e Interviste dalla rivista Virus Mutation, a cura di Francesca Alfano Miglietti (FAM), Skira, Ginevra-Milano 2003, p. 157.

³¹² <http://www.youtube.com/user/ronathey#p/u/1/NQzI9oVOcT4> (consultato 23/10/2011).

³¹³ Il corpo-oggetto di Ron Athey espropriato, martoriato, sieropositivo diventa strumento di riappropriazione di un'identità scelta e non più subita. L'arte per l'artista americano è un evento mettendo in scena ciò a cui le Pietà medievali alludevano in veste postmoderna. *Se la Pietà di mille anni fa poteva porgerci [...]un'immagine del nostro mondo futuro, quale potrebbe essere il corrispettivo odierno di un tale artefatto precognitivo? Che cosa abbiamo oggi, nel ventesimo secolo che sia per noi abituale e familiare come poteva esserlo una di quelle Pietà per un cristiano del tredicesimo secolo e che possa valere come microcosmo rappresentativo di un futuro lontano? [...] Non il Cristo morto tra le braccia dell'eterna madre dolorosa, bensì un mucchio di lattine di birra di Budweiser alto trenta metri...Migliaia di lattine smosse rumorosamente, con tintinnii e crolli, piogge e crepitii, e una gigantesca fabbrica omeostatica, automatica e gestita da un computer...*, scriveva Philip Dick. Ron Athey "incarna" situazioni e azioni insostenibili, un insieme di mistero, non senso, contraddizioni, ostilità, passioni, religione, e sceglie di mettere in evidenza l'inspiegabile generosa totalità di un essere umano nei confronti di un altro.

FAM., *Nessun tempo, nessun corpo...*, cit., pp. 44-45.

³¹⁴ <http://www.yannmarussich.ch/perfos.php?p=14> (consultato 23/10/2011).

Questa performance riprende un precedente lavoro dell'artista belga, *Bleu Provisorie* (2001).

<http://www.yannmarussich.ch/videos.php?p=7> ((consultato 23/10/2011).

corpi vengono indagati dall'artista in un “*bloodless flaying of the body*”³¹⁵, dove la pelle acquista la funzione di interfaccia tra il corpo fisico-chimico e l'esterno: *sk-interface*³¹⁶.

La “*peau créatrice*”³¹⁷ nel lavoro di Yann Marussich diventa così metafora sia dei confini instabili del corpo che delle nostre vite. **Lukas Zpira** invece introduce il termine *body hacktivist* (*hacktivism*)³¹⁸, con il quale rivendica la libertà di ogni individuo di poter impiegare il proprio corpo come mezzo espressivo della propria sensibilità artistica attraverso le mutazioni corporee e di conseguenza il corpo stesso diventa medium, un “accessorio della presenza” secondo Le Breton³¹⁹ e

³¹⁵ Salter C., *Entangled. Technology and the transformation of Performance*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London England 2010, p. 251.

³¹⁶ Hauser J., *Who's Afraid of In-Between. In Sk-interface: Exploding Borders-Creating Membranes in Art, Technology and Society*. Liverpool University Press, Liverpool 2008.

³¹⁷ *J'aborderai l'épiderme en tant que media et m'attacherai à une surface de lisibilité émettrice de messages, éclaire ce que je nomme l' «image créatrice», c'est-à-dire la capacité d'un phénomène à faire l'image, à s'imprimer durablement dans notre conscience et à susciter des mondes. Le concept de «peau créatrice» désigne ici le processus d'incorporation inhérent à l'action d'une «image créatrice». Tout comme cette dernière, la peau créatrice n'est pas une surface docile, un fond neutre su lequel sont projetées à volonté les traces signifiantes d'une volonté démiurgique ou cosmétique. La peau créatrice est avant tout une épaisseur qui fait surface. Elle exsude de la lisibilité. Cette étude part de l'hypothèse selon laquelle l'artiste (terme dans lequel sont englobés à la fois le récepteur de œuvre et son émetteur) s'écorche symboliquement et retourne sa peau pour en offrir l'épaisseur, la chair, come medium de nos représentations du monde.*

Dumas S., *Fleurs de peau*, in *Corps et arts. Séminaire Interarts de Paris 2007-2008*, Klincksieck 2010. p.84.

Cfr. Andrieu B., *Mutations sensorielle*, Le Mort-Qui-Trompe éditions, Marennes 2008.

³¹⁸ *Created at the dawn of the twenty first century by Lukas Zpira under the impulse of Ryoichi Maeda, the term body hacktivism was born from the necessity to define a movement of artists, researchers and thinkers working around mutations and using body modifications as a medium.*

These artists, as opposed to modern primitives who use tribal anthropology as their basis, practice, theorize and/or invent prospective avant-garde body modifications which are influenced by manga culture, comics, science fiction films and literature.

Made possible by a constant enquisitiveness regarding the evolution of tekno-medical discoveries these practices, experimental by essence, are defined as Body Hacking, and expresses the will of these artists, researchers and/or thinkers to surpass the bio-logical frontiers.

The terms body hacktivist and body hacktivism also signifies the necessity to act and to take our destiny into our own hands and the perpetual will to reinvent ourselves.

Body hacktivism also poses the question on the freedom of choices concerning an ever increasing number of transformation options humankind is facing and re-evaluates the notion of collective interest versus individual interest. Body hacktivists can only refute the validity of any patent, license or copyright relative to the body and its transformation.

Body hacktivism doesn't include the need to be modified.

All modified persons are not necessarily considered as body hacktivists.

De facto, many artists, researchers and philosophers appear as body hacktivists without necessarily revendicating it. Body hacktivism is not a group and should foremost be perceived as a state of mind, as a philosophy each is free to adopt.

<http://www.body-art.net/> (consultato 23/10/2011).

<http://lukaszpira.blogspot.com/> (consultato 23/10/2011).

<http://www.borderlinebiennale.tv/> (consultato 23/10/2011).

³¹⁹ *Nella società dello spettacolo, bisogna essere visto, e soprattutto non essere con i propri occhi in situazione instabile nello sguardo degli altri. La dissoluzione dei riferimenti collettivi non libera dallo sguardo degli altri. E l'individuo non cessa di porsi domande sulla sua normalità, e non la misura che nelle sue reazioni alle sue intenzioni. Il corpo è da allora uno schermo dove proiettare un sentimento di identità sempre rimaneggiabile, virtuale. Non è più il luogo dell'autenticità, come negli anni Settanta in cui si postulava volentieri che «il corpo ha sempre ragione», è adesso il luogo sempre insufficiente di un bricolage d'identità, di una messa in scena provvisoria della presenza. [...] L'anatomia*

il dolore viene inteso come apertura al mondo³²⁰, come una "colonia penale"³²¹.

Nancy scrive: *chi altri al mondo conosce qualcosa come il corpo?* Il nostro corpo negli anni viene smontato-rimontato, gestito, usato, forzato, violentato, vestendo e rivestendo i corpi di significati. Il corpo diventa quindi straniero, come straniera è la condizione di chi abita un mondo che produce altri livelli di realtà. **Marina Abramović**³²² ce lo insegna attraverso il suo corpo che attraversa i confini, sia in senso fisico che metaforico, riflettendo sulle origini e sulle frontiere geografiche, religiose e politiche. Gli esercizi di resistenza fisica e mentale che l'artista serba mette in atto provocano le tensioni dell'Altro, dentro e fuori di sé, in modo che l'essere umano sia oggetto di riflessione tra paura, dolore, tra la vita e la morte³²³ pulendo lo "scheletro"³²⁴ che si muove con il

non è più il destino evocato una volta da Freud, è oramai un accessorio della presenza, un'istanza rimaneggiabile e sempre revocabile. [...] Il corpo diventa la protesi di un ego eternamente in cerca di un'incarnazione provvisoria per assicurare una traccia significativa di sé. Per prendere finalmente carne nella sua esistenza, importa moltiplicare segni corporali in modo visibile, mettersi fuori di sé per diventare sé.

Le Breton D., *Anthropologie du corps et modernité*, Presses Universitaires de France, Paris 2000, trad. it. *Antropologia del corpo e modernità*, Giuffrè Editore 2007, pp. 273-274.

³²⁰ Gli uomini reagiscono in maniera diversa a una stessa ferita o a un identico disturbo. La loro soglia di sensibilità non è la medesima. L'atteggiamento nei confronti del dolore non è mai fisso, è sempre in potenza. [...] La relazione intima con il dolore dipende dal significato che esso riveste nel momento in cui tocca l'individuo. [...] Il dolore appartiene alla vita ancor prima che al corpo dell'individuo. Il sintomo è uno schermo, il corpo la strada privilegiata per far comprendere la mancanza a livello dell'essere che viene ad intaccare il rapporto con il mondo.

Le Breton D., *Anthropologie de la douleur*, Éditions Métailié, Paris 1995, trad. it. di René Capovin, *Antropologia del dolore*, Meltemi, Roma 2007, pp. 9, 44.

³²¹ "Disegni dello stesso comandante?" chiese il viaggiatore. "Aveva dunque tante qualità? Soldato, giudice, costruttore, chimico e disegnatore?" "Proprio così", disse l'ufficiale assentendo, lo sguardo fisso e pensoso. Esamine le sue mani e visto che non erano abbastanza pulite per toccare i disegni, si avvicinò di nuovo al secchio e le lavò ancora. Poi estrasse una piccola busta di pelle e disse: "La nostra condanna non è severa. Al condannato viene scritto sul corpo il comandamento che ha trasgredito. A questo condannato, per esempio", e l'ufficiale indicò l'uomo, "verrà scritto sul corpo: 'Onora il tuo superiore'. [...] "Non conosce la sua condanna?" "No", disse ancora l'ufficiale. Aspettò un momento, come se aspettasse dal viaggiatore una motivazione più circostanziata della domanda, poi aggiunse: "Inutile comunicargliela, la conoscerà sul suo stesso corpo". [...] L'erpice sembra lavorare sempre allo stesso modo: immerge, vibrando, le sue punte nel corpo, che vibra, a sua volta, sul letto. Per consentire a tutti di accertarsi dell'esecuzione della condanna, l'erpice è stato fatto di vetro. La messa in opera degli aghi ha comportato alcune difficoltà tecniche, ma dopo qualche prova ci siamo riusciti. Non ci siamo arresi di fronte a nessuna difficoltà. Attraverso il vetro, oggi, tutti possono vedere come l'iscrizione viene eseguita sul corpo. Non vuole avvicinarsi per vedere gli aghi?"

Kafka F., (1921), *Nella colonia penale*, cit.

³²² <http://www.ubu.com/film/Abramovic.html> (consultato il 13/11/2011).

³²³ Quando Marina Abramović morirà dovrà essere rispettata la seguente procedura, come è stato stabilito nel suo testamento:

In caso di mia morte, desidero che si svolga la seguente cerimonia commemorativa:

Tre bare.

La prima con il mio vero corpo.

La seconda con un'imitazione del mio corpo.

La terza con un'imitazione del mio corpo.

Tre persone si occuperanno di portare le tre bare in tre diversi luoghi del mondo (America, Europa e Asia). I loro nomi e le istruzioni da seguire saranno conservati in busta sigillata.

La cerimonia commemorativa si terrà a New York, alla presenza di tutte e tre le bare chiuse. Dopo la cerimonia le persone indicate seguiranno le mie istruzioni per la collocazione delle bare. È il mio desiderio che tutte e tre vengano sepolte nella terra. Tutti coloro che parteciperanno alla cerimonia finale dovranno essere informate che non devono vestirsi di nero e che s'incoraggia l'uso di qualsiasi altro colore. Desidero che i miei ex studenti ... creino un progetto

respiro della vita, come limite impalpabile che separa la morte, l'Abramović ci invita a "pulire la tragica condizione storica della Jugoslavia". Il corpo dell'artista di Belgrado rappresenta il simbolo dell'attraversamento dei confini, uno spazio in *transito*, *the space in between*, un modo diverso quello fornitoci dall'Abramović per mettere in evidenza le caratteristiche e le tensioni dell'Altro dentro di sé e fuori di sé. I confini delle marginalità si ridisegnano come in **Shirin Neshat**, artista iraniana, che esplora attraverso, la fotografia, il video e il cinema, la complessa condizione sociale islamica, dove i corpi delle donne sono venduti, violati, sfioriti, dietro la *hijab*. Sono corpi femminili militanti, combattenti e "senza uomini"³²⁵. Ancora una volta è il corpo a far da protagonista grazie all'artista australiana **Tracey Moffat**, che mette in risalto nello spazio della superficie la dimensione altra sfruttando un contesto onirico, trasferendo il contesto reale e precario in una dimensione immaginaria. L'essenza di precarietà viene amplificata dall'artista turca **Sukran Moral**, che analizza il *processo* di identificazione che attraversa il corpo politico, economico e culturale. L'artista turca si impegna, individuando le categorie razziali, gerarchiche, persone malate di mente, provocando rovesciamenti simbolici come la realizzazione di un harem di uomini e definisce i propri lavori come *performance nella vita come odore di sesso*. Il corpo diventa ossessione con **Louise Bourgeois**, l'artista si muove nelle sue opere tra piacere e dolore, tra corpo esibito e corpo pensante, tra "pezzi" di corpo isolati ed emozioni interne fisicamente liquide.

Il corpo per l'artista francese è sempre fuori dalla sua intimità, come singolarità del tocco, esso acquista una duplice valenza di chiusura e di apertura, tra il corpo pensante e il corpo esibito, erotico. Bourgeois ricostruisce ambienti in cui compaiono monconi di corpo, mani giunti, orecchie in attesa, occhi con spilli, un cuore che penzola, il corpo appare scomposto, frammentato.

Invece corpi colpiti dai pregiudizi, dai preconconcetti sono quelli di **Janieta Eyre** che rappresenta non corpi, ma doppioni, con l'angoscia di quello mancante, quasi a citare la sua biografia. Il corpo viene considerato dell'artista inglese, un travestimento, un continuo alterato d'identità, tra codici e segni scompaginati, nelle sue opere sfilano incubi, allucinazioni, metafore, eterno conflitto tra il divenire e l'apparire. L'artista presta il corpo a soggettività diverse, in attesa di un gesto di mascheramento

per questa occasione. Per l'inizio della cerimonia voglio che Antony di Antony and the Johnsons canti My Way di Frank Sinatra. La cerimonia sarà insieme una celebrazione della vita e della morte. Al termine seguirà una festa con una grande torta di marzapane che avrà la forma e le sembianze del mio corpo. Voglio che la torta sia distribuita tra i presenti.

Westcott J., *When Marina Abramović*, Massachusetts Institute of Technology 2008, *Quando Marina morirà*, Johan Levi editore, Milano 2011.

³²⁴ Abramović Marina, *Cleaning the House*, 1995.

Abramović Marina, *Cleaning the Mirror I*, video-installazione, Guggenheim Museum, New York 1995.

Abramović Marina, *Cleaning the Mirror II*, video-installazione, Oxford University, 1995.

³²⁵ Shirin Neshat con l'opera prima: *The woman without man*, ha conquistato il Leone D'argento a Venezia, al festival internazionale di cinema, nell'anno 2009.

dell'io, creando un substrato di vita che rimane però in ombra. Il corpo contemporaneo della Eyre è autoespressivo e auto-alterato, intrappolato tra un doppio esistenziale.

Sempre sul tema dell'identità anche **Jenny Holzer**, artista statunitense, inizia ad utilizzare sia le scritture sul corpo (*Lustmord*, 1993-94³²⁶) per esprimere il tema della guerra e i corpi violati come mappa della trasmigrazione, per poi occupare lo spazio della comunicazione attraverso prima messaggi e dichiarazioni³²⁷ (*Truism*) diffusi attraverso poster, volantini nella città di New York, così come fa **Barbara Kruger** attraverso le foto-collage (*Your Gaze Hits the Side of My Face*, 1981³²⁸, *Your Body is a battleground*, 1990). Successivamente la Holzer sposta la sua attenzione sui pannelli luminosi che invadono il corpo-metropoli tra dispositivi elettronici e le frasi che attestano la vulnerabilità dell'uomo contemporaneo. Ricordiamo ad esempio il celebre tabellone di Times Square nel 1982, che la Holzer riempiva con i suoi messaggi. Lo stesso lavoro viene presentato nel 2008 presso il Solomon R. Guggenheim Museums di New York dove l'artista riempì l'architettura progettata da Frank Lloyd Wright con scritture digitali.

Laurie Anderson³²⁹ invece riprende il concetto di potere di Foucault, attraverso le sue installazioni, indaga sul corpo del detenuto come territorio di resistenza (*Dal Vivo*, 1991³³⁰) aprendosi alla fisicità

³²⁶ Jenny Holzer lavora con il linguaggio, i segni e le parole. Nella serie *Lustmord* vengono rappresentati messaggi scritti sul corpo con inchiostro rosso in inglese e in tedesco come a denunciare le atrocità della "pulizia etnica" in Jugoslavia durante la guerra del Kosovo del 1993.

"SONO SVEGLIA NEL LUOGO DOVE LA DONNA MUORE".

"IL SUO COLORE LÀ DOVE LEI È SOTTOSOPRA. È ABBASTANZA PERCHÈ IO LA UCCIDA".

FAM., *Nessun tempo, nessun corpo*, cit., 124-125.

³²⁷ "L'ABUSO DI POTERE NON DEVE SORPRENDERE"

"L'UMANITÀ È OBSOLETA".

"LA GUERRA È UN RITO PURIFICATORIO".

Ibidem.

³²⁸ *Il carattere assorto, i suoi occhi vuoti e la pietrificata assenza di espressione fanno sembrare questa figura al di là del desiderio, in quello stato di pura serenità che noi associamo alla bellezza classica. Ma le parole-etichette incollate sulla fotografia inviano un messaggio assolutamente opposto: "Il tuo sguardo colpisce il lato della mia faccia". Se leggiamo queste parole come se fossero pronunciate dalla statua, l'intero aspetto del viso cambierebbe di colpo, come se si trattasse di una persona viva che si è appena trasformata in pietra, e come se lo spettatore si trovasse nella posizione della Medusa, che proietta il suo sguardo violento e malvagio verso la fotografia. [...] Questa immagine rinvia almeno a tre messaggi incompatibili relativi al suo desiderio (vuole essere guardata; non vuole essere guardata; è indifferente all'essere guardata). Soprattutto vuole essere ascoltata.*

Mitchell W.J.T., *Che cosa vogliono le immagini*, cit., pp. 116.117.

³²⁹ <http://www.laurieanderson.com/home.shtml>

³³⁰ Laurie Anderson (Chicago, 1947) ha realizzato presso la Fondazione Prada *Dal Vivo*, un allestimento multimediale dedicato alla meditazione sul tempo che trae origine dall'osservazione della realtà di un detenuto, Santino Stefanini, recluso da oltre vent'anni presso il carcere di San Vittore di Milano. *Dal Vivo* affonda le radici nelle ricerche sonore e visive di Anderson dei primi anni Settanta, dedicate alla riflessione sui rapporti tra linguaggio e collettività. Con il progetto l'artista affronta molteplici aspetti: l'alterazione della percezione del tempo e del corpo prodotta dall'immagine trasmessa, la forma concreta della giustizia e le funzioni delle istituzioni di controllo, sia penitenziarie che culturali. L'installazione è basata su una sofisticata tecnologia che consente la trasmissione digitale di segnali video che permettono il concretizzarsi dell'immagine tridimensionale del detenuto Stefanini all'interno degli spazi della Fondazione Prada. L'artista dà la possibilità al detenuto di vivere "un'uscita" virtuale, che culmina nel prodigio di un'apparizione che va al di là delle barriere sia materiali che ideali.

e alla costruzione metaforica del proprio corpo, che si trova recluso, mutilato, interdetto alla possibilità di relazione con gli altri corpi.

Dal potere alla chirurgia politica **ORLAN**³³¹ attua attraverso il suo progetto una riflessione sul superamento dei confini attraverso le invasioni tecnologiche e scientifiche. Un lavoro radicale quello dell'artista francese che attraverso nove interventi chirurgici³³², che lei chiama *Art charnel*³³³, ha creato la possibilità attraverso il suo corpo di realizzare un'identità scelta e non più

Cfr., Celant G., (a cura di), *Laurie Anderson. Dal Vivo*, Edizione Fondazione Prada, Milano 1998.

³³¹ *Orlan is a nom de guerre. When I was very young I underwent psychoanalysis, and at the end of one of the first session the analyst said me – and it was the only thing he said to me during the whole session – “This time you can pay me with a check again, but next time I’d like you to pay me in cash”. But I was signing the check, he said: “No, now that I think about it, next time you can write another check. “So I left with this contradictory message on my mind. All week long I wondered what he meant and why he said it, without really understanding. But before going to the next session, I went to buy myself something – just the way most patients, in fact, buy themselves something before or after, as compensation. I went to buy myself some shoes, probably as a way of “getting the shoe to fit”, which is a French expression for “feeling good about yourself”. But when signing the check to pay for the shoes, I saw what the analyst saw: he was something that my friends hadn’t seen, that my mother hadn’t seen, and that myself had never seen, namely that the signature I’d adopted (after having spent hours of practice and numerous sheets of paper testing a whole a series of wonderful flourishes to get it right)- he saw that my signature spoke volumes, because the letter of my name that stood out were M,O,R,T,E (D.E.A.D). That’s what the calligraphic signature I’d adopted actually spelled out. So on my way to the session I said to myself that I would no longer play “dead; but I wanted to reuse the syllables to produce a positive connotation, by altering the signature. That is to say, I wanted to retain the word OR (gold). I don’t know why then added LAN (slow). Obviously, instead of “slow gold” I might have opted for vif (quick) or rapide (swift), but that’s just way it turned out – from at the moment onward I called myself Orlan and now it’s my passport.*

Orlan Interviewed, by Obrist Ulrich Hans in *Orlan*, translated from the French by Deke Dusinberre, Éditions Flammarion, Paris 2004, p. 187.

Cfr., *L'Image corps. Figures de L'Humain dans l'Art du XX^e Siècle*, Éditions du Regard, Paris 2010, pp. 419-425.

³³² Durante il suo quinto intervento la Orlan elabora il testo di Eugénie Lemonie-Luccioni, *La Robe: La pelle inganna [...] Nella vita, si ha solo la propria pelle [...] c'è un errore nelle relazioni umane perché uno non è mai ciò che ha [...] Ho una pelle d'angelo ma sono una iena, ho una pelle di coccodrillo ma sono un cucciolo, una pelle nera ma sono bianco, una pelle da donna ma sono un uomo; non ho mai la pelle di ciò che sono. Non ci sono eccezioni alla regola perché non sono mai ciò che ho.*

FAM., *Nessun tempo, nessun corpo*, cit., p. 165.

³³³ **MANIFESTO OF CARNAL ART:**

DEFINITION- Carnal Art is self-portraiture in the classical sense, but realised through the possibility of technology. It swings between defiguration and refiguration. Its inscription in the flesh is a function of our age. The body has become a “modified ready-made”, no longer seen as the ideal it once represented ;the body is not anymore this ideal ready-made it was satisfying to sign.

DISTINCTION- As distinct from “Body Art”, Carnal Art does not conceive of pain as redemptive or as a source of purification. Carnal Art is not interested in the plastic-surgery result, but in the process of surgery, the spectacle and discourse of the modified body which has become the place of a public debate.

ATHEISM- Carnal Art does not inherit the Christian Tradition, it resists it! Carnal Art illuminates the Christian denial of body-pleasure and exposes its weakness in the face of scientific discovery. Carnal Art repudiates the tradition of suffering and martyrdom, replacing rather than removing, enhancing rather than diminishing – Carnal Art is not self-mutilation. Carnal Art transforms the body into language, reversing the biblical idea of the word made flesh ; the flesh is made word. Only the voice of Orlan remains unchanged. The artist works on representation.

Carnal Art finds the acceptance of the agony of childbirth to be anachronistic and ridiculous. Like Artaud, it rejects the mercy of God -Henceforth we shall have epidurals, local anaesthetics and multiple analgesics ! (Hurray for the morphine !) Vive la morphine ! (down with the pain !) A bas la douleur !

PERCEPTION- I can observe my own body cut open without suffering !....I can see myself all the way down to my viscera, a new stage of gaze. “I can see to the heart of my lover and it’s splendid design has nothing to do with symbolics mannered usually drawn. Darling, I love your spleen, I love your liver, I adore your pancreas and the line of your femur excites me.

subita (*Self-Hybridations*³³⁴). Attraverso i suoi interventi Orlan ha cercato di superare i confini dei corpi riprodotti dall'estetica truccata della società dello spettacolo, indicando l'arte come luogo di mutazione e possibilità di cambiamento rendendo reale l'immaginario. L'artista francese si autoinnesta in un processo metamorfico³³⁵ e identitario attraverso la sua carne e il suo sangue per una nuova forma di soggettivazione. Orlan è stata la prima artista che ha utilizzato la chirurgia nel campo artistico. L'intervento non contiene nulla di estetico, bensì cerca di offrire una de-costruzione degli ideali di bellezza. Il volto di Orlan diviene sintetico, multiplo, costruito e transita nel suo corpo. Esso non viene mai dato una volta per tutte, bensì è mutante, accumulatore di vibrazioni-sensazioni, soglia di un sentire e farsi sentire. Quello di Orlan è un progetto sul corpo che vuole essere anestetizzato, cosciente delle proprie metamorfosi e che sfugge al controllo del mercato. Il corpo di Orlan attraverso le sue performance diventa così un vettore di comunicazione. Le azioni della *Carnal Art* non vogliono comunicare un messaggio contro la chirurgia estetica, bensì contro i modelli che essa trasmette³³⁶. Ogni civiltà, ogni cultura ha prodotto i suoi corpi e i suoi fantasmi

FREEDOM- Carnal Art asserts the individual independence of the artist. In that sense it resists givens and dictats. This is why it has engaged the social, the media, (where it disrupts received ideas and cause scandal), and will even reached as far as the judiciary (to change the Orlan's name).

CLARIFICATION- Carnal Art is not against aesthetic surgery, but against the standards that pervade it, particularly, in relation to the female body, but also to the male body. Carnal Art must be feminist, it is necessary. Carnal Art is not only engages in aesthetic surgery, but also in developments in medicine and biology questioning the status of the body and posing ethical problems.

STYLE- Carnal Art loves parody and the baroque, the grotesque and the extreme.

Carnal Art opposes the conventions that exercise constraint on the human body and the work of art. Carnal Art is anti-formalist and anti-conformist.

<http://www.orlan.net/>

<http://www.orlan.net/texts/>

³³⁴ *Je suis une home et un femme.*

Self-hybridization In-Between 1994 Self-Hybridation Entre-deux 1994.

Self-Hybridizations Pre-Columbian 1998 Self-Hybridation Pré-Colombiennes 1998.

Self-Hybridizations African 2000-2003 Self-Hybridations Africaines 2000-2003.

Self-Hybridizations American-Indian 2005-2008 Self-Hybridations Indiennes-Américaines 2005-2008.

L'Arte Carnale di Orlan ci insegna a pensare le immagini, e dall'altra parte il suo attuale passaggio dal reale al virtuale [...] infatti le Self-Hybridizations interrogano altrettanto crudamente la realtà di quanto fanno gli interventi chirurgici: alterazione del viso, choc dell'estraneità. Superati la fascinazione del sangue e i limiti di un giudizio socialmente - e consensualmente- preformattato, esiste allora una differenza di livello tra "figurazione" operatoria e "rifi gurazione" Self-Hybridation virtuale, nell'ambito di un lavoro sull'autoritratto, in fin dei conti molto classico. [...] Orlan, dal canto suo, sovrappone come altrettante pelli le ipertrofie culturali per arrivare alla saturazione degli stimoli estetici: gobbe+strabismo+nasone+denti separati+cranio allungato+cotonature...Questa ibridazione estremizzata dei criteri di bellezza sovrapposti gli uni agli altri sino alla parcellizzazione che ridisegna il viso, rende precaria la rigidità dell'ideologia dominante aprendo l'affascinante prospettiva di un corpo mutante dell'identità nomade.

Limongi L., *La chair du Virtuel in Avatar. Dislocazioni tra antropologia e comunicazione* n. 1, Meltemi, Roma, pp. 73-77.

³³⁵ *Orlan is an artist "in the age of mechanical reproduction". Her body is a "found object" of ready-made essence, which recovers during the numerical and virtual era in the operating theater by means of "surgical-operations-performance".*

A conversation between Christine Buci-Glucksmann and Bernard Blistène in Orlan, cit., p. 240.

³³⁶ *L'operazione metamorfica di Orlan passa sotto i ferri della chirurgia plastica poiché le sue ultime performance*

digitali nell'era del virtuale e al pericolo della scomparsa del corpo, Orlan oppone interrogativi sull'identità, sul corpo e sulle relazioni che lo governano. Durante le sue performance obbliga lo spettatore ad assistere non solo ad un semplice intervento chirurgico, ma ad un intervento sul linguaggio e sul *corpus* dell'arte stessa. L'artista francese produce immagini "senza dolore" tramite un gesto "filosofico di alterazione" tra interno ed esterno, tra artificiale e naturale, mutando l'essenza carnale ed identitaria.

Questa condizione del corpo transitoria nello scenario contemporaneo moltiplica le prospettive dell'esser-ci che supera il taglio del bisturi sulla pelle anestetizzata a favore di una consapevolezza che a sua volta si sottrae al dolore come in un eterno passaggio *metrocorporeo*.

Voglio che tu provi quello che provo io in questa carne che non è la mia, così **Jana Sterback** indossa un abito fatto di carne: interno rivolto verso l'esterno, perché la pelle che ci veste è come un abito che può essere rimodellato; l'arte carnale ruota intorno alla trasfigurazione del corpo.

Matthew Barney applica al corpo invece una costruzione mostruosa, ibridata, manipolata, attraverso una speculazione erotica ed autoerotica con l'opera-video *Cremaster*³³⁷.

Barney, inaugura una nuova simbologia incarnata nell'ossessione di una costruzione di un corpo che ha smesso di essere umano, animale, vegetale (teriomorfismo³³⁸). Una corporeità quella dell'artista

ruotano intorno a un unico concetto perturbativo della carne. Una carne gloriosa, compatta, senza organi né fenditure, scossa da nervi elettrici, da fiamme di un fosforo perpetuamente acceso: come nella più rigorosa concezione artaudiana.

Macrì T., *Il corpo postorganico. Sconfinamenti della performance*. costa & nolan, Genova-Milano 1996, p. 62.

Cfr., Goldberg R., *From the Futurism to the present*, Thames & Hudson, London 2011.

³³⁷ Il *Cremaster Cycle*, la saga epica del "muscolo testicolare" (questa è la nota traduzione del termine) è suddiviso in cinque episodi che Barney ha voluto però non rispettassero l'uscita della loro progressione numerica, ma seguissero invece il seguente ordine: *Cremaster 4* (1994), *Cremaster 1* (1995), *Cremaster 5* (1997), *Cremaster 2* (1999), *Cremaster 3* (2002). Certo non casualmente, la sequenza numerica 4-1-5-2-3 contiene un'evidente simmetria costruita attorno al numero cinque in posizione centrale, che risulta anche dalla somma delle coppie numeriche alla sua destra e sinistra. Ma il gioco delle combinazioni può ancora continuare e costruire piramidi o serie di coppie oppositive sempre sulla base del numero cinque, che oltretutto corrisponde alla classica pentapartizione in atti delle antiche tragedie greche.

Venié A., *The Cremaster Cycle. La cosmogonia genitale di Matthew Barney*

(<http://architettura.supereva.com/artland/20030203/index.htm>)

CREMASTER 1, 1996, regia di Matthew Barney. Con Marti Domination, Gemma Bourdon Smith, Kathleen Crepeau. Durata h 0.40

CREMASTER 2, 1999, regia di Matthew Barney. Con Matthew Barney, Norman Mailer, Anonymous, Lauren Pine. Durata h. 1.19

CREMASTER 3, 2002, regia di Matthew Barney. Con Matthew Barney, Richard Serra, Aimee Mullins, Paul Brady. Durata h. 3.02

CREMASTER 4, 1995, regia di Matthew Barney. Con Matthew Barney, Dave Molyneux, Graham Molyneux, Steve Sinnott. Durata h 0.42

CREMASTER 5, 1997, regia di Matthew Barney. Con Matthew Barney, Ursula Andress, Joanne Rha, Susan Rha, Amy Chiang. Durata h. 0.55Cfr.

Spector N., *Matthew Barney: The Cremaster Cycle*, New York, Guggenheim Museum Publications, 2002 (catalogo della mostra).

Il sito ufficiale: <http://www.cremaster.net/>

³³⁸ *La forma animale esercita quindi un irresistibile appeal a cui l'uomo non è in grado di resistere: il meraviglioso, il*

americano nata da un immaginario notturno, i mostri sembrano nascere dal laboratorio di un alchimista contemporaneo. La deformazione fisica, l'anomalia del corpo e della carne è uno dei soggetti di questa mostruosità citata. Il mostro è malvagio perché la stessa interiorità veste la stessa fisionomia. Dalla sue prime opere-video, *Field Dressing* (Orifill, 1989) fino a *Drawing Restaurant 7* (1993), passando per la serie *Cremaster*, Barney opera in bilico tra l'anima e la carne, fra il sacro e il profano, tra la dannazione e la grazia. L'artista americano penetra gli interstizi del racconto, la sua narrazione intercetta le immagini sino ad infettarle come un virus. Ciò che risalta dalle opere di Barney è la rappresentazione del corpo che agisce in una sfida psichica alterata tra predatore e parassita. L'intensità erotica si lega al fascino della mostruosità "sublime"³³⁹, in cui trucchi,

terrifico, l'armonioso, il mostruoso, il performativo sono tutte categorie ispirate al teriomorfismo ed esprimibili attraverso altrettante teriomorfie. [...] il farsi animale non è più una regressione, bensì un atto culturale, uno dei possibili esiti ibridativi della plurifenetica, un modo cioè per aumentare le proprie radici nel mondo.

Marchesini R., (2002) *Posthuman. Verso nuovi modelli di esistenza*, Bollati Boringhieri, Torino 2009 (rist.), p. 121, 128.

³³⁹ Danto descrive il sublime come qualcosa che suscita una combinazione di meraviglia e timore reverenziale, deferenza e paura. Considera il terrore come elemento cruciale nell'esperienza del sublime. Come scriveva Stendhal, "il segno che siamo in presenza del sublime è il rapimento estatico. Secondo il filosofo americano solo con lo sviluppo della pittura astratta il sublime poté fare la sua comparsa nell'arte. "Il modernismo aprì la possibilità di una pittura iconica e ciò in qualche senso portò con sé la possibilità del sublime come estetica realizzabile". Danto contrasta la visione di sublime proposta da Lyotard secondo il quale il sublime rimane un misto di paura ed esaltazione, il filosofo americano enfatizza il fatto che non si può far meno di chiedersi, quanto spesso sia capitato a Lyotard di provare tale sentimento di sublime davanti le opere d'arte. Secondo Danto se esso corrisponde ad un'estasi, non sarà sicuramente qualcosa che ci potrà cogliere più di una volta nel corso di un'unica visita a una galleria. Secondo il filosofo americano l'errore in cui è caduto Lyotard è stato quello di essere sopraffatto dalla letteratura sull'argomento piuttosto che dalle effettive esperienze estetiche vissute in Rue de Seine a Parigi. Ma forse Danto non ha colto in modo complesso il concetto di sublime che il teorico del postmodernismo aveva elaborato su retaggio heideggeriano in rapporto con il tempo e la morte. Quindi quel senso di "paura" che si accosta al sublime in Lyotard, probabilmente si tocca in maniera "metafisica" e non in senso generale come constatato da Arthur Danto eccettuando piuttosto il requisito del sentimento della paura escludendo l'arte figurativa.

Danto A., *The Abuse of Beauty: Aesthetics and the Concept of Art*, Open Court Publishing Company 2003, trad. it. di Marco Senaldi, *L'abuso della bellezza. Da Kant alle Brillo Box*, Postmedia Books, Milano 2008.

Nel Settecento il sublime veniva descritto come qualcosa di tremendo, non prevedendo una reazione di paura.

Per Kant esistono due tipi di sublime, quello dinamico e quello matematico. Il primo riguarda la potenza e le travolgenti forze della natura, mentre il secondo, al contrario, riguarda i numeri e le dimensioni e rivela l'inadeguatezza dell'immaginazione nel presentare un'idea del tutto. Kant appoggiandosi alla teoria complessa delle facoltà umane, scrive che non è possibile avere una comprensione non temibile di qualcosa di terrificante e sostiene che il sublime produce una forte tensione nel funzionamento delle diverse facoltà umane, « *la natura, nel nostro giudizio estetico non è giudicata dal sublime in quanto spaventevole, ma perché essa incita quella forza che è in noi. [...] La natura qui non è dunque chiamata al sublime se non perché eleva l'immaginazione a rappresentare quei casi in cui l'animo può sentire la sublimità della propria destinazione, anche al di sopra della natura* ».

Secondo Kant il sublime non appartiene al di fuori di noi, bensì esso si trova dentro di noi, ciò che chiamiamo sublime per il filosofo di Königsberg, non è quindi l'oggetto, ma la disposizione dell'animo. Quindi da un lato se affrontiamo qualcosa di veramente grande come può essere una tempesta o una catena montuosa le nostre facoltà di sensibilità vengono sopraffatte e non riescono a sostenere il peso, dall'altro lato siamo consapevoli di essere dotati della ragione, la quale esce arricchita da questa esperienza piena di potenza. La facoltà cognitiva si identifica in qualche modo con la vastità dell'oggetto, ma nessuna delle nostre esperienze sono adeguate al sublime. Ciò che si compie è una specie di balzo intuitivo da parte dell'intelletto che abbraccia l'oggetto del sublime, ma senza concettualizzarlo, esso risulta essere spinto da un'energia. Proprio attraverso quest'ultima esperiamo con le nostre superiori facoltà morali ed il sublime ci sembra piacevole e non doloroso, rassicurante e non pauroso, questa dualità permette di provare sia dolore causato da un'esperienza travolgente, ma allo stesso tempo siamo nobilitati dal sublime, dove qualcosa si muove per

travestimenti, perversioni raggiungono quello che Baudrillard chiamava “la liberazione della Legge nell’arbitrario della Regola e del Cerimoniale”³⁴⁰.

Dal corpo ferita al corpo tecnologico, dall’invenzione di Frankenstein ai robot, le possibilità di una vita artificiale si sono moltiplicate. Il mostro creato da Mary Shelley³⁴¹, il moderno Prometeo, è un corpo estraneo, non troverà mai la possibilità di integrarsi, mentre con il robot nasce una matrice replicabile. La radicale mutazione genetica che nell’ultimo secolo si fa sempre più partecipativa, le macchine e i computer attraverso una *trans-biomorfosi* fonda una nuova biologia: Gregor Samsa si è trasformato in un enorme insetto³⁴². Con l’apparire di organismi cibernetici della società dell’informatizzazione e della tecnologia il corpo richiede l’aiuto della macchina e viceversa. Uomo, macchina, androide, robot, cyborg, cyber, avatar, contaminandosi conquistano un nuovo territorio.

una piena consapevolezza dell’umanità. Secondo Kant «*colui che teme non può giudicare il sublime della natura, come non può giudicare il bello chi è dominato dall’inclinazione e dall’appetito*».

Kant I, (1790) *Critica del giudizio*, trad. it. Laterza, Roma-Bari 1997, p. 193-197.

Edmund Burke invece notava che “quando il pericolo o il dolore incalzano troppo da vicino, non sono in grado di offrire alcun diletto e sono soltanto terribili, ma considerati a una certa distanza, e alcune modificazioni possono essere e sono dilettevoli, come ogni giorno riscontriamo. Il filosofo inglese (di origine irlandese) rispetto alla teoria kantiana concentra l’attenzione sulle modalità in cui diverse esperienze sensoriali possono provocare piacere e dolore. Per Burke il dolore è rilevante per il sublime, mentre il piacere per il bello. Infatti «*tutto ciò che può destare idee di dolore e di pericolo, ossia tutto ciò che è in un certo senso terribile, o che riguarda oggetti terribili, o che agisce in modo analogo al terrore, è una fonte di sublime; ossia è ciò che produce la più forte emozione che l’animo sia capace di sentire*».

Seguendo l’idea di Kant, anche per Burke l’esperienza del sublime è incompatibile con la paura, esso richiede una distanza. Se per il filosofo tedesco il piacere nel sublime è complesso, richiedendo una consapevolezza della nostra vocazione morale, per il filosofo-politico inglese pone in luce la nostra reazione empatica, secondo la quale oltre all’istinto di autoconservazione esiste sicuramente un istinto, per Burke fondamentale, che è quello della socialità nell’uomo (simpatia). Proprio il sublime coinvolge entrambe le nostre passioni (istinti), infatti esso evoca una minaccia di morte, calamità e disgrazia, ma quando vediamo rappresentazioni di tali minacce che coinvolgono altri, ci sentiamo sicuri, ma allo stesso tempo turbati per via dei nostri istinti sociali. Temiamo per noi stessi, ma ne siamo sollevati di non correre personalmente quel rischio cercando di alleviare il nostro timore con una reazione di empatia che riflette l’istinto primario di assistere al dolore il prossimo nel dolore.

Burke E., (1756), *Inchiesta sul bello e sul sublime*, Aesthetica Edizioni, Palermo 1995, pp. 71-72, 86, 97-98.

³⁴⁰ FAM., *Nessun tempo, nessun corpo*, cit., pp. 172-174.

³⁴¹ *Terrorizzato mi scossi dal sonno; un sudore ghiaccio mi copriva la fronte, i miei denti battevano e le mie membra tremavano convulse: fu allora che, attraverso la luce pallida e gialla della luna che quasi a fatica filtrava attraverso le imposte della finestra, io vidi l’infelice – il miserabile mostro che avevo creato. Alzò la cortina del letto e i suoi occhi, se occhi si possono chiamare, si fissarono su di me. Dischiuse le mascelle ed emise qualche suono inarticolato, mentre un sorriso gli corrugò le guance. ... oh! Nessun mortale avrebbe sopportato l’orrore di quello sguardo. Una mummia riportata in vita non potrebbe essere così orrenda come quell’infelice. Lo avevo osservato quando ancora non era finito; era deforme, già allora, ma quando quei muscoli e quelle giunture divennero capaci di muoversi, divenne una cosa che neppure Dante avrebbe potuto concepire.*”

Shelley M., (1818) *Frankenstein*, Newton Compton editori, Milano, 1993, pag. 57.

³⁴² *Destandosi un mattino da sogni inquieti, Gregor Samsa si trovò tramutato, nel suo letto, in un enorme insetto. Se ne stava disteso sulla schiena, dura come una corazza, e per poco che alzasse la testa poteva vedersi il ventre abbrunito e convesso, solcato da nervature arcuate sul quale si reggeva a stento la coperta, ormai prossima a scivolare completamente a terra. Sotto i suoi occhi annaspavano impotenti le sue molte zampette, di una sottigliezza desolante se raffrontate alla sua corporatura abituale. “Che cosa mi è accaduto?”, si domandò. Non stava affatto sognando.*

Kafka F., *Erzählungen und kleine Prosa, Die Verwandlung*, by Schocken Verlag, Berlin 1935, trad. it. R. Paoli a cura di Poscar E., *Racconti, La metamorfosi*, Mondadori, I Meridiani, Milano 1953.

Dalle grandi narrazioni alla fantascienza, da **Ballard**, attraverso il *corpo-incidente* di *Crash*³⁴³ agli androidi amati da **Philip Dick**³⁴⁴, dall'intelligenza artificiale di **Gibson** alla pan-corporeizzazione³⁴⁵ di **Cronenberg**, tutti insieme rappresentano la soluzione di discontinuità tra organico e inorganico, tra carne e macchina³⁴⁶: dalle mutazioni fisiche a quelle genetiche, ecco che si compone la creatura "ibrida". Il cinema, la letteratura, hanno anticipato molto bene l'immaginario del possibile divenire, mentre la scienza ha affinato le sue teorie e i suoi esperimenti ed infine la medicina ha sperimentato intervenendo direttamente sul corpo del paziente contaminandolo attraverso le vaste possibilità tecnologiche che oggi il campo della ricerca offre. Tra gli artisti che hanno attuato una ridefinizione radicale e riprogettazione del corpo c'è **Stelarc**³⁴⁷, performer australiano ha riflettuto sul superamento dei limiti fisiologici corporei, estendendo il corpo stesso agli strumenti tecnologici. Per Stelarc il corpo si presenta obsoleto³⁴⁸, ossia come una struttura modulare e componibile che può ospitare innesti tecnologici e attraverso nanotecnologie miniaturizzate impiantati all'interno del

³⁴³ Ballard J.G., *Crash*, trad. it. Feltrinelli, Milano 1973.

Ballard J.G., *L'impero del sole*, trad. it. Feltrinelli, Milano 1984.

³⁴⁴ Dick P., (1968) *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, trad. it. Fanucci Editore, Roma 2010.

³⁴⁵ Il regista canadese riesce a trattare e a farci vedere corpo organici al lavoro, corporeizzando i luoghi segnati dagli stessi processi metabolici, idraulici, patologici e dinamici del corpo umano. Per Cronenberg ogni immagine della materia, proprio in quanto corpo, è per sua natura instabile, mutante, metamorfica ed effimera. Nella filmografia di Cronenberg si trovano corpi infetti, contaminazioni virali (*Il demone sotto la pelle*, 1975). I corpi del regista canadese sono corpi forati (*Scanners*, 1980), martoriati, infetti, dilaniati, contagiati (*Rabid - Sete di sangue*, 1976) fino a partorire l'horror (*Brood- La covata malefica*, 1979). Cronenberg lavora sulle tecnologie e sui feticci della società immateriale (dal video, al computer, alla realtà virtuale (*eXistenZ*, 1999) trasformando il nuovo verbo tecnologico in carne (*Videodrome*, 1982). Il realismo del cineasta canadese sta nel fatto di non svelarci l'orrore estraneo. Il suo occhio-telecamera contagia il nostro sguardo per l'effetto-cinema. Il corpo e la mente non sono altro che una macchina programmata per percorrere la vita da un punto A ad un punto B (*La Mosca*, 1986), la stessa macchina che sogna di incarnarsi (*Il pasto nudo*, 1991). Cronenberg riflette attraverso le sue opere cinematografiche sull'estremo confine del corpo e le sue mutazioni, esso è medium (*La zona morta*, 1983), doppio (tra invisibile ed invisibile, *Inseparabili*, 1988), è desiderio "creativo" (*M. Butterfly*, 1993) e contatto (*Crash*, 1996). Ma il corpo è anche memoria (*Spider*, 2002) e pulsione violenta (*A History of Violence*, 2005), esso è nudo (*La promessa dell'assassino*, 2007).

Cfr. Canova G., *David Cronenberg*, Il Castoro, Milano 1993.

Cfr. Grünberg D., (1992), *David Cronenberg*, trad. it. Shake, Milano 1999.

Cfr., Canosa M (a cura di), *David Cronenberg. La bellezza interiore*, Le Mani, Genova 2005².

Cfr., Pecchioli M., *Effetto Cronenberg. Metacritica per un cinema delle mutazioni*, Pendragon, Bologna 1994.

Cfr., Esposito L., *Carpenter, Romero, Cronenberg. Discorso sulla cosa*, Editori Riuniti, Roma 2004.

³⁴⁶ Il *Neuromante* di William Gibson sposta il suo campo di alterazione tecnologica e chimica sulla mente. Il mondo narrato dallo scrittore americano è un groviglio di sistemi di telecomunicazione inseriti in un cyberspazio in cui *sim/stim* (simulated/stimulation) riproduce e simula il sistema sensorio umano. I rapporti uomo/macchina, la connessione biologia tecnologia hanno modificato l'originale. Nella filosofia cyberpunk da Philip Dick a Ballard, da Delany a Burroghs, tutti hanno collaborato a fornire un nuovo ambiente di interfaccia.

³⁴⁷ Cfr., Aa.Vv., *Stelarc. The Monograph*, Edited by Marquard Smith, Massachussets Institute of Technology, Cambridge 2005.

Cfr., Aa.Vv., *Stelarc. Political Prosthesis & Knowledge of the Body*, Edited by Uredila Manina Grižinić, Maska MKC, Maribor, Ljubljana 2002.

³⁴⁸ *Perché è soltanto quando il corpo diventa consapevole della propria condizione che può pianificare le proprie strategie post-evolutive.*

Stelarc, *Da strategie psicologiche a cyber strategie: protesica, robotica ed esistenza remota*, in Capucci P.L. (a cura di), *Il corpo tecnologico. L'influenza delle tecnologie sul corpo e sulle facoltà*, Baskerville, Bologna 1994, cit., pp. 61-72.

corpo ci viene restituito un altro sistema corporale e una diversa percezione corporea. Stelarc ci fa riflettere su questo processo di ibridazione, dove la tecnologia acquista il valore di componente del corpo e non più di contenitore. Le tecnologie miniaturizzate e biocompatibili lo invadono e lo amplificano, esso diventa complesso, come scultura in uno spazio interno³⁴⁹ o come un *cybercorpo*, o come un *avatars (have no organs)*³⁵⁰. La performance più emozionante ed rivoluzionaria di Stelarc è stata una delle prima *The third hand* (1981-84). L'artista australiano presenta il suo *corpo amplificato* con una mano artificiale (Terza mano) fissata al braccio destro come elemento aggiuntivo anziché come sostituzione protesica, essa è un grado di muoversi indipendentemente attivata dai segnali EMG dei muscoli addominali e della gamba. Mentre il corpo attiva questo terzo manipolatore, il vero braccio sinistro è comandato a distanza, spinto in azione da due stimolatori muscolari. Degli elettrodi posizionati sui muscoli flessori e sul bicipite fanno piegare le dita verso l'interno, fanno muovere il polso e spingono il braccio verso l'alto. Dotata di un meccanismo per aprire e chiudere le dita si ha la possibilità di ruotare il polso di 290 gradi nei due sensi e un sistema di *feedback* tattile per un rudimentale senso del tatto. La dinamica dei movimenti ritma la performance e i segnali stimolatore sono utilizzati come sorgenti sonore, così come i rumori dei meccanismi motorizzati della Terza Mano. Il corpo si muove all'interno di una installazione luminosa e strutturata e interattiva che brilla e risplende rispondendo e reagendo alle scariche elettriche del corpo, talvolta in maniera sincronizzata, talvolta di contrappunto. La performance una sorta di coreografia di movimenti che oscillano tra il controllo e la spontaneità gestuale³⁵¹.

³⁴⁹ L'idea di Stelarc è di inserire un'opera d'arte all'interno del corpo, la tecnologia invade il corpo che funziona all'interno di esso non come sostituzione protesica ma come ornamento estetico. La struttura viene compressa insieme alla sua scatola di controllo in una capsula di 50X14 mm, ingoiata e introdotta nello stomaco. Quest'ultimo viene gonfiato di aria e svuotato mediante un endoscopio. Un circuito logico e un motore a scatti aprono ed estendono la scultura mediante un cavo flessibile ed estendibile fino alla dimensione di 80X50 mm. Un segnalatore acustico pizeoelettrico suona in sincronia con una lampadina che lampeggia all'interno dello stomaco. La scultura consiste in una struttura estendibile sonora e auto illuminata. Il corpo non agisce in modo artistico, ma per Stelarc, esso contiene arte. Il corpo vuoto diviene contenitore di una scultura.

Stomach Sculpture, Fifth Australian Sculpture Triennale, NGV, Melbourne, 1993.

<http://v2.stelarc.org/video.html> (consultato il 13/11/2011).

³⁵⁰ Stelarc, *Second Life Performance Avatars Have No Organs*, 2009.

<http://v2.stelarc.org/video.html>. (consultato il 13/11/2011).

³⁵¹ Macrì T., *Il corpo postorganico*. cit., , pp. 82-83.

140. Il corpo, scrive Teresa Macrì, è una superficie libidinale, è un passing nomadico un web di differenziazione immaginaria, un'entità postorganica. Il corpo sessuato in quanto portatore di differenza, è "così destinato a sparire". Il corpo diventa nella cyborg culture un "luogo di intensità pure": diventa in una parola, un "non-corpo". In questa smaterializzazione della carne, chiamata, come ricorda Dery, con disprezzo meat, c'è un odio di disprezzo per la corporeità e per i suoi limiti. Ma è questo odio, secondo Ballard, citato da Dery, che genera un atteggiamento di sfruttamento selvaggio del corpo stesso; una colonizzazione, che da Platone, Plotino fino a Descartes e a de Sade, ha alimentato il grande sogno sacrificale della ragione: il corpo macchina, il corpo cosa, il corpo assente, il non-corpo. Infatti esso appare ormai, come dice Dery, "un'appendice vestigiale non più necessaria all'homo sapeins del tardo ventesimo secolo".

Rella F., *I confini del corpo*, Feltrinelli, Milano 2000, pp. 189-190.

L'atto intimo della scrittura che produce il terzo braccio rende la performance di Stelarc straordinariamente potente. Il risultato della parola *EVOLUTION* è tratteggiata, non perfetta come a rappresentare la commistione naturale tra la parte umana e quella tecnologica. Il tratto tremolante è il risultato “rivoluzionario” di questa incredibile fusione che risalta da un lato il limite del corpo e dall'altro il controllo della macchina.

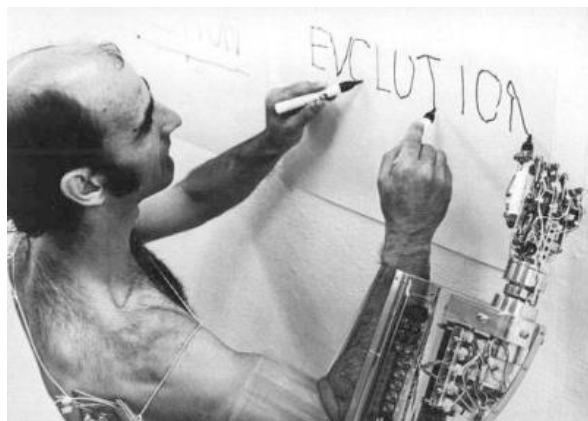


Fig. 29_ Stelarc, *Third Hand*, 1981-84

Il corpo diventa invece una macchina erotica con **Marcel.Lì Antúnez Roca**, alimentata a distanza come appendice di stimolazione di zone erogene. Per il fondatore della *Fura del Baus*³⁵² il corpo è una carne mutante, un elemento di trasformazione per contagio.

Il ritorno del corpo rinnovato coincide con l’inserirsi sia delle macchina che delle nuove tecnologie e del Web, creando delle nuove dimensioni virtuali, dove il corpo multi-identitario sarà il testimone primo di questo mutamento antropologico lasciandosi contaminare dai linguaggi digitali e dalle mutazioni genetiche. Nel nuovo millennio l’opera contemporanea si presenterà non più come opera d’arte nella riproducibilità tecnica, ma come opera d’arte ricombinante nella sua riproducibilità genetica, dove la filosofia del trasferimento fluttua nello spazio invisibile del nuovo nomadismo. Il compito dell’arte sicuramente non sarà quello di cambiare il mondo, non lo è mai stato, ma sicuramente certe pratiche contemporanee saranno un contenitore, in cui si situano infinite tecnologie estetiche, offrendoci così una riflessione, ripartendo da una prospettiva diversa e una posizione dello sguardo disposta a riguardarsi. Il corpo può essere il *pre-testo* per esplorazioni tra i campi del sapere. *Con la Body Art l’artista diviene opera d’arte, investe il suo corpo di un rapporto oggettuale, si*

Cfr., Macrì T., *Postculture*, Meltemi, Roma 2002.

Cfr., Dery M., *Escape Velocity. Cyberculture at the End of the Century*, Groove Press, New York 1996, trad. it., *Velocità di fuga*, trad. it. Feltrinelli, Milano 1997.

³⁵² http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=164 (consultato il 12/10/2011).

ridefiniscono le geografie corporali, una visibilità del corpo che l'arte attesta su immagini vive, carne e sangue, ferite e cicatrici, organi interni e cadaveri. È intorno a questa nuova rivolta della percezione la necessità per l'arte di trasgredire i tabù sociali legati a modelli fisici istituiti, attorno ai quali l'identità è tradizionalmente concepita. L'azione è atto performativo agito in tempo reale, a cui il pubblico non può sottostare in cui viene costretto a provare imbarazzo, sorpresa, disgusto, eccitazione. Il corpo diviene linguaggio assoluto, medium attraverso il quale l'artista si trasforma, trasforma la propria immagine e la propria identità. Il corpo diviene materia plasmabile³⁵³.

Fino ad ora ho cercato di tracciare una mappa geografica corporea partendo dall'arte figurativa del Novecento fino alle performance della *Body Art* degli anni Settanta. Il corpo dell'artista del XX secolo è stato usato, come abbiamo visto, contemporaneamente sia come soggetto che oggetto, nudo e dipinto, fermo e spasmodico, trasgressivo ed erotico, chirurgico e meccanico. Le performance divengono il momento più estremo in cui si esplicano le esperienze della *Body art*. Secondo l'antropologo Turner, *la materia base della vita sociale è la performance, la presentazione di sé nella vita quotidiana, il sé è presentato mediante la performance di ruoli, mediante la performance che li infrange, e mediante la dichiarazione a un pubblico della trasformazione di stato salvata o condannata, innalzata o liberata*³⁵⁴.

Se già con il movimento Dada di Tristan Tzara e Kurt Schwitters iniziano le prime performance fino ad arrivare al Surrealismo con il manifesto redatto da Breton, dopo le due guerre, artisti come **Marcel Duchamp, John Cage, Allan Kaprow, Yves Klein, Kazuo Shiraga e Gutai Group**, iniziarono a sviluppare diversi spazi non più dentro gallerie, ma creando un processo di lavori multidisciplinari. Con **Paul McCarthy**, si rompono i confini territoriali dell'arte insieme con gli artisti del movimento, degli *happening* **Fluxus** (1960): **George Maciunas, Dick Higgins, Nam June Paik, George Brecht, Wolf Vostell, Yoko Ono, Terry Riley, Robert Filliou, Daniel Spoerri, John Cage, La Monte Young**. Il lavoro degli artisti viennesi, come abbiamo visto rappresenta invece, l'esempio di indagine dell'io attraverso pratiche scioccanti di autodistruzione fisica. Nelle performance del **Wiener Aktionismus** c'è uno scatenamento di pulsioni distruttive che il performer manifesta violentandosi e autotorturandosi. Le performance in questo caso divengono il luogo simbolico dove viene evidenziata la conflittualità sociale e culturale, il performer denuncia l'aggressività del mondo esterno scatenandola sul proprio corpo. Alla seconda generazione del Wiener Aktionismus appartengono invece **Valie Export e Peter Weibel**³⁵⁵ e le loro performance nella capitale austriaca. Affiorano anche le tematiche del femminismo degli anni Settanta mettendo in crisi un'identità stereotipata e rivendicato la sessualità femminile attraverso i lavori di **Carolee**

³⁵³ Alfano-Miglietti F. (FAM), *Identità mutanti. Dalla piega alla piaga: esseri delle contaminazioni contemporanee*, B. Mondadori, Milano 2008, pp. 24-25.

³⁵⁴ Cfr. Turner V., *Antropologia della performance*, trad. it. Il Mulino, Bologna 1986..

Cfr. Vergine L. (a cura di) *Il corpo come linguaggio. La body art e altre storie simili*, Skira, Milano 1974.

³⁵⁵ <http://www.peter-weibel.at/> (consultato il 12/10/2011).

Schneemann, Hannah Wilke e della cubana **Ana Mendieta**. Il linguaggio del corpo viene esplorato e consumato, costruendo identità, generi nuovi, travestimenti come quelli proposti da **Jürgen Klauke**³⁵⁶, **Carlos Leppe** a **Urs Lüthi**, o estensioni come quelle di **Rebecca Horn**³⁵⁷, **Lygia Clark**, fino ai corpi assenti di **Piero Manzoni**, **Bruce Nauman**, **Giuseppe Penone**, **Marc Quinn**, **Charles Ray**.

I corpi contemporanei si riconfigurano e attraverso i nuovi dispositivi di costruzione dei confini dell'immaginario, dalla fotografia, al video tape allo schermo-video, al cinema fino le connessioni Internet, le realtà virtuali ed aumentate. L'ibridazione e la contaminazione non si rivolgono solo ai contenuti delle rappresentazioni, ma investono anche i generi narrativi, una *narrazione epica 2.0*, oltre che gli stessi mezzi di comunicazione (*mediamorfosi*).

Da **Man Ray** a **Vito Acconci** da **Pipilotti Rist** a **Inez van Lamsweerde**, da **Bill Viola** ad **Aziz+Cucher**, il **corpo anagrammatico** si decostruisce nel processo mediale per una ricostruzione critica. La bambola di **Bellmer**³⁵⁸ può essere una buona metafora per rappresentare questo continuo smontare e rimontare il nostro corpo, organi senza corpo, che si ricombinano digitalmente, chirurgicamente, ingegneristicamente e geneticamente nell'enigma della sua rappresentazione. Il corpo viene così riscritto totalmente e il suo luogo naturale tecnicizzato.

³⁵⁶ Klauke Jürgen, *Ästhetische Paranoia*, Ausstellung ZKM, Museum für Neue Kunst, Karlsruhe, 13 Mai 2010- 3 Oktober 2010 / Museum der Moderne Salzburg, 23 Oktober 2010 - 6 März 2011.

³⁵⁷ <http://www.rebecca-horn.de/pages/biography.html> (consultato il 12/10/2011).

³⁵⁸ Bellmer H., (1957), *Petite anatomie de l'incoscient physique ou L'anatomie de l'image*, trad. it. *Anatomia dell'immagine*, Adelphi Edizione, Milano 2001.

2.3.1 *Der Anagrammatische Körper*³⁵⁹

Nella prima metà del 2000 presso lo ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie), di Karlsruhe si è inaugurata una mostra dal titolo *Der Anagrammatische Körper* (*Il corpo anagrammatico*), dove il corpo viene presentato come una guida su un alfabeto per un nuovo linguaggio. Nel campo dell'arte contemporanea esso diventa “anagrammatico” attraverso i lavori degli artisti come **Gary Hill, Tony Oursler, Mike Kelly, Cindy Sherman, Bruce Nauman, John Baldassari, Louise Bourgeois**. L'obiettivo della mostra è stato quello di presentare il “nuovo corpo” immerso nella profonda dialettica tra natura e cultura, organico e tecnologico, umano e cyborg. Si evidenzia come esso viene inserito in un radicale cambiamento della sua rappresentazione “mediale” con l'avvento del XIX secolo delle nuove tecniche di riproduzione dell'immagine, quali la fotografia e il cinema. Attraverso queste innovazioni il corpo viene rappresentato, spezzettato in frammenti isolati e scomposti per poi ricomporli in un gioco linguistico come quello dell'anagramma, *il corpo è paragonabile a una frase che inviti a disarticolargli affinché, attraverso una serie infinita di anagrammi, si ricompongono i suoi contenuti veri*³⁶⁰.

Hans Bellmer nella sua doppia (falso trattato di estetica o trattatello morale) *Anatomia dell'immagine*³⁶¹ introduce un concetto nuovo di corpo “estremo” inteso come io naturale, soggetto della percezione e del pensiero. Il processo di sdoppiamento dell'io che Bellmer descrive, da un lato porta alla scissione dell'io che subisce un'eccitazione, dall'altro è l'io che crea un'eccitazione³⁶².

Si produce uno sdoppiamento e fusione simultanei sia della coscienza che del contenuto dell'immagine formando una realtà incompleta tra reale e virtuale: *L'OPPOSIZIONE È NECESSARIA AFFINCHÉ LE COSE SIANO E SI FORMI UNA TERZA REALTÀ*³⁶³. Esiste secondo Bellmer un'immagine del corpo alla quale si rifà la percezione, ossia sia l'immagine che l'apparenza del corpo umano costituiscono entrambi la forza della psiche attraverso la quale leggere il mondo sensibile. È proprio l'esistenza di un'anatomia del nostro corpo *puramente soggettiva, immaginaria*, che trae nutrimento dagli stati febbrili, e spesso psicopatologici. Secondo Bellmer, l'inconscio non è mai “nucleare”, bensì fisico, esso genera sia la coscienza che gli organi. È attraverso l'immagine riflessa dell'occhio che percepisce, che si *rifisiologizza* attraverso l'accoglienza che il corpo gli riserva³⁶⁴. Bellmer

³⁵⁹ *Der Anagrammatische Körper. Der Körper und seine Konstruktion* (Kurator Peter Weibel), Katalog Ausstellung, 8 April-18 Juni, ZKM Verlag der Buchhandlung Walter Köning, 2000.

³⁶⁰ *Ivi*, p. 46.

³⁶¹ *Ibidem*, a cura e con un saggio, *La pupilla dei suoi occhi*, di Ottavio Fatica.

³⁶² *Ivi*, p. 26.

³⁶³ *Ivi*, p. 27.

³⁶⁴ *Ivi*, p. 86.

attraverso il suo scritto *sfonda* lo schermo³⁶⁵ della pelle, come scrive Ottavio Fatica, *scende a sondare i demoni nascosti delle immagini che da sempre fanno palpitare le fibre delle viscere, illumina di lividi riflessi i fantasmi e i desideri più reconditi*.³⁶⁶ L'anima materica di Beller si *disvela* solo attraverso l'immagine, perché il lavoro espletato dall'intuizione è proprio l'IMMAGINAZIONE. L'idea della dissezione in Bellmer è orientata verso la scoperta dei centri pulsionali. L'intento è quello di esporre, attraverso la carne, gli stati psicologici intimi dell'uomo. Le diverse combinazioni di organi vengono considerate come mutazioni sia di senso che di corpi sezionati e deformati, i quali diventano luoghi di proiezione del desiderio. Il modello del corpo viene soprattutto dalla sua spontaneità, per essere riproposto come struttura che incorpora l'immaginario. La fusione dei corpi³⁶⁷, la figura dell'ermafrodito (simbolo di

³⁶⁵ *Mi piace pensare che esista una sorta di schermo protettivo, teso fra l'Io e il suo mondo esterno, sul qual l'incoscio proietta la sua immagine della sua eccitazione dominante, ma che per la coscienza non sarebbe visibile (né comunicabile oggettivamente) se non nel caso in cui "l'altra parte", il mondo esterno, proiettasse contemporaneamente la stessa immagine sullo schermo, e se le due immagini, congruenti si sovrapponevano.*

Ivi, p. 74.

³⁶⁶ *Ivi*, p. 91.

³⁶⁷ *Bellmer - dadaista nato in Polonia e cittadino tedesco - esprime una delle più potenti radicalità di questo movimento d'avanguardia, elaborando opere in forma di bambole come qualcosa che si è radicato tra il corpo come body e il corpo come corpse. Tale transito libera l'irregolarità poliangolare del proprio inconscio fisico e lo spinge (lo "fissa") all'interno dell'occhio. L'occhio è quella dimensione prospettica in cui i flussi erotici -eroptici nel senso di feticismi interconnessi allo sguardo - coniugano il rapporto tra la cosa e corpo attraverso occhiate angolari. [...] Sotto lo sguardo dell'incoscio fisico si illumina un anfiteatro grafico che configura l'occhio come organo-voyeur e come oggetto-feticcio che si svolge tra le pieghe di un corpo anatomico. Un corpo che è nello stesso tempo body e corpse. E il trattino così delicato e sottile attesta pulsioni di transiti tra questi due stadi, visti non più in successione o in opposizione: prima si è vivi e poi morti, prima body palpitante e poi rigido corpse. Organico e inorganico hanno nel trattino una sensorialità che coagula nell'occhio un dio-oggetto che soggettivizza cose e merci, sottraendo loro l'istanza del cadavere, somatizzando l'anatomia in carne, nervi, pelli, ossa, peli, secrezioni. [...] Body corpse è un corpo di organi moltiplicati, corpo pieno di menti, un mind-full body che muove sensorialità percettive, cognitive, estetiche: e quindi etnografiche. I corpi di Bellmer sono sincretici, feticisti, polifonici. Corpi pieni di occhi fisicamente inconsci. [...] Le sue anatomie scompongono ogni banale realismo grazie all'incoscio fisico che mescola frammenti disseminati di bodycorpse, evocando l'esaltazione delle giunture, il loro strapparsi e riassemblarsi secondo le modalità liberate. Filosofia, fisiologia, psicoanalisi, antropologia, arte e persino teologia non riescono a rimanere confinare nella patologia. Qui si intacca la dannazione della sublimazione freudiana, il suo disagio della civiltà che "vede" il perturbante e subito lo normalizza.*

Canevacci M.R., *Una stupida fatticità*, cit., pp. 164-166.

Bambola, automa, manichino sono alcuni degli aspetti attraverso cui si può incarnare il feticismo che Bellmer che destina alle sue opere; inoltre si citano le relative note di Oskar Kokoschka che si fece costruire (Hermine Moos, 1919) la sua bambola affine ad Alma Mahler e Giorgio De Chirico attraverso la pittura dei manichini (simbolo dell'uomo-automa) cercava di esprimere quel desiderio frenetico di compiere grandi azioni in una realtà triste e mostruosa. Mentre Baudelaire nel 1853 pubblicò su *Le Monde Littéraire* la *Morale du joujou* dove descrive l'esigenza del bambino di scovare l'anima del giocattolo, ossia mettere a nudo ciò che lo fa essere ciò che esso è; e la sua distruzione non è altro che l'interesse ontologico che trova il suo correlato psicologico per scoprire la sua struttura interna.

Ma dov'è l'anima? È qui che cominciano l'inebetimento e la tristezza. Ce ne sono altri che rompono subito il giocattolo appena messogli tra le mani, appena guardato; e quanto a questi, confesso che ignoro il sentimento misterioso che li fa agire. Sono presi da un collera misteriosa contro questi minuti oggetti che imitano ciò che è umano, o piuttosto fanno loro subire una sorta di iniziazione massonica prima di introdurli nella vita infantile? - Puzzling question!

Baudelaire C., *Morale del giocattolo*, in *Saggi stravaganti*, in *Opere*, I Meridiani, Mondadori, Milano, p. 1376.

http://www.alma-mahler.at/engl/almas_life/puppet.html# (consultato il 13/11/2011).

Per un approfondimento relativo al rapporto bambole, automi e corpo si faccia riferimento al catalogo della mostra: *Puppen, Körper Automaten -Phantasmen del Moderne*, Kunstsammlung, Düsseldorf, vom 24. Juli bis 17 Oktober 1999, Oktagon, Köln 1999.

un sogno fisiologico impossibile) ridisegnano un corpo ambivalente, plurale, *erotico*. Bellmer compie un riflessione estetica sullo statuto dell'immagine corporea proponendo una teoria della percezione, dove il corpo si presenta come sintomo ed ente significante, decostruito anatomicamente per svelare l'invisibile grammatica della pulsione. L'atto sessuale si avvicina all'idea di sacrificio di Bataille e al corpo senza organi di Artaud. Cindy Sherman, sembra recuperare l'apertura totale dei corpi di Bellmer³⁶⁸, infatti in *Untitled 261*, attraverso una fotografia, l'artista rappresenta un corpo con la testa rovesciata e la capigliatura rada, sfuma nell'ombra in basso. La parte superiore si compone di un seno nudo e un bacino, con il sesso femminile ben distinguibile, un sesso glabro; il corpo è appoggiato su un tessuto di colore rosso pieno di pieghe³⁶⁹. Il lavoro dell'artista americana viene realizzato nel 1992, utilizzando manichini di plastica vengono fotografati in una serie di *atti sessuali*³⁷⁰. Le parti anatomiche vengo rimontate, mescolate, la sensazione è quella di una marionetta di natura kleistiana³⁷¹, un manichino-corpo, un ipercorpo, come la Bambola di Bellmer,³⁷² (retaggio dei *Racconti di Hoffman*³⁷³), *frutto allusivo*³⁷⁴ che cambia

³⁶⁸ *La bambola è una sorta di feticcio addomesticato. [...] Le sue anatomie scompongono ogni banale realismo grazie all'inconscio fisico che mescola frammenti disseminati di bodycorpse, evocando l'esaltazione delle giunture, il loro strapparsi e riassemblarsi secondo modularità liberate. [...] Qui si intacca la dannazione della sublimazione freudiana, il suo disagio della civiltà che "vede" il perturbante. [...] Voyerismo e feticismo in Bellmer non sono restringibili dentro gabbie normative di perversioni o psicopatologie. Egli esplora gli irrequieti territori anatomici della patofilia. [...] le bambole di Bellmer dissolvono ogni dominio del simbolo che cerca costantemente e autoritariamente di ricondurre all'ordine - unificato e compatto- dell'Uno archetipo. [...] Il corpo-bambola di Bellmer introduce una relazione tra inconscio e cosa, è come se ci fosse anche un inconscio fisico nella cosa. [...] La mimesi contiene un impulso ad assorbire a tratti, frammenti, parzialità dell'Altro a trasformarli: questo è l'atto mimetico, un atto creativo -alterante e ibrido - che assume tratti dell'Altro e che non li riproduce in modo identitario, ma li rielabora antropofagicamente. In questa fase di Bellmer la sua immaginazione muscolare si basa sullo sguardo eroptico dell'artista che pre-vede e pre-sente.*

Ivi, pp.164-168.

³⁶⁹ Belpoliti M., Crolli, cit., p. 27-28.

³⁷⁰ <http://www.cindysherman.com/art.shtml> (consultato il 13/11/2011).

³⁷¹ *Le marionette hanno bisogno del terreno solo, come gli elfi, per sfiorarlo, e rianimare l'impeto delle membra col momentaneo ostacolo. Noi invece ne abbiamo bisogno per posare su di esso e ristorarci dallo sforzo della danza: un momento che certo non è danza e da cui non si lascia ricavar nulla, altro che scartarlo quanto più si possa. [...] L'affettazione appare come sapete, quando l'anima (vis motrix) si trovi in qualche altro punto che nel centro di gravità del movimento.*

Von Kleist H., (1810) *Aufsatz über das Marionettentheater*, trad. it. di Leone Traverso, *Il teatro delle marionette*, il Melangolo, Genova 2005³, pp. 16,18.

In Kleist la marionetta rappresenta la divisione con la sua reale presenza (reale anche in senso di regalità) tra Animato e Inanimato. Entrambi secondo il poeta tedesco, ricoprono due punti assai distanti tra loro, gli estremi di una opposizione o addirittura di un'esclusione. L'inanimato non ha solo il vantaggio di evitare la legge sui gravi, ma qualsiasi norma prodotta da e per l'uomo. La coscienza di essere animanti, del percepire sposta l'anima in un punto diverso rispetto al centro di gravità, annullando in questo modo la grazia del movimento, rendendolo faticoso e quasi grottesco. La legge dei gravi mortifica ogni volontà, ogni speranza, la marionetta di Kleist si presenta come l'annullamento del Caso.

³⁷² Le prime foto della *Poupée* furono pubblicate nel 1934. Il corpo della Bambola rappresenta un *anagramma plastico*, in cui tutti gli elementi hanno la facoltà di liberarsi e di muoversi entro lo spazio della rappresentazione, dando luogo a nuovi significati. Nel 1949 fu pubblicato a Parigi *Les jeux de la Poupée*, che presentava una serie di fotografie - realizzate su un secondo modello di bambola dotata di snodi sferici- colorate a mano all'anilina, seguendo un procedimento tipico delle cartoline postali dell'epoca. Le immagini erano accompagnate da una serie di testi Paul

Eluard ispirati alle fiabe di Charles Perrault.

Posate perpendicolarmente uno specchio senza cornice sulla fotografia di un nudo e, mantenendo sempre un angolo di novanta gradi, fatelo avanzare e girare in modo che le metà simmetriche dell'insieme visibile rimpiccioliscono o ingrandiscano secondo un'evoluzione lenta e regolare. L'insieme si riproduce incessantemente sotto forma di bolle, di pelli elastiche che, gonfiandosi, escono dalla fessura più che altro teorica dell'asse di simmetria.

Bellmer H., *Anatomia dell'immagine*, cit., pp. 25-26.

Rosalind Krauss osserva come la Bambola, spesso priva di braccia e con il corpo tumescendo ed erettile, scateni in chi guarda l'angoscia da castrazione. La Poupée si scaglia "contro il soggetto nazista attraverso quella precisa minaccia che il soggetto teme, che non consiste nell'essere attaccato da figure di potere ma nell'essere invaso da un gruppo di identità altre che, per quanto identificate come deboli, non di meno minacciano i suoi confini, sia geograficamente (ebrei, omosessuali, zingari o bolscevichi), sia fisicamente (l'inconscio, la sessualità, il femminile).

Krauss R., *Celibi*, trad.it., Codice, Milano 2004.

³⁷³ Der Sandmann (L'uomo nella sabbia) è un racconto di Hoffman, un testo feticisticamente visionario e anticipatore di tante inquietudini contemporanee, in cui la relazione tra erotismo, occhi, tecnologie, automa, bambola, doppio non finisce di stupire affascinare in quanto la chiave di lettura dell'opera è ovviamente il feticismo. [...] La ricerca affronta anche il celebre saggio di Freud *Das Unheimlich* (Il perturbante), che analizza proprio questo racconto in modo geniale e nello stesso tempo datato. Da questo inizio Novecento (e ricordo che Hoffmann scrive all'inizio dell'Ottocento) si perviene al 2000, passando attraverso il saggio di Rilke sulla bambola, *Die Puppenseele* (*I frutti allusivi di anima-bambola*); le figurazioni disordinanti di Hans Bellmer (*Die Puppe*), per arrivare a diversi artisti contemporanei che esprimono attraverso bambole-fetish e in particolare a Simon Youtsuya.

[...] Nell'agosto del 2006 al teatro Tuca dell'Università Puc di São Paulo, Sheila Riberio per la parte coreografica e io per quella etnografica abbiamo realizzato un seminario sperimentale performativo dal titolo *Sandmann*. Corpo, metropoli e feticci visuali. [...] In questo contesto l'Olimpia -l'automa che seduce- diventa un filamento conduttore mobile, seduttivo ed estraniante che intreccia feticismo metodologico, feticismo ipertestuale e feticismo coreografico, sviluppando attraversamenti epocali, linguistici, disciplinari durante l'esposizione etnografica e coreografica, il cui montaggio - non necessariamente correlato secondo procedure realistiche tra danza e parlato- vuole evocare sensorialità multi-comunicazionali e multi-sequenziali della performance per favorire sguardi decentrati da parte di ogni spettatore. Mentre il fuoco narrativo è centrato tradizionalmente su Olimpia, l'operazione seguente è stata dare risalto a Clara, la razionale fidanzata dell'infelice Nataniele, rappresentante della parte illuminista di Hoffman e anticipatrice in diversi punti dell'analisi freudiana. Clara diviene una donna (e ancora una volta Hoffmann manifesta una sensibilità in anticipo sui tempi) che pratica un tipo di calma razionalità amorosa nel cui intimo si nascondono più complesse tensioni che vogliono esplodere rovesciando quella ratio troppo perfetta in mito incontrollabile e irrazionale. una ratio scatenata, secondo la visione critica del concetto di ragione illuminata che si rovescia nel suo contrario.

Canevacci M.R., *Una stupida fatticità*, cit., pp. 119-120.

Cfr., Hoffmann E.T.A., (1816), *Der Sandmann*, Berlin, trad. it. *L'uomo della sabbia e altri racconti*, Mondadori, Milano 1987.

³⁷⁴ Ora ecco qui le bambole cresciute da quelle che nell'infanzia erano state viziate da sentimenti sinceri e giocosi? Esse non sono che i frutti maturati fuggacemente in un'aria satura di umanità? I frutti illusori, i cui germi non ebbero mai pace, ora quasi travolti dalle lacrime, ora esposti ora esposti all'ardente aridità della rabbia o alla desolazione dell'oblio, piantati nella più morbida profondità di una tenerezza che si metteva alla prova a dismisura, e poi nuovamente cento volte sradicati, scagliati in un angolo tra le macerie, sdegnati, sprezzati, gettati via. Essendo nutrite con un cibo finto come il «Ka», con quello vero, con cui dovevano essere imboccate, viziate come'erano finivano per imbrattarsi, erano impenetrabili e dal momento che si trovavano già nello stadio estremo di una precoce obesità, incapaci di deglutire anche una sola goccia d'acqua; [...] Di fronte alla Bambola invece eravamo costretti ad affermare noi stessi, se ci abbandonavamo a lei infatti, non rimaneva più nessuno. Nulla essa rispondeva, così eravamo noi ad intraprendere qualcosa per lei, a dividere il nostro essere, che si faceva pian piano più vasto in parte e controparte, e in certa misura attraverso di lei tenere lontano dal corpo il mondo che traboccava infinito dentro di noi. [...] Un poeta potrebbe capitare sotto il potere di una marionetta, poiché la marionetta non ha altro che la fantasia. La bambola non ne ha invece affatto ed è tanto inferiore a una cosa quanto una marionetta le è superiore. [...] O ANIMA DELLA BAMBOLA, non è Dio che ti ha creata, o tu frutto dalla lunatica preghiera di una fata svanita, anima-cosa frutto del faticoso sospiro di un idolo, tu, che noi tutti, un po' impauriti e un po' magnanimi, abbiamo ricevuto e da cui nessuno può internamente riprendersi; anima che mai fosti realmente indossata, ma sempre solamente custodita (come le pellicce d'estate), protetta da mille odori di antiche mode, vedi: ora le tarme ti assilla. [...] Mentre si pensa a questo e si solleva lo sguardo, ci si trova quasi smarriti, di fronte alla loro essenza di cera.

Rilke M.R., *Puppen*. Zu de Wachs-Puppen von Lotte Pritzel, trad. it. *Bambole. Sulle bambole di cera di Lotte Pritzel*, in *Tutti gli scritti sull'arte e sulla letteratura*, Bompiani, Milano 2008, pp. 1031,1039,1043,1044.

Con il termine *Ka*, Rilke riprende il concetto della religione antico-egizia, energia vitale o spirito dell'uomo. Gli egizi

a seconda delle variazioni che le fanno subire l'estro dell'artista. Le posizioni stupiscono persino l'artista e non solo lo spettatore che ne fruisce. Le nuove combinazioni che il corpo acquista, scatena piacere, quasi a provocare un'esperienza metafisica che *transita* verso l'erotismo³⁷⁵. Seguendo Bellmer e i suoi doppi allucinatori, Cindy Sherman ci offre un esempio di corpo anagrammatico del XX secolo, inteso come una sorta di alfabeto per un nuovo linguaggio dell'arte contemporanea, come sostiene Peter Weibel, direttore dello ZKM.

Il corpo in altre parole, è costruibile, liberato dalle costrizioni della natura, e riplasmato attraverso la cultura della palestra, delle diete, della chirurgia plastica, del make-up restituendo un'immagine mediale che gli stessi media richiedono. Weibel presentando la mostra, spiega la divisione di questa "ricostruzione mediale del corpo", distinguendo quattro fasi: la frammentazione, la ricombinazione delle parti, la correzione del corpo umano come cyborg e la riproduzione in corpo virtuale.

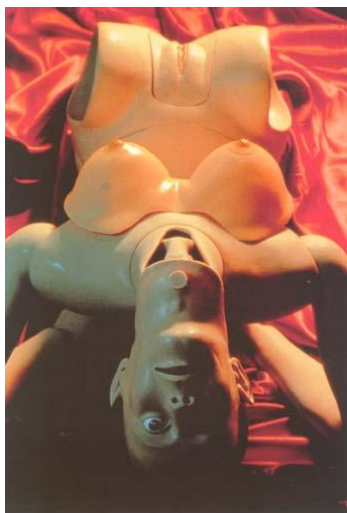


Fig. 30_Cindy Sherman, *Untitled 261*, 1992



Fig.31_ Hans Bellmer, *La Poupée*, 1935-36

credevano che continuasse dopo la morte. Inizialmente «Ka» era un «doppio» della persona vivente, ma diventata indipendente dopo la morte quando, ricevendo offerte funerarie veniva assicurata la sopravvivenza del defunto. Il ka veniva rappresentato come una figura umana con le braccia alzate sopra la testa e le palme della mano alla fronte. I sacerdoti che accudivano all'approvvigionamento e alla manutenzione della tomba del defunto erano conosciuti come «sacerdoti di ka» e la tomba stessa, che era considerata la casa del defunto dopo la morte, era chiamata «casa di ka».

Cfr., Rilke R.M., Baudelaire C., Von Kleist H., *Bambole, giocattoli e marionette*, trad. it. Passigli, Firenze 1999.

Cfr., Benjamin W., Z. [La bambola e l'automa], in I «Passages» di Parigi, cit., pp. 765-769.

³⁷⁵ La quarta dimensione, sperimentata in corporee vili, rischia davvero di irrompere nella realtà esterna, e non basterà illudersi di intenderla: là dove c'è reale, e non basterà illudersi di intenderla: là dove c'è reale, c'è già complicità.

Fatica O., *La pupilla dei suoi occhi*, in Bellmer H., *Anatomia dell'immagine*, cit., p. 84.



Fig. 32_ Der Sandmann, disegno di Hoffmann E.T.A., 1816



Fig. 33_ Marionettentheater, Henrich von Kleist, 1810



Fig. 34_ La Bambola di Kokoschka, 1919



Fig. 35_ Lettera di Kokoschka a Hermine Moos, 1919



Fig. 36_ Giorgio De Chirico, Ettore e Andromaca,



Fig. 37_ Simon Yotsuya, Girl 10, 1984

Nell'arte del XX secolo la categoria della bellezza è stata assoggettata ad un radicale cambiamento, come scrive l'artista americano Barnett Newman nel 1948: l'impulso dell'arte moderna è il desiderio di distruggere la bellezza³⁷⁶. L'immagine del corpo moderno viene riproposta attraverso lo scatto meccanico della fotografia e in seguito dai nuovi media verrà sviluppata e rivoluzionata. È attraverso questa nuova condizione che il corpo si “ripresenta” attraverso i media in un processo mediale. L'esperienza della fotografia surrealista ha portato Hans Bellmer (1902-1975) e il foto-ritratto delle sue bambole ad una nuova riconfigurazione anagrammatica del corpo inteso come un'immagine. Attraverso la ricombinazione e la somiglianza degli organi corporei viene così riproposto un nuovo corpo ricombinato: organi senza corpo. Allo stesso modo il dipinto di Francis Bacon, *Dune* (1983), rappresenta il ritratto umano, l'essere come una ferita. Il titolo dell'opera si compone sulla forza trasformatrice del vento dell'onda del mare. Il Blu nello sfondo ci ricorda il cielo, mentre quello del disco circolare in primo piano non è che un riflusso rimasto dietro la “pozzanghera”. Bacon descrive nel suo “gioco di forze” i fenomeni naturali, i quali si trasformano

³⁷⁶ *The impulse of modern art is the desire to destroy beauty.*

L'invenzione della bellezza da parte dei Greci, ovvero il loro postulato di bellezza come ideale, è stata lo spauracchio dell'arte e del pensiero estetico europei. Il desiderio naturale dell'uomo di esprimere nelle arti la propria relazione con l'Assoluto è stato identificato e confuso con gli imperativi di una perfezione totale della creazione – il feticcio della qualità – per cui gli artisti europei sono stati sempre più coinvolti nel conflitto morale che vedeva le nozioni di bellezza opporsi al desiderio del sublime. Questa confusione appare in tutta chiarezza in Longino che, nonostante la sua conoscenza dell'arte non-greca, non è riuscito, sul problema della bellezza, a liberarsi dell'approccio platonico e del problema del valore, per cui il sentimento di elevazione ha finito per essere, ai suoi occhi, sinonimo di una perfezione del giudizio, di una retorica oggettiva. La confusione è poi proseguita in Kant, con la teoria della percezione trascendentale, per cui il fenomeno eccede il fenomeno stesso; e ancora in Hegel, che ha elaborato una teoria della bellezza in cui il sublime è il punto più basso di una struttura di generi di bellezza, così da creare una scala gerarchica nella cornice di un insieme di relazioni con il reale di tipo strettamente formale. (Solo Edmund Burke ha insistito sulla separazione dei due concetti; sebbene si tratti di una valutazione piuttosto grossolana e primitiva, ha il pregio della chiarezza, e sarebbe interessante indagare in che misura i surrealisti ne siano stati influenzati; ai miei occhi, anzi, Burke appare come un vero manuale per surrealisti). La confusione filosofica non è che il riflesso del conflitto che da sempre è alla base della storia delle arti plastiche. [...] L'impulso primario dell'arte moderna è consistito precisamente in questo desiderio di distruggere la bellezza. In ogni caso, nello scardinare le nozioni di bellezza rinascimentali in assenza di un sostituto adeguato per un contenuto sublime, gli impressionisti sono stati costretti a tenere ancora conto, nella loro battaglia, dei portati culturali della loro storia plastica, per cui, invece di evocare un nuovo modo di vivere, sono in definitiva stati in grado di realizzare unicamente un trasferimento di valori. [...] Io ritengo che qui in America alcuni di noi, liberi dal peso della cultura europea, siano vicini a trovare la risposta, negando recisamente che l'arte abbia un qualche rapporto con la questione del bello e della sua origine. Ora la domanda che ci si pone è come possiamo creare un'arte sublime, se stiamo vivendo in una epoca del tutto priva di leggende e di miti che possano definirsi sublimi, se rifiutiamo di riconoscere un qualsiasi innalzamento nelle pure relazioni di forme, se rifiutiamo di dimorare nell'astratto? Noi stiamo riaffermando il naturale anelito dell'uomo per ciò che è elevato, per tutto ciò che riguarda il suo entrare in relazione con le emozioni assolute. Non abbiamo bisogno del vano conforto di una leggenda anacronistica e datata. Creiamo immagini la cui realtà è “autoevidente”, libere da sostegni e stampelle che evocano associazioni con immagini antiquate, siano esse belle o sublimi. Ci stiamo liberando dalle catene della memoria, delle associazioni automatiche, della nostalgia, della leggenda, del mito, e da qualsiasi altra cosa sia stata prerogativa della pittura europea occidentale. Invece di costruire cattedrali su Cristo, sull'uomo o sulla “vita”, le stiamo traendo da noi stessi, dai nostri stessi sentimenti. L'immagine che produciamo è quella “autoevidente”, reale e concreta della rivelazione, che può esser compresa da chiunque la guardi senza le lenti nostalgiche della storia.

Newmann B., *The Sublime is now*, trad. it. *Il sublime è adesso*, *Tiger's Eye* in No.6, New York, 15 December 1948.

in un “abitato interiore rotto”. Ma allo stesso tempo la forma e la pittura delle dune di sabbia lasciano presagire un pezzo di carne, un torso umano, un altro corpo senza organi. Tra il 1964 e il 1986, sono stati gli anni in cui Samuel Beckett lavorò nel campo dei film e della televisione. Con *Not I* (1975) propone un nuovo concetto di televisione. La bocca di una donna settantenne rappresenta l'inestricabile potenza della parola attorno alla vita interiore che invade lo schermo totale. Un parlare della bocca come organo isolato e una riduzione del corpo ad organo-soggetto del linguaggio. Beckett allaccia dunque bene la lettura dei corpi oltre la lingua e l'identità problematica. L'artista americano Garry Hill invece rappresenta la fotografia di un uomo e la decostruzione che ne fa fornisce un'altra immagine della ricostruzione dell'uomo stesso. Il monitor visualizza la *scan-line* di ogni processo tecnico costruito con immagini, video e tv. Hill in questo modo decompone il corpo sequenzialmente come uno *scan-line*, e il corpo-organi viene ricomposto. I corpi in una prima lettura della mostra *Die Anagrammatische Körper* vengono quindi riproposti come scrittura. Nella fase iniziale delle quattro elencate da Peter Weibel, viene evidenziata la condizione del corpo attraverso la tecnica fotografica del primo piano che cattura gli organi dei corpi: dall'occhio fino al dito del piede, essi vengono presentati isolati. Il corpo risulta frammentato (*le corps morcelé*³⁷⁷, direbbe Lacan) in elementi e parti tagliate. La separazione e assolutizzazione dei corpi-frammento conduce verso una nuova concezione dell'arte contemporanea attraverso la grammatica del corpo. Il corpo sarà quello del linguaggio verbale nel primo piano degli organi corporei, in altre parole le lettere dei corpi-immagine. Questa nuova alfabetizzazione del corpo inizia nel 1926 con il libro *ABECEDA*³⁷⁸ di Karel Teige e Vitezlav Nezval.

³⁷⁷ In riferimento all'acquisizione lacaniana del "*corps morcelé*", ossia del "corpo in pezzi", non è sempre accompagnata da angoscia ed orrore; può esser letta anche come liberazione e superamento della nozione razionale, e dunque sorta da un'istanza rimuovente, dell'immagine corporea. Le membra squartate, l'esoscopia degli organi interni, l'allungamento delle figure in prominente falliche sono in realtà la raffigurazione del corpo dilaniato - anche entusiasticamente dilaniato- dalle pulsioni che lo attraversano, deformato dalla libido libera che in esso circola alla ricerca del più rapido soddisfacimento; in un mondo che, nato sulla linea di confine tra arte e malattia mentale, è dominato solo dall'onnipotente principio di piacere.

Questo corpo-in-frammenti [...] si mostra regolarmente nei sogni quando la mozione dell'analisi arriva ad un certo livello di disintegrazione aggressiva dell'individuo. Allora, esso appare nella forma di membra disgiunte e degli organi raffigurati in esoscopia, che mettono ali e s'armano per le persecuzioni intestine, fissati per sempre con la pittura del visionario Hieronymus Bosch nella loro ascesa nel secolo XV allo zenit immaginario dell'uomo moderno. Ma una forma che si rivela tangibile anche sul piano organico, nelle linee di fragilizzazione che definiscono l'anatomia fantastica, manifesta nei sintomi di schizzo o di spasmo, dell'isteria.

Lacan J., (1949) *Lo stadio dello specchio, come formatore della funzione dell'io*, in *Scritti*, trad. it. Einaudi, Torino 1974, p. 91.

³⁷⁸ Al centro dell'attenzione si trova l'alfabeto, inteso come singole lettere. Esse vengono considerate come elementi semantici individuali. Karel Teige, fondatore e teorico del movimento collettivo *Devetsil*, movimento avanguardistico cecoslovacco. Lo studioso di architettura ceco, intendeva la A come ideogramma di capanna, mentre la C come simbolo della luna e così via. Nel 1923 insieme al connazionale Vitezlav Nezval propongono *ABECEDA*. Era ginnastica intellettuale intorno al più naturale oggetto poetico, cioè le lettere dell'alfabeto. Il linguaggio viene riportato al suo grado zero, cioè all'essenza grafologica e fonetica delle sue particelle elementari, da cui discendono le quartine in rima riferite

Il corpo diventa leggibile attraverso la fotografia e le lettere dei corpi vengono identificati, localizzati, con una parola: sequenziati. Esso inoltre viene decifrato, stimato, in questo modo inizia il suo processo di digitalizzazione (conversione digitale). La seconda fase che viene descritta nell'esibizione dello ZKM è quella della sintesi. Nel fotomontaggio, in particolare quello dei surrealisti, gli organi del corpo e i frammenti vengono ricombinati. Le fotografie del corpo smembrato vengono rimontate in un assemblaggio, riscritto e riconfigurato. Attraverso l'alfabetizzazione, il corpo si presenta come un sistema di variabili e come un ordine di organi in una stringa di numeri o lettere. Sulla lettura del corpo, le sue lettere di sequenziamento o la riscrittura del corpo, vale a dire la disposizione degli elementi in direzione di una nuova grammatica artificiale. Il senso dell'essere anagrammatico è quello di produrre un corpo-organo nuovo: corpo senza organi i quali vengono moltiplicati senza il corpo.

Hans Bellmer, come abbiamo già visto, ha proposto attraverso la costruzione della Bambola la riprogettazione il rimodellamento del corpo semplicemente modificando e riscrivendo il tipo di carattere. La scrittura del corpo viene corretta e migliorata, mentre il suo alfabeto viene esteso e gli organi diventano gli elementi nuovi. Nell'esibizione viene messo in risalto la possibilità di combinazione e permutazione che il corpo anagrammatico offre in relazione al regno delle cose e delle macchine. Esso viene scambiato parzialmente e sostituito con parti artificiali e tecnologiche.

Il corpo viene modellato attraverso la dieta, farmaci, formazione, ginnastica, aerobica, body building, Make Up, Body Styling, chirurgia plastica, chirurgia estetica, ingegneria proteica e l'ingegneria genetica ricostruendo l'ideale mediale. Inoltre i seni al silicone, labbra rifatte, pacemaker, protesi, sono i principali esempi di una restaurazione-rappresentazione dei corpi-oggetto e cyborg. A completare questo processo di riassetto e di riprogrammazione il compito spetta all'ingegneria genetica che da un lato indaga sotto la lente del microscopio l'essenza più intima ed infinitamente piccola dell'organismo, dall'altro nella Rete il corpo si disperde, si moltiplica in corpi plurali ed identità composte. Da un lato quindi governa l'intimità della natura, mentre dall'altro la rappresentazione virtuale ripropone un'immagine del corpo che si pluralizza,

a ciascuna lettera – 25 in tutto – dell'alfabeto latino. Ulteriore sviluppo di ABECEDEA fu il volume omonimo realizzato tre anni dopo da Teige, che applicò sul corpo vivo dell'opera di Nezval la nozione di "poetismo", ossia la simbiosi fra segni visuali e verbali su cui poggiavano le fondamenta stesse di *Devetsil*. *L'arte frutto del Poetismo è noncurante, fantastica, esuberante, giocosa, antieroica ed erotica*. Ideato e costruito come un dialogo poetico fra testi e immagini, ABECEDEA manifesta tutt'ora la propria straordinaria urgenza espressiva. Ne sono elementi costitutivi, oltre ai versi di Nezval, le fotografie di Karel Pasma ritraggono le figurazioni suggerite dal testo originario della danzatrice e coreografa Milca Mayerova (aderente al movimento *Devetsil* come lo stesso Pasma). Fattori combinati da Teige con tecniche di fotomontaggio d'impronta costruttivista, cercando di creare una *typofoto* (montaggio di foto e caratteri tipografici) di natura squisitamente astratta e poetica, traducendo in forma grafica ciò che Nezval aveva espresso nei suoi versi come poesia verbale.

diventando presente-assente allo stesso tempo in un territorio senza confini determinato dalla velocità dei flussi dei codici binari. Con la mostra *Die Anagrammatische Körper* si cerca quindi di riflettere nuovamente sulla condizione del corpo e sulla sua riproduzione mediale. Le opere contemporanee proposte offrono una geografia del corpo ricostruito nella sua rappresentazione mediale fino a scomparire nella Rete.



Fig. 38_ Barnett Newman , *Who's Afraid of Red, Yellow, and Blue?*, 1966

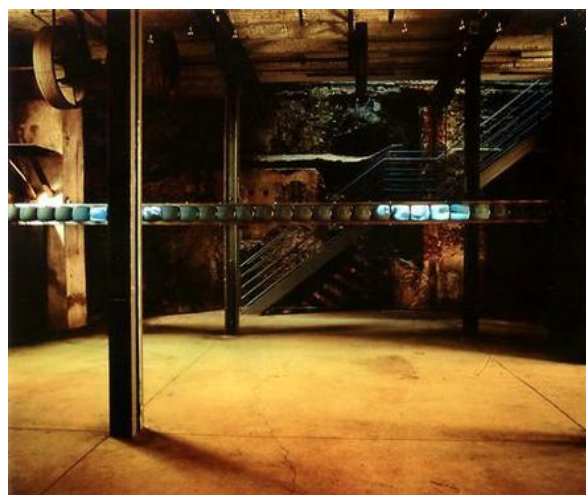


Fig. 39_ Gary Hill, *Suspension of Disbelief (for Marine)*, 1991-92.



Fig. 40_ Francis Bacon, *Dune*, 1983



Fig. 41_ Samuel Beckett con Billie Whitelaw, *Not I*, 1977, Produzione TV per la BBC

1. Die Organe des Körper als Buchstaben Vereizenlung



Fig. 42_ Kare Tiege, *ABECEDA*, 1926



Fig. 43_ Toni Oursler, *Hello*, 1957

2. Die multiplen Organe: Rekombinationen des Körper



Fig. 44_ Jake & Dinos Chapman, *Yin & Yin*, 1998



Fig. 45_ Christian Marclay, *Black or White*, 1992

3. Die Objektvermälung: der Cyborg



Fig. 46_ Natacha Lesueur, *Sans Titre*, 1998



Fig. 47_ Laurie Simmons, *Walking Camera #292 / Bending Globe #245*

4. Del virtuelle Körper: der Körper als reines Bild



Fig. 48_ Eva Wohlgemuth, *Body Scan*, 1997-2000



Fig. 50_ Victoria Vesna, *Bodies INCcorporated*, 1996-2000

INTERMEZZO CORPOREO



Fig. 51_ Hans Bellmer_Madame



Fig. 52_ Luis Bunuel, Chien Andalou 1929



Fig. 53 _ Artaud Antonin, Autoritratto



Fig. 54_ Constantin Brancusi *Sleeping Muse*, 1910

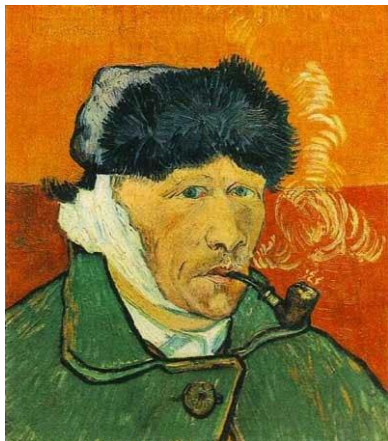


Fig. 55_ Vincent Van Gogh, *Autoritratto con l'orecchio bendato*, 1889.



Fig. 56_ Amedeo Modigliani. *Reclining Nude from the Back*, 1917



Fig. 57_ Marcel Duchamp, *Rose Selavy*, 1921, Photo by Man Ray

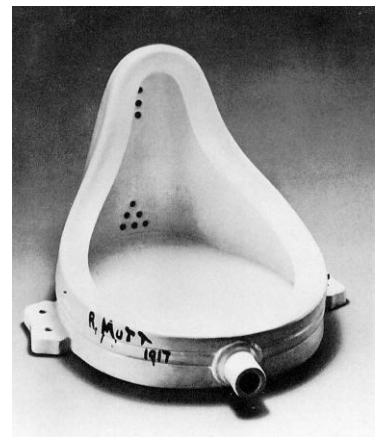


Fig. 58_ Marcel Duchamp, *Fountain*, 1917



Fig. 59_ Pollock-at-work

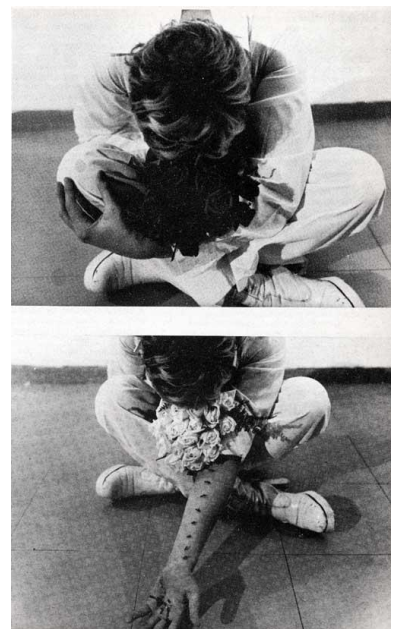


Fig. 60_ Gina Pane, *Azione sentimentale*, 1974.



Fig. 61_Yves Klein, *Le Saut dans le Vide* (*Leap into the Void*); 1960.



Fig. 62_Yves Klein, *Antropometrie*, 1970.



Fig. 63_ Rudolf Schwarzkogler- *3. Aktion*, 1965



Fig. 64_ Hermann Nitsch, *Theatre of Orgies and Mysteries*



Fig. 65_Bob Flanagan, *Supermasochist*, 1997



Fig. 66_ Franco B., *I Miss You. The Bar*, Birmingham 2000



Fig. 67_ Stephen j Shanabrook, *Morgue Chocolates: Evisceration of Waited Moments: American Morgue Chocolates*, 1993-94



Fig. 68_ Ron Athey, *There will be blood* , 1999



Fig. 69_ Yann Marussich, *Blue Remix*, 2008

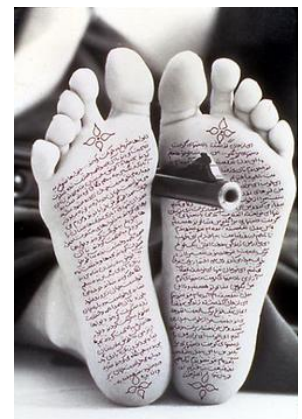


Fig. 70_ Shirin Neshat, *Allegiance with Wakefulness*, 1993



Fig. 71_ Marina Abramovic and Ulay, *Imponderabilia*, 1977



Fig. 72_ Marina Abramovic, *The Artist is Present*, 2010



Fig. 73_ Janieta Eyre, *Cat's Cradle*, 1994



Fig. 74_ Louise Bourgeois, *Spider*, 1996

Fig. 75_ Jenny Holzer, *Truism*, 1977-79

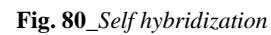
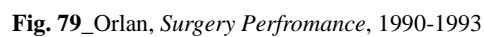
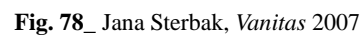
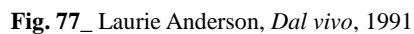
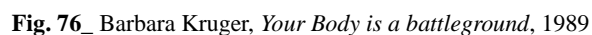




Fig. 81_ Matthew Barney, *Creamaster*

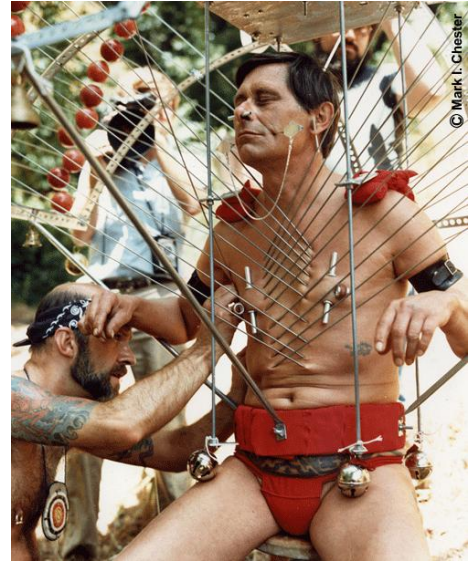


Fig. 82_ Fakir Musafar,



Fig. 83_ Jürgen Klaue, *Aesthetische Paranoia*, 2010



Fig. 84_ Rebecca Horn, *Finger Gloves* 1972



Fig. 85_ Marc Quinn, *Sphinx (venus)*', 2006 (photo : stephen white)

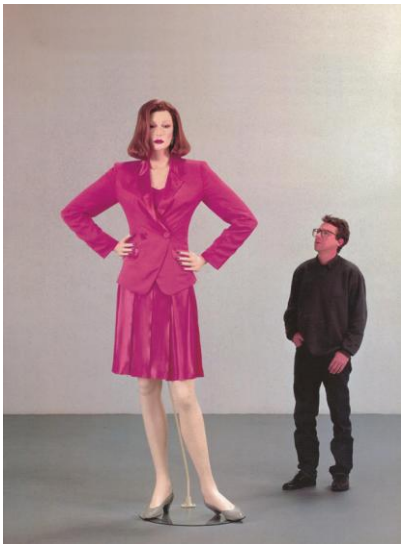


Fig. 86_Charles Ray, *Mannequin Fall*, 1991



Fig. 87_ Valie Export / Peter Weibel, *Aus der Mappe der Hundigkeit*, 1968

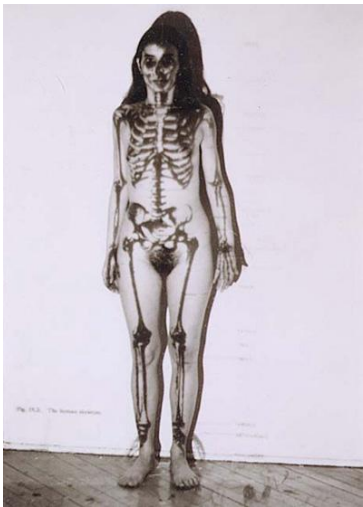


Fig. 88_ Ana Mendieta, *Untitled*, 1972



Fig. 89_ Bruce Nauman, *Self Portrait as a Fountain*, 1966–67

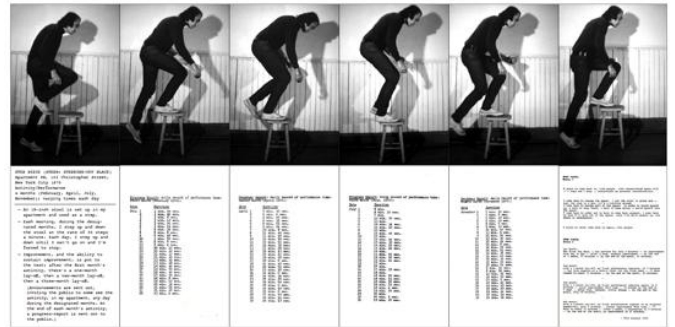


Fig. 90_ Vito Acconci, *Step piece*, 1970



Fig. 91_ Inez Van Lamsweerde and Vinoodh Matadin, *Anastasia*, 1994.



Fig. 92_ Pipilotti Rist, *Selbstlos im Lavabad (Selfless in the Bath of Lava)*, 1994

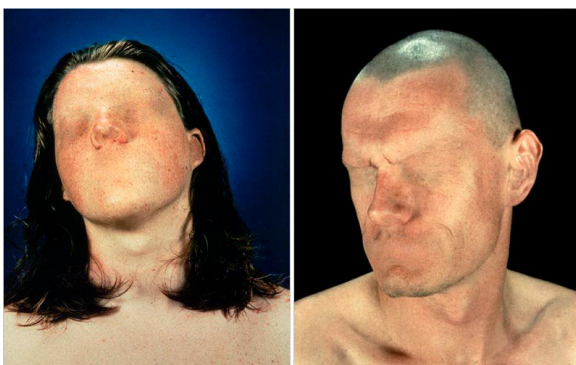


Fig. 93_ Aziz + Cucher, *Rick, Chris*, 1994-1995



Fig. 94_ Bill Viola, *The Crossing*, 1996

TERZA PARTE

3.1 Body/Bodies: moltiplicazione digitale

Il concetto di corpo ha dominato grande parte della cultura contemporanea come abbiamo visto, dalla letteratura, al femminismo, alle pratiche della body art alla critica cyber, dal postumanesimo al "transumanesimo". Il corpo oggi viene "trasformato", composto telematicamente e trasmesso nell'ambiente digitale, rappresentando la risultante della composizione pixellata e la sua registrazione dell'immagine creata dal computer. I corpi virtuali sono la nuova rappresentazione visuale del corpo, anche se la composizione fisica non viene alterata.

Con il termine *corpo virtuale* si intende quindi un'estensione realizzata e realizzabile delle possibilità del corpo reale, comprese nella uni-direzionalità di rapporti del mondo reale. L'immagine diventa corpo-virtuale determinato preceduto da strutture differenziali: corpo dotato di protesi, sintesi viva di organico e inorganico e memoria informatica³⁷⁹. Esso è in primo luogo un'immagine digitale interattiva, il fenomenizzarsi di un algoritmo in formato binario nell'interazione con un utente-fruitori³⁸⁰. Esso può interagire attraverso le periferiche di un computer, le quali possono assumere la forma di vere e proprie protesi bio-robotiche atte a consentire gradi di "immersività" estremamente elevati. Questi mutamenti "estetici" sono il prodotto degli utenti stessi. Le immagini (visive, uditive, tattili) che percepiscono/producono non sono altro che differenti fenomenizzazioni di una matrice algoritmica. Il grado di interattività di tali oggetti informatici muta a seconda che l'interazione avvenga sulla base di matrici algoritmiche "rigide" – che preordinano le possibili interazioni – oppure sulla base di matrici "flessibili" che "apprendono" e si modificano attraverso l'interazione³⁸¹. È proprio l'interattività ad acquistare una funzione peculiare del corpo virtuale e possiede la caratteristica comune con tutti gli altri corpi virtuali. In altre parole il termine corpo virtuale acquista un duplice significato, da un lato rappresenta le immagini digitali sui monitor dei nostri elaboratori, dall'altro il corpo-immagine interagisce con il nostro corpo protetizzato. Il corpo virtuale funge per cui da *intermediario* tra noi e ciò che si trova oltre lo schermo, esso non è unico, ma si moltiplica, è corpi. Essi sfuggono alla dicotomia tra "interno" ed "esterno" e non sono né un semplice prodotto cognitivo della coscienza, né immagini coscienziali. L'utente è consapevole di esperire una realtà *altra*, in cui non si

³⁷⁹ Diodato R., *L'estetica del virtuale*, Mondadori, Milano 2005, p. 111.

³⁸⁰ *Ivi.*, p. 5.

³⁸¹ *Ibidem*.

producono corpi, bensì corpi-immagini. Essi si fanno “evento” nell’accadere dell’interazione. Nel campo virtuale salta la distinzione tra l’esser *per sé* della “coscienza” e l’essere *in sé* delle cose, come ci ricorda Sartre. In quanto il corpo virtuale non può essere concepito come mera *resistenza* e *inerzia*, salta di conseguenza anche la distinzione tra cosa e immagine intenzionale della stessa. Nell’ambiente virtuale, *ho un’immagine* in quanto differente da, *ho una percezione*.

Sartre in questo modo opera una fondamentale distinzione tra la *percezione*, che, pur essendo atto intenzionale di coscienza, implica un riferimento essenziale ad un ente esterno ad essa, e l’*immagine*, rimane unicamente una modalità intenzionale della coscienza: solo quest’ultima contiene il valore *irrealizzante* dell’immaginazione³⁸². Quindi contravvenendo alle indicazioni sartriane, *l’immagine digitale interattiva è un’immagine-corpo, un interno/esterno, un oggetto/evento. L’immagine digitale interattiva non attualizza mai tutta la virtualità della sua matrice algoritmica. La sua “attualità” non si riduce (alla) e non si risolve (nella) sua presenza hic et nunc*³⁸³.

L’*individuo* corpo-immagine virtuale è riconducibile quindi ad un algoritmo di cui è una delle possibili attualizzazioni fenomeniche, per la rete —che non è un individuo— non è possibile individuare un algoritmo degli algoritmi di cui quella sarebbe fenomeno. Questa nuova dimensione della comunicazione crea una simbiosi tra l’uomo e la macchina e il corpo non perde la sua centralità, anzi al contrario acquista un “nuovo corpo”. Le tecnologie digitali ci permettono di superare la dimensione spazialmente localizzata e determinata temporalmente dell’essere corporeo mediato dalla forma fisica, per arrivare così ad un processo di disseminazione del corpo nelle reti implicando una ridistribuzione e una ridefinizione del concetto stesso. Il corpo disseminato nella Rete può essere uno strumento potentissimo di comunicazione, perché consente sia una valorizzazione che un innalzamento delle capacità del singolo, sia una vera e propria dimensione

³⁸² Ora intuiamo quale sia la condizione essenziale affinché una coscienza possa produrre immagini [imager]: è necessario che abbia la possibilità di porre una tesi d’irrealtà. Ma questa condizione va precisata. Non è che la coscienza debba smettere di essere coscienza di qualcosa. L’intenzionalità è nella stessa natura della coscienza, e una coscienza che smetterebbe di essere coscienza di qualcosa smetterebbe di esistere. Ma la coscienza deve poter formare e porre degli oggetti intaccati da un certo carattere di nullità in rapporto alla totalità del reale. [...] Così l’irreale (che è sempre un doppio nulla: nulla di se stesso nei confronti del mondo, nulla del mondo in rapporto a sé) deve sempre essere costituito sullo sfondo che nega, perché d’altro lato è evidente che il mondo non si presenta soltanto a un’intuizione rappresentativa, e che questo sfondo sintetico richiede semplicemente di essere vissuto come situazione. Se queste sono le condizioni affinché sia possibile l’immaginazione, esse corrispondono a una specificazione, a un arricchimento contiguo dell’essenza “coscienza”, oppure non sono nient’altro che la stessa essenza della coscienza, considerata da un punto di vista particolare? Sembra che la risposta sia contenuta nella domanda? [...] Il fatto è che il quadro possiede un “essere-in-mezzo-al-mondo”, mancando di “essere-nel-mondo”, riservato alla coscienza.

Sartre P., *L’imaginaire. Psychologie phénoménologique de l’imagination*, Éditions Gallimard, Paris 1940, trad. it. *L’immaginario. Psicologia fenomenologica dell’immaginazione*, Einaudi, Torino 2007, pp. 21, 273, 278.

³⁸³ Diodato R., *L’estetica del virtuale*, cit., p. 107.

collettiva, in tempo reale, non solo delle intelligenze astratte, ma dell'insieme delle funzioni e delle attività corporee dell'uomo. *Il corpo virtuale è insieme copia ed originale, e in nessun caso contraffazione della verità dell'originale*³⁸⁴. Il corpo virtuale arricchisce di significati il nostro corpo, si propone come *estensione* e non come *sostituzione* di esso. Non esiste dunque come semplice copia, ma come oggetto autonomo in grado di introdurci a nuove possibilità percettive e cognitive. *Infatti se il corpo virtuale è mimetico, lo è per quanto qualsiasi processo formativo è mimetico, poiché in quanto corpo rappresenta se stesso, non è rappresentazione, ma apparizione e insieme in quanto immagine è rappresentazione.*³⁸⁵

Il corpo non scompare, esso sicuramente si modifica ed attua una disseminazione nelle reti³⁸⁶ e negli spazi virtuali immateriali delle macchine digitali. Il virtuale è il territorio intermedio che si trova tra l'essere e il mondo fenomenico. Esso si colloca dove ogni organismo vivente pone in essere strategia di sopravvivenza e di ergonomia esistenziale³⁸⁷. Attraverso i nuovi media il dislocamento della realtà operato dall'immagine ha creato un processo di virtualizzazione sia dello spazio, sia del corpo immerso in esso. Esso è coinvolto nello sviluppo della rimediazione dei media attraverso la quale il corpo si moltiplica. Non solo esso può essere visto, e guardarsi, ad un ritmo di esposizione impressionante attraverso schermi di tv o di cinema, ma anche le stesse categorie di spazio e tempo vengono radicalmente ristabilite, mentre le realtà prendono continuamente forme diverse. Secondo il filosofo Pierre Lévy, il processo di virtualizzazione produce una *deterritorializzazione*, attraverso la quale *ogni nuovo mezzo di comunicazione e di trasporto, per esempio, modifica il sistema di prossimità concreta, e cioè lo spazio pertinente per le comunità umane. [...] Analogamente i sistemi di registrazione e di trasmissione di vario tipo (tradizione orale, scrittura, registrazione audiovisiva, reti digitali) costruiscono ritmi, velocità e qualità di storia differenti. [...] Il moltiplicarsi degli spazi fa di noi un nuovo genere di nomadi: anziché seguire delle linee di erranza e di migrazione nell'ambito di una certa estensione, noi saltiamo da una rete all'altra, da un sistema di prossimità al successivo. Gli spazi subiscono metamorfosi, si biforcano sotto i nostri piedi, costringendoci all'eterogenesi*³⁸⁸. Con il termine virtualizzazione si entra in un nodo complesso e problematico. Deleuze infatti usa il termine virtuale nell'accezione di ciò che è in potenza e non in atto, riprendendo il termine latino *virtualis* che deriva da *virtus*, usato nella

³⁸⁴ Ivi, cit., p. 67.

³⁸⁵ Ivi, p. 71.

³⁸⁶ Caronia A., *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Franco Muzzio Editore, Padova 1996.

Cfr. Caronia A., *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, Shake, Milano 2001.

³⁸⁷ Capucci P., *Arte & tecnologie*, Edizioni Dell'Ortica, Bologna 1996, p. 30.

È possibile scaricare una copia del libro all'indirizzo web: <http://www.noemalab.org>

³⁸⁸ Lévy P., *Qu'est-ce que le virtuel?*, Edition La Découverte, Paris 1995; trad. it. *Il virtuale*, Milano, Raffaello Cortina, 1997, pp. 12-13.

filosofia scolastica. Il processo di virtualizzazione, rappresenta il passaggio, l'elevazione a potenza di un'entità. L'idea di un corpo virtuale rimanda a ciò che tende ad attualizzarsi e si distingue dall'idea del possibile come ciò che si realizza. La differenza qualitativa tra attuale e reale consiste nel fatto che se l'attualizzazione è una risposta creativa alla virtualità, che a sua volta è elevazione di un'entità allo stato generale di un problema, il reale è già iscritto nel possibile come accadimento di un possibile predefinito. Secondo Lévy *il reale assomiglia al possibile; l'attuale, invece, non è affatto simile al virtuale: gli risponde*³⁸⁹. Il processo di virtualizzazione corrisponde ad una produzione di nuove identità nella fase di attualizzazione e non ad una derealizzazione. Nell'ottica filosofica di Deleuze e Lévy la virtualizzazione rappresenta un vettore della realtà. Nello sviluppo tecnologico, invece il concetto di virtuale si rovescia attraverso la descrizione di un processo di disincarnazione, dematerializzazione, in cui ciò che si modifica è il rapporto con la materialità e la perdita sostanziale della realtà. Si entra attraverso questa prospettiva nel regno dei simulacri e della simulazione descritti da Baudrillard. Secondo il filosofo francese, *la simulazione non è più quella di un territorio, di un essere referenziale o una sostanza. È piuttosto la generazione di modelli di un reale senza origine o realtà: un iperreale. Il territorio non precede più la mappa, né vi sopravvive. [...] È la mappa che precede il territorio - precessione dei simulacri - è la mappa che genera il territorio [...]. L'età della simulazione comincia con l'eliminazione di tutti i referenti - peggio: con la loro resurrezione artificiale in un sistema di segni, che sono una materia più duttile dei significati perché si prestano a qualsiasi sistema di equivalenza, a ogni opposizione binaria, e a qualsiasi algebra combinatoria. Non è più una questione di imitazione, né di duplicazione o di parodia. È piuttosto una questione di sostituzione del reale con segni del reale; cioè un'operazione di cancellazione di ogni processo reale attraverso il suo doppio operativo. [...] sarà un iperreale, al riparo da ogni distinzione tra reale e immaginario, che lascia spazio solo per la ricorrenza di modelli e per la generazione simulata di differenze*³⁹⁰.

La simulazione, ovvero la sostituzione del reale con segni del reale, darebbe vita ad un iperreale in cui i segni non rappresentano più, e non si riferiscono più a un modello esterno, ma solo a se stessi e ad altri segni. La virtualizzazione entra in un processo di continua dissolvenza dei confini, dove i corpi si trovano sempre coinvolti in nuove connessioni. Francisco Varela, descrivendo il suo approccio neurofenomenologico, avanza l'ipotesi secondo cui la cognizione dipende dal tipo di esperienza resa possibile dall'avere un corpo con diverse capacità sensomotorie iscritte in un più ampio contesto biologico, psicologico e culturale e la percezione non è meramente inquadrata nel mondo circostante (e da questo vincolata), ma *contribuisce anche all'enazione (enaction) di questo mondo*

³⁸⁹ *Ivi*, p. 7

³⁹⁰ Baudrillard, J., *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée 1980, pp. 166-167.

*circostante [...] Organismo e ambiente sono legati insieme in una reciproca descrizione e selezione*³⁹¹.

L'*embodied mind* per Varela presuppone invece una riflessione “interminata e incorporata”, una riflessione che non è solo *sulla* esperienza, ma che è *essa stessa* una forma di esperienza. La cognizione secondo Varela dipende dall'esperienza che deriva dall'avere un corpo con vari capacità sensomotorie individuali, le quali sono inserite in un ampio contesto biologico e culturale. Sia la percezione che l'azione sono inseparabili nella cognizione attraverso un “approccio enattivo alla cognizione”. Il concetto di *embodiment* significa corporeizzazione, incarnazione o meglio essere corporeizzato, cioè riguarda l'incarnazione di un essere in un ente corporeo. Secondo Varela, la percezione non consiste nel recupero di un mondo preesistente, ma nell'*enaction* incorporata ricreando un mondo, mediante la nostra storia di accoppiamento strutturale. L'individuo è inserito in un ambiente sociale come agente in una rete di rapporti con diversi agenti autonomi che cooperano tra di loro (che possono essere sia umani sia artificiali, come robot o programmi informatici³⁹²).

Un altro versante che occupa la ricerca cognitiva è quella dell'*embodiment philosophy* che evidenzia individui, i quali non sono inseriti nel mondo solo con la loro mente, ma in “carne ed ossa”, cioè aventi un corpo. La mente e il corpo sono “*embodied*”.

Secondo questa teoria, corpo e cervello si sarebbero evoluti in modo interconnesso e la mente sarebbe un prodotto di questo processo evolutivo. Un soggetto risulta essere una fusione tra la mente e il corpo e tale fusione è inserita in un contesto ambientale e sociale con il quale agisce ed interagisce. Il corpo e la mente gli permetteranno di agire e il linguaggio di interagire. Analizzare un soggetto “*embodied*” e “*situated*” significa quindi non soltanto osservare il rapporto “individuo-ambiente”, ma anche “individuo-mondo sociale”. In relazioni alle dinamiche virtuali della rappresentazioni, il rapporto universo mondo, nel reale esso sarà abitato da organismi biologici o da robot, mentre il virtuale sarà vissuto da *avatar* e organismi artificiali. Le varie modalità che si presentano di “vivere un corpo” potranno essere diverse: quella del vivente, (corpo biologico composto da carbonio e mente “reale”), quella del *cyborg* (corpo biologico incarnato di impianti

³⁹¹ Varela, F.,J., *Il reincanto del concreto*, in Pier Luigi Capucci (a cura di), *Il corpo tecnologico*, Baskerville, Bologna, 1994.

Il termine enazione (*enaction*) si lega al verbo *to enact* (rappresentare, mettere in atto). La conoscenza crea, istituisce, fa emergere è una questione di costruzione, di qualcosa di preesistente. È l'attività del percettore che istituisce il mondo, esso dipende dal percettore, è inseparabile dalla struttura.

³⁹² *Distributed Intelligent Multi-Agent Systems (MAS)*, Un sistema multiagente o (sistema ad agenti multipli) è un insieme di agenti situati in un certo ambiente ed interagenti fra loro mediante una opportuna organizzazione. Un agente è cioè un'entità caratterizzata dal fatto di essere, almeno parzialmente, autonoma sia essa un programma informatico, un robot, un essere umano.

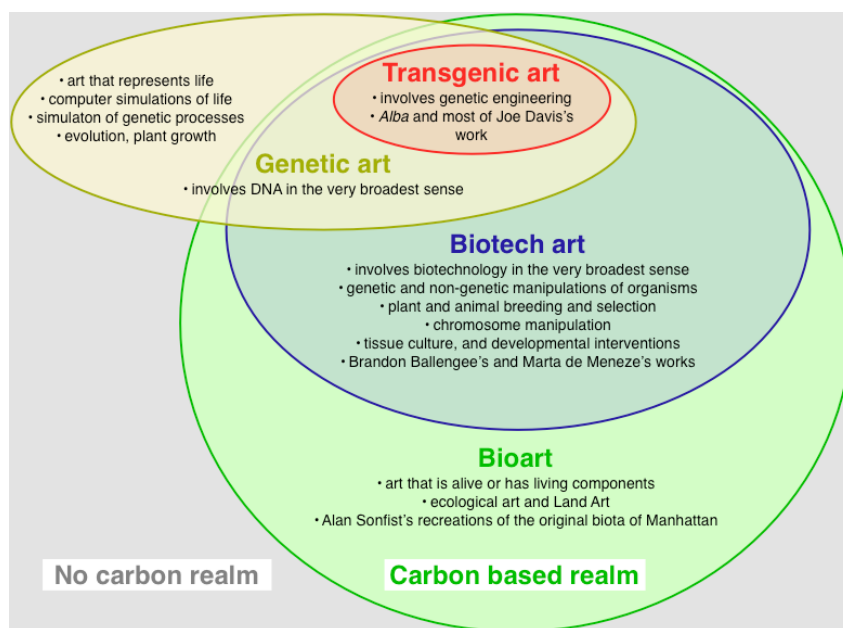
protesici), quella del robot, (corpo composto da elementi artificiali e da silicio) e quello di *avatar* (corpi disseminati nella Rete, corpi senza organi). La percezione si accompagna all'azione attraverso il corpo. Il mondo ed il soggetto sono co-determinati e si definiscono ed emergono nell'azione. Secondo Francisco Varela, qualsiasi cosa si definisca "oggetto" e qualsiasi cosa esista al mondo (sedie e tavoli, persone e volti) dipende interamente da questa costante interazione sensomotoria. Non si può semplicemente considerare un oggetto come qualcosa che esiste in modo indipendente "là fuori". L'oggetto prende forma in conseguenza della nostra attività e quindi, in realtà, noi e l'oggetto prendiamo forma insieme. L'esperienza nei mondi virtuali è resa possibile da una condizione fondamentale: nel passaggio dal mondo reale al mondo virtuale. La nostra struttura biologica non cambia, ma viene solo amplificata e connessa mediante interfacce tecnologiche al mondo virtuale. Inoltre, il mondo virtuale si presenta nascosto in relazione al mondo reale, a tal punto da essere accessibile solo indossando delle interfacce ingombranti come gli *head-mounted display (HMD)* o i *dataglove*, essi ci costringono a riprendere coscienza con il nostro corpo e delle nostre modalità cognitive. Nella VR (*Virtual Reality*) esiste una circolarità molto più evidente rispetto al mondo reale tra la percezione ed azione del soggetto e l'attivazione della *esistenza per me* della realtà virtuale, ovvero la produzione o enazione della realtà stessa.

La VR tende ad interiorizzare il reale simulato, per comprenderlo e poterlo vivere come attuale, sostenendo che questo stadio non può essere raggiunto se non con una completa fusione tra corpo e mente, dove l'uno è sostegno della percezione dell'altro, in un lavoro di reciproca imitazione del reale. Il vero problema si è posto quando nella finzione si è sviluppata l'esigenza di renderla reale. La fruizione a distanza da parte dell'utente attraverso dispositivi mediatici risulta non totalmente appagante e quindi segue la richiesta di inserimento dentro ad una realtà virtuale dove la compresenza fisica viene sviluppata totalmente. Ecco che il corpo si connette alle macchine, esso si adegua, si fonde, si espande trionfando e prolungando persino il sé. Da qui nasce la necessità di recuperare l'attenzione del sistema percettivo motorio. Da un lato l'operare simbolico-produttivo detta una progressiva significazione, dove i simboli elaborati mentalmente si trasmettono tramite altre simbologie ad un'altra mente. Il sistema percettivo-motorio invece rivaluta le capacità del corpo sia di trasmettere che di ricevere sfruttando la percezione e l'emozione. La creazione di mondi alternativi, virtuali, richiede un *remapping sensoriale*, ossia una configurazione interessante dove andare ad approfondire l'agire del corpo umano. Quest'ultimo possiede una mappa del sistema

nervoso e interagisce con il mondo e si adatta agli ambienti compreso quello virtuale. Il corpo stesso in un ambiente virtuale si ricrea. Oggi è fondamentale riconoscere l'importanza delle scoperte scientifiche (in fisica, medicina e neurologia) e sia il compito del filosofo che dello scienziato è quello di riesaminare insieme la definizione di corpo inteso come oggetto puro per comprendere così il nostro legame vivente con la natura. Anche le sperimentazioni dei *bioartisti*³⁹³ hanno messo in discussioni temi etici ed estetici e con coraggio hanno provato a sperimentare in laboratorio i territori della natura e della vita. Pierluigi Capucci in un suo contributo: *La doppia articolazione del vivente*³⁹⁴, focalizza l'attenzione proprio sull'incertezza di sapere cosa sia davvero un vivente. Sicuramente alla dimensione umana siamo capaci di distinguere ciò che vive, da ciò che non vive, le cose si complicano quando affrontiamo la dimensione microscopica e la certezza di questi confini, scrive Capucci, si dissolve. Proprio questo "tendere alla vita" dove organico e l'inorganico rappresentano due universi contigui, osmotici, e proprio l'arte genetica, traccia una linea di unione fra questi due "mondi" e la doppia articolazione del vivente (vita organica /artificiale-robotica) si propone come una strategia cognitiva e *persino* evolutiva.

³⁹³ Hauser J. *L'Art Biotech. Le lieu unique*, Filigranes Éditions 2003, trad. it. *L'Art Biotech*, by CLUEB, Bologna 2007. Cfr., Gessert G., *Green Life. Toward an Art of evolution*, MIT Press, Cambridge, 2010. Aa. Vv., *Sign of Life. Bio Art and Beyond*, Kac E., (edited by), MIT Press Cambridge, Massachusetts, London, England 2007.

³⁹⁴ *Il primo sottoinsieme della Bioarte è quello dell'arte biotecnologica. L'arte biotecnologica secondo Gessert, è quella bioarte che coinvolge le biotecnologie nel senso più ampio del termine: manipolazioni genetiche e non, allevamento e selezione di piante e animali, manipolazione dei cromosomi, coltura dei tessuti. Per esempio il lavoro dell'artista portoghese Marta de Menezes, che disegna dei motivi sulle ali di alcune varietà di farfalle, appartiene a questa categoria. Il sottoinsieme successivo è quello dell'arte genetica. Secondo Gessert l'arte genetica coinvolge il DNA, l'uso del DNA e l'intervento sul DNA nel senso più ampio del termine. A questo insieme appartengono alcuni lavori di Eduardo Kac, ma anche opere completamente al di fuori dell'organico, come simulazioni di processi genetici al computer, [...] forme di pittura e rappresentazione, applicazioni di vita artificiale, opere che sono basate sul software. Che si fondano sulla simulazione, cioè che simulano organismi, processi o parti di processi, comportamenti o scenari che sono del vivente o rimandano ad esso. La cosa interessante che il grafico mostra è che in questo insieme c'è una relazione – un dialogo – interessante tra dimensione organica e dimensione non organica. Come si vede, una parte di questo insieme esce dalla bioarte, dunque dal dominio del carbonio, per entrare nel dominio dell'inorganico, e costituisce un ponte interessante, e promettente, tra organico e inorganico. Infine, compreso nella bioarte e come sottoinsieme dell'arte biotecnologica e dell'arte genetica, c'è l'insieme dell'arte transgenica. L'arte transgenica è quella bioarte che coinvolge l'ingegneria genetica. Forse gli esempi più famosi in questo ambito sono Alba, il coniglio fluorescente proposto da Eduardo Kac e i lavori di Joe Davis. Capucci P.L., *La doppia articolazione del vivente*, in *Dalla Land Art alla BioArte*. Atti del convegno internazionale di studi, Torino 20 gennaio 2007, Mulatero I., (a cura di), hopefulmonster Editore, Torino 2007, pp.138-147.*



Graf. 1_ Pierluigi Capucci, *Schema sulle relazioni tra forme espressive*, 2007

Ed è in questa direzione che prova a muoversi anche la neurofenomenologia di Francisco Varela: «*there is life beyond the objective/subjective duality*³⁹⁵». Come sostiene Humberto Maturana, la distinzione tra percezione ed illusione è fatta a posteriori svalutando una esperienza in relazione ad un'altra che è accettata come valida. In poche parole, riduciamo la realtà generata dai sistemi di VR in termini di realtà virtuale considerando l'esperienza quotidiana nella "realtà reale" come termine di convalidazione. Nel quotidiano viviamo le esperienze offerteci dai sistemi di VR come reali e come tali indistinguibili da quelle ordinarie. Varela ci ricorda che non esiste mondo se non quello che sperimentiamo attraverso i processi che ci sono dati e che fanno di noi ciò che siamo. Dietro la possibilità di illusioni ottiche e mondi virtuali, la nostra capacità percettiva e cognitiva è unicamente il nostro modo costitutivo di percepire. Quando siamo inseriti dentro mondi virtuali, siamo coscienti della nostra condizione di esseri determinati da una struttura biologica poiché è solo la struttura umana a rendere possibile l'enazione di una realtà virtuale ed a convalidarne l'esperienza. I cosiddetti "effetti di realtà" non sono altro che il prodotto del coinvolgimento della nostra struttura sensomotoria, del nostro corpo, in azioni e percezioni secondo questa struttura. Se mondo virtuale e mondo reale hanno qualcosa in comune, questo è il comune marchio enattivo: la

³⁹⁵ Varela F.J., *Neurophenomenology: a methodological remedy for the hard problem*, in *Journal of Consciousness Studies*, "Special issues on the hard problems", J.Shear (Ed.), June 1996.

struttura umana. È la nostra corporeità che ci permette di metterci in relazione con mondi diversi. I procedimenti di simulazione digitale, il travestimento virtuale del corpo nella Rete hanno portato così ad una nuova comprensione del rapporto con il mondo e con il nostro corpo. Esso non scompare, soprattutto ciò che non scompare è la sua funzione di campo simbolico. La VR produce una replica del proprio corpo e un'invasione dello stesso fino a determinare una disseminazione nella Rete di corpi. Come scrive Brian Massumi, *l'obsolescenza del corpo è la condizione del cambiamento. La sua vitalità è l'obsolescenza*³⁹⁶, chiamando questa condizione *body without an image*³⁹⁷, mentre José Jil ci parla di *infralinguistic body*³⁹⁸.

Nella VR non si tiene il proprio corpo, ma lo si lascia all'ingresso del “mondo che si apre oltre l'interfaccia”, mentre la mente vaga senza ostacoli abitando un corpo virtuale incontaminato nel cyberspazio. La realtà virtuale rappresenta il *terzo spazio (third space)* che si trova in mezzo tra l'oggetto visto e la sensazione sentita. Un passaggio importante di questa tecnologizzazione è quello di aver superato i limiti del corpo stesso che in relazione ai medium rende il soggetto “disincarnato”. L'avvento dei microprocessori e dei sistemi di VR ha offerto numerosi vantaggi in termini di memorizzazione e modificazione delle informazioni digitali. Grazie alla multimedialità, alla digitalizzazione si ha la possibilità di interagire con il medium e rendere qualsiasi ambiente più

³⁹⁶ www.brianmassumi.com/textes/Introduction.pdf

³⁹⁷ Con il termine *corpo senza immagine*, il filosofo francese indica un'accumulazione di prospettive relative e passaggi tra esse, in aggiunta ad uno spazio totalmente ricettivo trattenendo e combinando movimenti passati, estraendo da essi le condizioni attuali. Esso può essere inteso come uno avere spazio-tempo ulteriore, altro. Massumi descrive questo aspetto spaziale del *corpo senza immagine* recuperando un termine utilizzato da José Jil, *quasi corporality*. Questa proprietà può essere pensata come una sovrapposizione della somma totale delle prospettive relative nel quale il corpo è stato implicato come soggetto e oggetto, ed in più denota il passaggio tra essi come un incastro di strati che tuttavia rimangono distinti. Questa *quasi corporality* spiega Massumi è una mappa astratta di trasformazione.

Call that infra-empirical space, what the blind-sight of movement-vision sees, the body without an image. The body without an image is an accumulation of relative perspective and the passages between them, an additive space of utter receptivity retaining and combining past movements, in intensity, extracted from their actual terms. It is less a space in the empirical sense that a gap in space that is also a suspension of the normal unfolding of time. Still, it can be understood as having a spatiotemporal order of its own. Its spatial aspect, the body without an image is the involution of subject-object relations into the body of the observer and of that body into itself. Call the spatiality proper to the body without an image quasi corporality. The quasi corporeal proper can be thought of as the superposition of the sum total relative perspectives in which the body has been implicated, as object or subject, plus the passage between them: in other words, as an interlocking of overlaid perspectives that nevertheless remain distinct.

Massumi, B., *Parables for the virtual*, Duke University Press, Durham & London 2002, pp. 57-58.

³⁹⁸ Secondo Gil, lo spazio del corpo è fatto di piani, esfoliazioni, superfici e volumi che rafforzano la percezione delle cose. Questi spazi contengono la relazione del corpo con le cose, nella misura in cui essi sono integrati con il corpo, sia traslati tra se stessi. L'elaborazione di questi spazi nel corso dello sviluppo della mobilità infantile e lo sviluppo, implicano la costituzione di spazi decodificabili in un altro spazio. Essi costituiscono l'attività di decodifica del corpo o del corpo infralinguistico, il quale si connette agli altri corpi, associando e mescolando, formando e accordando le leggi di questo specifico meccanismo.

Gil J., *Metamorphoses of the Body*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1998.

vero della realtà stessa. Il corpo diventa di conseguenza la principale interfaccia con cui manipolare l'informazione disponibile. Si inizia a parlare di VR³⁹⁹ nel 1989 quando Jaron Lanier⁴⁰⁰ usò per la prima volta questo termine descrivendo un computer che simulava un ambiente nel quale le persone potevano interagire. La base della VR⁴⁰¹ consiste nell'azione di sintetizzazione che il computer crea tracciando graficamente un ambiente 3-D nel quale il fruitore esplora il mondo costruito. La VR si distingue dalla grafica computerizzata per il fatto che la generazione delle immagini e dei dati che compongono il modello tridimensionale in *realtime rendering*, cioè si opera in tempo reale, elaborando venti/trenta frame al secondo. I sistemi VR sono generati dalla combinazione di hardware e software capaci di sviluppare e creare gli ambienti virtuali. Per attivare questo processo di generazione di VR vengono coinvolti sei componenti fondamentali: l'utente, il modello virtuale (*Virtual Enviroment*, VE), il software che interagisce con il VE, i dispositivi di input (*tracking body*, *datagloves*, *3Dmice*) e di output (visuali, acustici e aptici) ed infine il computer. L'utente finale attiva l'interazione uomo-macchina. La complessa elaborazione di queste informazioni viene gestita da un database controllato dal sistema VR, mentre il modello tridimensionale interattivo coinvolge la struttura di dati che contiene tutte le informazioni relative alla geometria, alla posizione dello spazio, alla *texture*, agli effetti di luce e ai comportamenti degli oggetti virtuali inseriti nel mondo virtuale. L'insieme delle operazioni che avvengono nei sistemi VR devono essere eseguite in un *loop* perpetuo e in *realtime*, in modo che il *time lag* (intervallo di tempo) che si pone tra il momento in cui l'utente effettua un'azione e il suo verificarsi nella scena virtuale non superi il decimo di secondo. La complessità dei VR viene gestita da un software⁴⁰² e la si può considerare lo stato dell'arte a cui oggi sono arrivate le attività di simulazione plurisensoriale. In questo contesto inoltre la si può considerare come un sistema di rappresentazione che coinvolge l'apparato visivo umano attivando una simulazione della realtà tramite le immagini. I primi sistemi dedicati alla VR erano basati sull'utilizzo di pesanti e poco versatili HDM⁴⁰³ come quelli progettati

³⁹⁹ *It is a simulation in which computer graphics is used to create a realistic-looking world. Moreover, the synthetic world is not static, but responds to the user's input (gesture, verbal command, etc.). This defines a key feature of virtual reality, which the real-time interactivity.*

Burdea G.C. and Coiffet P., *Virtual reality technology*, 2nd ed., New Brunswick, NJ: Willey-IEEE Press 2003:2.

⁴⁰⁰ Cfr., Krueger M.W., *Artificial Reality*, 2nd ed. Reading, MA: Addison-Wesley 1991.

Cfr., Brooks F.P., *What's real about virtual reality?* IEEE Comp. Graph. Applicat. 1999.

⁴⁰¹ Cfr., Capucci P., *Realtà del virtuale. Rappresentazioni tecnologiche, comunicazione, arte*, CLUEB, Bologna 1993.

⁴⁰² Il software rappresenta l'ambiente in cui viene caricato il modello tridimensionale e le librerie grafiche (L.O.D., *Level of Detail*)

⁴⁰³ Il dispositivo HDM (*Head Mounted Display*) è costituito da due *display* in miniatura, e un sistema ottico in grado di

da Ivan Sutherland il quale già nel 1965 tracciava una riflessione su come lo sviluppo di queste tecnologie avrebbero cambiato la percezione della realtà⁴⁰⁴. La VR può essere immersiva quando si crea un senso di assorbimento e isolamento sensoriale nell'ambiente tridimensionale generato dal computer (HDM). I caschi stereoscopici consentono di percepire tutte e tre le dimensioni (orizzontale, verticale, profondità) ed in particolare la profondità dello spazio, il volume degli oggetti e la loro distanza rispetto all'osservatore (tracker e sensori di posizione). Ma la VR può essere anche di tipo non immersivo, il casco questa volta viene sostituito da un semplice monitor o videoproiettore, che presenta il mondo tridimensionale generato dal computer che appare come una sorta di finestra di fronte all'utente. Questi sistemi consentono una visione stereoscopica utilizzando delle lenti rosse, verdi e blu che forniscono due immagini leggermente diverse per ogni occhio. Oggi sono stati introdotti occhiali a cristalli liquidi o polarizzazione della luce per ottenere immagini diverse per l'occhio destro e quello sinistro. La VR di tipo semi-immersivo invece si compone di una piccola stanza in cui le pareti, il soffitto e il pavimento vengono sostituiti da schermi retroproiettori. Nella stanza i movimenti dell'utente vengono rilevati da appositi sensori consentendo di aggiornare l'ambiente tridimensionale rilevato. Questa stanza prende il nome di *Cave Audio Visual Environment* (CAVE). Le RV allo stesso tempo possono essere condivise come strumento avanzato di comunicazione, come può essere *Second Life*. Ma per ora, quest'ultimo sviluppo di VR lo mettiamo da parte, per poi riprenderlo nel momento in cui parleremo del corpo

raggruppare le immagini dallo schermo agli occhi, per cui presenta una visione stereo. Un tracciatore mobile misura continuamente la posizione e l'orientamento della testa dell'utente, permettendo al computer di generare delle immagini coerenti. Questo permette al soggetto di guardarsi intorno e camminare attraverso l'ambiente virtuale circostante. Con queste informazioni, una *workstation* può ricostruire le immagini del mondo virtuale in modo che corrispondano alla direzione e alla posizione di osservazione dell'utente e inviarle all'*HMD*, che le visualizza. Essi ottengono anche cuffie auricolari attraverso le quali l'utente può udire i suoni dell'ambiente simulato. Anche i segnali audio possono essere aggiornati in base alle informazioni rilevate dal sensore di posizione. Il nostro cervello, infatti, confronta i suoni percepiti da ciascun orecchio per localizzare nello spazio la sorgente sonora da cui essi provengono. Quando quest'ultima non è esattamente di fronte o alle spalle dell'ascoltatore, il suono giunge in tempi leggermente diversi alle due orecchie e ciò modifica l'intensità e il timbro percepiti. Il computer, perciò, mediante sistemi altamente sofisticati sfrutta le informazioni sulla posizione del soggetto per inviare in cuffia suoni che appaiano provenire da una precisa locazione dello spazio virtuale. Questa tipologia immersiva di VR si basa sulle immagini stereoscopiche visualizzate in un *HDM*. Il dispositivo è formato da due piccoli schermi indipendenti, uno situato davanti all'occhio sinistro, l'altro davanti a quello destro. Mediante un sistema di lenti l'apparato visivo mette a fuoco le immagini stereoscopiche rappresentate in modo che il *Virtual Environment* (VE) venga percepito in scala uno ad uno con il suo corrispondente materiale. Affinché venga garantita l'immersione dell'utente è necessario che la visuale sia in prima persona e che ci sia la copertura dell'intero campo visivo (FOV, *Field of View*) con le immagini del VE.

⁴⁰⁴ *The ultimate display would, of course, be a room within which the computer can control the existence of matter. A chair displayed in such room would be good enough to sit in. Handcuffs displayed in such a room would be fatal. With appropriate programming such a display could literally be the Wonderland into which Alice walked.*
Sutherland I., *The Ultimate Display*, 1965: 2.

virtuale inteso come identità (*avatar*). Soffermiamoci per il momento sulle tre tipologie descritte di VR. La creazione di dispositivi come i CAVEs⁴⁰⁵, simulatori⁴⁰⁶, proiezione stereo, virtual tables⁴⁰⁷, telepresenza, teatri virtuali⁴⁰⁸, realtà aumentata⁴⁰⁹ e desktop VR⁴¹⁰ hanno aumentato le possibilità di estensione del corpo e dello spazio. La VR oggi acquista interesse anche negli ambienti di progettazione attraverso i sistemi CAD (*Computer Aided Design*), l'archeologia, il mondo dei beni culturali⁴¹¹ ed infine negli ambienti della medicina. In quest'ultimo settore proprio la VR viene sfruttata per curare patologie, disturbi psichici da un lato e dell'altro attraverso la telemedicina si compiono interventi particolari⁴¹². Mentre nella fotografia e il cinema l'immagine viene iscritta e seguita della percezione dello spettatore coinvolto, nella Realtà Virtuale la percezione viene creata direttamente (simulazione).

⁴⁰⁵ CAVE (Cave Automation Virtual Enviroment) fu presentato per la prima volta nel 1992 a Chicago. Esso è composto da un gruppo di schermi per la retrospiezione e sono installati su una struttura non metallica in modo da formare una stanza di circa tre metri per tre chiusa nella parte superiore. Su tali schermi vengono proiettati le immagini stereo del VE attraverso appositi specchi che sono usati per ridurre la distanza necessaria tra la fonte di luce e il pannello sui cui è visualizzata l'immagine. L'utente dotato di *shutterglasses* si può muovere fisicamente all'interno del CAVE. Il computer tramite sensori di *tracking* rileva l'esatta posizione di chi sta all'interno e proietta le immagini stereo con la prospettiva relativa alla direzione verso cui la persona sta guardando. La sensazione è quella di essere totalmente coinvolti da oggetti ed elementi tridimensionali che costituiscono l'ambiente virtuale. Nel CAVE è possibile aumentare gli utenti fornendo una esperienza virtuale *multiutente*.

⁴⁰⁶ I simulatori sono composti da una cabina chiusa dotata di *display* panoramici che permettono di visualizzare il *Virtual Enviroment*. In questo modo chi sta all'interno è completamente isolato dal mondo esterno ed è immerso nella simulazione. Per aumentare l'effetto di realtà della simulazione queste cabine sono dotate di pompe idrauliche che riproducono il movimento, l'accelerazione, la frenata. I simulatori vengono utilizzati soprattutto negli ambienti militari e industria aeronautica e navale.

⁴⁰⁷ I *Virtual tables* sono dispositivi che permettono una fruizione immersiva multiutente. Un proiettore visualizza sulla superficie immagini stereo delle quali l'utente dotato di *shutterglasses* riesce a percepire anche la profondità.

⁴⁰⁸ I teatri virtuali rappresentano un sistema di VR semi-immersivo, che permette mediante la proiezione su ampie superficie poste frontalmente all'utente di coprire il suo intero campo visivo. Questi sistemi non riproducono una totale immersione dell'utente, ma garantiscono un'esperienza virtuale. Essi sono dotati da proiettori e schermi e gli utenti di *shutterglasses*.

⁴⁰⁹ L'*augmented reality* è un altro esempio di sistema semi-immersivo di VR che combina dati digitali ed immagini reali che posso essere *aumentate* di qualsiasi informazione venga caricata dal dispositivo. Tramite uno speciale visore computerizzato dotato di un complesso sistema di lenti ottiche è possibile vedere in trasparenza le immagini virtuali sovrapposte a quelle che provengono dall'ambiente in cui ci si trova.

⁴¹⁰ I *Desktop VR* rappresentano modelli tridimensionali interattivi mediante schermi desktop. Possiamo pensare ai *videogame* in cui l'animazione interattiva e la navigazione tridimensionale coinvolgono il giocatore.

⁴¹¹ L'utilizzo della VR permettono di generare, navigare, esplorare scenari storici connessi ad un database e simulazioni che integrano un unico sistema di visualizzazione contenenti una pluralità di fonti diverse. Il *Virtual Cultural Heritage* (con questo termine ci si riferisce al patrimonio collettivo di oggetti, siti che contengono un valore archeologico, estetico, storico) rappresenta una proposta dell'utilizzo della VR nella fruizione dei beni culturali, ricostruendo degli spazi tridimensionali.

⁴¹² Per un maggiore approfondimento in questo campo si faccia riferimento al gruppo di Giuseppe Riva, Francesco Vincelli, Enrico Molinari.

<http://www.giusepperiva.com/> (consultato il 13/11/2011).

<http://www.vepsy.com/communication/volume1.html> (consultato il 13/11/2011).

<http://www.neurovr.org/neurovr2/> (consultato il 13/11/2011).

Che cosa succede al corpo quindi immerso in un sistema VR?

Un esempio possiamo osservarlo nell'installazione che ci propone Simon Penny con *Traces* (1998-99). L'artista australiano attraverso il CAVE genera uno spazio di interazione sensomotoria dove il corpo viene tracciato da quattro telecamere. Penny cerca di costruire così un modello dei corpi connessi in *realtime*, dove prevale l'importanza di incorporare attraverso il corpo stesso la dimensione temporale, dove i diversi utenti possono comunicare cinestheticamente. In *Traces*⁴¹³ il comportamento corporeo degli utenti attraverso i loro movimenti generano in *realtime* grafici e suoni. I corpi sono senza fili e senza collegamenti periferici, il tutto viene gestito nel CAVE. I movimenti che interagiscono nello spazio disegnano gli schemi corporei tridimensionali che vengono calcolati algoritmicamente e controllati tramite un ingresso interattivo. La rappresentazione del corpo che abbiamo appare fugace, nebbiosa, spettrale, acquisendo la forma di una scultura in *realtime*. Gli utenti non vedono il corpo degli altri utenti connessi, ma solo la loro alterazione algoritmica cioè la loro *rappresentazione-scultura*. In questo ambiente virtuale Penny cerca di distanziarsi dalla struttura del sistema computazionale in cui il corpo è ridotto ad un punto a favore di un corpo in alta risoluzione temporale con il risultato che l'esperienza dell'utente è in *realtime* e viene inserita tra i movimenti propri e la struttura virtuale creata. *Traces* rivela la forza dello schema corporeo contravvenendo al pensiero fenomenologico di Merleau-Ponty. L'opera mette in rilievo in questo caso il dislocamento dello schema corporeo –temporalità dell'enazione incorporata -verso l'intenzione di creare un mondo fuori l'origine degli elementi di mobilità corporea. La forza dello schema corporeo svela un mondo e con essa l'intero registro ontologico del corpo fenomenico con il suo punto di vista privilegiato operativo e di orientamento attraverso la comunicazione e la propriocezione intermodale⁴¹⁴. *Traces* dimostra che la forza dello schema corporeo è essenzialmente una forza che emerge attraverso l'uso della tecnologia. La distinzione tra schema corporeo (spazializzazione enattiva) e immagine corporea (autorappresentazione) secondo Hansen, nel lavoro descritto di Penny, non può essere fatta semplicemente per il fatto che l'esperienza del proprio corpo è data dalla stessa esperienza di motilità, vale a dire cioè delle tracce del movimento del corpo catturato. Hansen descrive questo processo come l'incontro di *body-in-code* nel senso che l'immagine corporea è indiscernibile dallo schema corporeo generato⁴¹⁵. In

⁴¹³ <http://ace.uci.edu/penny/works/traces.html> (consultato il 13/11/2011)

⁴¹⁴ Hansen M.B.N., *Bodies in code*, cit., p. 48.

⁴¹⁵ *Ivi*, cit., p., 49.

Traces, Penny fonde insieme il concetto di immagine corporea e di schema corporeo⁴¹⁶.

Nell'opera non si chiarisce solo il collasso del corpo-immagine-schema, ma si espone questa fusione come condizione di possibilità per un creativo dispiegamento sul piano teorico dell'enazione dello schema corporeo inteso, secondo Penny, come una mediazione tecnica nel mondo virtuale. Il lavoro dell'artista australiano rimette in discussione la distinzione di Shilder tra schema ed immagine. È proprio lo schema corporeo in questo caso a dissolvere l'immagine corporea.

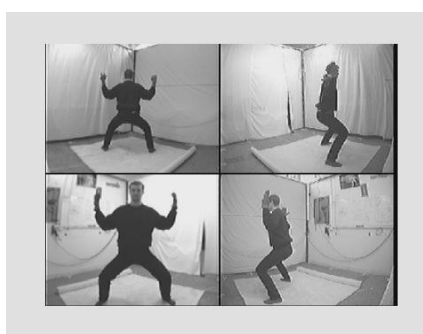


Fig. 95 Esempio di immagini catturate dalle quattro camere. Le Fig. rappresentano il modello corporeo derivato da questa immagine. Simon Penny, *Traces*, 1998-99



Fig. 96 Modello corporeo derivato dalla Fig. 95

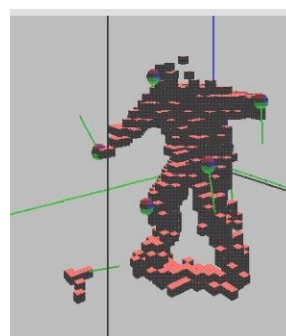


Fig. 97 Modello corporeo derivato dalla Fig. 96

Un altro esempio di come il corpo interagisce con un sistema VR ce lo fornisce sicuramente Char Davies. Attraverso le opere dell'artista canadese si mette in rilievo come i confini visuali tra corpo e mondo si dissolvono in favore di un'*esperienza-forza* caratterizzata dalla tattilità – automovimenti interni con la visuale percezione dell'immateriale – che ha il vantaggio di una energetica connessione del corpo con il mondo e la loro primaria indivisione. Davies è noto per le sue installazioni: *Osmose* e *Ephémère* VR, le quali cambiano la concezione riguardo la rappresentazione del mondo artificiale e di interfaccia. Nei suoi lavori Davies esplora il paradosso dell'essere incorporato, dell'essere inserito in una natura immersiva e in un uno spazio virtuale. L'intento di Davies è quello di affermare il ruolo della corpo soggettivo sentito nello spazio virtuale. *Osmose*

⁴¹⁶ Ogni CAVE sarà usato in come macchina multi-camera che costruisce in *real time* il corpo-modello dei partecipanti alla performance. Questi corpi-modelli saranno usati per generare graficamente tracce corporee in altri CAVEs connessi. Se i tre CAVEs sono connessi, l'utente del CAVE A interagirà in *realtime* con l'immagine traccia dei partecipanti CAVE B e C. Queste tracce saranno usate per guidare il complesso processo algoritmico che danno luogo al cambiamento delle tracce grafiche 3D disegnando la presenza, i gesti e i movimenti degli utenti. Ogni persona può essere rappresentata come un movimento spettrale, trasparente e sottili tracce.

(1995) si presenta come un'installazione immersiva ed interattiva gestita da un sistema 3D, con *head-mounted* e *motion-tracking*. Il lavoro presenta uno spazio per esplorare l'interazione tra se stessi e il mondo creando un luogo per facilitare la propria consapevolezza intesa qui come conoscenza incorporata in uno spazio immersivo. In *Osmose*, Davies disegna un'estetica visiva semi-rappresentazionale, semi-astratta dove corpi e spazi costruiti virtualmente coesistono *evocando* suoni ed immaginari di mondi possibili. Sulla base di circa 25.000 risposte di utenti che hanno partecipato all'installazione, Davies descrive come i fruitori nello spazio immerso inseriti nel mondo VR abbiano ritrovato un aspetto di se stessi, recuperando ciò che avevano dimenticato. Le risposte hanno convinto Davies di come lo spazio virtuale sia un'esplorazione in cui recuperare la propria soggettività, la propria coscienza incarnata in uno spazio avvolgente-coinvolgente i cui confini tra interno ed esterno, tra mente e corpo si dissolvono. *Osmose* integra i processi di respirazione ed equilibrio come mezzi per la navigazione nel mondo virtuale raggiungendo un cambiamento di consapevolezza, del proprio sé. Davis espande il *mondo-pelle* verso una complessità della nostra esperienza incorporata e collegata alla contemporanea *tecnosfera*. In modo specifico i suoi lavori sviluppano anche la confusione che si ha tra se stessi e lo spazio costituito. Questa condizione prende il nome di *psicastenia*⁴¹⁷. Proprio in *Osmose* si rappresenta la confusione che avviene tra corporeità e spazio-ambiente. Un lavoro quello di Davies in cui tenta di orientare i nostri sé senza il bisogno di guardare noi stessi come un punto in uno spazio. I lavori dell'artista canadese fanno riflettere sull'attivo interscambio con l'ambiente che ha l'effetto *trascendente* della limitata funzione (rappresentazionale) dello schema corporeo (esso riduce l'immagine corporea).

I lavori di Davies, secondo Hansen, facilitano un'esperienza dell'*indivisione* della carne, recuperando la fenomenologia di Merleau-Ponty. Il primo spazio virtuale che incontriamo in *Osmose* è rappresentato all'inizio da una griglia cartesiana tridimensionale che funziona come spazio di orientamento. Essa lascia il posto a una radura in una foresta ed altri mondi naturali. Inoltre esiste anche un substrato che contiene il software che gestisce il lavoro e un superstrato, *text-*

⁴¹⁷ Termine coniato da un psichiatra francese Pierre Janet, con il quale indicava una particolare varietà di psiconevrosi attribuita, essenzialmente all'indebolimento della tensione psichica. A partire dagli ultimi decenni del 20° sec., la concezione della psicastenia come entità nosografica autonoma è diventata molto problematica. I casi che in passato venivano diagnosticati come psicastenia sono oggi considerati prevalentemente nell'ambito della nevrosi d'angoscia o delle patologie di tipo compulsivo.

<http://www.treccani.it/enciclopedia/psicastenia/>

Cfr., Olalquiaga C., *Megalopolis. Contemporary Cultural Sensibilities*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1992.

code dove sono presenti le citazioni da parte dell'artista dedicati alla tecnologia, al corpo e alla natura

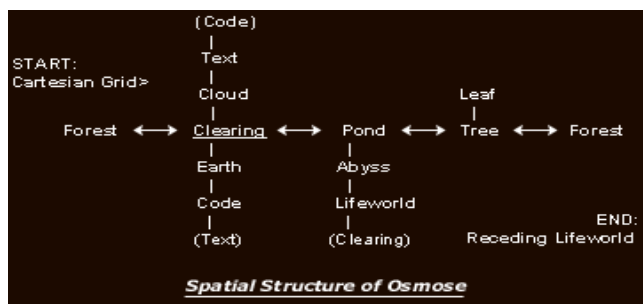


Fig. 98 Char Davies, *Osmose*, struttura spaziale © Immersence Inc., 1995

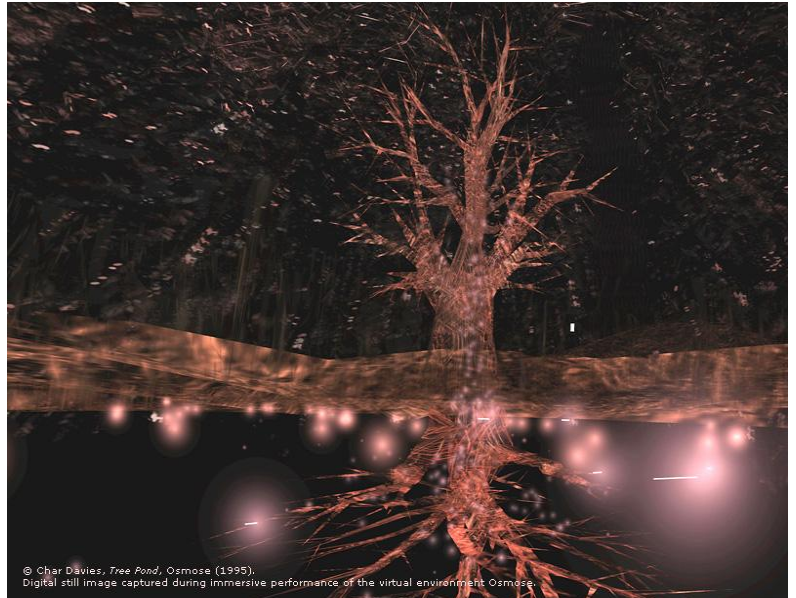


Fig. 99 Char Davies, *Osmose*, Tree Pond © Immersence Inc., 1995. Immagine digitale catturata durante la performance dell'ambiente virtuale di

Un'altra opera di Davies è *Ephémère*, dove l'artista utilizza sempre metafore della natura in relazione al corpo in una corrispondenza simbolica tra le presenze ctonie del corpo interno e terre sotterranee. Mentre *Osmose* disegnava una dozzina di mondi intorno ad una foresta, *Ephémère* invece si struttura verticalmente in tre livelli: il paesaggio, la terra, e il corpo interno. Le funzioni del corpo vengono rappresentate come metafore sotto la terra feconda. L'utente inserito in questo ambiente immersivo si trova in un paesaggio in continuo cambiamento, attraverso il ciclo del giorno e della notte e delle stagioni. I vari elementi della natura e del corpo si modificano a seconda della durata dello sguardo del fruitore dell'opera. La navigazione dell'utente risulta diversa nei diversi regni dell'ambiente immersivo è ogni volta diversa. Davies spiega come *Ephémère* rappresenti un modo per esplorare l'essere umano, le sue dimensioni sotterranee e metaforizzate dai diversi regni naturali. L'artista nell'era del cyberspazio non può sfuggire dalla propria responsabilità, Davies attraverso le sue opere cerca di risvegliare la coscienza del mondo fisico e del suo futuro. L'artista in questa opera comincia il bisogno di ritrovare la natura e il ritorno alla nostra fragile esistenza.

START:	winter	→	spring	→	summer	→	autumn	→	END
Landscape:			blooming		leafing		yellowing		falling leave
Earth:			germinating		fruition		decay		embers/ ashes
Body:			body/organs/eggs				bones		dust
<i>Spatio-Temporal Structure of EPHEMERE</i>									

Fig. 100_Char Davies, *Ephémère*, struttura spaziale © Immersence Inc., 1995

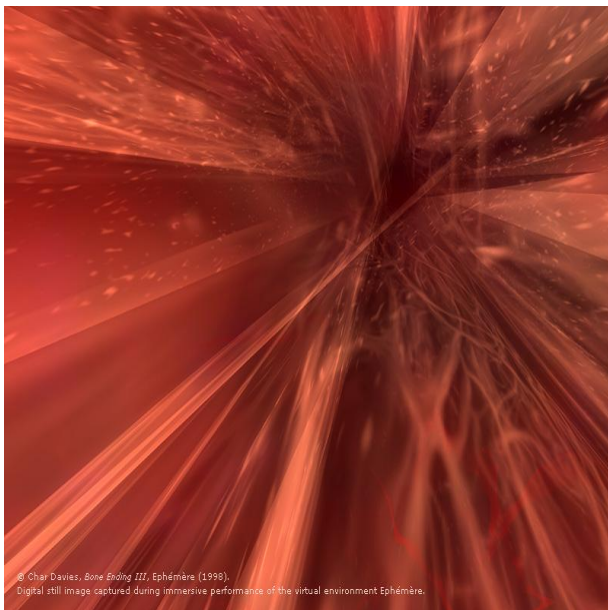


Fig. 101_Char Davies, *Ephémère*, Bone Ending III, Tree Pond © Char Davies., 1998. Immagine digitale catturata durante la performance dell'ambiente virtuale di *Ephémère*.



Fig. 102_Char Davies, *Ephémère*, Autumn Flux II Tree Pond © Char Davies., 1998. Immagine digitale catturata durante la performance dell'ambiente virtuale di *Ephémère*.

L'unicità dei lavori di Davies sta nel fatto di creare, quello che Hansen chiama nuovamente *body-in-code*. Entrambe le opere descritte permettono di analizzare un cambiamento, oltre che costringere il riconoscimento del sé riflesso nel processo di modificazione, c'è una predominanza di un'interfaccia sensoriale visiva, corporea ed affettiva. La diafanica superficie che viene presentata in *Osmose* e in *Emisphère* caratterizza la dimensione filosofica dei lavori di Davies come un'esperienza dell'essere piuttosto che del fare. Gli ambienti VR usati dall'artista canadese fanno notare lo sforzo di portare l'esperienza privata nel dominio pubblico. Per Davies utilizzare il sistema VR significa renderlo medium per condividere esperienze. Lo spazio virtuale viene inteso come un'arena spaziotemporale dove si creano incorporamenti virtuali in tre dimensioni che possono essere esplorati dagli altri corpi immersi, mentre costruiscono la loro immaterialità. I lavori di Davies in ultimo quindi

rappresentano possibilità esperienziali che mettono in primo piano la dimensione della cinestesia e della propriocettività di movimenti corporei propri. Questa è la via secondo cui i propri movimenti corporei o quella che Jonas chiama, *infractility*⁴¹⁸, servono a conferire (sensorialmente) la realtà percepita esperienzialmente. Diversi ed interessanti lavori ci vengono offerti da Jeffrey Shaw. Qui l'attenzione si sposta in direzione di un cambiamento del concetto di spazio. Direttore dell'Institut für Bildmedien (Institute for Visual Media) presso lo ZKM⁴¹⁹ (Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe) dal 1991 al 2003, Shaw ha costruito numerose installazioni, dove il corpo si estende dentro i sistemi VR. L'estensione narra quindi il corpo fisico dentro lo spazio.

Corpi virtuali e spazi iper-mediati sono la risultante di questo processo digitale che attiva il processo di comunicazione tra spettatore ed opera. Quest'ultima resta sempre più incarnata nell'interfaccia. La ricerca di Shaw si sposta sui meccanismi e i codici di rappresentazione spaziale dove si offre la possibilità all'utente di essere immerso in uno spazio virtuale. Usando la tecnologia Jeffrey Shaw⁴²⁰ rappresenta nei suoi lavori come l'immagine (informazione) viene trasferita nel corpo dell'utente.

L'artista australiano nel 1993 inizia lo sviluppo dell'*Extended Virtual Environment* (EVE)⁴²¹ presso lo ZKM. Esso sviluppa una forma di ambiente interattivo di visualizzazione immersiva e realtà virtuale. Una grande cupola gonfiabile costituisce il nuovo spazio in cui ci sono due proiettori montati e gestite da macchine robotiche in grado di spostare l'immagine ovunque all'interno dello spazio costruito. Lo spettatore dotato di *head-mounted* attraverso lo sguardo e il corpo interagisce nello spazio e gestisce le immagini che si espandono su tutta la superficie della sfera esplorando le diverse scenografie che vengono generate dal computer. Un joystick permette all'utente di controllare i movimenti nello spazio virtuale.

⁴¹⁸ Il corpo è azione di se stesso, rende il virtuale attuale, secondo Jonas. Attraverso questa potenza enfatizza la base tattile per tutte le esperienze percettive. Jonas descrive come la forza spaziale del corpo sensoriale cambia il dispiegarsi del tocco, esso diventa infraempirico (*infractility*). Questo cambiamento tra incorporamento e tecnica crea una distanza interna generativa di doppie sensazioni.

Cfr., Jonas H., *The Phenomenal of Life*, University of Chicago Press, Chicago 1982.

⁴¹⁹ <http://www.zkm.de/> (consultato il 12/10/2011).

⁴²⁰ Per un maggiore approfondimento dei lavori di Jeffrey Shaw consultare i seguenti siti:

http://www.icinema.unsw.edu.au/projects/prj_eve.html

www.jeffrey-shaw.net (consultato il 12/10/2011).

Inoltre troviamo una descrizione dettagliata nel capitolo che Mark Hansen dedica all'artista australiano nel libro: *New Philosophy for New Media*, già citato in precedenza.

In particolare nel capitolo 2: *Framing the Digital Image: Jeffrey Shaw and the Embodied Aesthetics of New Media* (pp. 47-92).

⁴²¹ http://www.icinema.unsw.edu.au/projects/prj_eve.html (consultato il 12/10/2011).



Fig.103 Jeffrey Shaw, *The Narrative Landscape*,

Nell'opera *The Narrative Landscape*⁴²² (1985) di Shaw vediamo come i confini spaziali dell'immagine digitale invadono lo spettatore immerso una transizione digitale esperienziale. I fruitori dell'opera attraverso un joystick controllano le immagini su tutta la superficie dell'istallazione. L'artista australiano attraverso le sue opere introduce una cruciale svolta tecnostorica della dimensione del corpo e del suo valore ontologico nella contemporanea tecnosfera. Il corpo si trova oggi a filtrare immagini e diventare esso stesso processo di informazione, medium che controlla e viene controllato dai dispositivi tecnologici. L'istallazione è composta da immagini, le quali vengono proiettate su un grande schermo disposto a terra nello spazio espositivo. Gli utenti interagiscono con le immagini attraverso un joystick che viene utilizzato per selezionare alcuni frame delle immagini stesse, generando così una nuova immagine. La narrazione delle immagini costituisce quindi una interconnessione tra le possibili combinazioni dei diversi livelli. Ogni gruppo di immagini si combina con il testo parlato. L'immagine primaria rappresenta una foto satellitare della terra iscritta in un grafico astrologico ebraico. Esso è diviso da una griglia di linee rosse che forma nove diverse aree che a loro volta definiscono l'accesso a nove gruppi di tre immagini ognuno. Le tre immagini di ogni gruppo sono combinate una sotto l'altra e il visitatore può muoverle attraverso questi tre livelli. Tutti i novi gruppi sono strutturati come una iconografia trittica. Le immagini del primo livello rappresentano un luogo che ha le dimensioni di un'immagine aerea di una città o di un paesaggio. Il secondo livello invece indica il corpo, la scala delle situazioni umane ed infine il terzo gradino si compone di segni e simboli che estendono il significato dei primi due livelli. Ogni gruppo è una sorta di narrazione diversa dove la metafora del

⁴²² Dinkla S., *Virtual Narrations. From the crisis of storytelling to new narration as a mental potentiality*, in *Media Kuns Netz (Media Art Net) 1. Survey of Media Art*, Springer Wien/New York, Wien 2004 pp. 254-268.

mondo e del corpo interagisce con l'utente attivo. Il lavoro di Shaw riprende le redini del capolavoro di James Joyce, *Ulisse* (1922) e *Finnegans Wake* (1939) e soprattutto la sua principale narrativa di "networking" ipertestuale dove le immagini e il linguaggio si caratterizzano proprio per una non-linearità e ambiguità disegnando quasi un processo rizomatico, lo stesso che troviamo nell'opera di Jeffrey Shaw che come abbiamo visto utilizza un processo di narrazione "cibernetico"⁴²³, dove ogni (re)azione corrisponde ad una (re)azione. Il principio cibernetico descrive un modello di

⁴²³ La cibernetica è la teoria della comunicazione e dei sistemi di controllo nei sistemi artificiali e negli esseri viventi. La parola inglese *cybernetics* deriva dal greco *kybernetes* che significa timoniere, pilota della nave. L'origine della cibernetica risale al progetto di un meccanismo di puntamento per artiglieria antiaerea condotto nella seconda guerra mondiale da Wiener e dall'ingegnere Julian Bigelow. Il problema principale derivava dalla necessità di lanciare il proiettile non direttamente sul bersaglio, dal momento che questo era dotato di elevata velocità, ma in un punto antecedente la traiettoria, in modo tale che l'aereo e il proiettile giungessero infine ad incontrarsi. Ma nel frattempo l'aereo poteva cambiare direzione in maniera casuale anche se non del tutto arbitraria. Era quindi necessario un strumento di previsione della posizione dell'aereo che agisse in maniera rapida e che dirigesse il puntamento del pezzo antiaereo. Inoltre il puntamento del pezzo doveva continuamente essere corretto mediante un meccanismo di retroazione (*feedback*) che riceveva informazioni sul reale comportamento dell'aereo nemico. Nel corso di questo progetto furono ravvisate alcune similitudine con il comportamento umano nella soluzione di problemi di orientamento. I due studiosi ipotizzarono quindi che anche nel comportamento umano agisse un meccanismo di retroazione. Wiener e Bigelow si rivolsero dunque al medico e fisiologo messicano Arturo Rosenblueth, con il quale Wiener aveva già collaborato, per avere una conferma della loro ipotesi. Da questa collaborazione vide la luce l'articolo *Behaviour, Purpose, and Teleology* pubblicato nella rivista "Philosophy of Science" vol.10 (1943). Nacque così l'idea di una scienza unificata dei meccanismi di controllo nelle macchine e negli esseri viventi. Il primo scritto sulla retroazione risale all'ottocento ed è un articolo di Maxwell sui regolatori (in inglese si chiamano *governors*) ideati da Watt per le macchine a vapore; *governor* deriva dal latino *gubernare* che a sua volta ha origine dal greco *kybernetes*. Inoltre *kybernetes* significa timoniere e il meccanismo di controllo del timone era uno dei sistemi a retroazione all'epoca meglio sviluppati. Ogni sistema di controllo richiede la trasmissione di informazioni e quindi la cibernetica sviluppò lo studio della teoria della comunicazione. Uno dei concetti fondamentali della cibernetica è la *retroazione negativa*. Si tratta del meccanismo mediante il quale un sistema che interagisce con l'ambiente si mantiene in uno stato stabile modificando opportunamente il proprio comportamento in risposta a variazioni dell'ambiente.

Cfr., Wiener N., (1948), *La cibernetica. Controllo e comunicazione nell'animale e nella macchina*, trad. it. Il Saggiatore, Milano 1982.

Cfr., Wiener N. (1950), *The human use of human beings. Cybernetics and Society*, trad. it. *L'invenzione: come nascono e si sviluppano le idee*, Bollati Boringhieri, Torino 1994.

Cfr., Wiener N., *Dio & Golem s.p.a.*, trad. it. Boringhieri, Torino 1967.

Bateson nella sua *Spiegazione cibernetica* (in *American Behavioral Scientist*, 10, 8, aprile 1967, pp. 29-32, Sage Publications, Inc) descrive la mente come *un aggregato di parti o componenti interagenti... attivate dalla differenza*, sia come principio esplicativo che come unità fondamentale di analisi. Coerentemente, egli spiega il comportamento di un dato organismo non nei termini dell'organismo stesso, ma dell'organismo come parte interagente di una mente più ampia, Bateson afferma che l'unità fondamentale dell'evoluzione non è l'organismo o la specie, ma l'organismo-più-l'ambiente (cioè, la mente). Egli chiama questa teoria *un'epistemologia cibernetica. La mente individuale è immanente, ma non solo nel corpo; essa è immanente anche in canali e messaggi esterni al corpo, e vi è una più vasta mente di cui la mente individuale è solo un sottosistema. Questa più vasta mente è paragonabile a Dio, ed è forse ciò che alcuni intendono per 'Dio', ma essa è ancora immanente nel sistema sociale totale interconnesso e nell'ecologia planetaria.*

Nel linguaggio di Maturana, ciò che Bateson chiama "mente", diventerà *l'accoppiamento strutturale* degli organismi viventi l'uno con l'altro e con la nicchia in cui esistono. Per Bateson nel linguaggio della cibernetica il corso degli eventi è soggetto a vincoli che comportano una disuguaglianza delle probabilità. L'oggetto della cibernetica è l'aspetto proposizionale o informativo degli eventi e dalle cose del mondo.

Bateson G., *Verso un'ecologia della mente*, cit., pp. 435-447.

comunicazione che assume l'esistenza di un ricevente endogeno come componente immanente del sistema. Nel lavoro di Shaw osserviamo come proprio il destinatario dell'installazione, lo spettatore, sia la figura centrale del temporaneo completamento della narrazione virtuale ed interattiva proposta dall'artista australiano così come con la sua opera *The Legible City* (1989-91) dove Shaw fa dello spettatore, che pedala e sterza su di una bicicletta, l'interfaccia vivente del dispiegarsi su un immenso schermo composto di piazze, edifici, monumenti delle principali città del mondo nelle forme di scritte gigantesche.

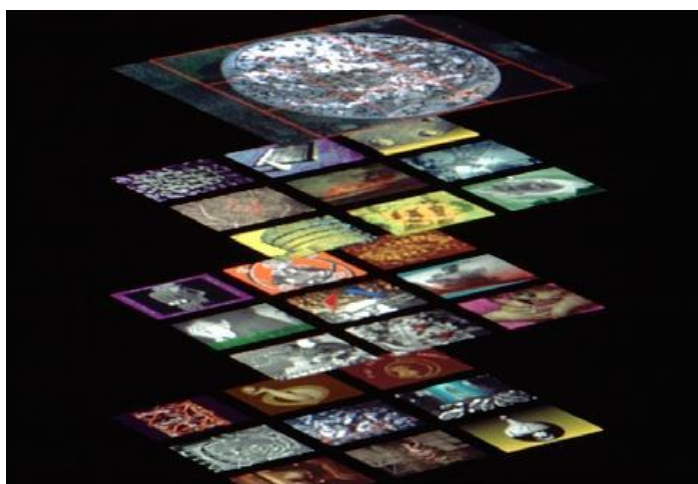


Fig. 104_Jeffrey Shaw, *The Narrative Landscape*, 1985 – 1995



Fig. 105_Jeffrey Shaw, *The Legible City*, 1988 – 1991

Un'altra opera recente di Jeffrey Shaw presentata presso lo ZKM è *reConFIGURING the CAVE* (2001). Essa riprende il lavoro del 1997 *ConFIGURING the CAVE* con la collaborazione di Agnes Hegedues e Bernd Lintermann. In origine il progetto rappresentava un'installazione interattiva utilizzando il CAVE. L'interfaccia utente è una marionetta a grandezza naturale in legno che si forma come *mannequine*. Questa figura poteva essere gestita dagli utenti controllandola in *realtime*. La stessa opera viene rivisitata nel 2001, *reConFIGURATION in the CAVE*. Sia per ragioni di economia che di utilizzo il processo viene semplificato. Questa volta l'ambiente si presenta dotato di un solo schermo disposto sia a parete che a pavimento, (mentre nella prima versione ne erano disposti quattro) e l'originale burattino viene sostituito da un'interfaccia touch-screen su cui viene rappresentata la sua *riconfigurazione* tridimensionale che può essere manipolata dall'utente che indossa occhiali 3D. *ReconFIGURING the CAVE* incarna un meta-linguaggio di relazioni funzionali

tra corporeo e coordinate spaziali. *These relationships are both physical and conceptual, reflecting the traditional attitude in many cultures of conjecturing the body as the locus and measure of all things. At the same time it puts that tradition in a post-modern exigency which exposes the fragile covariance of a representative surrogate body now located in a measureless space of reticular forms*⁴²⁴.



Fig. 106_ Jeffrey Shaw with Agnes Hegedues and Bernd Lintermann, *ConFIGURING the CAVE*, 1996

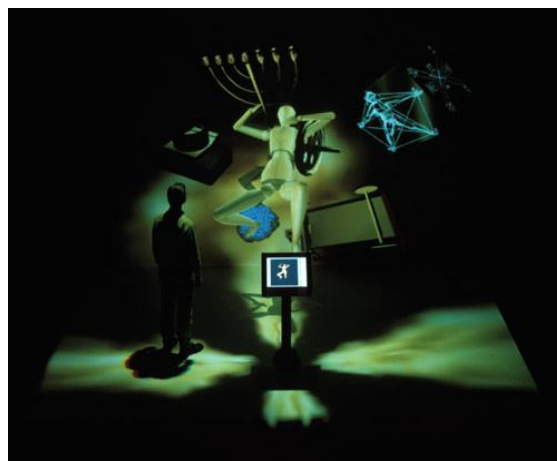


Fig. 107_ Jeffrey Shaw with Agnes Hegedues and Bernd Lintermann, *reConFIGURING the CAVE*, 2001

Shaw attraverso i suoi lavori cerca di rappresentare il cambiamento del corpo e come esso sia diventato un soggetto intangibile di fascinazione. Continua, scrivendo che la rappresentazione è , ed è sempre stata, il dominio di entrambi i desideri di incarnazione e disincarnazione. È proprio in questa congiunzione-disgiunzione che noi viviamo l'euforica dislocazione della nostra attuale condizione, la stessa che si può paragonare con l'*inframince* di Duchamp⁴²⁵, cioè lo spazio-tempo

⁴²⁴ http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/frameset-works.php (consultato il 12/10/2011).

⁴²⁵ *The history of art exemplifies a complex set of negotiations between body and space -negotiations between the actual domain of the real body of the viewer and the real space he inhabits and the virtual domain of the represented body and represented spaces. The contemporary body in space is no longer the classical model. Ours is a vertiginous location - suspended upside down (Baselitz), launched into space (Klein), declared as obsolete (Stelarc) and now seemingly superhumanly re-embodyed in Cyberspace and suprahumanly re-united in Netspace. In the 60's and 70's the evolution of mixed-media and inter-media researches made it clear that the exigencies of the body were a focal issue. The artist's performative body and the spectators participatory body together constituted the notion of a body that was increasingly being 'immersed' in the dialectics of mediated experience. Today the protagonist body plugged into virtual reality is a perspicuous extension of this conjunction. Body and space are at the root of all extensions. The narrative extension is the temporal body in space. The ritual extension is the liturgical body in sacred space. The interactive extension is the body affecting space. Then there are the multifarious iconoclastic extensions which suppress either the body or space so as to elevate the predominance of one over the other. And nowadays there is the virtual extension of mediated bodies and hyper spaces. All extensions of the body/space conjunction struggle with a basic disjunction within our attitude to the body itself. On the one hand the sensual body constitutes our very being, on the other hand the mortal body is what*

che separa o distanzia due cose quando è impossibile definirne la misura, ossia quella zona incorporea di disillusione dove, non ci rimane che un'impercettibile e ancora onnipresente *plénitude*. Shaw riprende le parole di Duchamp e descrive il corpo come questa zona di disillusione. Esso gioca il doppio ruolo negli ambienti digitali insieme, sia come “luogo” materiale dove le informazioni sono incorporate e sia come “assoluto dominio” di autoaffezione, producendo una *infraempirical plenitude*⁴²⁶ che può essere solo sentita, scrive Mark Hansen,. L'estetica digitale che ci presenta Jeffrey Shaw procede verso questa direzione in cui l'immanenza del virtuale si espone attraverso il corpo *infraempirical*. La VR secondo Hansen è un'esperienza interattiva immersiva generata da un computer. Essa tende *to reterritorialize the body onto the face*, or more exactly, *facialize acces to dataspace*⁴²⁷ con il risultato che piuttosto che essere incanalata attraverso il corpo, questi *dataspace* sono (o sembrano essere) mediati dalla pura percezione (visione libera da qualunque cosa di corporeo). In poche parole, il successo della VR è ottenuto dal passaggio dall'interattività alla dinamicità, dalla percezione di immagini alla simulazione corpo-cervello. La VR secondo Derrick de Kerckhove rappresenta un grande passo oltre il convenzionale computer interattivo. Il sistema cyberspazio è dinamico, il mondo virtuale cambia in tempo reale autonomamente e fluidamente in risposta l'azione del fruitore. La VR secondo Hansen porta alla tesi

sentences us to non-being. This unbearable contradiction evokes a simultaneous affirmation and denial of the body, a contradiction that has historically and in many cultures an important focus of art's speculative and iconographic concerns. It is clear that the current euphoric embrace of the virtualised body can also be traced to our disavowal of the mortal 'obsolete' body. At the same time this is counterbalanced by the sensuous assertion of the performative and 'interactive' body. Such a paradoxical conjunction of denial and affirmation is characteristic of our present mediated condition. Energetically disembodied we see ourselves as a pataphysical species, suspended in a vertiginous axis that extends seamlessly between the actual and the virtual. The technologies of immaterial representation have opened a pandora's box of new relationships between the viewer and the artwork. The desire for the dissolution (and disillusion) of the corporeal artwork seems to be consistent with the avant-gardistic ambition for the convergence between 'art and life'. In Guy Debord's words: "Life can never be too disorientating". A new aesthetics comes to the fore. The artwork is more and more embodied in the interface, in the articulation of a space of meeting between the artwork and the viewer, and even in the articulation of a space where the artwork as an artifact seems to disappear altogether and only communication between the viewers remains. While the success of an interface is constituted simply by its efficacy as a mechanism of conjunction, the artistic quality of an interface is the extent to which this conjunction embodies new cultural values. The interest that is now focused on the raw creative modalities of interactivity, virtual reality, hypermedia, telepresence and networking comes from a recognition of the implicit shift in cultural paradigms that they embody. But the liability is of course an enthusiasm that merely articulates the metaphoric and anecdotal values of these techniques. In this situation the poetic and conceptual rigorousness of traditional art practice may remain exemplary for all our efforts in the digital domain.

Shaw J., *The Dis-Embodied Re-Embodied Body* in Kunstforum. Die Zukunft des Körpers I, Vol 132, November 1995-January 1996, pp. 168-171.

www.jeffrey-shaw.net/html_main/frameset-explore.php

⁴²⁶ Hansen M.B.N.: *Bodies in code*, cit., p. 90.

⁴²⁷ Hansen M.B.N., *New Philosophy for New Media*, Massachusetts Institute Technology 2004, p. 162.

secondo cui la percezione è simulazione. La realtà virtuale viene pensata come metafora del mondo reale e ne evidenzia il dominio della tattilità, della motilità e dell'incorporamento. Commissionato dall'Ars Electronica, il CAVE che costituisce l'ambiente dell'installazione rappresenta il regno in cui viene costruito il mondo virtuale. L'ambiente dell'installazione si presenta come una zona di guerra divisa in due parti: una zona tridimensionale e una serie di immagini bidimensionali che rappresentano edifici, soldati, vittime di guerra. Per partecipare all'installazione gli utenti devono dotarsi di occhiali LCD e usare una delle macchine fotografiche messe a disposizione. Il mondo ricostruito riproduce i suoni della guerra, la sofferenza e i respiri. Ad ogni scatto che lo spettatore cattura, l'immagine che viene riprodotta acquista la forma di una sagoma bianca. La distruzione dell'immagine innesca i rumori brutali della guerra, degli spari, del fuoco immergendo lo spettatore in una drammatica riproduzione della realtà. *Worldskin*⁴²⁸ coinvolge l'utente a riprodurre immagini nel CAVE invertendo la relazione tra visione e tocco, così come Anne-Marie Duguet scrive, *lo sguardo non "tocca" l'immagine tanto quanto l'immagine tocca l'intero corpo*⁴²⁹.

Questa inversione "corporea" conduce all'incorporamento dello spettatore. *Worldskin* esprime perfettamente quindi la contemporanea dissoluzione della divisione tra interiore ed esteriore, tra la carne del corpo e la carne del mondo. Parafrasando Merleau-Ponty, il senso del corpo è quello di avere una postura nel mondo, questo perché la carne del mondo è *fenomenologicamente* nella carne del corpo, o meglio perché la carne del corpo ci fa comprendere la carne del mondo.

Lo schema corporeo inserito negli ambienti virtuale ha subito il processo di trasformazione da corpo individuale, ha acquisito una forma comune che caratterizza proprio la carne del mondo, il mondo come carne. Questa relazione con il mondo è data proprio dalla relazione del corpo con se stesso. L'enigma, scrive Merleau-Ponty, sta nel fatto che *il mio corpo è insieme vendete e visibile. Guarda ogni cosa, ma può anche guardarsi e riconoscere in ciò che allora vede "l'altra faccia" della sua potenza visiva. Si vede vedente,*

⁴²⁸ *Some things cannot be shared. Among them are the pain and the image of our remembrance. The worlds to be explored here can bring these things closer to us -- but always simply as metaphors, never as a simulacrum.*
<http://www.benayoun.com/projet.php?id=16> (consultato il 14/11/2011).

⁴²⁹ *Testando lo spazio con il tempo, offrendo ai giochi della diretta, alle sottigliezze della falsa diretta e del leggermente differito, del passato o del futuro anteriore, convertendo il punto di fuga in punto di tempo, rendendo le prospettive "relative"; confrontando lo spazio virtuale, immateriale, dell'elettronica con spazi di riferimento: costruzioni o elementi di architettura; facendo del corpo del visitatore lo strumento privilegiato dell'esplorazione, ossia della rivelazione del dispositivo: è colui che lo attiva e va a svelare l'enigma. I modelli che fondano le arti in Occidente vengono così manifestati e distorti secondo procedimenti diversi e figure strutturate soprattutto con una serie di opposizioni tra vedere ed essere visto, interno e esterno, privato e pubblico, due e tre dimensioni, presente e passato.*
Duguet A.-M., *Dispositivi*, in Alessandro Amaducci, Paolo Gobetti (a cura di), *Video Imago*, «Il Nuovo Spettatore», n. speciale 15, maggio 1993 (ed. or. *Dispositifs* in Bellour R., Duguet A.-M., (a cura di), *Vidéo*, «Communications», n. speciale 48, 1988).

*si tocca toccante, è visibile e sensibile per se stesso. È un per sé, non per trasparenza come il pensiero, che può pensare una cosa solo assimilandola, costituendola, trasformandola in pensiero – bensì un sé per confusione, narcisismo, inerenza di colui che vede, di colui che tocca a ciò che tocca, del senziente al sentito – dunque un sé che è preso nelle cose, che ha una faccia e un dorso, un passato e un avvenire*⁴³⁰.

Worlskin cerca di mettere in luce la riscrittura dello schema corporeo nella carne del mondo, un senso di intercorporeità che sfugge dalla mediazione dell'immagine degli altri in favore di una sensibilità generale, che non è semplicemente senso comune. *Worlskin* offre un punto di riflessione su come la virtualità si sia integrata nel mondo reale e la disincarnazione esteriore dell'essere incorporato, conferma l'urgenza di ripensare l'agente incorporato nell'età del digitale e dell'immateriale. Nei sistemi VR avviene il passaggio dalla sensazione di *star percependo un'informazione* a quella di *essere in un luogo di informazione*. La risposta cognitiva che ne scaturisce è in grado di rendere l'utente da osservatore a protagonista della stessa esperienza. I sistemi VR infatti non sono passivi ricettori di informazioni, ma compiono scelte all'interno del medium comunicativo in modo da definire la propria esperienza soggettiva. I sistemi VR costruiscono la conoscenza di ciò che gli utenti stanno percependo e contemporaneamente esplorano l'esperienza illusoria che stanno vivendo⁴³¹. Quindi intendiamo in questo processo di virtualizzazione, “ambiente virtuale” quell'insieme organizzato di corpi virtuali. Essi si presentano a diversi livelli, come già spiegato in precedenza da Diodato, come immagini digitali che fenomenizzano algoritmi in formato binario sottoforma di operazioni di scrittura che permettono l'interazione tra utente e fruitore. Questo garantisce una grammatica di corpi-immagini che coinvolge il rapporto tra visibile e invisibile strutturando una diversa modalità di fruizione e partecipazione. Attraverso gli esempi proposti abbiamo visto come la macchina virtuale non è altro che un “generatore di realtà virtuale” capace di far esperire al fruitore l'ambiente virtuale espandendo le sensorialità corporee.

Notiamo come la costruzione di ambienti virtuali intreccia in questo modo i campi dell'ontologia, ossia il rapporto *virtuale-possibile-potenziale-attuale-reale*, perfino dell'estetica concepita come teoria della conoscenza sensibile e di teoria dell'immaginazione⁴³². *Ora il corpo virtuale, pur non essendo riducibile a una rappresentazione, non esiste come corpo se non nell'interattività, è una interazione, un oggetto-evento:*

⁴³⁰ Merleau-Ponty M., *L'occhio e lo spirito*, cit., p.18.

⁴³¹ Riva G., *Cyberps. Ambienti virtuali, emozioni reali* in *Psicologia contemporanea* 201, maggio-giugno 2007, Giunti Editore, Firenze, pp. 18-23.

⁴³² Diodato R., *Visuali thinking as Virtual thinking*, in *Adolf Arnheim. Arte e percezione visiva*, Lucia Pizzo Russo (a cura di), *Aesthetica Preprint Supplementa*, Aprile 2005, p. 237.

un'azione (relazione di interattività) che è un corpo (corpo virtuale) in quanto possiede le caratteristiche che siamo soliti attribuire ai corpi⁴³³.

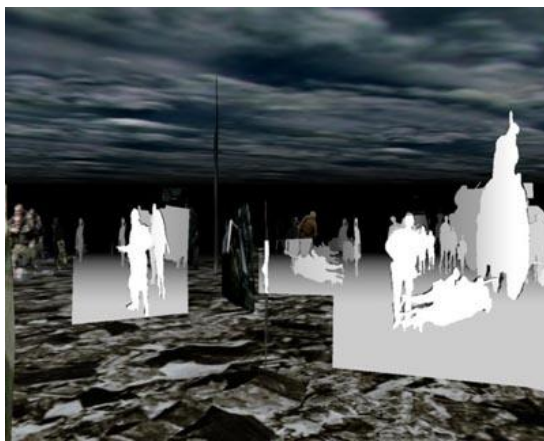


Fig. 108_Maurice Benayoun, *Worldskin*, 1997

Spostando l'attenzione sul ruolo della tattilità e di come la pelle sia luogo di tutte le esternalizzazioni, un esempio che lo offre l'artista Thecla Schiphorst⁴³⁴ con l'installazione *Bodymaps: artifacts of touch* (1996)⁴³⁵. L'opera costruisce uno spazio abitato dal corpo mediato dalla tecnologia. *Bodymaps* mette in rilievo la sensualità e la libertà dell'atto di toccare ed essere toccati. Questo lavoro è una installazione video-sonora interattiva controllata dal computer. I tocchi degli spettatori gestiscono il movimento delle immagini video del corpo dell'artista. Queste immagini sono proiettate dal soffitto su una superficie piana orizzontale e parallela al pavimento. Questa superficie di protezione, secondo l'artista, può essere interpretata sia come un tavolo, o un letto, oppure come un fiume profondo. La funzione del tatto trasforma luogo e confine attraverso il *terzo spazio*.

Il contenitore tiene l'immagine del corpo ferma, fino a quando uno spettatore non si avvicina sufficientemente da far muovere l'immagine. Quando l'immagine è in movimento, essa risponde al tocco, alla carezza o al gesto, ma questo succede solamente durante il tempo che lo spettatore resta fisicamente collegato. Quando il visitatore si allontana, il corpo ritorna alla quiete.

Lo spettatore in questo modo partecipa alla consapevolezza del corpo. Esso si muove e l'immagine

⁴³³ *Ivi*, p. 240.

⁴³⁴ <http://www.sfu.ca/~tschiphobodmaps/index.html> (consultato il 14/11/2011).

⁴³⁵ <http://www.art.net/~dtz/schipo1.html> (consultato il 14/11/2011).

ascolta, vibra e si espande. Questo lavoro favorisce le relazioni attraverso un'esperienza basata sulla conoscenza proprioceptiva, dove la pelle ascolta le sensazioni attraverso il tatto e le sente attraverso l'ascolto. L'istallazione indaga in questo modo la potenzialità dello schema-corpo restituendo un'interfaccia tattile con il mondo diventando un corpo fenomenico. *Bodymaps* favorisce una interfaccia diretta non semplicemente con l'immagine degli altri corpi (con i quali, secondo Merleau-Ponty erano sufficienti gli sfondi intercorporei), ma con le vere tracce dei movimenti che costituiscono la diretta espressione, anzi la vera attività degli altri schemi corporei. Questa nuova condizione ha un'importante significato in relazione alla costituzione dell'intercorporeità, dato che avendo implicato l'incorporamento degli altri, qui lo spettatore incorporato viene confrontato con lo schema degli altri direttamente, indipendentemente dalla sua immagine corporea. Si entra così nel campo della conoscenza del corpo, dove l'immagine corporea diventa consapevole dello sguardo degli spettatori e della presenza fisica. *Bodymaps* può essere descritta come un dialogo tattile con le immagini.

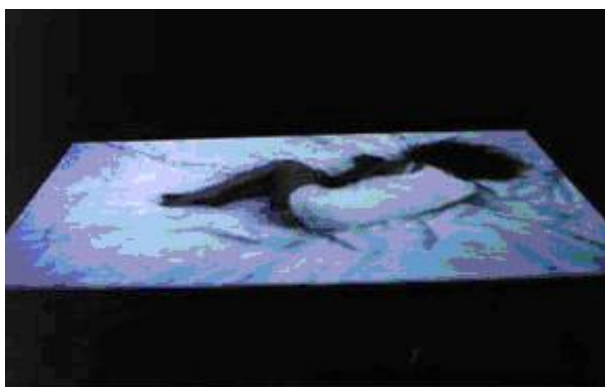


Fig. 109_Thecla Schiphorst con l'istallazione *Bodymaps*, 1996

Secondo l'artista australiano Simon Penny invece si sta recuperando il concetto di divisione cartesiana aggiungendo che non solo la mente si separa dal corpo, ma si privilegia la visione rispetto ai sensi. Secondo Penny le tecnologie VR includono il corpo in un ambiente virtuale, escludendo la parte fisica in favore del corpo-immagine. Simon Penny nei suoi lavori come ad esempio *Fugitive* (1995-1997), si focalizza l'attenzione sull'accoppiamento dell'utente con la sua immagine dinamica. Il singolo utente nell'opera interattiva di Penny, partecipa all'interazione in una stanza buia circolare di circa 10 metri di diametro. Un'immagine del video si muove avanti e

indietro intorno alla parete circolare, secondo il movimento dell'utente. Il comportamento del sistema è evasivo, l'immagine "scappa" dall'utente che insegue l'immagine stessa, essa si pone diametralmente e opposta l'utente. Le risposte del sistema sono rappresentate dal movimento delle immagini all'interno del movimento della parete e la macchina fotografica all'interno di sequenze di immagini. Se un utente è in movimento radiale verso l'immagine, l'immagine scelta sarà quella in cui la telecamera in movimento lungo l'asse Z del tiro (un dolly o uno zoom). Il frame è controllato dalla velocità degli utenti. Il tentativo di Penny è quello di sviluppare un sistema computazionale implementabile che rifletta realmente il senso cinestetico dell'utente. L'obiettivo è di attirare l'attenzione degli utenti alle loro esperienze incarnate. La complessa interazione riflette direttamente la corporeità dinamica. *Fugitive* sostituisce la continuità dello spazio geometrico esteso con la distanza corporea generata, in altre parole, la continuità del corpo e del tempo contro la continuità di uno spazio illusorio. L'opera interattiva di Penny gestita tramite un sistema di visione artificiale, interpreta il movimento corporeo dell'utente attraverso un indicatore di "umore" (*Mood Analysis Engine*). L'utente si muove attraverso un'esperienza visiva gestita da un database di video digitale. La questione della corporeità è centrale: in questo lavoro, il linguaggio del corpo viene tracciato dal sistema e la complessità della modalità interattiva diminuisce con l'aumentare la familiarità dell'utente, attraverso una formazione "auto-pedagogica"⁴³⁶.

Fino ad ora abbiamo cercato di descrivere come l'*embodiment/disembodiment* e le informazioni digitali generano una trasformazione dello spazio, superando i confini del corpo umano. Una disincarnazione del corpo forma la condizione per una collettiva reincarnazione attraverso la tecnologia ed essa non è altro che il fulcro di questa continua narrazione e mutamento.

Rafael Lozano-Hemmer presenta alcune installazioni diverse da quelle fino ad ora descritte, ma utile nel nostro discorso per capire il ruolo del corpo che questa volta non è immerso in un ambiente virtuale, ma che invece genera attraverso un sistema di telecamera, dei corpi virtuali..

Il contributo che ci offre Lozano-Hemmer è l'installazione *Body Movies -Relation Architecture 6* (2006)⁴³⁷. Un lavoro quello dell'artista messicano dove si riproduce una sorta di *trans-individuazione* attraverso un *disembodiment* e *reembodiment*. Si attiva in questa installazione una

⁴³⁶ <http://ace.uci.edu/penny/works/fugitive> (consultato il 14/11/2011).

⁴³⁷ Lozano-Hemmer prende ispirazione al suo lavoro dall'opera di Samuel van Hoogstraten, *The Shadow Dance*, Rotterdam 1675.

http://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php (consultato il 14/11/2011).

sorta di *tele-absent body*. Il lavoro di Lozano-Hemmer viene presentato nel 2001 nello spazio pubblico di Schouwburgplein a Rotterdam. L'installazione consiste nella riproduzione di mille ritratti preregistrati (catturati a Rotterdam, Madrid, Messico e Montréal) e attraverso proiettori robotici, essi vengono proiettati sulla facciata dell'edificio di fronte, il Pathé Cinema. L'installazione è composta da un sistema di tracciamento dotato di videocamere, quattro 7kW proiettori robotici, sistema informatico di monitoraggio e gestione software e schermi al plasma e specchi. Le immagini proiettate appaiono solamente al momento del passaggio delle persone nello spazio pubblico. Esse vengono catturate dal software che ricalcola la loro sagoma-ombra che a sua volta viene proiettata sulla parete del Cinema Pathé. Le ombre acquisiscono differenti dimensioni (2-22 metri) a seconda della distanza dei loro corpi rispetto ai proiettori. Le ombre vengono continuamente monitorate in tempo reale e ogni volta esse si combinano con i ritratti preregistrati proiettati sulla stessa parete, sovrapponendosi. Il computer automaticamente aggiorna le scene sempre con nuovi ritratti. Questa struttura innesca una sorta di “memoria aliena” in un contesto urbano. L'installazione mette in rilievo proprio l'interazione tra lo spazio e il corpo. Questo spazio non può essere abitato mediante l'immagine corporea, ossia del corpo come un'immagine e dell'immagine come medium di una comunanza tra corpi intercorporei. Qui il corpo partecipa invece ad una continua narrazione in uno spazio urbano, dove le ombre giocano con l'immagine corporea che viene catturata dai proiettori e ricodificata. Lozano-Hemmer innesca con *Body movies* un tipo di comunicazione che mette in contatto persone che non si sono mai incontrate e le loro ombre sono la risultante di questo nuovo terreno d'incontro. Questo luogo generato attiva, seguendo il pensiero di Walter Benjamin, una *comunicabilità* che costituisce e facilita la comunicazione, questo processo comunicazionale valorizza il lavoro di Lozano-Hemmer che propone un'estetica *transurbana*⁴³⁸, in cui il corpo transita e costruisce attraverso la sua ombra una nuova

⁴³⁸ Adriaansens A., Brouwer J., *Alien in relationship from public space. A winding dialog with Rafael Lozano-Hemmer in Transurbanism*, V2_Publishing/NAI Publishers, Rotterdam 2002.

[http://www.v2.nl/publishing/transurbanism/leadImage/image_view_fullscreen_\(consultato il 14/11/2011\).](http://www.v2.nl/publishing/transurbanism/leadImage/image_view_fullscreen_(consultato il 14/11/2011).)

I nessi tra tecnologie digitali e interstizi mobili di una metropoli non più industriale bensì comunicazionale liberano potenziali identità diasporiche, sincretismi culturali, paesaggi sonori, immaginazioni visuali. Questa pulsante metropoli accende mescolanze di organico e inorganico che oltrepassa gli stantii dualismi della dialettica cittadina: pubblico-privato, natura-cultura, organico-inorganico, familiare-straniero. Non c'è più un *pubblico* nel senso classico di persone che assistono passivamente all'evento. Il soggetto metropolitano è un osservatore partecipante, come l'antropologo. Praticare il *transurbanesimo* significa vivere il mutamento – il *transito* – dalla città alla metropoli dove non è la produzione, quanto il trittico *cultura-consumo-comunicazione* il contesto fluido che offre esperienze. Transitare significa incrociare e assemblare territori diversi e la propria multi-identità. *Trans-urbanesimo* significa alterare la normale condizione diurna del vedere la città, alterare le normali sensorialità, prospettive, scorci, ritmi; sentirsi osservati

comunicazione. Il lavoro dell'artista messicano mette in rilievo proprio questa *transindividuazione* che sfrutta l'origine dell'incorporamento e della tecnica, come punto in cui l'umana tecnogenesi si incontra con il corpo organico, senza così perdere il *corpo vissuto* (Leib). Il corpo in questa occasione si stacca dai dispositivi di VR, in questo caso, ciò che è interessante è come esso occupa lo spazio urbano reale e si mette in comunicazione attraverso un gioco di ombre, le quali creano un terreno d'incontro virtuale. I corpi e le proprie immagini catturate, trasformate, acquistano una notevole importanza e proprio con le nuove tecnologie occupano spazi virtuali, attivano comunicazioni, modificano spazi reali tra luci ed ombre. La forza del corpo sta proprio in questo abitare lo spazio e allo stesso tempo incarnarlo.



Fig. 110_Rafael Lozano-Hemmer, *Bodie Movies*, Cultural Capital of Europe Festival, V2 Grounding, Rotterdam, Netherlands, 2001

da “lei”, desiderati dai suoi spazi attivi che si aprono di fenditure notturne come i sogni. Da qui l’attenzione etnografica per ogni dettaglio che ha come indicatori privilegiati la relazione tra *bodyscape* e *location* cioè tra corpi panoramatici e i nessi tra luoghi-spazi-zone-interstizi-espace.
Canevacci M., *Una stupita faticità*, cit.

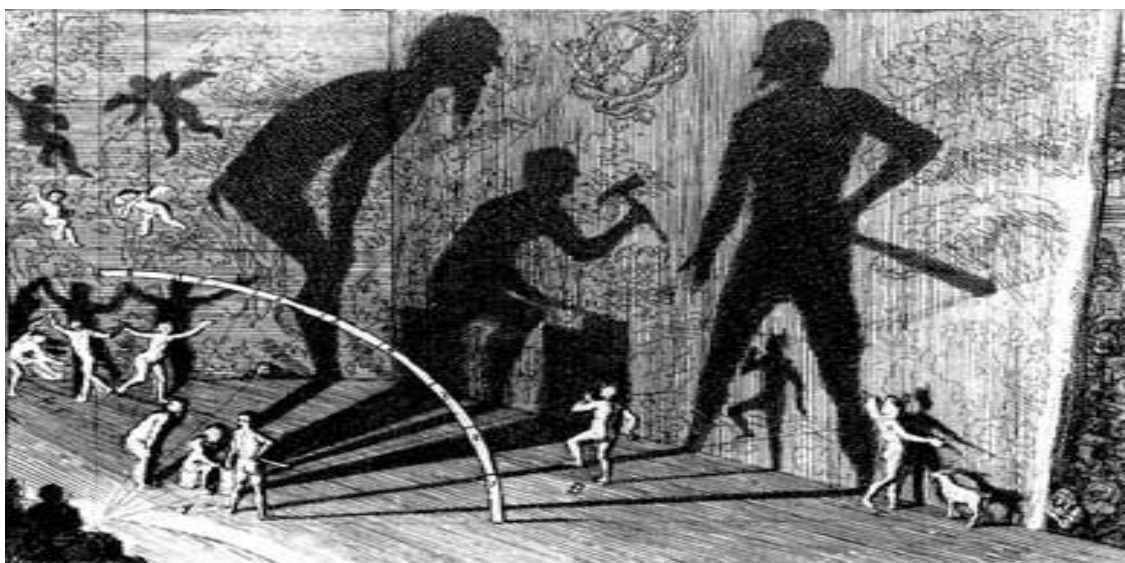


Fig. 111_ Samuel van Hoogstraten, *The Shadow Dance* from his book *Inleiding tot de Hogeschool der Schilderkunst*, Rotterdam, Holland, 1675.

La nuova realtà contemporanea, quindi, viene *mixata* attraverso le nuove tecnologie fornendo un nuovo paradigma, concependo il virtuale come una totale tecnica simulacrale e come apertura di un mondo immersivo, attraverso la percezione incorporata (embodiment) o enazione (enaction).

Questa “realtà *mixata*” porta in primo piano il ruolo costitutivo o ontologico del corpo nella nascita del mondo. Molti ricercatori ed artisti oggi, come abbiamo visto, si servono della realtà virtuale mettendo in rilievo le funzioni del corpo, *immediato dato invariante, in origine accesso al mondo, veicolo di essere al mondo*. Il corpo si compone come ultima formazione, un assoluto qui, in relazione al quale tutte le esperienze percettive devono essere orientate. La promessa della realtà virtuale/realtà *ibrida*, secondo Millon, è proprio quella del corpo virtuale che ricostruisce la nostra immagine-schema corporea/o. Il filosofo francese ci ricorda che i termini di interno/esterno diventano abitati dalla realtà virtuale e attraverso il mondo stesso. *Il corpo virtuale è semplicemente senza un corpo senza coinvolgimento corporeo, un corpo senza debolezza, un corpo di piacere senza desiderio, infine, un corpo senza vita? Non è piuttosto un corpo in forza, un corpo che anticipa tutte le forme, ma anche tutti i pensieri, un corpo che fornisce l'opportunità di mettere la questione della persona e il suo status, ma anche i giusti limiti?*⁴³⁹

Descrivendo il pensiero di Millon, Mark Hansen, precisa che il filosofo francese cerca di fare chiarezza affermando che il corpo non è un avvolgimento, ma un aggregato nel quale il desiderio, la sofferenza hanno bisogno di trovare il loro luogo. Il corpo, sempre secondo Millon⁴⁴⁰, forma un ostacolo e una resistenza a tutte le forme di trasparenza, esso vive solo quando è opaco, complesso,

⁴³⁹ Hansen M.B.N., *Bodies in code. Interface with digital media*, Routledge Taylor & Francis Group, New York 2006, p. 14.

⁴⁴⁰ Cfr. Millon A., *La Réalité Virtuelle: Avec ou Sans le Corps?*, Éditions Autrement, Paris 2005.

confuso, flessibile e in una perenne mutazione. In questa prospettiva se c'è bisogno di una liberazione del corpo, essa è unicamente per dichiarare un po' di forza di vita interiore, mentre il corpo rimane una presenza. L'analisi del corpo virtuale costruisce un oggetto che rappresenta un corpo denso e opaco che ha i suoi limiti e le sue debolezze, ossia un corpo profondo che rifiuta la trasparenza e la totale chiarezza (*netteté*). Dall'essere il primo strumento o il primo medium (come dichiarato dalle teorie postumaniste), il corpo è la primordiale e attiva fonte di resistenza⁴⁴¹, come espressione vissuta di qualcosa simultaneamente organizzato e ostacolato.

Il corpo afferma Millon, è un'entità che diventa persona, un creatore soggetto, un essere o un accordo individuale di circostanze⁴⁴². La bussola del guardare si sposta in direzione di un attraversamento e partecipazione al lavoro dell'artista. Un esempio può essere quello proposto da Monika Fleishmann e Wolfgang Strauss attraverso le installazioni di *Liquid Views* e *Rigid Views* (1993). Nella prima installazione un monitor dotato di un touch-screen e mini-telecamera simula la superficie di un corpo d'acqua, che sembra riflettere lo spettatore. Quando gli spettatori si trovano in prossimità della superficie (l'immagine sullo schermo del televisore simula le correnti ad anello, come in uno stagno), che vedono la propria immagine riflessa all'interno di una scena virtuale. Quando si tocca lo schermo viene generato un algoritmico e l'immagine speculare dello spettatore si altera (il computer modifica simultaneamente l'aspetto dell'immagine dello spettatore, che viene registrato dal vivo da una videocamera mini). Un ulteriore intervento dello spettatore aumenta la distorsione. È il gesto del tocco che attiva questo processo di comunicazione. Il toccare lo schermo diventa un attimo intimo del corpo per costruire altri spazi e altri corpi.

⁴⁴¹ Hansen M.B.N., *Bodies in code. Interface with digital media*, cit., p. 15.

⁴⁴² *Ibidem*.



Fig. 112 Fleischmann, Monika; Strauss, Wolfgang, *Liquid Views, The Virtual Mirror of Narcissus*, 1992 |Photography |© Fleischmann, Monika; Strauss,

Il tema centrale di *Liquid View* è la transizione da un mondo superiore a quello inferiore, dal razionale mondo delle sfere a quello dell'incoscienza e viceversa. Seguendo il mito di Narciso i due artisti indagano il senso del tocco dell'osservatore che guardando il flusso dell'acqua si vedono riflessi e mutano la loro immagine. Lo specchio diventa l'attore del processo di trasformazione del corpo dello spettatore attivando una propria narratività del corpo attraverso il tatto. Qui l'esperienza umana attualizza il potenziale del virtuale. In questo esempio la realtà virtuale porta ad una disconnessione dello schema corporeo dall'immagine corporea. L'osservatore favorisce l'utilizzo dello schema corporeo sopra all'immagine corporea accrescendo la sua rappresentatività come essere incorporato. *Rigid Waves* segue sempre il mito di Narciso che cede il suo corpo all'immagine sullo specchio, se stesso diventa un altro corpo e i suoi movimenti sono solo echi illusori. Quando l'osservatore si confronta con lo specchio posizionato di fronte, l'immagine riflessa non corrisponde alla normale percezione. Lui/lei vede se stesso/a come un corpo che stranamente viene rimpiazzato da sequenze di movimenti, l'immagine allo specchio si frantuma. Una piccola camera nascosta nel frame della figura riflessa viene usata per collocare l'osservatore nell'immagine. Il computer controlla la superficie di proiezione tramite algoritmi che calcolano la posizione del fruitore.

Rigid Waves si presenta come uno specchio virtuale, il quale non riflette, ma riconosce. L'installazione opera una disgiunzione di se stesso dall'immagine dello specchio, operando una indentificazione-specchio con una disintegrazione dell'immagine stessa. Lo spettatore mobile di fronte allo specchio controlla il cambiamento dell'immagine, ma essa non coincide né con

l'immagine corporea, (perché il movimento provoca distorsione), né con il tocco dell'immagine (perché essa si distrugge). La situazione che si percepisce, rileva due limiti, sia la distanza richiesta di vedere, sia la necessità di toccare l'altro. *Rigid Waves* libera il sé, come anche l'artista descrive, in un atto di dis-possessione che lascia la motilità come compensazione per perdere il controllo visuale. *Liquid Views: The Virtual Mirror of Narcissus* completa questa compensazione, sia con la motilità tattile che con la deformazione dell'immagine-specchio. Lo spettatore trasforma dall'esterno l'immagine visuale del sé interno. Se *Rigid* lavora a sciogliere l'immagine del sé dal sé e viceversa, *Liquid* offre una compensazione nell'interfaccia che riafferma l'incorporamento dello spettatore, il quale controlla l'immagine corporea correlata. Lo specchio qui diventa parte attiva del processo, necessario alla fase di incorporamento. Il tocco dell'utente che partecipa, materializza la forza delle immagini come dimensione dell'essere corporeo. In questo contesto il virtuale non viene costruito attraverso supporti, ma viene prodotto attraverso le interazioni che si attivano nel processo di partecipazione all'istallazione, dove l'esperienza umana attualizza il potenziale virtuale di questi lavori. *La carne è fenomeno di specchio e lo specchio un'estensione della relazione con il mio corpo. [...] Specchio = realizzazione di un Bild della cosa = estrazione dell'essenza della cosa, della pellicola dell'Essere o della sua "Apparenza". Toccarsi, vedersi, è ottenere da sé un simile estratto speculare. [...] La proiezione visiva del mondo in me da intendere non come rapporto intraoggettivo cose-mio-corpo. Ma [...] come caso più sorprendente dello scarto che esiste all'interno di ogni senso e che fa di esso eine Art der Reflexion [una specie di riflessione]*⁴⁴³.

Le nuove tecnologie come abbiamo visto espandono lo scopo dell'attività corporea, ampliano marcatamente il dominio del pre-personale, mentre l'ambiente-organismo partecipa all'incorporamento, creando un "medium" per la nostra enattiva co-appartenenza. Mark Hansen descrivendo l'azione del corpo immerso negli spazi virtuali descrive il corpo anche qui come *body-in-code*, nell'accezione di pensare l'esistenza umana come un sensorio prepersonale essere-con.

Negli ultimi esempi proposti, rispetti a quelli presentati da Jeffrey Shaw, qui la realtà virtuale non è costruita tramite supporti, ma essa viene prodotta attraverso l'interazione. L'esperienza umana in questo caso attualizza il virtuale potenziale di queste istallazioni. Un altro esempio è quello proposto da Tim Hawkinson, *Blindspot* (1991). Esso rappresenta questa volta un diretto incorporamento dei supporti tecnologici che mixano la realtà, così come abbiamo visto in *Rigid Waves* e *Liquid Views*. Il lavoro dell'artista americano rappresenta una raccolta di ritratti fotografici

⁴⁴³“Fenomeno di specchio”, linee di cui nessuna è “reale”, “estratti speculari”...Tutto un vocabolario che si conduce ad una vera e propria “deflagrazione dell'essere”.
Merleau-Ponty M., *Visibile e Invisibile*, pp. 226-227.

anatomici di tutta la superficie del corpo dell'artista che non può vedersi attraverso i suoi occhi. Una rappresentazione minimale di questa condizione di remix⁴⁴⁴ della realtà permette l'esternalizzazione dello sguardo riflettendo il nostro essere al mondo oggi in relazione alle nuove tecnologie. *Blindspot* non solo ripresenta un'immagine del corpo dell'artista, ma l'immagine del suo corpo dal punto di vista del corpo stesso (o meglio dell'organismo che appare come corpo). In questo contesto non è l'immagine del corpo che viene presentata, ma la sua espressione di forza, una forza di produzione delle immagini che appartiene all'incorporamento dell'organismo, in origine come essere tecnico. *Blindspot* per cui rappresenta una prospettiva diversa in cui prevale la forza dell'organismo come forza dell'immagine e il nostro rapporto con la tecnologia. Hawkinson crea attraverso i suoi lavori legami tra il mondo fisico e quello metafisico, aprendo così la strada alla riflessione complessa tra il nostro corpo e la sua reazione tecnologica-corporea. *Emoter* (2001) ne è un altro esempio. Una fotografia formato poster del viso dell'artista americano si trasforma in una scultura meccanica sorprendente. Le differenti sezioni del viso (bocca, occhi, sopracciglia, naso e così via) sono ritagliate e collegate ad una complessa apparecchiatura che randomicamente e in modo asincrono le modifica a seconda delle emozioni fondamentali (rabbia, gioia, paura, sorpresa).

⁴⁴⁴ La costruzione del mondo viene attraverso una continua costruzione e rielaborazione del già presente per ricostruirlo attraverso come nuovo e attribuirgli una neocostituzione. Embricamento, meshing up, contaminazione, ibridazione, sono alcuni dei possibili termini adottati per descrivere questo processo delle nostre menti. [...] Il remix come produzione dalla realtà. [...] il remix non più come un cultural maverick, o un caso limite dell'arte, ma:

a) la pratica di materializzazione discorsiva che gli uomini hanno da sempre adottato per progredire, adattare l'ambiente alle proprie esigenze e bardarlo di significati altri rispetto a quelli forniti dagli impianti istintuali.

Monaco F., *Panta Remix. Epistemologia delle pratiche creative* in REFF / RomaEuropaFakeFactory. *La reinvenzione del reale attraverso pratiche critiche di remix, mashup, ricontestualizzazione, reenactment*, Hendrickson C., Iaconesi S., Persico O., Ruberti F., Simeone L. (prefazione di Bruce Sterling) Derive Approdi, Roma 2010.

<http://www.romaeuropa.org/> (consultato il 14/11/2011).

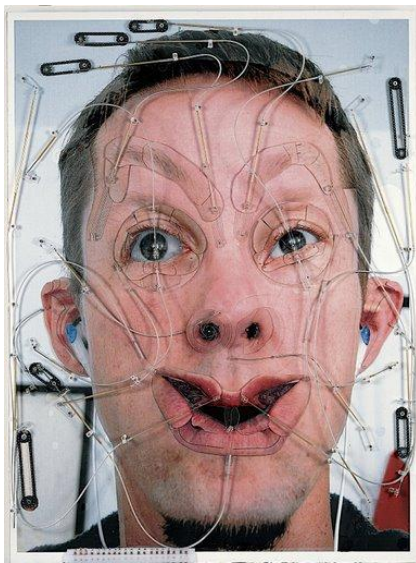


Fig. 113_Tim Hawkinson, *Emoter*, 2002



Fig. 114_Tim Hawkinson, *Blindspot*, Photomontage, 1991

Altro lavoro da analizzare è quello dell'artista computazionale Daito Manabe⁴⁴⁵ che si propone di *being real about being material*. Nelle sue performance si tende a rovesciare il processo di virtualizzazione fornendo un grado di materialità, visceralità del corpo che si presenta come una tela, una superficie, uno schermo, un dispositivo di INPUT e OUTPUT. I segnali elettrici governano la materia corporea che risponde agli impulsi ri-creando una pelle-superficie iper-tecnologica. Il processo che attiva Manabe è quello di “estetizzare questa “*transmaterialità*” del corpo ridefinendo l'approccio con in nuovi media interattivi. Infatti invece di riprodurre una realtà virtuale, l'artista giapponese cerca di riscoprire il corpo attraverso un lavoro di computazione. I sensori applicati ai muscoli facciali rilevano i movimenti del viso e le diverse espressioni creando variazioni sonore e visive.

⁴⁴⁵ <http://www.daito.ws/work/> (consultato il 15/10/2011).



Fig. 115 _Daito Manabe, *Body Hack*

Questi lavori facilitano la comprensione da parte dell'osservatore e il loro incontro con la realtà virtuale. Queste transizioni rendono le installazioni come un'allegoria di realtà *mixata*, come condizione minimale fenomenica. In un primo momento l'osservatore è solo spettatore, ma questo “guardare” acquista movimento, esso incorpora un'osservazione attiva. Da quando l'osservatore diventa immerso nell'azione, il suo passivo guardare viene rimpiazzato da un'osservazione attiva.

Il fruitore dell'installazione scopre che lui –e non l'artista– è parte della creazione della nuova situazione in cui esso è inserito, essi identificano se stessi con la situazione. In questo caso l'osservatore diventa qualcosa in più di un semplice osservatore. In conclusione come abbiamo visto molti teorici e critici si sono occupati del corpo digitale-virtuale, Don Ihde nel suo libro *Bodies in Technology*⁴⁴⁶ descrive tre tipi di corpi: *body one* come il nostro fisico e fenomenologico essere nel mondo, *body two* inteso come corpo costruito socialmente e culturalmente ed infine il terzo corpo (*body three is interactive with technology*) il quale esiste nella dimensione “tecnologica”. Quest'ultimo, secondo Ihde, attraversa i due corpi precedentemente descritti e utilizza la tecnologia come estensione e come strumento per connettersi. L'ultimo traguardo del virtuale *embodiment*, secondo Ihde, è quello di diventare un perfetto simulacro pieno di azioni multisensoriali corporee. Non c'è dubbio che trattando di realtà virtuale la si possa pensare come una sorta di via di fuga dalla realtà reale, come un distaccamento tramite una “decorporalizzata sensorialità umana” (*disembodied human sensoria*), in altre parole una sensorialità che le tecnologie digitali hanno reso autonoma rispetto al corpo⁴⁴⁷. La realtà virtuale quindi può essere accettata non solo come dispositivo

⁴⁴⁶ Ihde D., *Bodies in Technology. Electronic Meditation*, vol. 5, University Press of Minnesota, Minneapolis 2002.

⁴⁴⁷ Rimarrebbe da capire come mai esista oggi una diffusa, e sempre più ossessiva, smania per i mondi evanescenti, una voglia febbrile di proiettarsi almeno illusoriamente, nel rarefatto mondo delle non-cose. Un mondo questo che, nell'odierno immaginario collettivo, assume certo la forma di una dematerializzazione, anche se più corretto sarebbe parlare di una fantasmagorizzazione. Perché sebbene le cose in quel mondo trasognato perdano la materialità, le non-

tecnico, ma piuttosto come "anello mancante" di una catena destinata a dimostrare, da un lato che il mondo reale è un'illusione e dall'altro che solo il mondo illusorio (virtuale) è reale⁴⁴⁸. Proprio questa sfera di mediazione simbolica è il luogo in cui si sviluppano le diverse esperienze creative di rappresentazione, le quali ci forniscono la *nostra* versione del mondo reale⁴⁴⁹, la percezione più o meno "affidabile" di esso⁴⁵⁰.

3.2 Sognare un corpo telematico

Sognare un corpo telematico oggi è all'ordine del giorno. Secondo Roy Ascott oggi proprio la cultura telematica può riconsegnare ai rapporti ciò che la società industriale aveva con successo indebolito. Come abbiamo visto la VR trasporta la nostra telepresenza e ci fornisce gli strumenti per riconfigurare la nostra identità. E allora *is there Love in the Telematic Embrace?*⁴⁵¹, domanda Ascott. Il nostro corpo e la nostra coscienza nuovamente forgiate nel panorama telematico, partoriranno un ambiente completamente nuovo dove si riposiziona il nostro sguardo e il nostro sentire. L'arte telematica ha spinto ad una tendenza centrale durante il ventesimo secolo attraverso l'arte sperimentale dove lo spettatore è sempre più agente attivo negli scambi estetici. *The very technology of computer telecommunications extends the gaze, transcends the body, amplifies the mind into unpredictable configurations of thought and creativity*⁴⁵². Fu Roy Ascott che per la prima volta nel 1983 utilizzò il termine telematica⁴⁵³ nel campo delle arti. Questo termine viene usato per indicare tipo di comunicazioni mediate dal computer, come networking tra individui e istituzioni geograficamente disperse e tra la mente umana e i sistemi artificiali di intelligenza e percezione. La caratteristica

cose risultanti sono sempre vissute, tutto sommato come simulacri di cose. O meglio: come se si trattasse di corpi senza corpo. Fantasmi di corpi. Fantasmi di cose.

Monaldo T., (1992) *Reale e Virtuale*, Feltrinelli, Milano 2007², pp. 14, 56.

⁴⁴⁸ *Ivi*, p. 145.

⁴⁴⁹ *Ivi*, p. 147.

⁴⁵⁰ David Hume distingueva tra *percezione inesperta* e *percezione esperta*, ossia tra la percezione che non *sa* (l'occhio innocente) e quella che *sa* (occhio non innocente). Per il filosofo illuminista ogni immagine reale o virtuale rappresentava un misto di innocenza e di non-innocenza percettiva.

Cfr. Hume D., (1741) *Essay Moral and Politic*, trad. it. *La regola del gusto. E altri saggi*, Abscondita, Milano 2006.

⁴⁵¹ Ascott R., *Is there Love in the Telematic Embrace?*, in *Art Journal*. New York: College Arts Association of America. 49:3. pp. 241-247, 1996.

⁴⁵² *Ivi*, p. 242.

⁴⁵³ Il termine telematica (*télématique*) nasce in Francia nel 1976 da un documento commissionato dal presidente francese: *Informatizzazione della società* ed elaborato da Simon Nora e Alain Minc.

Cfr. Nora S., Minc A., *L'informatisation de la Société*, La Documentation Française, Paris, 1978.

<http://www.telematique.eu/telematics/history.en.html> (consultato il 14/11/2011).

Per una bibliografia dettagliata sulla telematica consultare il seguente sito:

http://telematic.walkerart.org/overview/overview_bibliography.html (consultato il 14/11/2011).

fondamentale della telematica nella teoria di Ascott è quella di trasformare lo spettatore in un partecipante che collabora alla creazione del progetto dell'artista. La *telematic culture* consiste quindi in una serie di comportamenti, idee, media, valori, oggetti, che ridefiniscono semanticamente nuovi modelli culturali e scientifici attraverso metafore e paradigmi che generano rappresentazioni della realtà “inventata” che a sua volta cambia il *focus* estetico dall'osservatore oggetto al soggetto partecipante. L'essenza dell'interfaccia è proprio la sua potenziale dinamicità e ognuna di essa rappresenta un aspetto di un'unità telematica dove l'essere inserito in un'interfaccia significa allo stesso tempo partecipare al processo virtuale di tutte le interfacce attraverso il network, questo principio viene definito da Ascott, *holomatic*⁴⁵⁴.

Questo principio fu dimostrato dallo stesso Roy Ascott durante la Biennale di Venezia nel 1986 con il progetto *Planetary Project*, in cui un flusso di dati venivano generati dagli artisti collegati da tutto il mondo. Lo spazio interattivo, *Laboratory Ubiqua* rappresentava un grande luogo di media telematic, dove si includevano mail, testi video, immagini digitali, conferenze via computer. Un altro esempio sempre proposto dall'artista inglese, è stato quello presso il centro Pompidou a Parigi, con il progetto *Les Immatériaux* (1985), in cui Ascott dimostrava l'effettivo uso domestico e pubblico del terminale interfaccia con un servizio di testi video. Sulla stessa linea nel 1989 Ascott presenta all'Ars Electronica di Linz un'installazione interattiva più complessa, *Aspect of Gaia: Digital Pathways across the Whole Earth*⁴⁵⁵, dove utilizzando immagini digitali, suoni e testi includevano artisti diversi presenti su tre continenti differenti. I partecipanti interagiscono così alla creazione di testi e immagini riguardanti la terra secondo una prospettiva spirituale, scientifica, culturale e mitologica creando una sorta di *Gesamtdatenwerk*⁴⁵⁶, scrive Ascott e continua dicendo che il processo telematico come la tecnologia che lo incorpora è il prodotto di un profondo desiderio di trascendenza: essere fuori dal corpo, fuori dalla mente, oltre il linguaggio. Questo contesto digitale porta questi nuovi media elettronici in un telematico abbraccio ed essere connessi a questo neo

⁴⁵⁴ *It is so because all the data flowing through any access node of the network are equally and the same time held in the memory of that network: they can be accessed, through the cable or satellite links, from any part of the planet at any time of day or night, by user of the network (who, in order communicate with each other, do not need to be in the same place at the same time.*

Ascott R., *Is there Love in the Telematic Embrace?* Cit., p. 243.

⁴⁵⁵ <http://www.youtube.com/watch?v=UMpn9ZxNNEQ> (consultato il 14/11/2011).

⁴⁵⁶ *An energizing stream of integrated a digital images, text and sound (a Gesamtdatenwerk) would the constitute a kind of invisible cloak, a digital noosphere that might contribute to the harmonization of the planet. In accessing the meridians at various nodes, participants became involved in a form of global acupuncture, their interactions endlessly transforming and reconstituting the worldwide flow of creative data.*

Ascott R., *Is there Love in the Telematic Embrace?*, cit., p. 244.

modello, Ascott lo chiama *connective criticism*⁴⁵⁷.

Con l'opera *Telematic dreaming* (1994), Paul Sermon presenta un'installazione dove mette in relazione il suo corpo e la sua controparte virtuale, indagando il significato della telecomunicazione. *Telematic dreaming* invita a riflettere sulle possibilità della comunicazione a distanza, inserita in un contesto di gioco. I visitatori sono invitati a sdraiarsi su due letti posti in luoghi diversi della mostra. Attorno ai letti ci sono dei televisori. Le persone sdraiate sui letti cercano un contatto reciproco mentre vengono riprese da una telecamera. La proiezione sullo schermo televisivo mostra le persone specularmente, in questo modo si possono controllare i propri movimenti e giocare con quelli degli altri. Lo spettatore A interagisce con B e con la sua proiezione, le mani tentano di afferrarsi, cercandosi, ma non trovandosi. Il meccanismo virtuale offre una sensazione tattile della telepresenza e in questo strano interagire si rivela anche un momento particolare di propriocezione. *Telematic dreaming* provoca ambiguità e seduzione innescando una riflessione sulle tematiche dell'erotismo, del desiderio, del gioco e del sogno. L'opera svela il suo senso grazie alla partecipazione dello spettatore. Il tatto inteso come terreno primordiale dei sensi diventa corpo centrale dell'opera di Sermon. La tattilità viene evocata e negata allo stesso tempo dagli artefatti tecnologici, i quali innescano una presenza-assenza, vicinanza-lontananza e l'altro si trova all'interno del suo stesso virtuale, interfacciandosi. Paul Sermon, ispirato del pensiero di Baudrillard e del concetto di *estasi della comunicazione*, mette in rilievo proprio questo desiderio di cercare l'altro annullando la distanza geografica. Il filosofo francese analizza proprio come la iperrealità sia costruita attraverso le tecnologie comunicative. L'iperreale diventa così più reale del reale stesso. Per Baudrillard *l'estasi della comunicazione* rappresenta il soggetto vicino alle immagini istantanee, all'informazione, esso diventa un mero schermo, una superficie di assorbimento e riassorbimento. Il soggetto si ritrova semplicemente come entità influenzata dai *media*, dall'esperienza tecnologica e dall'iperreale stesso. Simulazione, implosione, senso di irrealtà si mescolano in una condizione postmoderna, seguendo l'intuizione di Lyotard⁴⁵⁸. I soggetti oggi, sempre secondo il pensiero di Baudrillard, si staccano dalla realtà esterna per essere catturati dalle immagini. La proliferazione

⁴⁵⁷ Virtual space and dataspace constitute the domain, previously provided by myth and religion, where imagination, desire, and will can reengage the forces of space, time, and matter in the battle for a new reality. [...] The digital matrix that bring all new electronic and optical into its telematic embrace -being a connectionist model of hypermedia- calls for a "connective criticism".

Ivi, p. 246.

⁴⁵⁸ Cfr. Lyotard J.M., *La condizione postmoderna*, trad. it. Feltrinelli, Milano 1981.

delle simulazioni tende così a diventare autoreferenziale come in un gioco di specchi riflessi e conseguente perdita del significato. Nell'opera di Paul Sermon, come abbiamo visto, il tatto gioca un ruolo delicato, intimo ed erotico. L'altro non viene mai toccato, ma il senso e il gesto dei movimenti provocano una seduzione, una ricerca sensuale del fondersi con l'altro in un'esperienza di realtà virtuale. In *Dreaming Telematic* il contatto tra gli spettatori è bi-direzionale e l'interazione risulta chiara, fra il corpo telematico ed il pubblico. In questo lavoro Sermon utilizza video camere, monitor, proiettori che connettono insieme due stanze separate usando una linea ISDN videoconferenza. L'installazione si divide in due spazi, uno occupato dal letto dove è disteso l'artista, l'altro si presenta invece come un tavolo-schermo ad alta risoluzione dove condividere il corpo virtuale riprodotto sullo schermo. Il tocco del corpo innesca un'azione intima espandendo i sensi corporei. Il suo scopo principale è quello di creare un ambiente comunicativo a distanza. Stessa tipologia di lavoro è esposta presso lo ZKM, *Telematic Vision* (1993)⁴⁵⁹. In questo caso ci sono due spazi separati all'interno del museo: un divano blu è posizionato davanti ad un monitor di grande dimensioni e dei piccoli monitor su ogni lato del divano. Una videocamera cattura tutto ciò che avviene nello spazio circoscritto e invia le immagini ad un mixer video.

Un altro divano nero è collocato in una diversa posizione nello spazio museale dello ZKM. I visitatori che partecipano all'installazione vedranno il loro corpo virtuale riprodotto sul grande monitor, sullo stesso divano, anche essendo su luoghi e divani diversi. Essi partecipano contemporaneamente allo spazio virtuale comune. Gli oggetti, quali il divano e la Tv evocano la situazione quotidiana del consumatore passivo che in questo caso attiva e produce comunicazione. L'opera d'arte di Paul Sermon non è tanto nell'installazione in sé, ma piuttosto nell'azione d'interazione che i partecipanti attivano.

⁴⁵⁹ <http://creativetechnology.salford.ac.uk/paulsermon/vision/> (consultato il 14/11/2011).
<http://www.paulsermon.org/> (consultato il 14/11/2011).
<http://alltheworldsascreen.tumblr.com/> (consultato il 14/11/2011).

Si possono trovare tutte le opere di Paul Sermon ai siti sopra elencati. Molti lavori seguono la linea di quelli descritti. Il concetto di telepresenza e tecniche di video conferenza sono i settori principali di sviluppo delle opere *telematiche*.



Fig. 116 Installation views of the locations during the *multimediale 3* in Karlsruhe 1993 by Paul Sermon

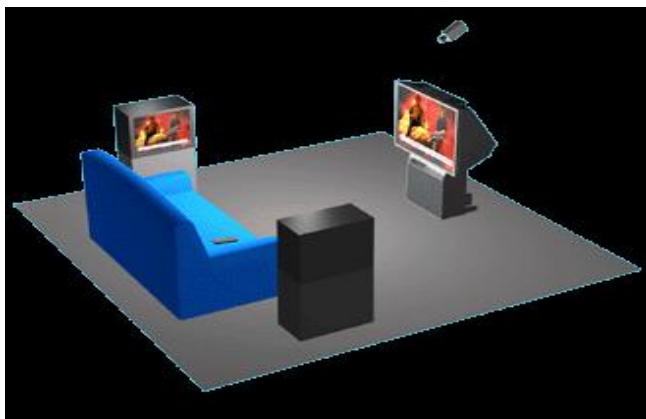


Fig. 117 Schematic rendering of the installation's setup at one location (adapted from an illustration on the Paul Sermon's web site)



Fig. 118 Paul Sermon, *Telematic Vision*, in ZKM, Karlsruhe

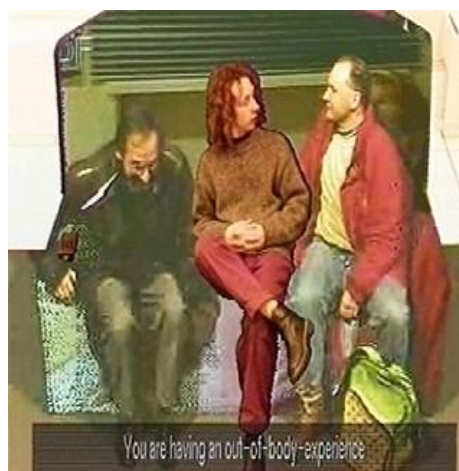


Fig. 119 Paul Sermon and participant at *Interactiva*

Nelle opere “telematiche” di Paul Sermon possiamo evidenziare come il corpo fisico e quello virtuale si relazionano costruendo una “materialità alternativa” in cui il corpo e i movimenti corporei si alternano come oggetti animati. Il corpo che si ricrea, è qualcosa di nuovo, qualcosa che si scambia, muta in uno spazio altro, il corpo è là.



Fig. 120_Paul Sermon, *Telematic Dreaming*, 1994

3.3 Essere là (Being there)

In questo contesto di dispersione del corpo, annullamento di esso, la presenza corporea viene meno a favore di un'altra presenza che si trova altrove, si trova situata là. Quindi dove sono io? (*Where Am I?*). La mente risulta essere un sistema atto a generare continuamente modelli e la presenza ne è lo strumento attraverso l'interazione e la manipolazione sensoriale. Se si verifica la situazione che il "Sé" ha la sensazione di essere immerso in una situazione (*being there*) significa che la mente ha attivato quel particolare meccanismo cognitivo-sensoriale, chiamato presenza. Questo concetto si sviluppa a partire dal 1992 con gli studiosi americani Sherindan e Furness.

Negli ambienti immersivi di telepresenza, attraverso gli esempi fino ad ora presentati, ci troviamo a ristrutturare la nostra presenza in relazione ai sistemi tecnologici. Così come lo spazio si ricrea anche il nostro essere si dispone in una diversa presenza. Proprio nell'esperienza della presenza c'è una complessa e multidimensionale percezione attraverso un'interazione multisensoriale e processi di variabili cognitive. Quando il nostro essere viene mediato dal medium, esso può essere diviso sia per la forma che per il contenuto. Insieme le due caratteristiche hanno un significativo impatto sul senso individuale della presenza. Lombard e Ditton, descrivono la presenza come una illusione percettiva di non-mediazione (*perceptual illusion of nonmediation*), ossia esige la posizione della presenza come una percezione immediata. Essere presenti all'interno di un medium significa quindi provare un'esperienza dove il soggetto non è consapevole della mediazione tecnologica. Da ciò possiamo desumere che minore è la consapevolezza da parte del soggetto della mediazione del medium, maggiore sarà il livello di presenza. Quest'ultima è la risultante di un coinvolgimento soggettivo dell'utente in un ambiente virtuale immersivo. La presenza in questo caso sarà maggiore quanto più la tecnologia sarà in grado di creare una estesa e pervasiva sensazione di coinvolgimento

dell'utente nell'esperienza che sta vivendo. L'interazione con un ambiente VR è in grado di creare un'illusione percettiva in cui i sensi sono stimolati da permettere lo sviluppo di modelli cognitivi ed emotivi coerenti con l'ambiente che si sta sperimentando. È proprio l'alto coinvolgimento di questi sistemi che allontana dall'utente la percezione del medium, come se esso non ci fosse. Lo sviluppo di queste tecnologie ha portato all'utente la consapevolezza di essere dislocato in un ambiente diverso da quello fisico. La presenza virtuale si può pensare come uno stato mentale in cui il fruitore crede di essere fisicamente presente all'interno di uno spazio visivo, uditivo, tattile generato da un computer. La definizione di presenza è proprio il modo in cui viene concepito il rapporto tra "realtà" e "virtualità", tra spazio oggettivo e spazio simulato. La sensazione di presenza dipende molto dal livello di interazione che gli utenti sperimentano nell'ambiente, sia reale che simulato. Negli ultimi anni con l'ulteriore sviluppo di questi sistemi virtuali, le scienze cognitive hanno provato a dare un'ulteriore risposta al concetto di presenza, definendola come un meccanismo selettivo ed adattativo che permette al "Sé" di definire il confine dell'azione tra interno ed esterno in un flusso sensoriale. La presenza, secondo questa nuova prospettiva, può essere intesa come la sensazione di "essere" all'interno di un ambiente reale o virtuale, risultante dalla capacità di mettere in atto le proprie intenzioni attraverso le opportunità (*affordance*)⁴⁶⁰ che questo offre. I sistemi di realtà virtuale, telepresenza e aumentata hanno la capacità di consentire alle persone di agire al proprio interno attraverso un'*interazione multimodale*, dove i sensi sono *incorporati* in un'unica esperienza che consente l'immersione completa⁴⁶¹. Possiamo dividere il processo della presenza in tre differenti parti cognitive. La *proto-presenza* (*proto-presence*) che può essere definita come il processo di separazione interna/esterna collegata con il livello di accoppiamento percezione-azione (self/non-self) che si basa sulla propriocezione. Nel mondo virtuale viene conosciuta come *presenza spaziale* e richiede il tracciamento delle parti del corpo e l'orientamento corporeo. Tale competenza è resa possibile dalla capacità del Sé tra stati interni/esterni. Più l'organismo è capace di associare correttamente all'internodale flusso sensoriale gli stimoli correlati ai movimenti, maggiore sarà il

⁴⁶⁰ Le *affordance* possono essere dirette di tipo intuitivo. In questo caso esse sono stabili, nel senso che cambiano solo modificando le proprietà fisiche dell'oggetto o dell'ambiente considerato, mentre le *affordance* mediate, di tipo razionale, si basano su di un'interpretazione che il soggetto attribuisce all'ambiente. A caratterizzare questo tipo di *affordance* è invece la sua relatività. Infatti, è il risultato sia del significato attribuito all'oggetto, sia dell'analisi fatta dal soggetto sul contesto.

⁴⁶¹ Riva, G., *Psicologia dei Nuovi Media*, Il Mulino, Bologna 2008.

Cfr. Sheridan T.B.: *Telerobotics*. Automatica, Vol. 25, n. 4, 1989, pp. 487-507.

Cfr. Lombard M., Ditton T., *At the heart of it all: The concept of presence*. Journal of Computer Mediated Communication, Vol. 3, n. 2, 1997.

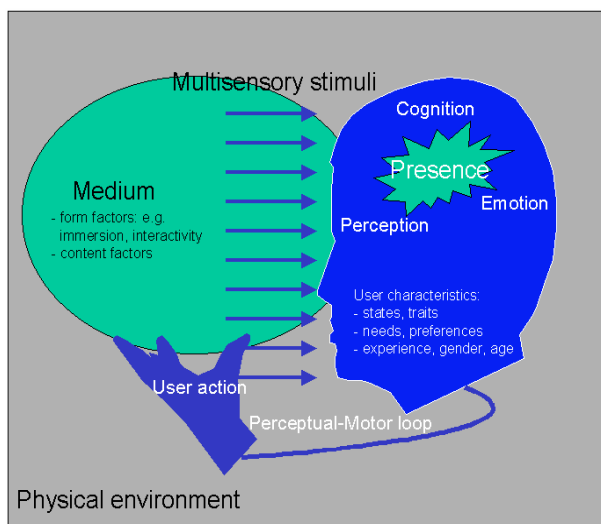
livello di proto-presenza percepito. La presenza nucleare (*core-presence*) indica invece la capacità di attuazione delle intenzioni prossimali⁴⁶² (il confine dell'azione del Sé è il mondo presente) attraverso l'identificazione delle *affordance* dirette. Ciò è reso possibile dall'abilità del Sé di separare e accoppiare rappresentazioni e percezioni, identificando le percezioni rilevanti. Da una parte il Sé separa all'interno del flusso esperienziale il contenuto intenzionale dall'oggetto reale, dall'altra esso deve essere in grado di analizzare e identificare le percezioni che corrispondono ai contenuti intenzionali. Più l'organismo è in grado di connettere con successo i contenuti intenzionali agli oggetti del mondo reale, maggiore sarà la possibilità di attuare le intenzioni prossimali e quindi il livello di presenza nucleare. A permettere l'accoppiamento è, invece, la riconoscibilità, ossia la capacità di associare ad una data rappresentazione mentale uno specifico oggetto reale. Infine, abbiamo la presenza estesa (*extense presence*), definita come la capacità di attuazione delle intenzioni distali attraverso l'identificazione delle *affordance* mediate. Tale capacità è resa possibile dall'abilità del Sé di analizzare le rappresentazioni, identificando quelle rilevanti. Più l'organismo è in grado di separarsi dal presente e identificare all'interno delle proprie rappresentazioni quelle più rilevanti, maggiore è la possibilità di sopravvivenza⁴⁶³. Rispetto ai media tradizionali in cui l'adattamento che il medium impone e le opportunità che esso offre vengono stabilite dalle caratteristiche fisiche della tecnologia, nei nuovi media invece è l'interfaccia che determina l'adattamento. Chi ha esperienza con i nuovi media può usare questi strumenti in modo trasparente, cioè in questo non è richiesta un'attenzione consapevole del fruitore, mentre chi non ha esperienza e cerca un adattamento ad essi, coglie nel medium una sorta di opacità. I nuovi media hanno la potenzialità di rendere trasparente/invisibile la dimensione fisica del medium.

⁴⁶² I principali significati di intuizione, secondo il dizionario Sabatini Coletti (2009), sono “forma di conoscenza immediata che non abbisogna di ragionamento; percezione immediata ma non ben definita”. Secondo le scienze cognitive questo processo di intuizione consentono non solo di gestire in maniera molto precisa i compiti complessi, ma essi sono parte frutto di un apprendimento.

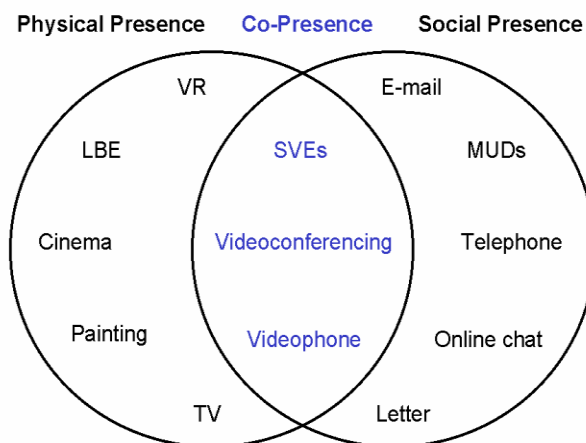
Giuseppe Riva distingue tre tipi di intenzioni differenti: intenzioni motorie (*Motor intentions, M-intentions*), intenzioni prossimali, orientate al presente (*Proximal intentions, P-intentions*), intenzioni distali, orientate al Futuro (*Distal intentions, D-intentions*). Il rapporto tra questi livelli è di inclusione e di organizzazione. Specificamente, un'intenzione distale si articola in una serie di intenzioni prossimali, a loro volta composte da una serie di intenzioni motorie. La relazione di inclusione e organizzazione tra un livello superiore e quello inferiore è trasparente al soggetto, a meno che la gestione della situazione non ne richieda l'intervento. Ciò significa che un'intenzione distale – consapevole – viene attuata attraverso l'organizzazione e l'integrazione di una serie di intenzioni di livello più basso che possono non esserlo.

Riva G., *Psicologia e nuovi media: dalla tecnologia alla presenza mediante l'intuizione* in Cesareni D., Manca S. (eds.) *Formazione, Innovazione e Tecnologie*, 2010.

⁴⁶³ *Ibidem*.



Graf. 2_ Generale struttura dell'ambiente fisico della presenza © G. Riva, F. Davide, W.A IJsselsteijn (Eds.) Ios Press, 2003, Amsterdam, The Netherlands:
- *Being There: Concepts, effects and measurement of user presence in synthetic environments*



Graf. 3_ Grafico che rappresenta le relazioni tra la presenza fisica, presenza sociale e co-presenza in relazione ai diversi media: VR = Virtual Reality; LBE = Location-Based Entertainment; SVEs = Shared Virtual Environments; MUDs = Multi-User Dungeons © G. Riva

Secondo Philippe Quéau, le comunità virtuali propongono una nuova direzione per rappresentare la *presenza* condivisa con gli altri, essere insieme in un'altra maniera. Proprio l'essenza della rappresentazione è connessa con la rappresentazione della presenza, proprio questa nuova condizione modifica il nostro capire della presenza e a sua volta alcune presenze modificano la nostra consapevolezza della stessa rappresentazione. La relazione quindi tra arte e scienze contiene lo stesso rapporto che si trova tra presenza e rappresentazione e quindi l'arte della rappresentazione è connessa con le scienze della presenza⁴⁶⁴. Quindi si chiede lo studioso francese: Cos'è la presenza? Cos'è la rappresentazione? Nei sistemi di telepresenza e nelle comunità virtuali, noi incontriamo *avatars* i quali sono presenza, sebbene esse sono rappresentazioni. Essi si presentano delocalizzati, dematerializzati, essi secondo Quéau, non sono realmente là, ma trasformano un senso di presenza di essere insieme, fuori là nel cyberspazio. Ogni rappresentazione è un tipo sbiadito di presenza, e una presenza manca di presenza. Una rappresentazione non è un rap-presentazione, bensì una rinnovata presenza. La rappresentazione, secondo Quéau, introduce una distanza. Infatti la parola "*present*", contiene un doppio significato, quello del *now* (ora) e quello del *gift* (dono), quindi la sensazione d'essere "*now*" è un dono e quest'ultimo dono è possessione di *now-ness*⁴⁶⁵. Quéau propone nella sua lettura alcuni esempi come quello di Emmanul Carlier in cui si trova nel

⁴⁶⁴ Quéau P., *Virtual Communities: The Art of Presence*, in Sommer C., Mignonneau L, *Art@Science*, Springer-Verlag Wien 1998, pp. 27-32.

⁴⁶⁵ Ivi, p. p. 29.

suo lavoro il concetto di presenza come *now*. Usando delle camere multiple, l'artista fotografo blocca il tempo e lo trasferisce in un virtuale spazio del *presente* che acquista una nuova profondità e uno spessore dei corpi che diventano spazio da esplorare come in un immaginario pianeta. Un altro esempio proposto dallo stesso Quéau, è quello dell'artista-danzatore **Kitsou Dubois**, dove la presenza si sposta da spazio contenuto nelle opere di **Emmanuel Carlier**, a "*in spazio*", questa volta esso viene rilevato in un altro livello di presenza del corpo, cioè un altro risveglio del corpo e della propria struttura. Mentre in Carlier la presenza è tempo che può essere esplorato, in Dubois invece la presenza è nascosta nel tempo, essa è tempo di se stessa, tempo del risveglio in una nuova struttura di forze o assenze di forze. Quéau ci invita a pensare ai lavori di **Muybridge** che ci consegna anche lui un senso di presenza. Nella cronografia dell'artista francese le rappresentazioni dei corpi sono immersi in un tempo completamente strutturato dallo spazio. In questa nuova ibridazione tra presenza e rappresentazione, dove lo "spazio appare come materia che si trasforma in tempo". Proprio il tempo è la condizione per sforzarsi di pensare sopra l'essenza della presenza. ma esso è solo una condizione di esercizio, scrive Quéau. In un contesto di comunità virtuali l'immagine viene misurata e la presenza viene spostata in direzione di una rappresentazione verso l'essere là (*being there*).



Fig. 121_Emmanuel Carlier, *Temps mort*, 1995



Fig. 122_Kitsou Dubois, *Zero Gravity*, 1999

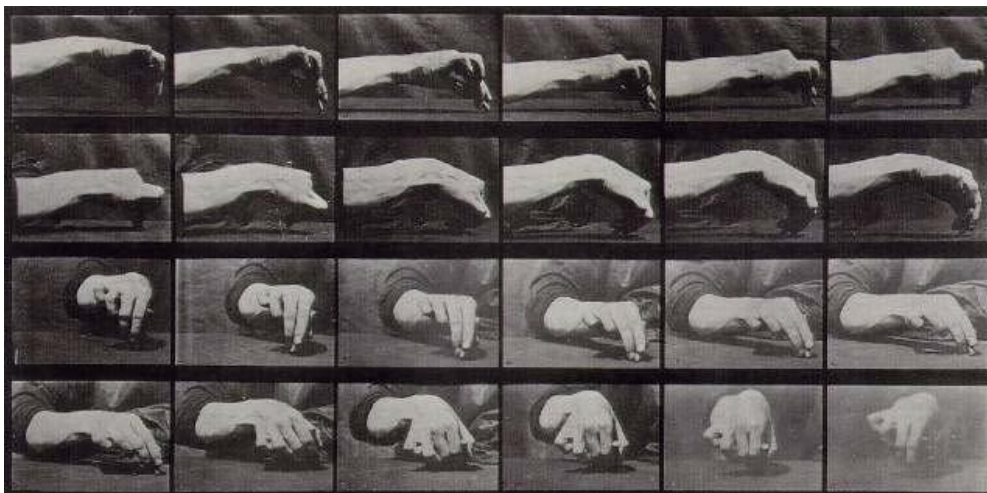


Fig. 123 Eadweard Muybridge, *Movimento della mano*, da *Animal Locomotion*, Philadelphia, University of Pennsylvania, 1887

3.4 Esecuzione digitale: il corpo sezionato (VHP, *Visible Human Project*)

Dopo aver descritto come il corpo virtuale diventa *processo* attivo dei sistemi VR e di telepresenza, le nuove tecnologie offrono la capacità di produzione e diffusione della conoscenza nell'era contemporanea diventando dipendente dal processo di visualizzazione. Con *Visible Human Project*⁴⁶⁶ (1994) e il software *Voxel Man Projects*⁴⁶⁷ si entra fin dentro l'anatomia del corpo digitalizzandolo. Esso viene scannerizzato, analizzato e dissezionato, scorporato, diviso in sezioni e punti. Oggi abbiamo l'intero corpo umano riprodotto digitalmente in tutte le sue parti.

Il nome del programma di ricerca VHP (*The Visible Human Project*) sponsorizzato dalla *National Library of Medicine*⁴⁶⁸, offre una mappa tridimensionale del corpo umano sia di un uomo (Joseph Paul Jernigan) detenuto e condannato all'iniezione letale, sia di una donna di cinquantanove anni morta per un attacco cardiaco. Entrambi i corpi sono stati scannerizzati tramite la MRI (Risonanza magnetica per immagini) e tagliati in lamine da 0,3 a 1 mm, successivamente sono stati fotografati ripetutamente da differenti sezioni trasversali e ricostruiti digitalmente in tre dimensioni.

Oggi il VHP offre il più grande database mondiale del corpo umano, 5000 immagini che raffigurano tutte le sue parti. Esso appare essere oggi uno strumento utile alle differenti discipline, retaggio degli studi sul corpo fatti durante il Rinascimento. Il sociologo Van Dijck a proposito del VHP

⁴⁶⁶ Cfr. Reiche C., *Digitale Körper, geschlechtlicher Raum. Das Medizin Imaginäre des "Visible Human Project"*, transcript Verlag, Bielefeld 2011.

Cfr. Funk W., Krämer L., *Funktionen von Wirklichkeit. Authentizität zwischen Materialität und Konstruktion*, transcript Verlag, Bielefeld 2011.

⁴⁶⁷ <http://www.voxel-man.de/about/> (consultato il 14/11/2011).

⁴⁶⁸ http://www.nlm.nih.gov/research/visible/visible_human.html (consultato il 14/11/2011).

spiega come le attuali pratiche di compilazione e disseminazione del corpo virtuale riflettono un rinascimento di una lezione pubblica di anatomia. I dati digitali che offrono le immagini tridimensionali del corpo che può essere indagato da qualsiasi lato e punto di vista. Gli studenti ad esempio posso manipolare le immagini offerte da VHP, premodellando un percorso virtuale (*fly-throughs*) capace di regolare lo sguardo dentro o tra gli organi. Un cadavere digitale, ci ricorda Van Dijck, non è più una rappresentazione contaminata della soggettiva interpretazione dell'artista, ma piuttosto esso è la simulazione di una ricostruzione digitale di un corpo reale. Questa *simulazione digitale* costituisce una “iscrizione non mediata” del cadavere che non è distorto, né dalla matita dell'illustratore, né da chi compie la dissezione. Il VHP non va oltre la rappresentazione per il fatto che l'immagine digitale imita in modo migliore le forme del corpo rispetto alla convenzionale illustrazione anatomica, piuttosto essa rappresenta l'illusione di verosomiglianza principalmente per il fatto che le immagini digitali sono oggi diffuse nelle pratiche mediche⁴⁶⁹. Il corpo virtuale in questo contesto diviene insieme sia prodotto *di*, che simbolo *per*, della nostra società contemporanea dello spettacolo, dove rimane difficile distinguere a volte il materiale dal digitale. Cliccando sul sito web del VHP o utilizzando il CD-ROMs dove sono raccolte tutte le immagini sezionate dei corpi, l'utente partecipa a questa “esecuzione” digitale dei corpi. Essa non consiste solamente nella raccolta di dati, infatti la cultura informatica utilizza questi corpi, separandoli e ricostruendoli. Le tecniche di visualizzazione hanno messo il corpo e la sua anatomia a servizio del pubblico dominio e di conseguenza la separazione tra la vita e la morte, tra *body* e *corpse* si assottiglia. Oggi come abbiamo visto il corpo-cadavere viene ricostruito, esposto⁴⁷⁰ all'occhio e il

⁴⁶⁹ Van Dikck J., *Digital Cadavers and Virtual dissection*, in *Anatomy Live: Performance and Operating Theatre*, edited by Maaïke Bleeker, Amsterdam University Press, Amsterdam 2008, p. 34.

⁴⁷⁰ Gunther von Hagens è un anatomopatologo tedesco e attraverso la tecnica della plastinazione (procedimento con il quale si conservano i cadaveri) è l'autore delle mostre intitolate *Körperwelten* (*Bodyworld*).

I developed the Plastination technique at the University of Heidelberg's Institute of Anatomy in 1977, patented it between 1977 and 1982, and have been continually improving the process ever since. When, as an anatomy assistant, I saw my first specimen embedded in a polymer block, I wondered why the polymer had been poured around the outside of the specimen as having the polymer within the specimen would stabilize it from the inside out. I could not get this question out of my mind. A few weeks later, I was to prepare a series of slices of human kidneys for a research project. The usual process of embedding the kidneys in paraffin and then cutting them into thin slices seemed like too much wasted effort to me, as I only needed every fiftieth slice. Then one day, I was in the butcher shop in the university town where I was studying, and as I watched the sales woman slice ham, it dawned on me that I ought to be using a meat slicer for cutting kidneys. And so a "rotary blade cutter," as I called it in the project-appropriation request, became my first Plastination investment. I embedded the kidney slices in liquid Plexiglas and used a vacuum to extract the air bubbles that had formed when stirring in the curing agent. As I watched these bubbles, it hit me: It should be possible to infuse a kidney slice with plastic by saturating it with acetone and placing it under a vacuum; the vacuum would then extract the acetone in the form of bubbles, just as it had extracted air before. When I actually tried this, plenty of

corpo digitale seziona l'organismo scannerizzato, fotografato e rigenerato. In altre parole la sommatoria di testo, immagine e corpo ci consegna come risultante un *cadavere digitalizzato*. Questa separazione tra corpo digitalizzato e il cadavere sezionato ripresentano un'immagine vivente (*lebende Bild*) che recupera il corpo fisico e lo trasferisce sullo schermo determinando un'evoluzione che abbandona il mistero dell'invisibile e il teatro dell'anatomia cara a Rembrandt che rappresenta il corpo di Aris Kindt sulla tela nel capolavoro: *The Anatomy Lesson of Dr Nicolaes Tulp* (1632). L'estetica della sua pittura offre allo spettatore qualcosa di visibile ed invisibile, qualcosa di conosciuto e non conosciuto che giace sotto l'*umbra mortis*. Il corpo di Kindt si apre all'indagine anatomica e trasferisce la storia del corpo, su retaggio della rivoluzione dell'*Humani Corporis Fabrica* di Vesalio fino ad arrivare al *Visible Project* il quale raccoglie circa 80 Gigabytes⁴⁷¹

acetone bubbles emerged, but after an hour the kidney was pitch black and had shrunk. At this point most people would have dismissed the experiment as a failure, and the only reason I went ahead and repeated it a week later using silicone rubber was because my basic knowledge of physical chemistry told me that the blackening effect was due to the index of refraction of the Plexiglas, and that the shrinkage could be attributed to having permeated the specimen too quickly. The next time, I carried out this process more slowly, using three successive silicone baths as a means of preventing a single bath (along with its contents) from curing too quickly. After curing the specimen in a laboratory kiln, I had the first presentable sample of Plastination. That was on January 10, 1977, the day that I decided to make Plastination the focus of my life.

http://www.bodyworlds.com/en/plastination/idea_plastination.html (consultato il 14/11/2011).

http://www.bodyworlds.com/en/institute_for_plastination/mission_objectives.html (consultato il 14/11/2011).

Cfr., Catalogue. Von Hagens G., Whalley A., *Body Worlds - The Originals Exhibition of Real Human Bodies*, Verlagsgesellschaft mbh, Heidelberg, Germany 2009.

The beauty and intricacy of the human body is laid bare in a sophisticated modern version of a tradition that extends back to the middle ages and beyond [in the service of] the democratization of anatomy.

Body Worlds, Introduction.

The exhibitions are targeted mainly at a lay audience to open up the opportunity to better understand the human body and its functions. The exhibits help the visitors to once again become aware of the natureless of their bodies and to recognize the individuality and anatomical beauty inside of them. The authenticity of the specimens on display is essential for such insight. Every human being is unique. Humans reveal their individuality not only through the visible exterior, but also through the interior of their bodies, as each body is distinctly different from any other. Position, size, shape, and structure of skeleton, muscle, nerves, and organs determine our "interior face". It would be impossible to convey this anatomical individuality with models, for a model is nothing more than an interpretation. All models look alike and are, essentially, simplified versions of the real thing. The authenticity of the specimens, however, is fascinating and enables the observer to experience the marvel of the real human body. The exhibitions are thus dedicated to the individual interior face.

Body Worlds, Mission of Exhibitions.

⁴⁷¹The initial aim of the Visible Human Project is to create a digital image dataset of complete human male and female cadavers in MRI, CT and anatomical modes. The male dataset consists of axial MR images of the head and neck taken at 4 mm intervals and longitudinal sections of the remainder of the body also at 4 mm intervals. The resolution of the MR images is 256 pixels by 256 pixels. Each pixel has 12 bits of grey tone. The CT data consists of axial CT scans of the entire body taken at 1 mm intervals at a resolution of 512 pixels by 512 pixels where each pixel is made up of 12 bits of grey tone. The axial anatomical images are 2048 pixels by 1216 pixels where each pixel is defined by 24 bits of color, each image consisting of about 7.5 megabytes of data. The anatomical cross-sections are also at 1 mm intervals and coincide with the CT axial images. There are 1871 cross-sections for each mode, CT and anatomy, obtained from the male cadaver. The dataset from the female cadaver has the same characteristics as the male cadaver with one

di dati che contengono l'anatomia dettagliata del corpo maschile e femminile visibile in ogni parte. Siamo di fronte ad un grandioso processo di digitalizzazione che “abbandona” il cadavere sezionato nel teatro anatomico dell'Università di Padova durante le lezioni di Vesalio e quello degli obitori fiorentini, luogo d'indagine di Leonardo da Vinci. L'orizzonte digitale della visibilità del corpo e della sua anatomia quantificato in pixel e dati ad alta risoluzione è il nuovo contenitore per studiare la macchina corporea in cui la materialità della carne viene sostituita dall'immaterialità viva dei codici (*Body-bits*). L'intelligibilità di questi organi scannerizzati e sezionati digitalmente senza corpo richiede un nuovo pensiero indirizzato verso il teatro dell'anatomia, ma che stavolta si trova ad occupare uno spazio diverso, uscendo dalla sua struttura corporea per entrare in quella della matrice algoritmica che compone qualsiasi punto del corpo stesso. Esso a questo punto viene “condannato” all’“esecuzione” digitale perdendo la forza della carne che si dissolve in un codice numerico e trasparente riflettendo il nuovo teatro anatomico del XXI secolo prodotto di una cultura digitale che contemporaneamente media tra conoscenza del corpo e le sua infinita riproducibilità-tecnologica dettagliata e tridimensionale. In altre parole il *Visual Human Project* sta a rappresentare oggi una fusione del corpo “risorto” tra condanna e scienza, restituendo un nuovo *Teatro della*

exception. The axial anatomical images were obtained at 0.33 mm intervals instead of 1.0 mm intervals. This results in over 5,000 anatomical images. The female dataset is about 40 gigabytes in size. Spacing in the "Z" direction was reduced to 0.33 mm in order to match the pixel spacing in the "XY" plane which is 0.33 mm. This enables developers who are interested in three-dimensional reconstructions to work with cubic voxels. A recent addition to the male dataset is the inclusion of higher resolution anatomical images. 70mm film taken during the original data collection phase has been digitized at a resolution of 4096 pixels by 2700 pixels where each pixel is made up of 24 bits of color. As with the original anatomical images, there are a total of 1871 of these high resolution images. The National Library of Medicine (NLM) has seen an increasing use of electronic images for clinical medicine and biomedical research. The Visible Human Project was established in 1989 to build a digital image library of volumetric data representing complete, normal adult male and female anatomy. The Visible Human Male data set, released in November 1994, consists of MRI, CT, and anatomical images. Axial MRI images of the head and neck, and longitudinal sections of the rest of the body were obtained at 4mm intervals. The MRI images are 256 by 256 pixel resolution with each pixel made up of 12 bits of gray tone. The CT data consist of axial CT scans of the entire body taken at 1mm intervals at a pixel resolution of 512 by 512 with each pixel made up of 12 bits of gray tone. The approximately 7.5 megabyte axial anatomical images are 2048 pixels by 1216 pixels, with each pixel being .33mm in size, and defined by 24 bits of color. The anatomical cross-sections are at 1mm intervals to coincide with the CT images. There are 1,871 cross-sections for both CT and anatomical images. The complete male data set is approximately 15 gigabytes. Higher resolution axial anatomical images of the male data set were made available in August 2000. Seventy-millimeter still photographs taken during the cryosectioning procedure were digitized at a pixel resolution of 4096 pixels by 2700 pixels. These images, each approximately 32 megabytes in size, are available for all 1,871 male color cryosections. The Visible Human Female data set, released in November, 1995, has the same characteristics as the The Visible Human Male. However, the axial anatomical images were obtained at 0.33 mm intervals. Spacing in the "Z" dimension was reduced to 0.33mm in order to match the 0.33mm pixel sizing in the "X-Y" plane. As a result, developers interested in three-dimensional reconstructions are able to work with cubic voxels. There are 5,189 anatomical images in the Visible Human Female data set. The data set size is approximately 40 gigabytes.

http://www.nlm.nih.gov/pubs/factsheets/visible_human.html (consultato il 14/11/2011).

crudeltà⁴⁷². Il *Körper* nel contesto del *VHP* acquista il ruolo principale abbandonando il vissuto *Leib* lasciando al centro dello stage solo il corpo prima o dopo la sua vita nella sua essenza più nuda, sotto pelle come nella performance della danzatrice Sasha Waltz durante la sua performance intitolata proprio *Körper*⁴⁷³ (2000). La performer mette in scena l'involucro e la totalità del corpo umano: *che cos'è il corpo? Come si compone?* L'organismo umano viene rappresentato sia come un sistema unitario, sia scomposto nei suoi frammenti. L'anatomia che viene messa in scena dalla Waltz ha trovato una corrispondenza nella geometria dello spazio. Un richiamo alla danza della coreografa tedesca per rafforzare questa separazione tra il *body* e il *Körper*, dal riconoscibile all'irricognoscibile, dall'intervento linguistico della danza fino alla chirurgia digitale operata nel *Visible Project*.

⁴⁷² *Ein anscheinendes, Verschwinden eines toten Körpers, in den Computer sein, Wiedererscheinen, aufgehoben und anscheinend unverschleiert in räumlicher und zeitlicher Restitution, wird mit dem männlichen Visible Human als Wiederauferstandenen inszeniert – in shamloser Attitüde eines neuen Lebenden Bildes, das zugleich auch “lebendes” und lebendes zu sein hätte. Die Medienerzählung kommt dabei auf die Überlieferungen der anatomischen “Theatres of Violence” zurück, als deren Resümee Chaterine Walby das Visible Human Project analysiert, in dessen Eigenschaft als “fusion of punishment and science.*

Reiche C., *Digitale Körper, geschlechtlicher Raum. Das Medizin Imaginäre des “Visible Human Project”*, cit., pp. 130-131.

⁴⁷³ *Körper* coinvolge 13 danzatori in una varietà di movimenti particolarmente articolata. Sasha Waltz coniuga corpo e architettura con il suo lavoro. In *Körper* la scena non è completamente nuda. Un pavimento nero delimitato da una curva di tubi fluorescenti e una parete monolitica alta 10 metri dominano il palcoscenico. È uno spazio libero, stile zen, per i tredici danzatori. Nella sceneggiatura di *Körper* Waltz inserisce veramente queste caratteristiche distintive, poiché molti dei danzatori si rivolgono direttamente agli spettatori, parlando del proprio corpo e dei suoi difetti. Dopo tutto, i danzatori sono, così sembra, degli esseri umani. Tuttavia, non appena incominciamo a identificarci con quelle “persone comuni”, Waltz presenta la visione straordinaria dei corpi in modi inattesi, di braccia che sono gambe di centauro e di gambe che sono tentacoli più che membra. In *Körper* il corpo è a volte una massa, un gruppo palpitante, ondulante, che si muove disinvolto attraverso una danza complessa e alorditiva, altre volte il va e vieni ipnotico del duplice lavoro sfuggente e sensuale esplora la co-dipendenza della relazione con l'altro. Poi c'è il corpo solo, esposto e vulnerabile nel vasto spazio del suo teatro, un teatro del corpo.

Cfr., Waltz S., *Cluster*, Henschel 2007.

Cfr. Yvonne H., *Sasha Waltz*, trad. it. L'Epos, Palermo 2007.

www.sashawaltz.de (consultato il 9 giugno 2011).

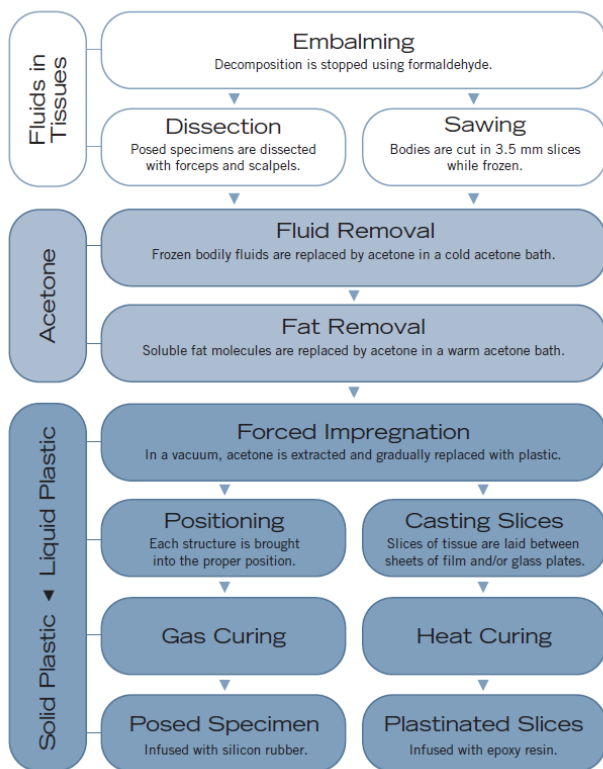


Fig. 124 Gunther von Hagens durante una lezione di Anatomia



Fig. 125 Rembrandt Harmenszoon van Rijn,. *The Anatomy Lesson of Dr Nicolaes Tulp* (1632)

The Plastination Process



Graf_4 Processo di “plastinazione”.

Si tratta di una tecnica completamente nuova che permette di conservare un corpo attraverso dei derivati del silicone. Si tratta di un corpo umano, formato quindi al 70% da ossigeno, che viene poi colorato e tagliato. E infine modellato. Come se fosse carne macinata (*flessibile come un manichino*), spiega von Hagens.

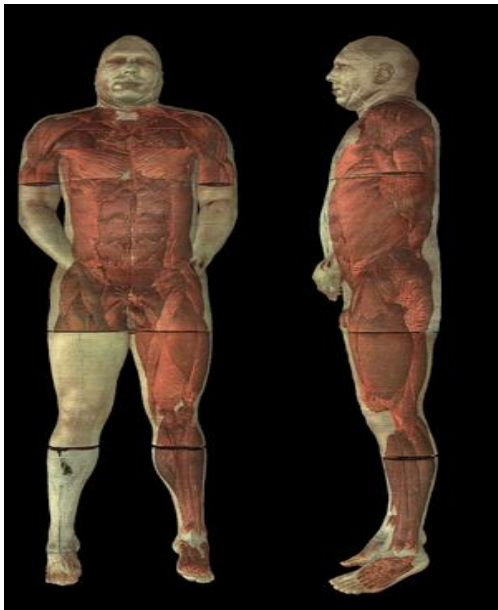


Fig. 126_ Paul Jernigan in 3-D

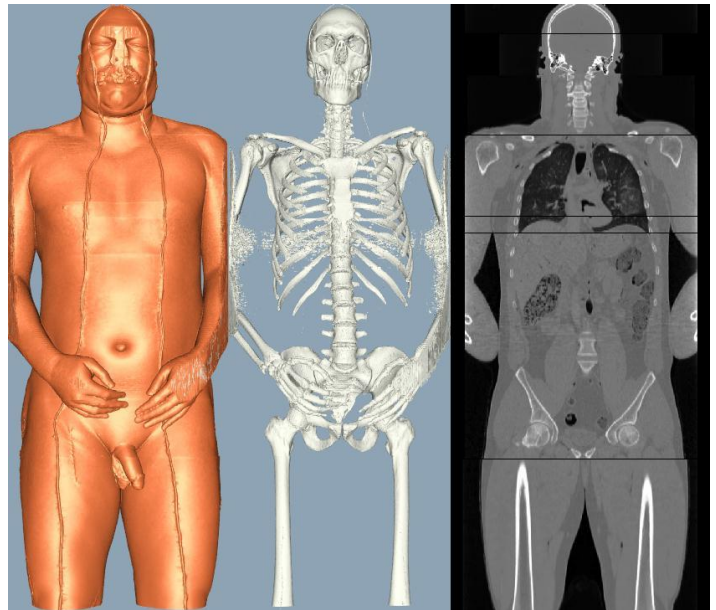


Fig. 127 Dati della tomografia computerizzata del corpo di Paul Jernigan

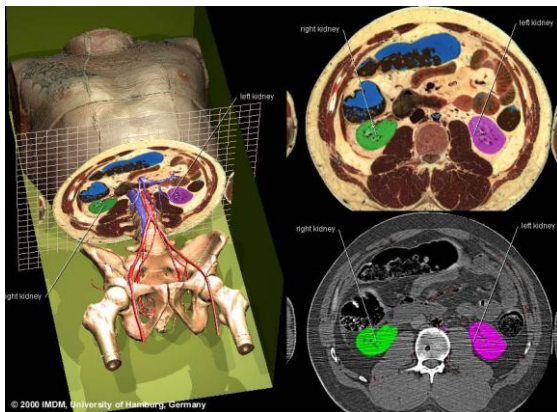


Fig. 128_VOXEL-MAN 3D-Navigator: Inner Organ. Regional, Systemic and Radiological Anatomy 2000

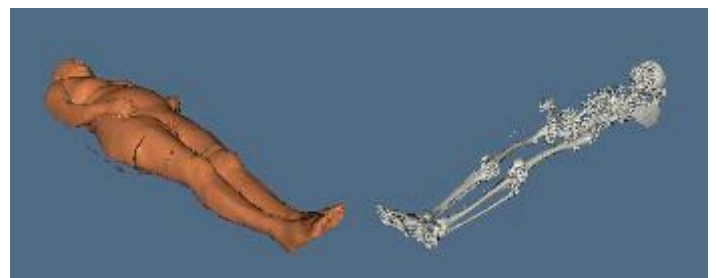


Fig. 129_ Dati della tomografia computerizzata del corpo femminile



Fig. 130_Sasha Waltz, *Körper*, 2000

Oggi gli artisti hanno imparato ad utilizzare tutte le immagini che il *VHP* mette a disposizione. Un esempio è quello di Paul Vanouse con l'istallazione *Items 1-2,000*⁴⁷⁴ (1996). Sfruttando le immagini tridimensionali dell'uomo sezionato nel *VHP*, Paul Jernigan, prova a riflettere sulla sua *cyber-incarnazione*. Nell'istallazione dell'artista americano, un corpo umano è immerso in un blocco di cera, come di solito vengono fissati i campioni per l'analisi biologica in un "microtomo" (una macchina con la quale si tagliano sottili circa 1 mm, gli esemplari analizzati). Una lastra di vetro è appoggiata sopra il blocco, come avviene nell'analisi al microscopio e sopra al vetro vengono posizionati dei codici a barre corrispondenti ai diversi organi. I partecipanti interagiscono con l'istallazione come fossero degli studenti di anatomia nell'analisi di un cadavere. Attraverso uno scanner leggono i codici e ogni regione anatomica viene calcolata tramite un sistema assiale X/Y. L'istallazione prova ad affrontare il problema della de-umanizzazione del cadavere e come esso si decostruisce e a sua volta si riconfigura. Un tentativo quello di Vanouse di decostruire i processi di razionalizzazione occidentale delle pratiche mediche. Un altro suo lavoro presentato quest'anno alla Transmediale 2011 di Berlino è *Latent Figure Protocol*⁴⁷⁵, che consiste in un'istallazione utilizzando i campioni di DNA per creare immagini, aprendo così il campo della genetica alle pratiche estetiche, riconsiderando allo stesso tempo il ruolo dell'essere umano. Altro lavoro sempre di Paul

⁴⁷⁴ <http://www.contrib.andrew.cmu.edu/~pv28/items.html> (consultato il 15/11/2011).

⁴⁷⁵ <http://www.contrib.andrew.cmu.edu/~pv28/lfp.html> (consultato il 15/11/2011)

Vanouse è *Suspect Inversion Center* (SIC),⁴⁷⁶ in cui l'artista americano utilizza delle tecniche di solito impiegate nei processi penali per identificare i colpevoli dei reati. L'attenzione è posta sulle tecniche di identificazione tramite DNA. Nel suo lavoro, Paul Vanouse trasforma il proprio DNA in quello dei sospetti dei crimini tra i più efferati e spettacolarizzati degli ultimi anni: da OJ Simpson alla “Donna Senza Volto”, mettendo in discussione anche le pratiche di sorveglianza e controllo e allo stesso tempo si risalta la potenzialità del DNA che può essere amplificato, frammentato e riprodotto visualmente.

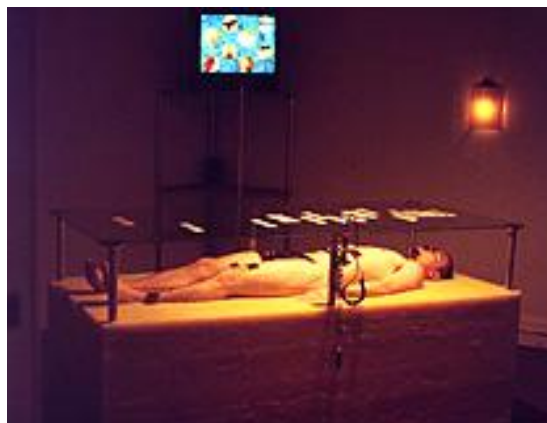


Fig. 131_ Paul Vanouse , *ITEMS 1-2,000: a Corpus of Knowledge on the rationalized Subject*, 1996



Fig. 132_ Mike Tyler, *HOLOMAN; Digital Cadaver*, 1997

⁴⁷⁶SIC also addresses the misnomer of the term "DNA Fingerprint" to describe this process, a term that has misled laypeople to think of DNA images as being some essential, unchanging identifying glyph like that from their fingertip. There is much at stake in the public and jury believing this misnomer. Prosecutors generally exaggerate the accuracy of forensic DNA images. And as one FBI forensics chief explained "we want the term DNA Fingerprinting to cement in the mind of the jury that we are identifying one individual to the exclusion of all others." In reality the DNA image can vary depending on which of hundreds of different biological probes and enzymes are used by laboratories to fragment DNA bands.

<http://www.contrib.andrew.cmu.edu/~pv28/sic.html> (consultato il 15/11/2011).

Un altro interessante esempio che sfrutta il *Visible Project* è quello proposto da Mike Tyler attraverso una rappresentazione multimediale-teatrale: *Holoman: Digital Cadavar* (1997). L'attore Frank Sheppard veste il ruolo di Paul Jernigan, diventato dopo l'*esecuzione digitale* da parte del *VHP*, "carne umana universale" messa a disposizione a tutti gli studenti di anatomia. Sheppard nella rappresentazione teatrale giace nudo sopra ad un lenzuolo su un tavolo di dissezione. Su uno schermo vengono caricate le immagini da Internet del corpo virtuale di Jernigan.

L'attore scende dal tavolino: *I'd been scanned! I'm HOLOMAN! I'm Hollow-man!/My volume been rendered, I'm off centered./My flesh been erased, but I'm standing got my face in a data base and as another day breaks somewhere, somebody's getting into my megabytes!*⁴⁷⁷. La performance esplora l'incorporamento fisico e digitale di Jernigan e il suo "simbolico" ritorno dalla morte e il confronto con il suo doppio digitale e alterego, producendo così una forte crisi di identità corporea. Il pubblico ascolta le sue parole che lamentano *di come il corpo sia diventato un'ombra, che scaglia ombra gettata sulla parete di una caverna...*⁴⁷⁸

In questa performance viene così alla luce anche la metafora platonica della caverna. Isabelle Jenniches, digital design della performance, utilizzando il software *STEIM Image* fonde le immagini video dello spettacolo con i dati del *Visible Human Project* in tempo reale, creando così l'effetto dell'essere di Sheppard dentro il proprio corpo. *Holomon* rappresenta una critica fenomenologica del corpo e una riflessione di come Jernigan stesso attraversa la paura della morte, la finitudine del corpo recuperata attraverso le immagini del *Visible Human Project* e si ricostruite per una nuova "incarnazione". Nell'attuale società contemporanea è facile dimenticare la nostra esistenza materiale, spostando l'attenzione piuttosto su quello che noi abbiamo, rispetto a ciò che siamo.

La produzione delle immagini digitali iscrivono eterna presenza di un corpo "invisibile" (materiale) costruito da dati informatici. Così come il bambino si confronta con lo specchio lacaniano, *Holoman* si identifica con un'immagine del suo corpo analizzato da un diverso punto di vista, fuori da esso. La rappresentazione digitale del corpo, qui, è un mezzo per stabilizzare e contrastare allo stesso tempo la consapevolezza del proprio corpo sensibile. Con l'entrata di *Holoman* nel cyberspazio, il suo corpo ha cessato di esistere come un luogo. La sua trasformazione in un corpo di conoscenza riduce il corpo stesso a zero, esso è ridotto a bit e pixel. Secondo Drew Leder⁴⁷⁹,

⁴⁷⁷ <http://www.9nerds.com/isabelle/HOLOMAN/HOLOMAN2.html> (consultato il 15/11/2011).

⁴⁷⁸ *Only the Dead know this but, shadows also cast shadows! That's me, I'm a shadows shadow thrown on the wall of some kinda 25 dimensional cave.*

<http://www.9nerds.com/isabelle/HOLOMAN/HOLOMAN2.html> (consultato il 15/11/2011).

⁴⁷⁹ Leder D., *The Absent Body*, The University of Chicago Press, Ltd., London 1990.

seguendo la fenomenologia di Merleau-Ponty, l'esperienza dell'essere fuori da un corpo è una condizione normale. Sebbene in un senso il corpo è più duraturo e presenza imprescindibile dei nostri vissuti, esso è anche essenzialmente caratterizzato dall'assenza. Il proprio corpo è raramente l'oggetto della mia esperienza. La mia attenzione è diretta intenzionalmente verso il mondo esterno e raramente dimora nella propria incarnazione. L'esperienza dell'assenza del corpo può essere uno strumento per capire il concetto di sé. Il corpo di solito tende a sparire dalla nostra attenzione, finché esso funziona senza problemi. Appena esso presenta alcune disfunzioni, è proprio in questa situazione che sperimentiamo il corpo come assenza, fuori dallo stato ordinario desiderato. Esso appare come una forza che si oppone al sé. Questa visione porta a Leder a proporre una nuova concezione di corpo come strumento per investigare la tensione tra il corpo stesso e la sua inquietante scomparsa. Introducendo il termine *dys-appear*, il filosofo americano, descrive come il corpo appare come consapevolezza esplicita. Nel termine proposto da Leder, *dys-appear*, evoca diversi livelli di significato. Il prefisso *dis* acquista un duplice senso, *dis*, in greco viene tradotto con “mancanza”, “male”, mentre in latino *dys* acquista il significato di “separazione”, “dispersione” e “negazione”. Entrambi conservano il loro senso nel termine inglese *dysfunction* usato per rappresentare diversi stati di malattia, come dislessia, dissenteria ecc. Quindi per Leder, *dys-appear* ha un effetto contrario al termine *disappearance*. La parola *dys-appear* acquista un significato antonimico, ma allo stesso tempo omonimo della parola che suggerisce una profonda relazione tra i due differenti modi.⁴⁸⁰ In *Holoman* si disegna questo stato di *dys-appear* di assenza del corpo come essere percettivo e riflessivo. Nella performance si costruisce questo stato che si confronta con il corpo fisico in connessione con la sua rappresentazione digitale (*Doppelgänger*). *Holoman Digital Cadaver* rappresenta la connessione tra il mondo visibile prodotto dalle immagini del computer a quello tangibile. Il corpo scrive Leder, ha un'intrinseca tendenza verso l'auto-occultamento⁴⁸¹.

Leder riprende il pensiero di Merleau-Ponty e la nozione di carne intesa come primo elemento fuori nel quale il soggetto vissuto e il mondo sono nati. Secondo il fenomenologo francese il corpo di chi percepisce e chi viene percepito condividono un radicale cambiamento con il mondo come essenza

⁴⁸⁰ *Ibidem*, pp. 84-87.

⁴⁸¹ *The visibility of the eye within its own visual field, the diaphanous embodiment of language, the inaccessibility of visceral organs: these all exhibit their own principles of absence, which can only be teased apart by a careful investigation. [...] The body, has intrinsic tendencies toward self-concealment. [...] Yet such functions arise within a series of impersonal horizons: the embryonic body prior to birth, the autonomous rhythms of breathing and circulation, the stilled body of sleep the mystery of the corpse.*

Leder D., *The absent Body*, cit., pp. 2-3.

dell'incorporamento. Anche Davide Grassi⁴⁸² con l'opera *Nuclear Body* (1999) estende il discorso del corpo virtuale al campo della medicina, creando un corpo complesso e mutante. L'artista italiano ricrea un “doppio”, “*ma un clone senza pelle*”, *un'esistenza ideale comparata all'immagine di Dorian Gray che vive la sua vita in un flusso di aggregazioni e nasce dall'utero digitale*. *Nuclear Body* viene realizzato con la collaborazione dell'Istituto Oncologico di Lubiana. Grassi, utilizza la scansione radioisotopica, ossia una tecnica utilizzata nel campo della medicina nucleare che sfrutta le capacità di decadimento di alcuni isotopi radioattivi per la valutazione dello stato di un organo del corpo umano renderizzandone l'immagine sul monitor di un computer. Attraverso questa tecnica Davide Grassi, “copia” ed “incolla” il suo corpo da una realtà fisica ad una digitale creandone un *doppio virtuale*. La diretta invasione tecnologica-medica crea il suo corpo digitale renderizzando quello fisico, contaminando il livello molecolare e quindi alterandolo. Il suo doppio convive in questa complessa interconnessione tra immaginario e sensorio e apre a significati e questioni riguardo alla sopravvivenza nel mondo immateriale. Possiamo dire che la frequenza e l'estensione con la quale il corpo virtuale si relazione al campo della medicina è sorprendente.

The Anatomical Theater (compagnia di danza a Chicago) è un altro esempio di come anche la biologia e non solo l'anatomia può essere un campo di sperimentazione da parte delle pratiche estetiche. Con l'opera *Subject: Matter* (2000) in collaborazione con il biologo Doug Wood e lo psicologo Pangratios Papacosta, insieme hanno esplorato la biologia cellulare, la genetica, la fisica quantistica e la cosmologia. L'opera inizia con una sequenza di brevi danze, dove ogni coppia di performer rappresenta la base delle molecole del DNA. *Materia e antimateria sono personificati in un doppia enazione di “danza creazione/distruzione” di particelle, materializzazione/annientamento*. *La relazione tra i buchi neri e le stelle è drammatizzato come un roteante walzer, una stanza da ballo di cosmiche dimensioni, mentre i performer emulano la forza strategica dell'organismo microscopico, espandendo l'attività cellulare con una singola goccia d'acqua riempie l'intero palco*. L'opera *ACTG* (2000) è una collaborazione telematica connessa con la performance danza durante il *Cellbytes Festival* (Phoenix, Arizona). Il materiale coreografico viene iscritto corrispondendo alle lettere del titolo dell'opera. Questa relazione fa sì che ogni genoma umano corrisponda ai quattro elementi basici del DNA: adenina (A), citosina (C), timina (T), e guaina (G). Ognuna di queste lettere viene selezionata da un computer ed estratta ogni otto secondi, corrispondente un video in streaming tra i due spazi della performance. In un modo diverso

⁴⁸² <http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=764> (consultato il 14/11/2011).
<http://www.aksioma.org/brainloop/index.html> (consultato il 14/11/2011).

il gruppo di artisti **Critical Art Ensemble (CAE)**⁴⁸³, con *Flesh Machine* (1997) sottopongono un CD-ROM al pubblico riguardo la vitro fertilizzazione (IVF) e la riproduzione assistita. Dopo la visione del filmato il pubblico viene invitato a recarsi da esperti di genetica per farsi estrarre parte del DNA o per far congelare parte delle loro cellule. Le performance dei CAE introducono in questo modo un elemento di novità sulle azioni performative, cioè la creazione di un ponte che collega immediatamente l'osservazione dell'esperienza. L'obiettivo del gruppo CAE è quello di focalizzare l'attenzione sull'invasione della tecnologia che in questo caso rappresenta il controllo totale del corpo e la conseguente visualizzazione microscopica⁴⁸⁴. Oltre i cloni digitali il gruppo di artisti spostano l'attenzione in direzione dello sviluppo dei *data bodies* per riflettere sul “valore genetico dell'individuo”. Quando si fa un test genetico si crea un nucleo di informazioni della composizione genetica del *data body*. A questo punto l'individuo sottoposto al controllo della “vita stessa” può decidere se partecipare al processo merceologico della “carne” e dei “dati corporei digitalizzati”.

Le azioni dei CAE forniscono degli interrogativi attraverso i quali si mette mettono in evidenza i pericoli che questi meccanismi attivano, creando dei falsi bisogni e soprattutto false aspettative.

La tecnologia secondo i CAE non è altro che il *black hole* che assorbe tutte le energie umane e da qui la produzione di stress, ansia, alienazione e distruzione della piattaforma organica generando la necessità di creare nuove tecnologie. Ciò che il gruppo ci vuole trasmettere è quello di non abbattere le nuove tecnologie, bensì si propongono di creare una sorta di consapevolezza per contrastare l'autoritarismo del pan capitalismo e quindi di finalizzare gli strumenti della digitalizzazione in maniera sana.

Tutti esempi finora in cui il corpo sia fisico che molecolare viene sezionato, digitalizzato, visualizzato e ricreato per un nuovo corpo. Il corpo virtuale è diventato quindi l'estensione, la frammentazione del corpo fisico e le pratiche estetiche hanno imparato ad utilizzare e riprodurre questo nuovo contesto digitalizzato dove il performer mette in scena la sua rappresentazione virtuale. Come il corpo può essere modificato, renderizzato, ricalcolato così anche l'identità, mentre la

⁴⁸³ <http://www.critical-art.net> (consultato il 14/11/2011).

<http://www.critical-art.net/books/flesh/> (consultato il 14/11/2011).

⁴⁸⁴ *La nostre scoperte sulle tecniche di riproduzione ci hanno fatto capire che sta per arrivare una seconda invasione di corpi eugenetici. I peggiori valori del capitalismo stanno per essere inseriti nella nostra carne e l'ideologia del darwinismo sociale verrà riadattata all'economia consumistica. Parlando di questi argomenti vorremmo abbattere il muro della specializzazione scientifica, e far capire ai non specialisti cosa succede nei laboratori. Poi far vedere cosa si fa quando si modifica la scienza per mostrarla al pubblico e aiutare a creare un linguaggio che aiuti i non specialisti a capire ed analizzare le nuove biotecnologie.*

FAM., *Nessun tempo, nessun corpo*, cit., pp. 191-198.

personalità viene rigenerata, il corpo virtuale decide di modificare la sua carta personale, il suo sesso e la sua età. In rete l'*avatar* si veste a seconda dei nostri desideri, si moltiplica infinite volte, quante infinite sono le possibilità di ricomposizione e gestione dei nostri *avatar*. Il corpo virtuale non solo si raddoppia, ma inizia a moltiplicarsi a disperdersi, a frantumare il suo organismo: un *corpo senza organi* dotato di *muti-identità*.



Fig. 133 _Critical Art Ensemble (CAE), *Flesh Machine*, 1997

3.5 Corpi avatar

In una nuova *antropologia del corpo* si attiva una duplice valenza corporea: *incorporazione* e *mindful-body*. Thomas Csordas, Margaret Lock e Nancy Scepheer Hughes hanno orientato la nuova antropologia verso una riflessione sul corpo. Esso è il luogo dell'agentività e dell'esperienza del soggetto, come prodotto di pratiche discorsive e rappresentazioni simboliche. Ripensare il corpo come *mindful body* contribuisce a riflettere sul corpo molteplice tra natura e cultura. Il termine *incorporazione*, secondo Thomas Csordas, acquista un doppio significato inteso sia una disposizione del corpo a farsi strutturare dal contesto sociale, sia come capacità di produrre altre e differenti rappresentazioni del corpo, del mondo e della realtà sociale. L'incorporazione è la sintesi di una retroazione tra percezione, rappresentazione e azione, facendo riferimento sia alla produzione corporea di forme culturali e storiche che alle pratiche discorsive. Il corpo è il territorio dove si incarnano identità mobili prodotte nella tensione tra forme culturali, mondi locali e scenari globalizzati. Il *mindful-body*⁴⁸⁵ di Nancy Scheper-Hughes vive dunque nella tensione critica e dialettica tra corpo individuale, simbologie culturali e assetti sociali. Nella descrizione che ne fa Canevacci, Nancy Scheper-Hughes, per dare un senso alle nuove configurazioni individua nei termini *mindful-body* e *body-self*, una rappresentazione di un *corpo panoramico*⁴⁸⁶ che ha al suo interno innervate le pienezze mentali. *Il sé di una nuova soggettività connettiva si semina come una diaspora interna lungo il corpo multi-dividuale, il corpo tecno-comunicazionale, il corpo-metropoli (e-body). Se il pixel è anche parte della mia pelle, non è più fissabile oggettivamente dove inizia e dove finisce la materialità del mio mindful-body, così come la psicologia del mio body-self*⁴⁸⁷.

⁴⁸⁵ Con il termine *mindful-body* Nancy Scheper Huges, descrive tre diverse prospettive attraverso le quali il corpo può essere visto: *individual body-self*, *social body*, *body politic*. Il primo e forse più evidente livello è il corpo individuale, intesa nel senso fenomenologico del vissuto del sé corporeo. Al secondo livello di analisi si trova il corpo sociale, con riferimento alla rappresentazione utilizza il corpo come un simbolo naturale con cui pensare sulla natura, società e cultura, come Mary Douglas (1970) ha suggerito. Infine il terzo livello del corpo che la Sheper-Hughes presenta è quello politico, facendo riferimento al regolamento, sorveglianza e controllo dei corpi (individuale e collettivo) in riproduzione e sessualità, nel lavoro e nel tempo libero, nella malattia e altre forme di devianza e differenza umana. I "tre corpi" rappresentano tre diversi approcci teorici e epistemologici: la fenomenologia (corpo individuale, il vissuto di sé), lo strutturalismo e il simbolismo (il corpo sociale), e post-strutturalismo (il corpo politico).
http://www.cynthiaclarke.com/anth255/Body_politic.pdf

⁴⁸⁶ Canevacci utilizza il termine *bodyscape* (corpo panoramico) per sottolineare il concetto fluttuante di corpo, che si distende all'osservazione altrui e propria di quanto panorama visuale di codici feticisti. Il corpo panoramico fluttua tra gli interstizi della metropoli comunicazionale. *Bodyscape* è *corpo spaziato*. Esso persegue accelerazioni di codici invisibili che un corpo inserisci per assemblaggi successivi lungo la propria configurazione per costruire una temporanea fisiognomica.

Canevacci M., *Una stupita fatticità*, cit., p. 17.

⁴⁸⁷ Massimo Canevacci, *Sincretismi. Esplorazioni diasporiche sulle ibridazioni culturali*, Costa & Nolan, Milano 2004, p. 178.

La particolare bellezza concettuale di Nancy Scheper-Hughes, secondo Canevacci, sta anche nell'andare oltre Foucault, nelle sue interconnessioni tra corpo individuale, corpo sociale e corpo politico. Il *crossing* trans-mediale contemporaneo attiva la propria *multi-viduazione*⁴⁸⁸, una narrazione condivisa in cui l'individuo diventa performer mediale e impara a gestire la sua connessione. Questo nuovo livello della soggettività si intreccia con il *morphing*, la simulazione e "l'alterazione genetica dei bit". Il *morphing* incorpora e scorpora l'altro e i tanti-altri possibili. Chi naviga può essere avatar, incarnazione di tutti i sé parziali che desidera. *Avatar è pratica incorporata sull'oltre-identitario*, scrive Canevacci⁴⁸⁹. L'antropologo riposiziona il suo sguardo verso Web inteso come *fieldwork*, applicando una web-etnografia, dove l'osservazione partecipante si sposta lungo la comunicazione digitale, nello *scorrere di codici, dei linkaggi, inseriti in un assemblaggio profondo e disperdente*⁴⁹⁰. La sfida dell'antropologo come quella del filosofo contemporaneo è di elaborare nuove narrazioni sperimentali, non lineari, ma *rizomatiche, trame disforiche e identità alterate per un'immanenza comunicazionale. L'individuo si moltiplica in un multi-individuo polifonico che partecipa attivamente e performativamente alle logiche diasporiche del Web alle multi-prospettive che aprono lo sguardo a nuove fisiognomiche semiotiche*⁴⁹¹.

Nel Web, la Rete dei contatti si estende, si espande, aprendosi attraverso relazioni che le chat, i forum, le piattaforme wiki e i social network offrono. La virtualizzazione opera allo stesso tempo un'operazione chirurgica, di alterazione delle identità. L'utente interagisce dentro la "comunità" della Rete e lo fa attraverso i suoi *avatar*, gli alter-ego virtuali che gli appaiono agire all'interno di tali ambienti, producendovi delle trasformazioni. L'avatar⁴⁹² oggi non è più solo la rappresentazione del corpo umano non generico in ambiente virtuale di Rete (*NEV: Networked Virtual Environment*), una sorta di alter ego virtuale, ma è anche l'avvento inteso come necessità culturale del 3D con l'opera cinematografica di James Cameron⁴⁹³.

⁴⁸⁸ *Ibidem*.

⁴⁸⁹ *Ivi*, pp. 180-184.

⁴⁹⁰ *Ibidem*.

⁴⁹¹ *Ibidem*.

⁴⁹² Il termine *avatar* deriva dalla religione induista: nell'induismo, un *avatar* è un dio che scende nel mondo umano, sotto forma di persona per la durata di una vita. Il concetto induista di *avatar* non richiede che il dio fatto persona sia soggetto alle sofferenze umane, come potrebbe far pensare l'incarnazione di natura cristiana, ma nella cultura induista, uno stesso dio può avere nello stesso momento più avatar (*amshas*). In campo informatico il termine *avatar* è stato utilizzato per la prima volta in alcuni giochi di ruolo, estendendosi a caratterizzare l'*alter ego* grafico che rappresenta un utente in ambienti di rete bidimensionali e tridimensionali.

Ciotti F., Roncaglia G., *Il mondo digitale*, Laterza, Bari 2000, p. 220.

⁴⁹³ Cfr. Caronia A., Tursi A., (a cura di) *Filosofie di Avatar. Immaginari, soggettività, politiche*, Mimesis, Milano-Udine,

Questa pluralità di identità è molto vicino a gli *eteronimi* cari a Pessoa, scrive Ascott. Lo scrittore portoghese crea differenti sé multipli: Alberto Caerio, Álvaro de Campos, Ricardo Reis, Bernardo Soares. Tutte queste esistenze, identità, l'origine mentale degli eteronimi di Pessoa avviene in un processo di spersonalizzazione e simulazione, per arrivare oggi ai corpi avatar che acquistano “corporeità digitale”. L'eteronimo scrive Canevacci, è *la polifonia dell'io che trasborda nelle diverse scritture.[...] Pessoa gira-spirala-oltre. Incorpora polifonia e la vive nella scelta radicale di farsi non personaggio in cerca di autore – al contrario è l'autore che accetta e sfida nella sua corporalità scritturale la polifonia identitaria, l'ansia soggettiva di non rimanere vincolato nella propria monolitica individualità, e così farsi multitudine: quello che lui stesso definisce os outrous eus... I suoi “ii” sono le corporalità scritturali del poeta*⁴⁹⁴.

Proprio la forza dei corpi degli eteronimi scioglie il nodo dell'io, offrendoci il valore identitario multiplo che la Rete conserva. Victoria Vesna, artista e docente presso il dipartimento di design e Media Arts all'UCLA (California) ha creato invece un primo esempio di sito web dove gli utenti possono costruire un corpo digitale da differenti componenti come quello di *Bodies Inc.*⁴⁹⁵ (1995) attuando una manifestazione di corpi-data che funzionano come contenitori di dati nel network permettendo agli utenti di rappresentare se stessi che a loro volta diventano contenitore di varie informazioni che ricercano informazioni contenuti in altri corpi. Vesna con *NoTime*⁴⁹⁶ (2001) invece presenta un lavoro dove è possibile rappresentare se stessi come un meme, cioè geometrie di dati-corpi contenenti informazioni riguardo i loro creatori. Nei due lavori dell'artista americana si nota come la riflessione dell'altro produce uno spazio in una rappresentazione on line. L'autorappresentazione incontra negli *avatars* connessi un'inversione della realtà e l'esplosione della dicotomia identità/differenza, così come la simultanea presenza/assenza in vari spazi e contesti riproducendo online corpi senza organi.

Un esempio ci viene offerto anche da Tina La Porta con il lavoro *Re:mote_corp@REALities* (2001), la quale focalizza l'attenzione della comunicazione nelle chat room e *CuseeMe* riflettendo sull'impatto delle webcam e nelle relazioni tra sfere pubbliche e private. Invece gli artisti del gruppo *Mistresses of Technology* sviluppano dinamici *avatars* per la loro opera: *I-drunners: re_flesh the*

2010.

⁴⁹⁴ Canevacci M., *Corpi eteronimi*, in *Rivista di Scienze sociali*, 20 maggio 2010, n. 1.
<http://www.rivistadiscienze sociali.it/2011/05/19/corpi-eteronimi/> (consultato il 6 giugno 2011).

⁴⁹⁵ <http://victoriavesna.com/> (consultato il 6 giugno 2011).
<http://victoriavesna.com/index.php?p=projects&item=18> (consultato il 6 giugno 2011).

<http://www.bodiesinc.ucla.edu/frames2.html> (consultato il 6 giugno 2011).

⁴⁹⁶ <http://notime.arts.ucla.edu/notime3/> (consultato il 6 giugno 2011).

body (2000). Nel mondo virtuale l'avatar addirittura si suicida con la performance di Salvatore Iaconesi, *One Avatar*⁴⁹⁷ (2008). Esso rappresenta un prodotto realizzato da *Art is Open Source*, con un apparato tecnologico capace di interconnettere il corpo umano ad un corpo digitale, un avatar, nel mondo virtuale di Second Life. Indossando una tuta con alcuni elettrodi a contatto con la pelle, essi riproducono le stimolazioni fisiche registrate sul corpo digitale dell'avatar. Il corpo umano riceve e “sente” le sensazioni fisiche del corpo digitale cui è associato, trasdotte in un linguaggio elettrico. *One avatar* racconta di un suicidio di un corpo umano attraverso il corpo dell'avatar che lanciandosi nel vuoto da un alto edificio del mondo virtuale, crolla a terra registrando sollecitazioni fortissime su tutto il suo corpo digitale che, trasformate in stimolazioni elettriche, uccidono il corpo analogico “lui”. Anche il corpo digitale dell'avatar rimane fermo, come morto, dopo l'impatto: senza nessuno ai comandi (“lui” è morto) non c'è nessuno in grado di interagire con l'avatar che, quindi, vivendo di interazione, rimane morto anch'esso. Il legame tra il corpo fisico e quello digitalizzato rappresenta così l'ibridazione costante tra carne e pixel. *L'avatar corre, verso il bordo, salta [...]*⁴⁹⁸.

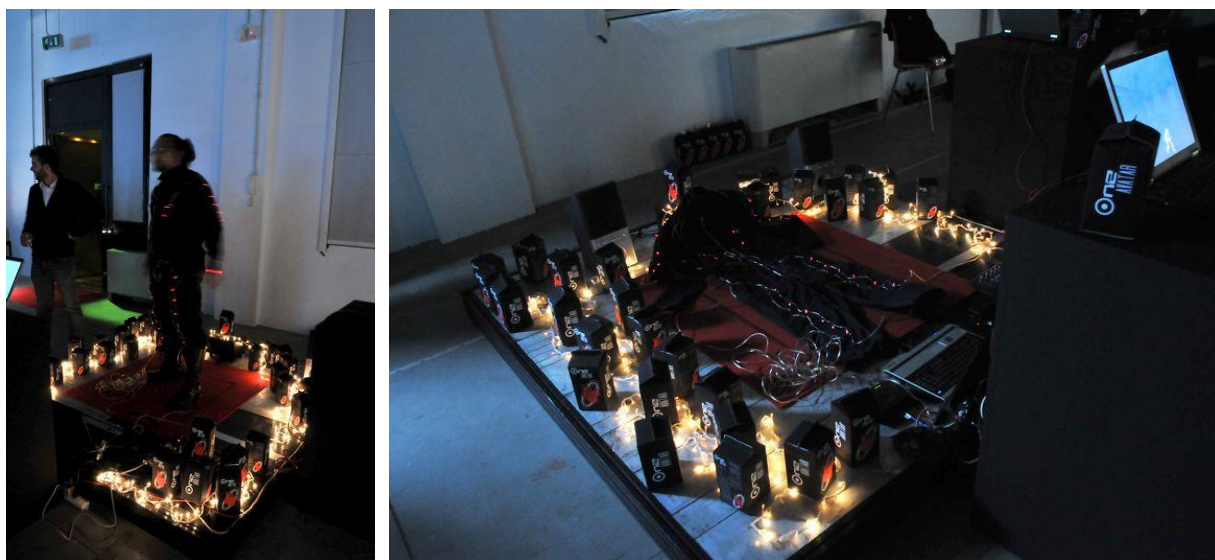


Fig. 134 _Salvatore Iaconesi, *OneAvatar*, (performance), 2008 durante la manifestazione *Milano in digitale*

⁴⁹⁷ <http://www.artisopensource.net/2008/08/28/oneavatar/> (consultazione del 07/06/2011).

<http://www.youtube.com/watch?gl=IT&hl=it&v=mq3uXSLQUxI> (consultazione del 07/06/2011).

⁴⁹⁸ <http://www.rivistadiscienzesociali.it/2011/05/19/oltre-il-corpo-tecnologico/> (consultazione del 07/06/2011).

Molto interessante è la performance di Stelarc con *Movatar* (2000). L'artista australiano genera un corpo virtuale riconfigurato dalla mappatura del corpo fisico, tracciato e ri-animato in 3D. L'avatar occupa un suo spazio, o meglio un cyberspazio. Nel lavoro di Stelarc il corpo fisico è collegato a dei sensori elettromagnetici (come *Polhemus* o *Flock of Birds*) i quali indicano la posizione e l'orientamento delle membra e della testa. Il corpo virtuale può accedere a un corpo fisico aggiornando la sua performance nel mondo reale. Se pensiamo l'avatar come impermeato da una intelligenza artificiale, esso diventa sempre più autonomo e imprevedibile, inoltre vorrebbe vivere secondo Stelarc, qualcosa in più di una entità artificiale (AL) connettendosi con il corpo umano in uno spazio fisico. Con degli appropriati software d'interfaccia e sistemi di stimolazione muscolare questo è possibile. L'avatar vorrebbe diventare un *Movatar*. Il suo comportamento può essere modulato continuamente da segnali sviluppati da algoritmi. Attraverso i feedback ricevuti dai loop inviati dal mondo reale, l'avatar è capace di rispondere e attuare una performance molto più complessa e interessante. Il *Movatar* sarebbe in grado non solo di agire, ma anche di esprimere emozioni del muscolo facciale del suo corpo fisico. Come entità VMRL (*Virtual Reality Modelling Language*)⁴⁹⁹ l'avatar potrebbe connettersi dovunque, permettere al corpo di accedere e di agire con corpi fisici in diversi luoghi.

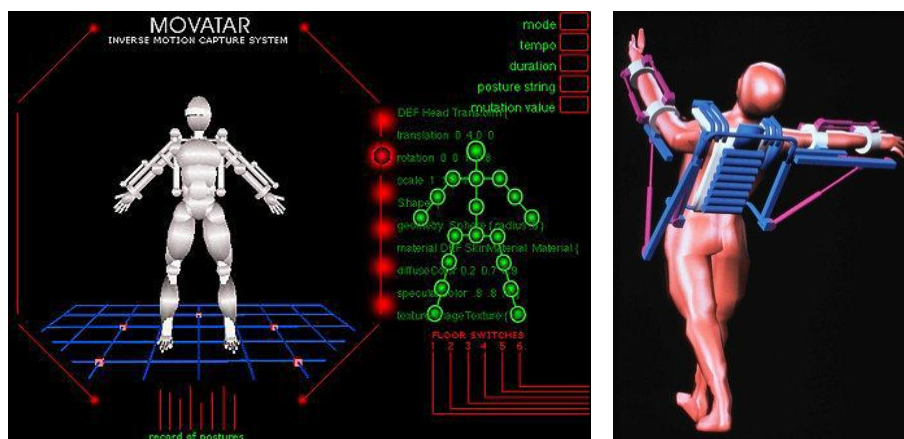


Fig. 135_ Stelarc, *Movatar*, 2000

⁴⁹⁹ Esso è un formato file (.wrl) progettato per un impiego sul World Wide Web. Tramite il .wrl si possono rappresentare graficamente vettoriali 3D interattivi. Oltre agli elementi grafici è possibile associare un URL, in modo da permettere l'apertura di una pagina Web. Qualsiasi elemento del mondo virtuale può interagire con l'utente.

Secondo Stelarc è proprio la tecnologia che *costruisce la nostra natura umana* e non vi è un naturale, metafisico e biologico dato del corpo umano. Diverse tecnologie rendono possibili diversi modi di concepire tale rapporto in tempi diversi. L'obiettivo dell'artista australiano è quello di rendere visibile la *tecnicità originaria* della persona umana. Attraverso le sue performance in differenti settori (robotica, internet, sistemi di realtà virtuale, protesi, strumenti medici), Stelarc modifica la nostra concezione dell'uomo e del corpo umano. Seguendo questa direzione è proprio la tecnologia che sfugge al controllo umano e produce cambiamenti invisibili e imprevedibili. La possibilità, e quindi un futuro, sia per il sé che per l'uomo, che per il corpo e la stessa tecnologia, non è prevedibile secondo l'artista australiano. Nelle sue performance si crea uno spazio d'incontro, una sorta d'intrusione tra ciò che resta in rapporto con il sé. Le nuove tecnologie per Stelarc sono dei catalizzatori che permette all'artista di sperimentare al di là di ogni spazio, dalla biologia alla realtà virtuale. Nei suoi lavori Stelarc più che concepire il corpo virtuale come un effetto di modellizzazione del computer, rende invece l'interfaccia uomo-macchina inteso come luogo di conflitto che sonda la tensione tra l'essere e il sistema macchinico. Un altro lavoro affascinante di Stelarc è *Prosthetic Head*⁵⁰⁰, in cui l'artista costruisce un'automatica, animata e artificiale testa.

Il progetto si configura come una testa di avatar in 3D simile a quella di Stelarc, dotata di espressioni facciali, labbro in sincronizzazione e sintesi vocale. Un sistema comunicativo "intelligente" che risponde agli stimoli (domande) che provengono dall'esterno. Allo stesso tempo la testa, tramite un sistema di algoritmi genera poesie, canzoni ecc... *Prosthetic Head* rappresenta un *Embodied Conversational Agents* (ECAs) che riguarda proprio il comportamento comunicativo. Esso è dotato di un sensore che avvisa della presenza di qualcuno consentendogli di iniziare una conversazione. Inoltre *Prosthetic Head*⁵⁰¹ rivela il colore dei vestiti ed è in grado di analizzare il

⁵⁰⁰ Karen Marcelo - project coordination, system configuration, alicebot customization <http://karenmarcelo.org/> Sam Trychin - customization of 3D animation and text-to-speech software Barrett Fox - 3D modelling and animation <http://www.barrettfox.com/> John Waters - system configuration and technical advice <http://www.shitech.net/> Dr. Richard Wallace - creator of alicebot and AIML. alicebot advisor. Alicebot is a natural language artificial intelligence chat robot <http://alicebot.org/> IBM text-to-speech engine used for voice generation <http://www-3.ibm.com/software/speech/> <http://www.martnet.com/> - web hosting for <http://prosthetichead.org/>

⁵⁰¹ *The Prosthetic Head will be both a Web avatar and a gallery installation. Imagine entering a room with a three- to four-meter-high head that will be blinking, moving its head, and making different expression. When interrogated, the head will respond. The next layer of architecture would be to give the head a vision system that would detect both a user's presence in the room and perhaps also the color of their clothing. The Prosthetic Head would then initiate a conversation acknowledging the user and the color of their clothing. There are also vision system now that are capable of analyzing facial expression. The Prosthetic Head could then make an appropriate comment like: "Don't be too perplexed; ask me a question or "Are you sure you want to be here" or even perhaps "Take that smirk off your face". I see this project exposing the inadequacies of commonsense notions of awareness, identity, and embodiment. For an*

comportamento dell'utente. In questa situazione le nozioni di consapevolezza, identità e incorporamento diventano questioni problematiche. Il corpo fisico viene esposto come vuoto, involontario, inadeguato e allo stesso tempo ECA diventa seduttiva, una simulazione “inquietante” (*uncanny*) in tempo reale di riconoscimento e risposta.

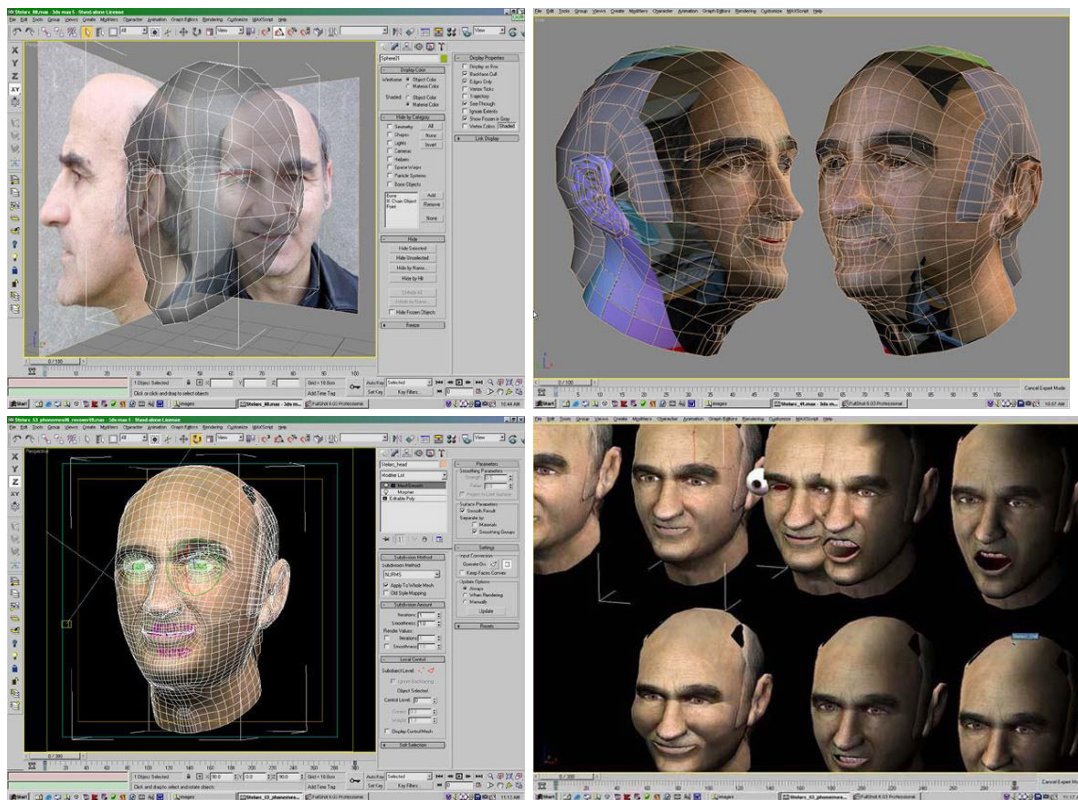


Fig. 136 *Stelarc, Prosthetic Head, 2003*

emodied conversational agent like the Prosthetic Head, these are performative constructs rather than internalized essences. [...] The result is a Prosthetic Head that is "cloned, stretched, and painted", skin-textured, and texture-mapped - for clear-eyed thought and fluid conversation in a disjointed alien world. [...] A future of "seamless unwrapped skin for the head" is the fate of technology as both creation and objectification is the true seduction of the prosthetic art of Stelarc.

Kroker A. e M., *We are all Stelarc now*, in *Stelarc. The Monograph*, cit., pp. 71-72, 79.



Fig. 137_Stelarc, *Skin for Prosthetic Head*, 2002

L'avatar viene inteso dalla cultura occidentale come un corpo digitale, identità polivalente. Il suo successo è dovuto a internet e alla creazione dei giochi di ruolo on line MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Games*) come Everquest, World of Warcraft, e con la creazione di mondi virtuli (o *MUVE Multi User Virtual Environment*) creati per la socializzazione come Second Life. L'utente crea una propria incarnazione di sé, uscendo dai propri confini corporei ricreando se stesso secondo ciò che più desidera o ciò che vuole, ciò che vuole essere e rappresentare.

Il corpo dell'avatar può essere pensato come forma di liberazione dal corpo fisico, un corpo che non sempre piace e nel quale non sempre il soggetto si trova a proprio agio. Così il corpo-avatar è come sogno che diviene realtà ed esperienza liberante. Possibilità di crearsi nuove identità. *Un corpo non più dato dalla natura e da accettare, bensì un corpo creato dal soggetto con il quale esprimere se stesso, fatto di desideri, motivazioni inconscie: «terreno di sperimentazione sul corpo esente da pericoli, poiché tutto è completamente reversibile»⁵⁰²*. Il rischio per il soggetto è quello opposto alla capacità liberante della costruzione di un altro sé: è quello di rimanere ingabbiato e alienato in un mondo solo virtuale, dove si viene ad accentuare il rifiuto per il mondo reale. La situazione aprirebbe la strada ad un processo di omologazione, di appiattimento dell'identità particolare e personale di ognuno. Tutto questo richiede un ripensamento stesso del concetto di corpo e di formazione del soggetto intesa come quel darsi forma dell'uomo, sviluppando al contempo le capacità analitiche e critiche affinché il mondo

⁵⁰² Gerosa M., *Rinascimento Virtuale*, Meltemi, Roma 2008, p. 110.

virtuale non diventi più reale del reale. Ripensare il concetto di formazione dell'identità che passa attraverso il corpo tecnologico “*avatarizzato*”, ci permette di comprendere che *non siamo mai dati*, ma sempre in continuo e perenne progetto, una ricostruzione questa attraverso cui decostruiamo il nostro corpo e lo trasformiamo in dati-tempo-spazio totalmente differente a quello della realtà. Il corpo resta traccia e matrice calcolata algebricamente nei processi di virtualizzazione e moltiplicazione. Stelarc con *Avatar have no organ* (2009) propone una performance tramite il suo avatar in Second Life, il quale muove le sue braccia e le sue labbra attraverso il suono della *Prosthetic Head* che parla dietro ad esso. Il suono genera movimenti delle braccia alle quali è collegato a sua volta un braccio meccanico. Questo progetto riflette sul rapporto tra essere umano e tecnologia. La rivoluzione tecnologica, secondo l'artista australiano, distribuisce l'intelligenza umana on-line sotto forma di immagini interattive. *Chi sono io?* si domanda Stelarc, se non delle composizioni virtuali di multipli flussi di pensieri globali che mutano on-line. *Cosa è importante non è ciò che è dentro di me, ma piuttosto cosa succede tra di noi, nel medium del linguaggio con il quale comunichiamo, nelle istituzioni sociali in cui noi operiamo, nella cultura da cui siamo condizionati. Per me, cosa la tecnologia fa, è esporre e svuotare il corpo, ma questo vuoto e obsoleto corpo diventa un ospite migliore per le architetture anatomiche alternate che sono una combinazione tra l'uomo, il computer e il sistema virtuale. Ritengo che il problema sia di distinguere il corpo come un corpo normale nella sua presenza, intimità e prossimità biologica da quello tecnologico. Io propongo nelle mie performance un corpo con un tipo di sistema tecnologico, che è, in realtà, il sistema tecnologico che tutti noi utilizziamo. Io eseguo la performance sul palco amplificando il corpo con i sistemi interattivi, ma tutti ora abbiamo un computer, un telefono, tutti noi operiamo in ambienti contaminati tecnologicamente e ricchi di informazioni. Io penso che la tecnologia non è un alieno-altro ma piuttosto quello che costruisce la civiltà umana, che ci spiega cosa significa essere umani, che ci permette di esporci simultaneamente come dei sistemi operativi*⁵⁰³.

Sul piano di consistenza che ci ha proposto Stelarc, sono le eccezioni, direbbe Deleuze, le essenze nomadi, i *divenire* che non hanno termine, un *corpo senza organi* che acquista una potente vita non organica, quasi un tramite della trasformazione attraverso *spazi striati* per la *lisciatura dello spazio*. È proprio il *corpo senza organi* che anima l'avatar. Il doppio che il computer genera provoca questa nuova condizione come abbiamo visto in Second Life, cioè un corpo senza organi, una carne fantasma, frattale, ricalcolata attraverso operazioni algebriche e software che ricreano quello che Artaud chiamava *Il teatro e il suo doppio*. Nella storia dell'arte contemporanea dalla performance digitali, agli avatar, c'è stata una sorta di riduzione del corpo umano a “pupazzo” de-costruito e

⁵⁰³ *L'extracorporo di Stelarc: la chimera tecnologica* in Digimag 49/Novembre 1999, consultazione aprile 2011. <http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=1622> (consultato il 13/04/2011).

costruito. Il *Doppelgänger* digitale diventa una misteriosa figura che acquista variegata forme e funzioni. La riflessione sul doppio annuncia l'emergenza di un sé-reflessivo, tecnologizzato diventa indistinguibile dalla controparte fisica. Il doppio può essere pensato come una “emanazione spirituale”, concetto mistico del corpo virtuale, una proiezione della trascendenza dell'anima. Se scaviamo a fondo sul nome antico di *avatar* nella religione indù esso contiene qualcosa di spirituale, di divino, di profondo rispetto all'uso che la società occidentale ne fa.



Fig. 138 Stelarc, *Avatar have no organ*, Performance *Second Life*, 2009

Un esempio di differenza tra il concetto di *avatar* ormai inserito in un contesto informatico-tecnologico che rappresenta la società occidentale e quello invece religioso *avatara* conservato in India ce lo fornisce Chris Ziegler, artista di new media art presso lo ZKM, con l'opera *Trans-avatar* (2002). Quest'ultima rappresenta un evento multimediale che unisce attraverso le nuove tecnologie la danza moderna con quella indiana. La commistione tra i movimenti dei corpi e la digitalizzazione crea attraverso le immagini prodotte un mondo virtuale e identità multiple che danzano. Il coinvolgimento della tecnologia con la sacra danza indiana acquista il valore di qualcosa di “trascendentale”.

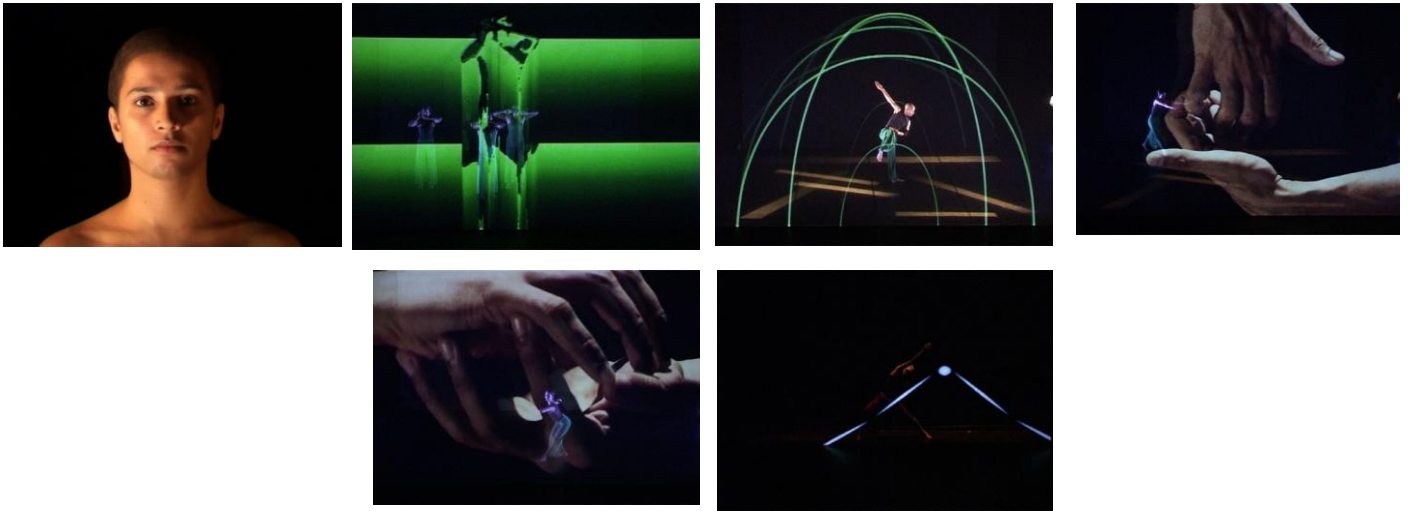


Fig. 139_ Chris Ziegler, *Trans-avatar*, 2002

L'avatar è diventata la nostra nuova carta d'identità, il passaporto con cui accediamo alle comunicazioni digitali, la seconda vita, quella che avremo sempre voluto avere o quello che avremmo voluto essere. Con il doppio digitale si apre il teatro artaudiano spirituale e una sorta di trascendentale metafisica, cara a Roy Ascott. *Essere sincretici*⁵⁰⁴ è la nuova condizione naturale dell'umano tecnologico. Dalla nostra identità digitale al corpo virtuale, il corpo muta nelle sue differenti dimensioni, così anche la carne viene invasa dalla macchina, attuando un'incarnazione del corpo che si fa “meticcio” tra acciaio e carne, tra chip e pelle, cavi e menti. I nostri occhi sono esposti ad una quantità infinita di microcambiamenti di intensità luminosa, alla vibrazione delle trame virtuali, ad elettroni che viaggiano a velocità pazzesca nei led ad alta risoluzione dell'immagine. L'evoluzione tecnologica trasforma il suo universo simbolico annullando lo spazio e il tempo e la copia si sostituisce alla copia producendo simulacri, perdendo gli originali e la sovraesposizione annulla l'oggetto in favore della manipolazione virtuale. Una nuova natura *ibrida* si fa portatrice di un mix tra umano e tecnologico, vivendo in un continuo ed eterno paradosso. Spesso ci chiediamo se la dissezione chirurgica dei simulacri corporei, nelle reti dell'informazione digitalizzata, ci permetta ancora di chiamarci esseri umani, oppure se essa sia il preludio di un abbandono dell'era post-moderna per entrare nell'era del trans-umano.

⁵⁰⁴ Aa. Vv., *New Realities: Being Syncretic*, (edited by Ascott R, Bast G., Fiel W.), *IXth Consciousness Reframed Conference*, cit. Vienna 3-5 July 2008, University of applied Arts Vienna, Springer Verlag/Wien 2009.

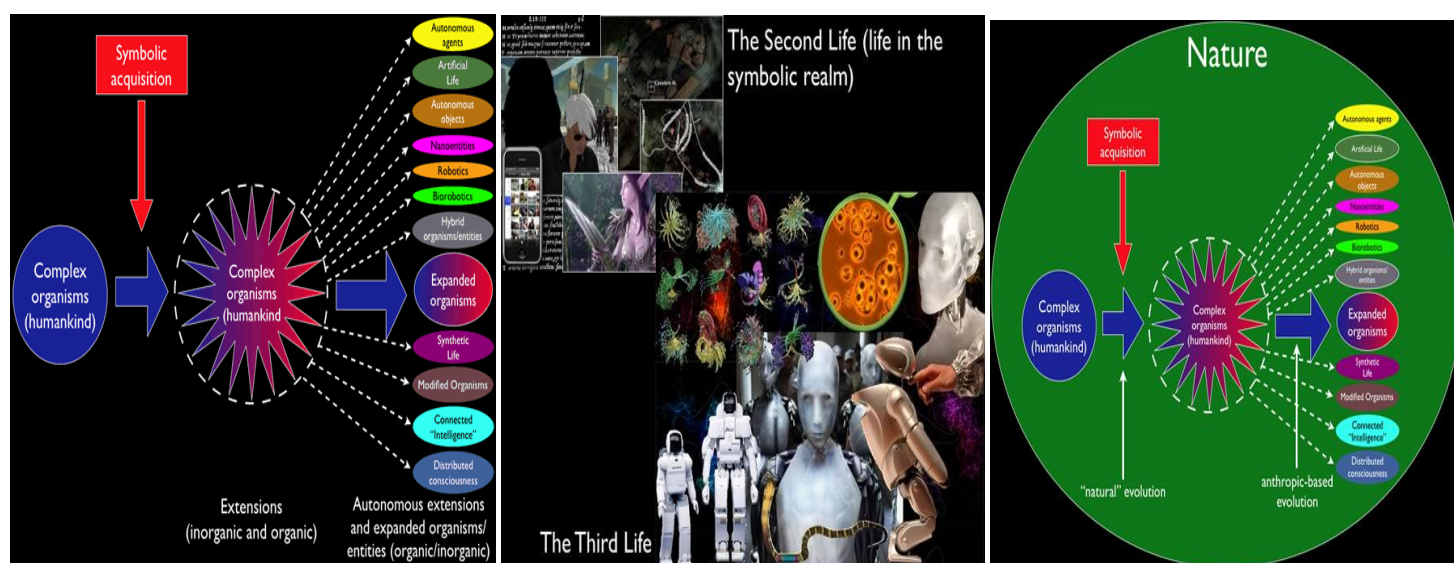
3.6 Robots/Android/Cyborg: Le terze vite (corpi tecno-(bio)logici)

L'avatar oggi rappresenta il corpo nuovo del XXI secolo, diretta conseguenza di quello che nel XX secolo Donna Haraway elogiava nel suo *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. La robotica ha iniziato ad amalgamarsi alla biologia (biorobotica), le macchine hanno incorporato l'essere umano costruendo “nature sintetiche”. Tutto si presenta complesso e resta molto difficile tenere separate le diverse condizioni di esistenza. Oggi più che mai, da un lato la Vita artificiale simula i processi della vita stessa attraverso software, simulazioni, algoritmi, programmazioni genetiche, generando forme che vivono all'interno del computer, dall'altro la robotica costruisce entità con un corpo fisico che agisce fisicamente. Il vivente, secondo Pierluigi Capucci, non è più definito dalla materia di cui esso è fatto, ma dalle istruzioni che lo governano: non è più basato sull'hardware, bensì sul software. Si aprono quindi prospettive plurali e simboliche. Dopo la *Prima vita*, quella biologica, secondo Capucci, la *Seconda Vita* rappresenta la grande varietà di estensioni, dal cervello, ai sensi ed infine al corpo. Esistono oggi molti settori e applicazioni, forme di vita artificiale, oggetti autonomi, robotica e biorobotica, nanoentità, ibridi (organici/inorganici), organismi modificati o espansi ed infine l'ultima fase dell'esistenza in cui siamo immersi è la vita sintetica (*Terza Vita*). Essa si basa soprattutto sul processo di simulazione con il rischio di confondere ciò che chiamiamo “mondo reale”. La dimensione simbolica acquista valore e si separa dalle forme di vita basate sul carbonio, le quali hanno seguito un processo di evoluzione naturale, mentre quelle artificiali sono proprio realizzate dai prodotti culturali e dalle simbolizzazioni che acquisiscono. *I simboli sono il laboratorio in cui conduciamo esperimenti sulle relazioni con il mondo fenomenico nella sua complessità, il luogo in cui la nostra relazione con il mondo viene sempre più trasferita*⁵⁰⁵.

Data questa molteplicità di possibilità tecno-scientifiche la differenza tra organico e inorganico si assottiglia sempre più e l'ipotesi che nel futuro si assisterà ad un'estensione dell'idea di vita si fa sempre più reale. L'evoluzione tecnologica e sociale degli automi, quelli ad orologeria, ma anche quelli a motori, insomma gli automi in movimento, lasciano il posto ad una nuova specie, informatica e cibernetica, automi di calcolo e di pensiero, automi a regolazione e *feed-back*. I nuovi automi invadono il contenuto soltanto se un nuovo automatismo assicura una mutazione delle

⁵⁰⁵ Capucci P., *From life to life. The multiplicity of the living*, in *New Realities: Being Syncretic. IXth Consciousness Reframed Conference*, cit., pp. 56-59.

forma⁵⁰⁶. L'aspetto moderno dell'automa è relazionato all'automatismo elettronico. Le nuove "forme" non sono altro che il nostro prodotto, esse sono generate dall'intervento umano, create da un processo culturale, quello che Capucci chiama sfera antropica. Più essa si espande, più si svilupperanno queste forme che si evolveranno in coscienza e intelligenza. L'ibridazione del corpo ha portato molti artisti a riflettere su questo cambiamento "naturale" della specie.



Graph. 5 Pierluigi Capucci, *From life to life. The multiplicity of the living*, in *New Realities: Being Syncretic. IXth Consciousness Reframed Conference*, 2008

Partendo dagli scritti che hanno animato il periodo femminista di Donna Haraway⁵⁰⁷, Judith Butler⁵⁰⁸, Katherine Hayles⁵⁰⁹, Allucquère Rosanne Stone (Sandy Stone⁵¹⁰), Avital Ronell e Sandie Plant, essi hanno contribuito alla fase concettuale di innumerevoli performance artistiche,

⁵⁰⁶ *Ibidem*.

⁵⁰⁷ Cfr., Haraway D., *Manifesto cyborg*, trad. it. Feltrinelli, Milano, 1995.

⁵⁰⁸ Cfr., Butler J., *Corpi che contano. I limiti discorsivi del sesso*, trad. it. Feltrinelli, Torino 1996.

⁵⁰⁹ Moravec proposed that human identity is essentially an informational pattern rather than an embodied enactment. The proposition can be stated, he suggested, by downloading human consciousness into a computer, and he imagined a scenario designed to show that this was in principle possible. The Moravec test, if I may call it that, is the logical successor to the Turing test. Whereas the Turing test was designed to show that the machines can perform the thinking previously considered to be an exclusive of the human mind, the Moravec test was designed to show that machines can become the repository human consciousness- that machines can, for all practical purposes, become human beings. You are the cyborg, and the cyborg is you.

Cfr., Hayles N., K., *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, University of Chicago Press 1999, p. XII.

⁵¹⁰ <http://sandystone.com/index.shtml> (consultato il 13/04/2011).

“attraverso la costruzione di chimere, nuovi ibridi tra macchina e organismo” (cyborg⁵¹¹).

La questione dell'uomo-macchina, vita-morte, oramai è data dall'inevitabile mutazione corporea ed espansione tecnologica e mediatica. Il corpo immesso in un rapporto invasivo con la macchina si autonomizza, si afferma il marchio dell'artificialità naturale, bionica. L'essere umano, si presenta nel nuovo mondo “*cyborgizzato*”, in continua trasformazione, come pezzi di ricambio della meccanica. L'oggetto finale sarà l'oggettivazione del nostro corpo ridotto ad organismo, che abbandona il nostro corpo vissuto (*Leib*) ridotto ad una “*passwordizzazione*” del nostro codice genetico e una pubblicazione della nostra intimità segreta. Donare un corpo alla macchina è un'offerta sacrificale: la macchina riceve un corpo dall'uomo, ma ricambia donando all'uomo i propri sensi artificiali⁵¹². La filosofia del *cyborg* si rivela rivoluzionaria e l'ibridazione fra esseri umani e tecnica costituisce una fase di apertura dei soggetti naturali e artificiali. L'automa, il robot, il *cyber* e il modello post-umano si amalgamano nella figura dell'alieno, creando una potenza sconosciuta, forse in grado di fuoriuscire dal perimetro della fantascienza e di farsi realtà. I cyborg hanno costituito parte del XX secolo e rappresentano un “corpo ibrido”, cioè una fusione tra un organismo biologico e una macchina che modifica in maniera radicale la struttura di base dei corpi. Ad esempio un individuo vaccinato, è anch'esso un cyborg perché il suo organismo è stato riprogrammato allo scopo di difendersi da vari tipi di infezione. Chiunque si unisca provvisoriamente o definitivamente a una macchina, è un cyborg, dall'automobilista con le mani sul volante e i piedi sui freni al malato di cuore dotato di pacemaker, dal ciclista a chi fa uso di lenti a contatto, di auricolari, di telefoni cellulari (*fyborg*)⁵¹³. Secondo Paul Virilio, la nuova tecnologia tende ad affermare l'emergenza a-corporale: perdere corpo, smaterializzarsi, in una parola, sparire, assentarsi. Oggi c'è preoccupazione che i robot⁵¹⁴ possano sostituire gli esseri umani perfino nei

⁵¹¹ La parola inglese *cyborg* (cyb.+org.) si compone di due termini: cibernetica e organismo. Entrambe derivano dal greco: il primo da *kybernàn*, che significa governare una nave, pilotare, il secondo, da *órganon*, che vuol dire “strumento”, a sua volta da una radice indoeuropea *érgon*, “lavoro”. Il *cyborg* diventa il nuovo Lo scienziato americano Norbert Wiener nel 1947 inizia a parlare di *cybernetics* per indicare la capacità delle macchine di autoregolarsi, vale a dire di poter comunicare tra loro. Appunto con la parola *cyborg* descriviamo un organismo composto di carne e tecnologia, biologia ed elettronica.

⁵¹² Formenti C., *Incantati dalla rete*, Raffaello Cortina, Milano 2003, p. 121.

⁵¹³ Cfr. Nunzia Bonifati, *Et voilà i robot. Etica ed estetica nell'era delle macchine*, Springer Verlag Milano 2010.

Con il termine *fyborg* (*functionl cyborg*) coniato da Alexander Chislenko nel 1995 si indica la sottile differenza fra il cyborg della letteratura fantascientifica dal modo in cui nella vita quotidiana gli umani accrescono se stessi usando tecnologie come le lenti a contatto, i supporti uditivi e i telefoni mobili.

⁵¹⁴ Le *Tre leggi della robotica* elaborate da Isaac Asimov: *Prima legge*: un robot non può recar danno a un essere umano, né permettere che, a causa della propria negligenza, un essere umano patisca danno. *Seconda Legge*: un robot deve sempre obbedire agli ordini degli esseri umani, a meno che contrastino con la Prima Legge. *Terza legge*: un robot

controlli di routine o processo decisionale di sistemi e operazioni logistiche ecco perché nasce anche il concetto di *roboetica*⁵¹⁵. Dal momento che manca loro giudizio umano, potranno provocare danni e mettere in pericolo vite umane come accade a Hal 9000 -la Mente del viaggio descritto in *2001 Odissea nello spazio*⁵¹⁶- il robot intuisce il ruolo centrale per portare a termine l'incarico affidatogli sulla Terra dai suoi costruttori, e quindi allo scopo di compiere la propria missione si convincesse di dover eliminare gli umani. L'intelligenza artificiale del computer HAL 9000 si rompe e si volge contro l'equipaggio della navicella spaziale Discovery One. Nel film *War Games*⁵¹⁷ (1982) con Matthew Broderick, un supercomputer militare inizia la terza guerra mondiale, mentre l'esecuzione di un gioco di simulazione di guerra nucleare Percorsi analoghi nella storia del cinema vanno dal film *Io, robot*⁵¹⁸ (2004), nato dai racconti di Isaac Asimov, *all'Uomo Bicentenario*⁵¹⁹ b'ambino/robot/androide protagonista di *A.I. Intelligenza Artificiale*⁵²⁰. Molti di questi personaggi risultano essere androidi, cioè con caratteristiche umane, ma in essi ciò che manca è il principio deterministico dell'agire e della creatività. Allo stesso tempo queste figure sono *cyborg*, in quanto forme ibride di macchinico e parte di organismi. Possiamo notare questo nei film *Terminator*⁵²¹ o *Robocop*. Nel primo caso il *Terminator* è una macchina innestata, un cyborg che è in apparenza umano, ma tuttavia segue il programma del proprio creatore. Mentre nel caso di *Robocop* invece vengono recuperate le funzionalità umane grazie all'innesto di parti meccaniche. Con l'avvento della

deve proteggere la propria esistenza, purché questo non contrasti con la Prima o la Seconda Legge.

Asimov I., *Io, Robot*, trad. it. Mondadori, Milano 1950.

⁵¹⁵ La strada che si apre dinnanzi alla robotica è soltanto all'inizio e non è possibile per noi vederne tutta la lunghezza tanto che, rispetto alla storia, ci dà l'idea più di una semiretta che di un segmento. Noi non sappiamo cosa ci riserverà di fatto in questo campo il futuro né quanto la nostra vita sarà trasformata dalle applicazioni tecnologiche della robotica, ma è realistico essere ragionevolmente certi che ciò avverrà. Altri aspetti tecnologici del resto oggi consentono e favoriscono la diffusione delle idee e di pensieri che da individuali si fanno sempre più frutto di una riflessione collettiva. E' certamente giunto da tempo il momento che l'umanità si interroghi nuovamente sui luoghi sociali delle scelte e sui soggetti abilitati a compierli, ma soprattutto sulle ideologie striscianti come il riduttivo utilitarismo o il miope e angusto economicismo, che influenzano la formazione delle idee in maniera subdola formando spesso una cornice culturalmente obbligatoria nel cui interno vengono ricercate le soluzioni e le indicazioni come se nulla esistesse al di fuori di questi giochi del pensiero. L'importanza della robotica e le sue ripercussioni sul futuro dell'intera umanità, quindi, richiedono innanzitutto che la riflessione vada orientata in maniera libera da condizionamenti storicamente contingenti facendo appello all'intelligenza più profonda ed autentica dell'uomo ed avendo dinnanzi la Persona come metro universale per le difficili scelte che ci attendono.

http://www.roboetica.it/index_file/Page852.htm (consultato il 16/04/2011).

⁵¹⁶ Kubrick S., *2001: A Space Odyssey*, (2001: *Odissea nello spazio*), 1968.

⁵¹⁷ Badham J., *War Games*, 1983.

⁵¹⁸ Proyas A., *Io robot*, 2004.

⁵¹⁹ Columbus C., *Bicentennial Man*, 1999.

⁵²⁰ Spielberg S., *Artificial Intelligence*, 2001.

⁵²¹ Cameron J., *Terminator*, 1984.

figura del *cyborg* la distinzione umano e non-umano viene ricondotta alla "mente co-costruita" dove si rintraccia l'organico supportato dagli innesti tecnologici come lo è anche *Johnny Menmonic*⁵²². L'esempio più significativo può essere *Blade Runner*⁵²³, il Nexux -6 che sceglie la morte non potendo conquistare l'umanità, lasciando aperte molte questioni sul processo di 'ibridazione umana in senso aperto, dove il prodotto emergente cui dà origine non permetterebbe più di ricondurre la forma finale alle sue componenti iniziali, perché conterrebbero anche le interazioni fra esse, come tutti i sistemi complessi⁵²⁴.

⁵²² Longo R. *Johnny Mnmonic*, 1995.

⁵²³ Scott R., *Blade Runner*, 1982.

⁵²⁴ Monceri F., *Alla ricerca dell'Eletto. Sul tipo d'uomo postumano*, in *Sull'orlo del futuro*, cit., pp. 157-159.



Fig. 140_ Processo dello sviluppo di Asimo, by Honda,

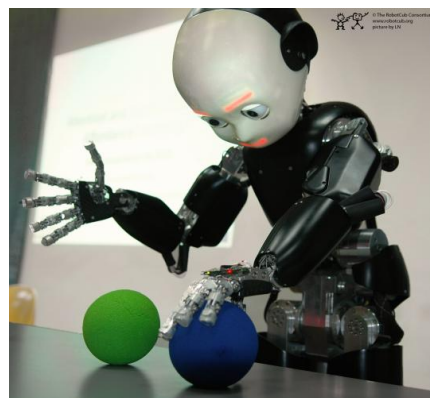


Fig. 141_ Robot iCub, Istituto Italiano di Tecnologia di Genova

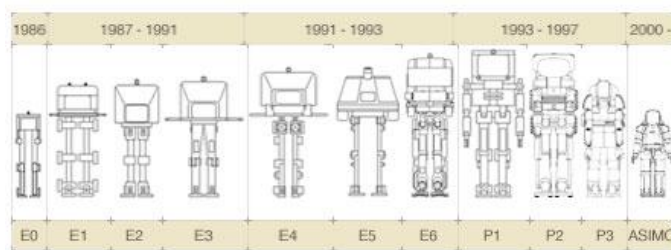


Fig. 142_ History of Humanoids

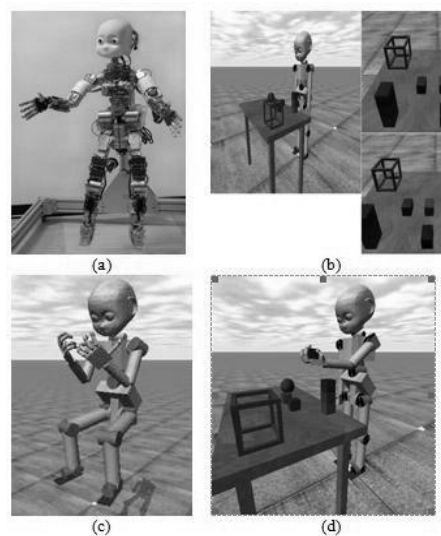


Fig. 143_ (a), of simulated iCub and the binocular view (b) The simulated iCub moving all four limbs as part of a demo (c) and the simulated iCub looking at and manipulating an object in its environment.(d)

Il cinema ha anticipato ciò che realmente oggi l'uomo può generare. Il più recente esempio è quello di *Asimo*⁵²⁵, uno dei risultati di questo processo di evoluzione ingegneristica ed elettronica,

⁵²⁵ ASIMO, acronimo di “*Advanced Step in Innovative Mobility*” è un robot umanoide che rappresenta l’essenza stessa della filosofia Honda, azienda che desidera risolvere ogni problema di mobilità dei propri clienti. Nato da lunghi studi cominciati oramai trent’anni fa (specie nell’area della distribuzione del peso sulle gambe), rappresenta l’evoluzione dei robot P1, P2 e P3 degli anni ’90 – alti quasi due metri in quanto ancora privi della moderna tecnologia miniaturizzata oggi disponibile. Asimo è invece un robot “userfriendly”. Asimo può camminare velocemente fino a raggiungere i 6 km orari, evita gli ostacoli, sale le scale, riconosce gli umani e si muove in maniera completamente autonoma. Un “cuore elettronico” chiamato Total Control System è l’anima tecnologica di Asimo, con sensori che evitano le collisioni e gli permettono di riconoscere superfici od oggetti, sfruttando una tecnologia simile alla RFID. Il robot umanoide di Honda può ad esempio riconoscere i vari tipi di bevande, raccogliere il carrello od il vassoio corrispondente e servire il tutto al tavolo. Nella più recente versione, Asimo è stato equipaggiato con la Brain Machine Interface (BMI), un’interfaccia neurale che vanta un tasso di riuscita del 90%, ed è una prima applicazione

progettato dalla Honda. In Italia è stato sviluppato *BabyBot* nato presso i laboratori di Robotica dell'Università di Genova nel progetto ADPT nel 1996. Esso assomiglia ad un bambino di due anni, sia per forma che per dimensioni, basato su un modello matematico che considera l'autocoscienza come un processo d'azione, cognizione e percezione. Il processo che governa *BabyBot*⁵²⁶ è lo stesso di un bambino, che impara attraverso l'apprendimento, analizzando gli sbagli mediante l'analisi di operazioni informatiche grazie ad un software impostati sull'errore. Ultimo sviluppo del *BabyBot* è stato il *RobotICub*, il robot-neonato che si muove, vede, ed è in grado di fornire risposte "intelligenti" di reagire autonomamente agli stimoli, anche a quelli non catalogati nelle memorie degli otto computer che lo controllano. *RobotICub*⁵²⁷ è dotato di un'intelligenza artificiale (cervello ibrido bio-elettronico) capace di interagire con l'ambiente, di apprendere e creare risposte all'ambiente sempre nuove e contestualizzate. Le neuroscienze oggi hanno infatti dimostrato il ruolo fondamentale delle rappresentazioni motorie nei processi sensoriali e nell'interpretazione delle azioni. Gran parte di ciò che nell'essere umano possiamo chiamare "cognizione" nasce dalla nostra abilità nell'utilizzare le mani (e in qualche modo l'intero corpo) per manipolare oggetti e comunicare testualmente. Quindi si può progettare il cervello che impara⁵²⁸: sia le macchine che i computer hanno trovato il modo di dialogare con esso. In Giappone presso il dipartimento di macchine adattive di Osaka, il professore Hiroshi Ishiguro ha presentato il primo robot-sosia o meglio *geminoide*. Esso assomiglia fisicamente e parla e muove esattamente come il creatore. L'androide è stato presentato all'*Ars Electronica di Linz 09*⁵²⁹, ed esso rappresenta la copia esatta, lo stesso corpo di Hiroshi Ishiguro, utilizzando parte dei capelli del costruttore. In Corea del Sud, *Ever-1* è il primo prototipo artificiale in grado di dialogare tramite un sistema di riconoscimento

dell'intelligenza artificiale. Ad ogni pensiero corrisponde, infatti, una determinata attività del cervello. con attività elettrica e pressione del sangue. L'operatore indossa un casco colmo di elettrodi, ed i suoi pensieri vengono trasmessi al robot - che li esegue.

http://www.hondaitalia.com/company/tecnologia_e_innovazione/asimo (consultato il 15/11/2011).

Per caratteristiche tecniche e la storia dell'evoluzione di Asimo si faccia riferimento al sito della Honda: <http://world.honda.com/ASIMO/> (consultato il 15/11/2011).

<http://world.honda.com/ASIMO/history/technology1.html> (consultato il 15/11/2011).

⁵²⁶ Babybot dispone di due microtelecamere, ciascuna con un sensore retinico Giotto che fornisce immagini simili a quelle dell'occhio umano. Due microfoni di precisione fanno da orecchie; un cubetto sensoriale dietro la "testa" è capace di dare informazioni vestibolari, orientamento ed equilibrio. Il "dorso" del robot curato dal professore Renato Zaccaria, esperto di robotica mobile, si sposta lungo 12 direzioni, la testa su 5, il braccio meccanico ha una mano antropomorfa con 6 minuscoli motori. L'androide è in grado di vedere oggetti, elaborare le immagini al computer, decidere se prenderli o no.

⁵²⁷ <http://www.robotcub.org/> (consultato il 15/11/2011).

⁵²⁸ Il Sole 24 Ore, *Nova* n. 241, Settembre 2010.

⁵²⁹ <http://new.aec.at/news/en> (consultato il 15/11/2011).

vocale, attraverso delle telecamere impiantate che permettono di riconoscere le emozioni degli interlocutori. In questa breve sintesi del processo evolutivo ingegneristico e neurologico abbiamo visto come sempre più elettronica e sistemi neurali si uniscono per comprendere meglio noi stessi attraverso la costruzione di androidi e robot. Ishiguro nella realizzazione dell'androide-umanoide, *Geminoid HI-1* e in seguito del *Geminoid F*⁵³⁰ l'importanza dell'aspetto fisico degli androidi e l'effetto che esso produce sulla nostra psiche nel momento in cui avviene la comunicazione uomo-robot. Il principale obiettivo del professore di Osaka è quello di capire gli esseri umani costruendo dei geminoidi, intesi come sistemi tele-operativi⁵³¹ (*Telenoid*⁵³², *Elfoid*⁵³³) di androidi dalle

⁵³⁰ *Geminoid F is a female type of tele-operated android that has similar appearance of original person. Geminoid F has twenty degrees of freedom to make it more cheaper and lightweight compared to Geminoid HI-2. Due to the features, Geminoid F is hoped for becoming more common communication media for everyday life.*
<http://www.geminoid.jp/en/robots.html> (consultato il 15/11/2011).

⁵³¹ *It is necessary to study the method to tele-operate an android in order to convey "presence", which is quite different with traditional teleoperation for mobile robots and industrial robots. We will study a method to autonomously control an android by transferring a motion of an operator measured by a motion capturing system. Also, a method to autonomously control eye-gaze and small motion will be investigated.*
 Hishiguro H., *Understanding the Mechanism of Sozai-Kan*, ATR Intelligent Robotics and Communication Laboratories, 2006.

⁵³² *Telenoid is a teleoperated android that adopts a minimal design of human, that is, it is designed according to minimum requirements to express humanlike appearance and motion. Its design is easily recognizable at first glance to be nothing but a human and capable of being interpreted equally as male or female, old or young, and everyone can transmit his/her own presence to a distant place. The new Telenoid R1 was designed to appear and to behave as a minimalistic human; at the very first glance, one can easily recognize the Telenoid as a human while the Telenoid appear as both male and female, as both old and young. By this minimal design, the Telenoid allows people to feel as if an acquaintance in the distance is next to you. Moreover, Telenoid's soft and pleasant skin texture and small, child-like body size allows one . The term Telenoid is a new term coined from a prefix Tele-, as Telephone and Teleoperation, and the Latin postfix -oides which indicates similarity, as Humanoid. Using Telenoids, we will investigate the essential elements for representing and transferring humanlike presence. In practical usage, we expect Telenoid to be used as a new communication media.*
<http://www.geminoid.jp/projects/kibans/Telenoid-overview.html> (consultato il 15/11/2011).

⁵³³ *Elfoid is a cellphone-type teleoperated android that follows the concept of Telenoid. Minimal design of human and soft, pleasant-to-the-touch exterior are implemented in cellular phone size. Thanks to its capability of cellular phone, everyone can easily talk with a person in the remote place while feeling as if they are facing with each other. Cellular phones are constantly being improved in terms of their functionality. In particular, smart phones have received much attention due to superb interface designs; their use has grown in proportion to the richness of the functionality they offer. However, conversation-related functionality has not changed since the time cellular phones first became highly distributed: we must still rely on voice and sound in order to recognize others. A bold concept is required in order to reform traditional cellular phones and fashion a new communication medium. The Elfoid we have currently developed is an innovative communication medium which conveys individuals' presence to remote locations using voice, appearance, touch, and motion. Its design --easily recognizable at first glance to be nothing but a human, capable of being interpreted equally as male or female, old or young-- and soft, pleasant-to-the-touch exterior have been implemented in cellular phone size. By combining voice-based conversation with appearance and touch capable of effectively communicate an individual's presence, the user of this technology can feel as if they were conversing in a natural fashion with someone directly in front of them. Furthermore, the developed system eventually departs from the button pressing approach now used in cellular phones, in favor of image and voice recognition technology, with the goal of realizing an interface which anyone can use. Just as the Internet and cellular phones has greatly affected our life styles, this new form of presence-conveying communication medium, Elfoid, will further change our lives in the near*

sembianze umane, avviano quel processo di comunicazione "esistenza/presenza" (*Sonzai Kan*⁵³⁴). Sono in questo modo essi possono vivere ed interagire nel contesto della relazione con gli altri. Gli androidi di Hiroshi Ishiguro vengono applicati anche nelle arti e nello spettacolo. Quest'anno all'*Ars Electronica 2011* è stata presentata l'opera teatrale robot-human *Sayonara (Goodbye)*⁵³⁵ in collaborazione con Oriza Hirata⁵³⁶. La performance consisteva in un dialogo tra un essere umano e un geminoide F dove restava difficile allo spettatore distinguere la "natura" dei due attori. Attualmente, gli androidi realizzati nei diversi istituti di robotica in Giappone e Corea non sono autonomi, essi debbono quindi essere continuamente alimentati o disporre di batterie in grado di rifornirli con una sufficiente quantità di energia che permetta loro di compiere tutti i movimenti necessari per poter simulare una vera e propria interazione con gli esseri umani circostanti. Non sono in grado di compiere delle riparazioni su se stessi, come neppure ragionare sulla loro stessa esistenza. Secondo il Prof. Ishiguro apparenza e comportamento sono le due questioni principali per lo sviluppo di robot umanoidi attraverso l'approccio della robotica e delle scienze cognitive. In altre parole la disciplina della robotica prova a costruire robot *humanlike* basato sulla conoscenza delle scienze cognitive, mentre quest'ultime utilizzano il robot per la verifica delle ipotesi per comprendere gli esseri umani. Questo quadro interdisciplinare viene chiamato *android science*. Ishiguro ha realizzato diversi progetti partendo dal modello androide *Repliee R1*, poi *Q1* fino ad arrivare a quello di *Repliee Q2*⁵³⁷.

future. The term Elfoid is a new term coined from a word "elf" and the Latin postfix -oides which indicates similarity, as Humanoid.

<http://www.geminoid.jp/projects/CREST/elfoid.html> (consultato il 15/11/2011).

⁵³⁴ *We are studying the effect of transmitting Sonzai-Kan from a remote place, such as participating to a meeting instead of the person himself. Moreover, our interest is to study what existence/presence is through cognitive and psychological experiments. For example, we are studying whether the android can represent authority of the person himself by comparing the person himself and the android.*

Ishiguro H., *Geminoid - Tele-operated Android of an Existent Person-*, 2006.

<http://www.geminoid.jp/projects/kibans/resources.html> (consultato il 15/11/2011).

⁵³⁵ <http://www.geminoid.jp/en/art.html> (consultato il 15/11/2011).

⁵³⁶ <http://www.seinendan.org/en/play/2010/robot/> (consultato il 15/11/2011).

Cfr., *Robot Theater* (Robot Engeki) Including a play: *I, Worker* (Hataraku Watashi) Osaka University Press, 2010.

Cfr., *Au fond de la forêt*, translated by Rose-Marie Makino-Fayolle, Les Solitaires Intempestifs, 2008.

⁵³⁷ Al seguente indirizzo si può analizzare le caratteristiche e lo sviluppo dei diversi progetti.

http://www.expo21xx.com/automation21xx/17466_st3_university/default.htm (consultato il 15/11/2011).

I suoi movimenti, orchestrati da una serie di 42 "azionatori pneumatici" (di cui 13 posti all'interno della testa), sono assai simili a quelli di un comune essere umano; l'androide, oltre a far fluttuare le proprie palpebre con movimenti rapidi e regolari, sembra che respiri. Le videocamere omnidirezionali di cui dispone, riconoscono inoltre le varie tipologie dei gesti umani; quali ad esempio un braccio che si solleva oppure dei piccoli cambiamenti di espressione sul volto di una persona ad esso vicina. I delicati sensori fisiologici, incastonati nella pelle flessibile a base di silicone, sono

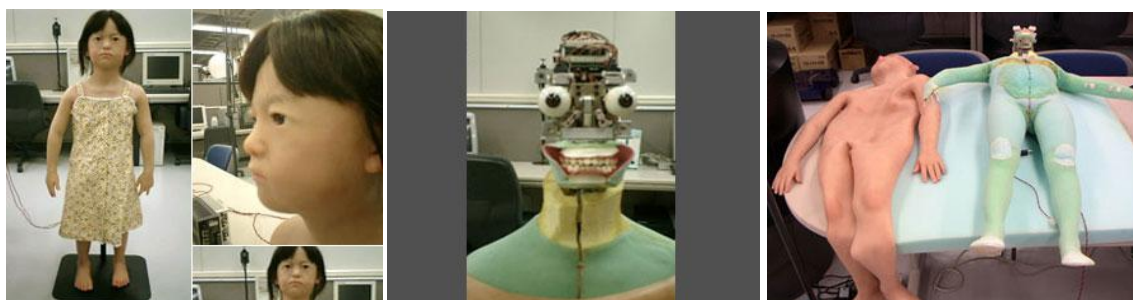


Fig. 144 *Androids: An Android robot whose appearance is humanlike 'Repliee R1'*, © Osaka University and ATR Hiroshi Ishiguro Laboratory



Fig. 145 *Repliee Q1 'An adult type android'* © Osaka University and ATR Hiroshi Ishiguro Laboratory



Fig. 146 *Androids: Repliee Q1expo: Repliee Q2: 'An adult type android'* © Osaka University and ATR Hiroshi Ishiguro Laboratory

invece in grado di rilevare il tocco ed altre sensazioni indotte. I microfoni, collegati ad un sistema di riconoscimento vocale, gli permettono di sentire e quindi di rispondere ad una domanda o ad un discorso umano, anche se in modo ancora precario.



Fig. 147_*Geminoid F*, © Osaka University and ATR Hiroshi Ishiguro Laboratory

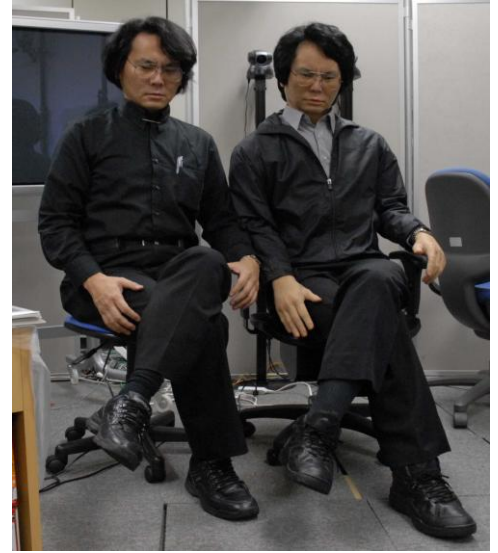


Fig. 148_*Geminoid H1-2*, © Osaka University and ATR Hiroshi Ishiguro Laboratory



Fig. 149_*Telenoid* © Osaka University and ATR Hiroshi Ishiguro Laboratory



Fig. 150_*Elfoid* © Osaka University and ATR Hiroshi Ishiguro Laboratory

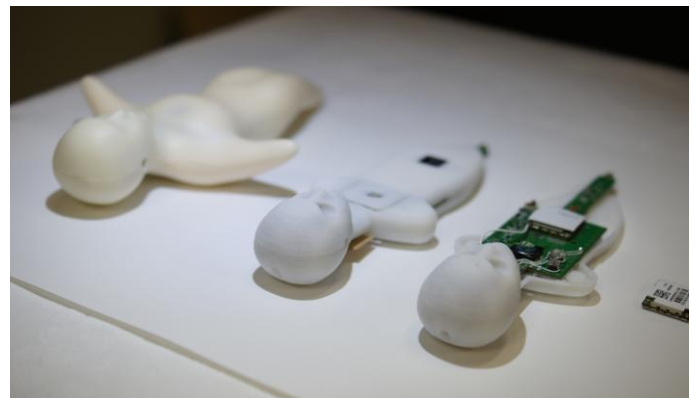




Fig. 151 Android-Human Theater, *Sayonara (Goodbye)*, Seinendan+Ishiguro Laboratory (Osaka University & ATR Intelligent Robotics and Communication Laboratories (Duration: 15min.) Text and Direction: Oriza Hirata / Technical Advisor: Hiroshi Ishiguro
© photo Tatsuo Nambu (2010)

Sicuramente nasce un problema etico in relazione allo sviluppo di queste nuove forme umano-robotiche. Nell'interazione tra robot ed esseri umani, Fausto Intilla⁵³⁸, ci spiega come sia il movimento che l'aspetto fisico sono da considerarsi degli aspetti fondamentali per i robot. Nel 1970 il giapponese Masahiro Mori⁵³⁹ ipotizzava una sorta di "zona di non-controllo psico-fisico", (da egli stesso denominata: *Bukimi no Tami (Uncanny Valley, Valle dell'Imprudenza)*, in grado di descrivere

⁵³⁸ www.spaziamente.com/Articoli/Androidi.pdf, (edited maggio 2007).

<http://www.oloscience.com/> (consultato il 15/11/2011).

⁵³⁹ *There are mathematical functions of the form $y = f(x)$ for which the value of y increases (or decreases) continuously with the value of x . For example, as the effort x increases, income y increases, or as a car's accelerator is pressed, the car moves faster. This kind of relationship is ubiquitous and easily understood. In fact, it covers most phenomena, so we might think that this function can represent all relations. That is why people are usually upset when faced with some phenomenon it cannot represent. Climbing a mountain is an example of a function that does not increase continuously: a person's altitude y does not always increase as the distance from the summit decreases owing to the intervening hills and valleys. I have noticed that, as robots appear more humanlike, our sense of their familiarity increases until we come to a valley. I call this relation the "uncanny valley." Recently there are many industrial robots, and as we know the robots do not have a face or legs, and just rotate or extend or contract their arms, and they bear no resemblance to human beings. Certainly the policy for designing these kinds of robots is based on functionality. From this standpoint, the robots must perform functions similar to those of human factory workers, but their appearance is not evaluated. If we plot these industrial robots on a graph of familiarity versus appearance, they lie near the origin (see Figure 1). So they bear little resemblance to a human being, and in general people do not find them to be familiar. But if the designer of a toy robot puts importance on a robot's appearance rather than its function, the robot will have a somewhat humanlike appearance with a face, two arms, two legs, and a torso.*

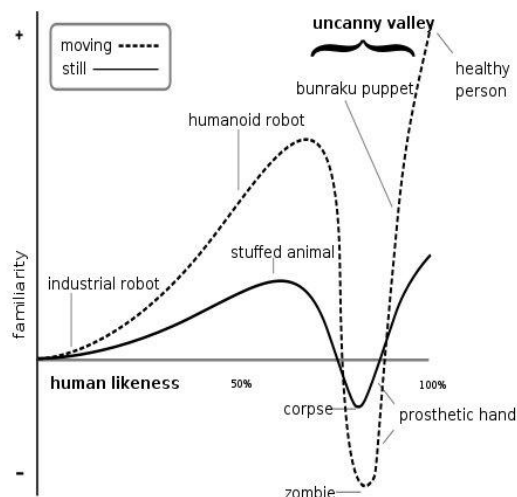
Mori M., *The Uncanny Valley*, in *Energy*, 7(4), pp. 33-35 Translated by Karl F. MacDorman and Takashi Minato 1970.

<http://www.androidscience.com/theuncannyvalley/proceedings2005/uncannyvalley.html> (consultato il 04/10/2011).

<http://www.youtube.com/watch?v=CNdAIPoh8a4> (consultato il 04/10/2011).

il rapporto che sussiste tra l'aspetto fisico di un robot (o di un androide) e il tipo di sensibilità che quest'ultimo può produrre negli esseri umani. Il grafico rappresentato di seguito, in ascissa descrive la somiglianza crescente con l'aspetto del corpo umano di vari oggetti o situazioni somministrate ad un campione di individui analizzato da Mori. In ordinata si analizza la sensazione piacevole di familiarità (*empatia*) provata dal campione stesso. La linea tratteggiata, nella sua prima parte in ascissa, mostra la risposta emotiva inizialmente positiva nel caso di automi antropomorfi semoventi che aumenta consensualmente alla crescente conformità degli automi alle fattezze umane fino ad un punto in cui l'eccessiva somiglianza produce una brusca flessione (*zona perturbante, Uncanny Valley*) del gradimento sino ad assumere valori negativi che corrispondono alle sensazioni negative (repulsione, turbamento) provate dal campione; la reazione di avversione maggiore si ha nei confronti di personificazioni di zombie. La linea risale quando viene considerato il gradimento nei confronti di protesi degli arti, aumenta ancora se vengono prese in esame le rappresentazioni del genere *bunraku* (attori giapponesi mascherati). Infine la sensazione di familiarità è massima nei confronti di individui sani che vengono presi come estremo dell'ordinata. La linea continua mostra la risposta del campione al cospetto di soggetti inanimati come bambole di pezza; la zona perturbante si ha in corrispondenza di visioni di corpi inanimati (cadaveri). Studiando un determinato tipo di comportamento inconscio, in cui il maggior peso si è dato allo sguardo, è stato scoperto che i movimenti dell'occhio vengono usati per trasmettere dei segnali "sociali" durante la conversazione⁵⁴⁰.

⁵⁴⁰ Ciò che si è osservato in particolare, è che gli esseri umani, quando pensano ad una risposta, tendono a distogliere lo sguardo da chi ha posto loro la domanda. Intilla descrive come durante diverse ricerche, su tre tipi differenti di soggetti con il compito di porre una domanda, ovvero su un essere umano, un androide e un comune robot dall'aspetto metallico-meccanico; hanno messo in luce che il soggetto interrogato rivolge il proprio sguardo sulla parte sinistra del volto di chi gli ha posto la domanda (*questioner*), per un lungo tempo nel caso di un "questioner" umano o androide. Nel caso invece di un "questioner" dall'aspetto metallico-meccanico (robot), il soggetto interrogato tende a guardare verso il basso. Emerge quindi una differenza significativa in mezzo a questi due comportamenti. Ciò che è stato possibile dedurre da questo semplice esperimento, è che un "questioner" androide, viene inconsciamente trattato come un "questioner" umano.



Graf. 6 Mori M., *The Uncanny Valley*, 1970

Questa sensazione di *uncanny*, riprende il termine freudiano dell'*Unheimlich*⁵⁴¹ (il perturbante) che viene descritto da Freud come qualcosa di celato, misterioso e questa condizione nasce quando un oggetto o in una situazione si mescolano sia caratteristiche di familiarità che di estraneità in un sorta di dualismo affettivo. Qualcosa di celato-familiare rimane nella soglia del *perturbante* che rappresenta questa ambiguità della natura tra il fuori e il dentro, tra la vita e la morte, tra il caos e

⁵⁴¹ La parola tedesca *unheimlich* ovviamente è l'opposto di *heimlich* e di *heimisch* (casalingo, familiare, nativo), ossia l'opposto di ciò che è abituale, per cui tenderemmo a dedurre che una cosa «perturbante» spaventa proprio per non essere nota e consueta. Però è ovvio che non tutto ciò che è nuovo e inconsueto è anche spaventoso. Si tratta di un rapporto che non può essere invertito. Possiamo dire soltanto che ciò che è inconsueto può benissimo diventare spaventoso e inquietante; certe novità sono spaventose, però assolutamente non lo sono tutte le novità. [...] In generale vediamo che la parola *heimlich* non è priva di ambiguità, appartenendo a due ordini di idee, che, anche se non si contraddittorie, sono tuttavia assai diverse: da un parte significa ciò che è familiare e piacevole, dall'altra ciò che è nascosto e tenuto celato. [...] Dunque *heimlich* è una parola che si sviluppa in modo ambivalente sino a coincidere col suo opposto *unheimlich*. Teniamo presente questa scoperta, seguendo la definizione di *unheimlich* data da Shelling [...] (Secondo lui è *unheimlich* tutto ciò che doveva rimanere segreto ed è venuto alla luce.). [...] Allorché ci accingiamo alla disamina delle cose, persone, impressioni, fatti e situazioni, atti a suscitare un senso di perturbamento in modo definito e intenso, bisogna innanzi tutto cominciare con un esempio adatto. Jentsch scagli, quali esempi molto significativi, il dubbio «che un essere evidentemente animato» e, a questo proposito si richiama all'impressione data dalle figure di cera, dai pupazzi costruiti ingegnosamente e dagli automi. A questo aggiunge l'effetto perturbante provocato dagli attacchi epilettici e dalle manifestazioni di pazzia, perché inducono nello spettatore l'impressione di processi automatici, meccanici che agiscono dietro l'apparenza ordinaria di attività mentale. [...] Innanzitutto, se la teoria psicanalitica è nel giusto quando sostiene che, qualsiasi stato affettivo pertinente a un impulso emotivo, se rimosso, si trasforma a prescindere dalla sua natura, in angoscia, si deve allora trovare, tra gli esempi paurosi, un gruppo per il quale si può dimostrare che l'elemento spaventoso è costituito da qualcosa di rimosso che si ripresenta. Il tal caso, questa categoria di fatti paurosi verrebbe a costituire il perturbante, e non avrebbe più importanza se un fatto perturbante fosse spaventoso all'origine, oppure comportasse qualche altro effetto. In secondo luogo, se è questa veramente la natura segreta del perturbante, possiamo capire perché la consuetudine linguistica ha dato all'espressione *das Heimliche* anche significato opposto, corrispondente a quello di *das Unheimliche*. Infatti questo elemento perturbante non è in realtà nulla di nuovo o estraneo ma un elemento ben noto e impiantato da lungo tempo nella psiche, che solo il processo di rimozione poteva rendere estraneo. Freud S., (1919) *Das Unheimliche*, trad. it. *Il perturbante* in *Opere 1826-1921* Netwon Compton, Roma 2009², pp. 2231-2253.

l'ordine, tra l'uomo e la macchina, tra la replica e la genetica. È forse proprio questa soglia in cui oggi vive il nuovo ibrido, dove possiamo pensare l'attivazione del *metrocorpo*, tra lo stato di corporeità e di incorporazione. Esso vive come condizione instabile, come sfocatura tra il reale e il virtuale. Un altro problema viene posta nella trilogia di *Matrix*⁵⁴², dove Neo/l'Eletto rappresenta la figura umana più vicina al tipo di uomo: *postumano*. La mente permetterà di recuperare il controllo delle macchine allontanandosi dalla visione filosofica dell'*embodiment mind*. La mente non dipende in *Matrix* dalle proprie esperienze corporee, ma è qualcosa che vive di vita propria ed è capace di creare l'illusione di una vita vissuta⁵⁴³. Viene quindi proposta una nuova visione del corpo, superiore e in questo straordinario e potente cambiamento anche l'arte partecipa in contemporanea a una incredibile mutazione. Gli artisti iniziano a proporre *metal performance*⁵⁴⁴ dove le macchine, così come i media, utilizzando un'espressione di McLuhan, non sono altro che un'estensione dell'uomo, intese non solo nei termini sensoriali e nervosi, protesici e meccanici, ma anche ontologici, secondo Oliver Dyens, in *Metal and Flesh*⁵⁴⁵ (2001). Le tecnologie sono un'osmosi che si lega con l'essere umano in un'unica entità. Conseguentemente si ha la naturale condizione di un'umanizzazione delle macchine e una disumanizzazione dell'essere umano. Eduardo Kac in *A-positive*⁵⁴⁶ in collaborazione con Ed Bennet (1997) si connette ad un robot attraverso un ago per via endovenosa. L'opera dell'artista brasiliano costruisce un delicato dialogo tra il corpo umano e le macchine che incorporano elementi biologici "creando" una nuova categoria ibrida di robots (*biobots*). In *A-positive* il corpo umano fornisce al robot sostegno dandogli il sangue che viene accettato e poi sarà estratto ossigeno sufficiente per alimentare una piccola fiamma, simbolo archetipo della vita, secondo Kac. Il *biobot* ricambia donando destrosio (glucosio) al corpo umano. Così come il sangue scorre attraverso il corpo umano, esso trasporta ossigeno dai polmoni ai tessuti del corpo e l'anidride carbonica dai tessuti del corpo ai polmoni. Kac ricrea uno scambio simbiotico tra il corpo umano e la macchina. L'artista australiano fornisce così una nuova visione di interfaccia, penetrando

⁵⁴² Wachowski A.L., *Matrix, Matrix Reloaded, Matrix Revolution*, 1999-2003.

⁵⁴³ Monceri F., *Alla ricerca dell'Eletto...*cit., p. 166.

⁵⁴⁴ Dixon S., *Digital performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, the MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England 2007, pp.272-274.

⁵⁴⁵ Cfr. Dyens Olivier, *Metal and Flesh: The Evolution of Man: Technology Takes Over*, MIT Press, Cambridge Massachutes 2001.

⁵⁴⁶ Con i lavori di Eduardo Kac si inizia a parlare di *Transgenic Art*. Durante l'Ars Electronica di Linz nel 2009 viene assegnata all'opera dell'artista brasiliano, *Edunia, a plantimal with the artist's DNA expressed only in the red veins of the flower*, il *Prix Ars Electronica 2009*. Il lavoro di Kac consisteva in una petunia transgenica. L'artista aveva iniettato un suo stesso gene istocompatibile che si manifestava nelle particolari venature rosse dei petali del fiore.
<http://www.ekac.org/apositive.html> (consultato il 04/10/2011).

i confini della carne. Questo lavoro riflette sulla nuova condizione del corpo umano inserito in un contesto in cui la biologia incontra la robotica e l'informatica, producendo un nuovo ecosistema che tiene conto delle nuove creature e nuovi dispositivi organici che popolano la natura postorganica, siano essi biologici (clonazione), biosintetico (ingegneria genetica), inorganico (androide), algoritmico (vita digitale), o biobotica (robotica)⁵⁴⁷.

Ci siamo sempre chiesti cosa potrebbero fare le macchine per noi, e questa volta, Kac propone di rovesciare la domanda e chiederci invece, cosa possiamo fare insieme. Inoltre ricordiamo l'artista

⁵⁴⁷ Secondo Louis Bec, artista e biologo, per capire la complessità del mondo occorre dotarsi di nuovi concetti e nuovi strumenti per manipolare l'insieme dei parametri conferendo autenticità alle attività transdisciplinari, scientifiche, artistiche e tecnologiche. L'invito da parte di Bec è quello di aprire uno spazio a situazioni intermedie quali quelle tecnologiche e biotecnologiche. La prima direttiva che affronta è quella della *biometamorizzazione*, secondo cui il vivente tende ad imporsi come soggetto materiale che discute se stesso, oltre alla rappresentazione e alle categorie scientifiche e artistiche correnti. Lo stesso discorso del vivente, in quanto "bio-logos" si definisce come un'attività resa autonoma dal suo sistema di regolazione interna e dalle relazioni interattive e cognitive che intrattiene con l'ambiente, lo rileva come un'entità agente, una materia con una sua intenzionalità, distinta dall'artificiale inerte. [...] Per Bec è proprio la BioArte a sviluppare competenze specifiche della materia vivente proponendo una rimaterializzazione dell'arte stessa, attraverso l'emergere dei *Bioibridi* o dei *Tecnoteratogeni*, dove i livelli di ibridazione della materia vivente con i dispositivi tecnologici interattivi si moltiplicano attraverso il ricorso di codici genetici, neuronici, numerici, microelettronici, nanotecnologici. Questa situazione porta alla nascita di nuovi "oggetti" del vivente e nuove esplorazioni metamorfiche. Sulle prospettive offerte dalla biologia virtuale e dalla fisiologia virtuale si apre questo spazio alternativo su cui si fonda quella che Bec chiama, *Ipozoologia*.

Intorno al vivente, si "imbottisce" una sorta di materasso di rinvio, la nota e l'indice, bende embriologiche che "ricoprono" il vivente, che può dunque sfogliarsi, dispiegarsi, decifrarsi, decodificarsi... Un vivente decostruito a colpi di genoma che scivola nelle insondabili memorie numeriche e nei diversi tipi di modellizzazione scientifica e tecnica, alcuni dei quali si prolungano fino al "quasi vivente tecnologico" della vita artificiale. Grazie a tutto ciò, il vivente diventa la prova scritta di ciò che dimostra. [...] Il quasi-vivente comincia a "esistere" realmente, quando, in maniera endogena, una codifica esegue regole di convertibilità che permettono una bio-integrazione efficace tra i due operatori di origine ontologica differente. [...] La mediazione fra il vivente e il dispositivo tecnologico possiede da una parte uno spazio mnemotrasmettitore complesso che contribuisce a rendere permanente e adattativo, una forma singolare di autoregolazione biotecnologica. [...] È in qualche modo un'estetica del recuperato, l'emergere di un rivelato nascosto, che esprime una risorgenza segnaletica degli stati del biotecnologico. Dopo essersi definito come totalità emergente, il vivente si espande come un'entità integrativa. Il rovesciamento operato dalla robotica comportamentale illustra, in modo sorprendente, tale nuovo orientamento. Là, dove si trattava di trasferire il cognitivo biologico nel dispositivo tecnologico interattivo, è ora il dispositivo tecnologico interattivo a essere coinvolto e connesso nel vivente cognitivo. [...] Così la bioinformatica aiuta la biologia a trasmettere una massa considerevole di informazioni accumulate al fine di modellizzare dei sistemi biologici per prevederne i comportamenti.

Bec riprende il termine *Ipozoologia*, facendo riferimento all'Istitut Scientific de Recherche Paranaturaliste (1972) che ha sviluppato una zoologia parallela che emerge da sotto le apparenze e si origina attorno a parametri alternativi. Tale *Ipozoologia* è costituita da *Upocrinomeni*, organismi-modelli sottoposti a una tassonomia sistemica generativa. [...] L'Arte dell'estrapolazione si sviluppa dunque intorno all'evoluzione temporale di un sistema, attraverso la programmazione di soluzioni qualitative che ne costituiscono degli stati potenziali. [...] L'organismo vivente progetta così, attorno a sé, in seno allo spazio/tempo, una zona di sovradeterminazione. [...] Così una modellizzazione "recalcitrante" di ambienti o universi virtuali può dunque essere una strategia per sfuggire alla costrizioni dell'ordinario e introdurre nuove dimensioni artistiche. Più precisamente una forma di vita alternativa ribelle, può dunque far emergere una zoologia obliqua, nelle impreviste causali programmate del vivente, aprendo categorie epistemologiche ed estetiche impreviste.

Bec L., *Per una Ipozoologia*, in *Dalla Land Art alla BioArte*, cit., pp. 101-114.

brasiliiano per l'opera transgenica *Alba, Bunny GFP*⁵⁴⁸ (2000), un coniglio fluorescente. Utilizzare le scienze della vita non necessariamente significa fomentare nuove paure, ma confrontarsi. Sicuramente un'arte di questo tipo disturba. Ma la rivoluzione biotecnologica intrattiene un rapporto delicato con l'arte. L'icona del coniglio fluorescente (*Alba*) di Eduardo Kac muta e diventa lo specchio sociale che riflette l'attenzione dei media. L'artista brasiliiano descrive la sua trasformazione del vivente e la conseguente mutazione dell'arte. Kac fu il primo ad utilizzare il termine *bioart*⁵⁴⁹ nel 1997 per indicare alcuni suoi lavori in cui aveva impiegato agenti biologici. Nel 1998 ha proposto di utilizzare l'espressione arte transgenica innestando in un cane una proteina verde fluorescente (GFP) chiamata biomarcatore; questa mutazione utilizzata nell'ingegneria genetica permette di creare essere viventi unici.

L'ingegneria genetica ha in questo modo numerosi risvolti nel campo dell'arte, nella sfera sociale, nella medicina, nella politica e nell'economia della nostra vita e la genetica si trasforma in un

⁵⁴⁸ *My transgenic artwork "GFP Bunny" comprises the creation of a green fluorescent rabbit, the public dialogue generated by the project, and the social integration of the rabbit. GFP stands for green fluorescent protein. "GFP Bunny" was realized in 2000 and first presented publicly in Avignon, France. Transgenic art, I proposed elsewhere, is a new art form based on the use of genetic engineering to transfer natural or synthetic genes to an organism, to create unique living beings. This must be done with great care, with acknowledgment of the complex issues thus raised and, above all, with a commitment to respect, nurture, and love the life thus created. [...] Transgenic art is a mode of genetic inscription that is at once inside and outside of the operational realm of molecular biology, negotiating the terrain between science and culture. Transgenic art can help science to recognize the role of relational and communicational issues in the development of organisms. It can help culture by unmasking the popular belief that DNA is the "master molecule" through an emphasis on the whole organism and the environment (the context). At last, transgenic art can contribute to the field of aesthetics by opening up the new symbolic and pragmatic dimension of art as the literal creation of and responsibility for life.*

<http://www.holonet.khm.de/ekac/gfpbunny.html#gfpbunnyanchor> (consultato il 04/10/2011).

⁵⁴⁹ *L'argomento delle relazioni tra forme artistiche, scienze e tecnologie è ormai ben presente, anche nel nostro Paese, all'interno del panorama dell'arte. È presente come mutazione – come rimediazione, per usare la terminologia coniata da Bolter e Grusin per il territorio più generale della comunicazione – di stilemi e concetti tratti dalle scienze e dalle tecnologie, adattati, sia pure con vari limiti, alla dimensione artistica tradizionale. Ma è presente anche come dimensione operativa, al livello degli strumenti di cui gli artisti possono dotarsi per produrre arte, un approccio che ha dato luogo a molteplici e spesso notevoli esiti³. Grazie anche al contributo dell'arte, l'argomento critico delle relazioni tra scienze, tecnologie e società è emerso diffondendo idee, concetti, sensibilità, che hanno approfondito la percezione culturale dei "new media", delle tecnologie informatiche e telematiche, della robotica, della "vita artificiale" e delle loro applicazioni. [...] Dunque, secondo Gessert: – la "bioarte" è quell'arte che è viva o che è composta da elementi viventi. Non tutta la bioarte coinvolge le biotecnologie o le modificazioni genetiche. La bioarte comprende alcune forme di arte ecologica e di Land Art. L'arte che rappresenta o simula la vita non è bioarte: le simulazioni al computer dei processi genetici, dell'evoluzione, della crescita di piante, sono simulazioni della vita e non cose vive, dunque non sono bioarte. [...] L'"arte biotecnologica" è quella bioarte che coinvolge le biotecnologie nel più ampio significato del termine, che include le manipolazioni genetiche e non di organismi, l'allevamento e la selezione di piante e animali, la manipolazione dei cromosomi, la coltura dei tessuti, ecc. – l'"arte genetica" coinvolge il DNA nel più ampio significato del termine. Include opere che rappresentano, tramite media diversi, come la pittura, e simulazioni al computer di processi genetici. – l'"arte transgenica" è quella bioarte che coinvolge l'ingegneria genetica.*

Hauser J., (a cura di) *L'Art Biotech. Le lieu unique*, Filigranes Éditions 2003, trad. it. di Capucci P., Torriani F., CLUEB, Bologna 2007, pp. 9-11.

medium artistico, critico e cosciente. Tutte queste strategie metaforiche, secondo Hauser, vengono eclissate dalla carica emozionale che porta con sé oggi il ricorso della genetica, in particolare se intesa come medium. Le opere biotecnologiche non rimandano ad un futuro trasfigurato. L'architettura umana sarebbe geneticamente determinata perché i geni della doppia elica sono sempre stati con noi. Numerosi sono quindi gli indizi che gli artisti hanno iniziato a mettere in discussione come gli stessi Oron Catts, Ionat Zurr & Guy Ben-Ary con il progetto *Tissue Culture & Art*⁵⁵⁰ lanciato nel 1996. I due artisti attraverso un programma di ricerca e sviluppo hanno sviluppato la creazione di "creature semi-viventi" con l'utilizzo di metodo simili a quelli utilizzati per la produzione di organi bio-artificiali. I semi-viventi rappresentano un nuovo concetto di esseri/oggetti costituiti da materiali viventi e non viventi. Essi sono una forma fluida che separa il soggetto e l'oggetto. Questo tipo di manipolazione pone sicuramente questioni etiche e perplessità filosofiche. Le nuove entità sono dei sistemi biologici viventi concepiti artificialmente i quali hanno bisogno di un intervento umano e tecnologico per la loro costruzione e mantenimento. Un altro progetto degli stessi autori nato nel 2000 e chiamato *Disembodied Cuisine*⁵⁵¹ propone invece la coltivazione del muscolo scheletrico di rana su dei biopolimeri, in previsione di un consumo alimentare. Il lavoro mette in luce la modalità d'interazione tra umani e organismi viventi e si interroga sull'imbarazzo che le persone hanno nel momento che qualcuno manipola il loro nutrimento. Le entità semi-viventi incarnano il nostro costante confronto con le innovazioni che le tecniche biologiche mettono in atto. L'emerge di queste nuove forme di semi-viventi consentono di reificare gli organi viventi. Uno dei ruoli che l'arte può assumere è quello di fornire nuovi "mondi in costruzione" e creare dei futuri contestabili. La manipolazione di agglomerati di cellule e il loro sfruttamento mette lo scienziato/artista nella condizione di cooperazione e competizione.

⁵⁵⁰ The Manifesto: *The Tissue Culture & Art Project (TC&A)* was set to explore the use of tissue technologies as a medium for artistic expression. We are investigating our relationships with the different gradients of life through the construction/growth of a new class of object/being - that of the Semi-Living. These are parts of complex organisms which are sustained alive outside of the body and coerced to grow in predetermined shapes. These evocative objects are a tangible example that brings into question deep rooted perceptions of life and identity, concept of self, and the position of the human in regard to other living beings and the environment. We are interested in the new discourses and new ethics/epistemologies that surround issues of partial life and the contestable future scenarios they are offering us. <http://tcaproject.org/> (consultato il 04/10/2011).

⁵⁵¹ <http://tcaproject.org/projects/victimless/cuisine> (consultato il 04/10/2011).

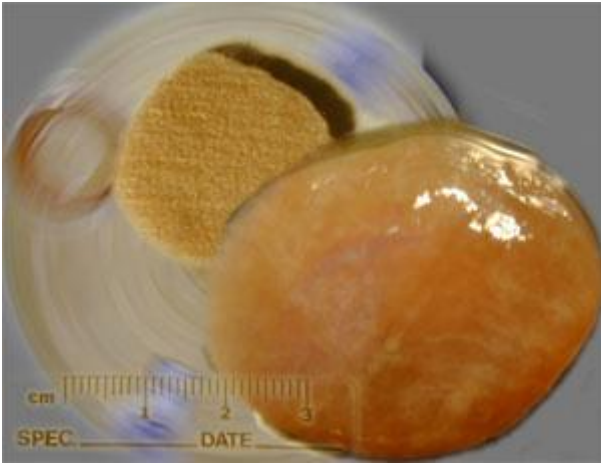


Fig. 152 *The Tissue Culture & Art Project* (Oron Catts and Ionat Zurr) *Semi-Living Food: "Disembodied Cuisine"*, 1996



Fig. 153 Eduardo Kac, *Bunny GFP, Alba*, the fluorescent bunny, 2000, Photo: Chrystelle Fontaine

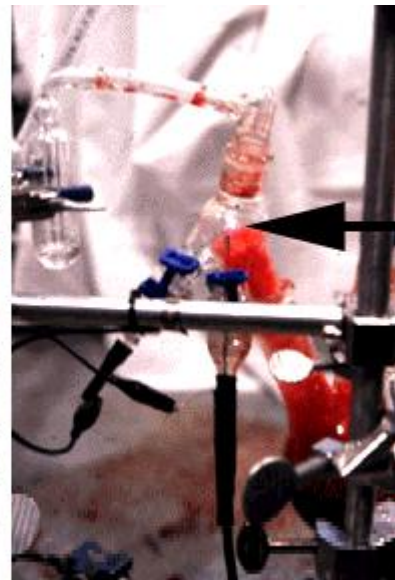


Fig. 154 Eduardo Kac e Ed Bennett, *A-positive*, 1997, Photos: Carlos Fadon and Anna Yu.

Time Capsule (1997) è un altro lavoro dell'artista brasiliano, in cui utilizzando una speciale e ipodermica siringa si inietta un micro-chip nella caviglia sinistra, di seguito esso viene scannerizzato e trasmesso il codice unico e inalterabile. Subito dopo Kac registra i dati su un sito Web dedicato al recupero di smarrimento degli animali. Questo lavoro vuole rappresentare una specie di metafora per il recupero della memoria che oggi sposta il suo contenuto nei chip elettronici, attivando una co-presenza di memorie vissute e artificiali che coesistono insieme.



Fig. 155 Eduardo Kac, *Time Capsule*, 1997

Il professore di cibernetica Kevin Warwick propone altri esperimenti seguendo la linea di Kac, impiantandosi differenti chip nel proprio corpo. Nel progetto *Project Cyborg 1.0*⁵⁵² (1998) attraverso un chip di silicone innestato dentro la carne di Warwick, il chip emette segnali per aprire la porta, controllare le luce e connettersi al computer.

L'evoluzione del progetto si ha nel 2002 con *Project Cyborg 2.0*⁵⁵³, dove il professore inglese si fa impiantare un centinaio di elettrodi nelle fibre del nervo mediano del braccio sinistro. Warwick in questo modo ha l'opportunità di controllare una sedia elettrica e una mano artificiale creata dal Peter Kyberd, usando le interfacce neurali. Oltre a misurare i segnali del sistema nervoso, Warwick è stato capace di creare sensazioni artificiali stimolando alcuni elettrodi. La rapidità con cui la tecnologia invade il corpo rende il corpo stesso un laboratorio di sperimentazione senza limiti. In un articolo del Times⁵⁵⁴ dedicato a Warwick e i suoi lavori, anticipa che il suo prossimo lavoro sarà quello di impiantarsi elettrodi nel cervello. Sperimentare su stessi significa dare al corpo la funzione

⁵⁵² <http://www.kevinwarwick.com/Cyborg1.htm> (consultato il 4/06/2011).

⁵⁵³ <http://www.kevinwarwick.com/Cyborg2.htm> (consultato il 4/06/2011).

⁵⁵⁴ <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,2050030-3,00.htm> (consultato il 4/06/2011)

L'articolo originale si riferisce al *Time* del 28 Febbraio 2011.

di aprire la strada sia alla continua ricerca, sia ai continui dibattiti di natura etica, filosofica, morale e scientifica.



Fig. 156_Kevin Warwick impiando del chip nel braccio
Photograph by Jim Naughten for TIME



Fig. 157_ Kevin Warwick, *Project Cyborg 1.0*, 1998

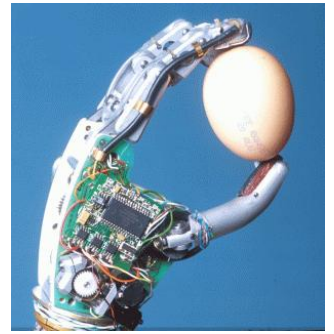


Fig. 158_Kevin Warwick, *Project Cyborg 2.0*, 2002

In ultimo possiamo accennare anche al termine *computer weareable*⁵⁵⁵, ossia al computer indossabile. Un esempio ce lo fornisce Steve Mann, il quale attraverso una simbiosi quotidiana con una minicamera e un computer registra e filtra tutto ciò che vede (progetto *WearComp*). Steve Mann riprende, manipola, seleziona immagini, manda e-mail, naviga su Internet, scrive testi, elabora dati, il tutto in modalità “*always on*”, cioè sempre acceso e sempre addosso. Steve Mann è una delle incarnazioni più attive della ricerca sui *wearable* nel mondo. Per il ricercatore canadese infatti il *wearable computer* rappresenta una completa sicurezza personale, di una connessione alle macchine senza fili, di una perfetta mobilità e libertà, e tratteggia la possibilità di una memoria collettiva e di un’intelligenza umanistica condivisa e sinergica. Il computer quindi in questo caso viene pensato come una reale estensione di mente e corpo. Il computer non è più percepito come un’entità separata, ma esso è in combinazione sinergica con l’essere umano, in modo che entrambi, simbioticamente possano compiere al meglio le proprie funzioni e capacità. Un legame costante e intimo, un feedback loop che ha come esito molto più della somma dei fattori coinvolti (uomo-macchina) e che produce infine una vera e propria Intelligenza Umanistica (*Humanistic Intelligence, HI*).

⁵⁵⁵ <http://wearcam.org/icwckeynote.html> (consultato il 15/11/2011).

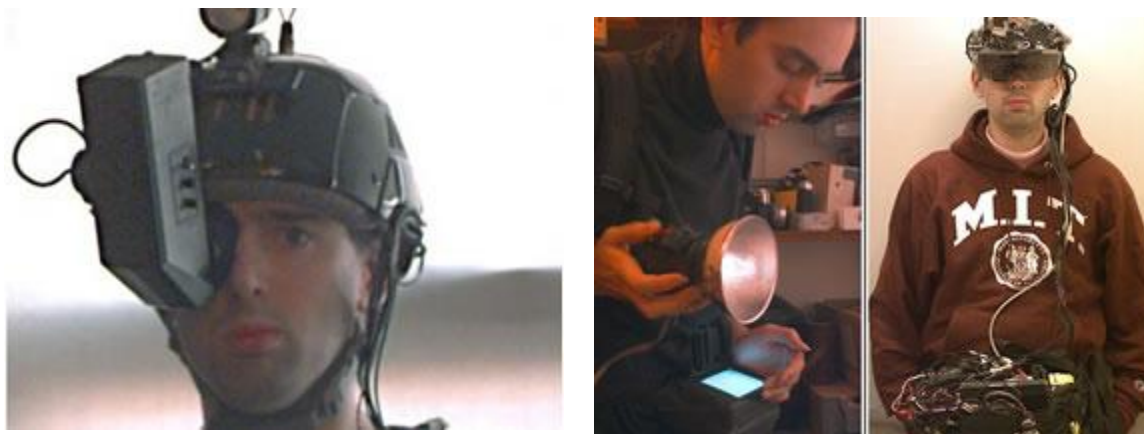


Fig. 159_Steve Mann, *Wear Comp*

Un altro esempio ci viene proposto da Suguru Gotu che ci presenta il corpo nell'accezione di aumentato e virtuale. Esso diventa una *bodysuit* composto da alcuni sensori elettronici che vengono attaccati in diversi punti del suo corpo funzionando come interfaccia attraverso i gesti che a loro volta attivano suoni e video in tempo reale. L'azione performativa di Gotu innesca tramite i movimenti del corpo una musica robotica controllata dal corpo stesso. In altri lavori dell'artista troviamo invece il corpo che governa e viene governato dagli avatar in *Second Life* (*Netbody*, 2008⁵⁵⁶) in una combinazione tra reale e informazioni generate del computer.

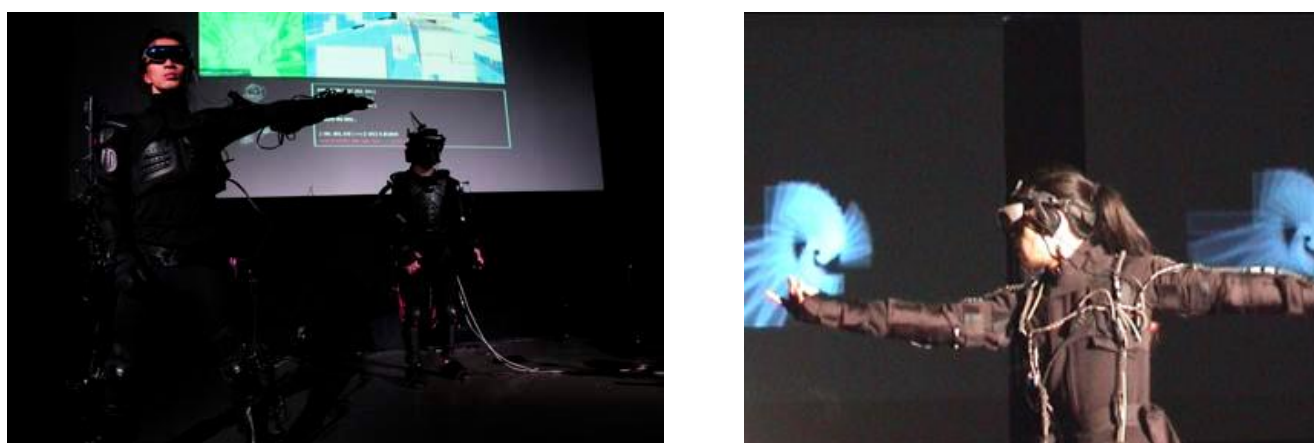


Fig. 160_Suguru Gotu , *BodySuit*

⁵⁵⁶ <http://0141712186.free.fr/Contents2/netBody/netBody-e.html> (consultato il 15/11/2011).

attraverso la tecnologia, il caso *Pistorius*⁵⁵⁷: *the fastest thing on no legs*, può essere uno di questi. L'atleta sudafricano dis-abile che diventa super abile ha accompagnato molti dibattiti del mondo sportivo contemporaneo. *Pistorius* rappresenta una relazione simbolica fra i confini del corpo e quelli della società. Attraverso il processo di *stigmatizzazione*⁵⁵⁸, proprio Goffman, ha portato in evidenza come un individuo che potrebbe essere accolto in un ordinario rapporto sociale possiede invece qualcosa su cui si sposta l'attenzione provocando un senso di alienazione (stigma). Cade in questo modo anche la barriera tra “normodotati” e portatori di protesi, portando alla luce una nuova condizione di normalità che non risulta più essere solo quella determinata naturalmente, ma anche quella costruita artificialmente. Stefano Rodotà in un suo articolo intitolato, *Siamo umani o post-umani?*⁵⁵⁹, prende l'esempio dell'atleta paraolimpica Aimée Mullins, la quale ha affermato che l'azione di modificare il proprio corpo con la tecnologia non è un vantaggio, ma un diritto, spingendoci in questo modo oltre lo stesso diritto principio di uguaglianza. Siamo quindi in presenza di una straordinaria possibilità di migliorare in qualsiasi modo le prestazioni sia fisiche che intellettuali. Quindi il processo di ibridazione e trasformazione che coinvolge Pistorius attraverso l'innesto delle protesi (*Cheetah Flex-Foot*)⁵⁶⁰ rende possibile un'estensione del corpo, spostando i confini verso il mondo dell'ibrido, dell'artificiale. Un altro esempio recente è quello dell'occhio bionico (Bionic Eye⁵⁶¹), il quale dotato di sensori attraverso un microchip nella retina ha permesso ad alcuni pazienti di vedere di nuovo. L'occhio artificiale è solo un gradino della tecnologia bionica, la sostituzione delle parti del corpo sicuramente permetterà di prolungare la vita. Una delle ultime

⁵⁵⁷ Pistorius suo malgrado è diventato l'icona del concetto di *postumano*, *cyborg*, *velociraptor*; inoltre rappresentato un grande dibattito tra le istituzioni internazionali sportive.

<http://www.repubblica.it/2007/06/sezioni/sport/atleti-paraolimpici/atleti-paraolimpici/atletiparaolimpici.html?ref=search>

⁵⁵⁸ Goffman E.L., *Stigma. L'identità negata*, trad. it. Giuffrè, Milano 1983.

⁵⁵⁹ <http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2011/06/11/siamo-umani-postumani-le-nuove-sfidedella.html> (consultato il 11/06/2011).

⁵⁶⁰ <http://www.ossur.com/?PageID=13462> (consultato il 11/06/2011).

⁵⁶¹ The goal is to one day provide vision for blind people using twin videocamera worn as a pair of glasses that transmit signals wirelessly to an implant in the brain. Decades of studies have tried to develop prostheses that restore sight.

One approach generates images by electrically stimulating healthy neurons in the retina the light-sensitive tissue lining the inner eyeball, and thus mimicking the effects of inbound light. The other aims to electrically stimulate cells in the cerebral cortex the outer layer of the brain where visual signals are processed. Both approaches have drawbacks and have achieved limited success. The retina is a very delicate, fragile membrane that is prone to damage. And the complexity within the cortex makes it more difficult to generate intelligible pictures with the second method. With retinal stimulation, each neuron that gets stimulated is responsible for a single dot in any image that is seen.

In cortical stimulation, "you stimulate one site in the cortex, you get one spot of light; you stimulate another site, you get another spot; but if you stimulate both at once you don't necessarily get the sum of the two, but you might get a third spot," explained computational neuroscientist Nicholas Hatsopoulos of the University of Chicago in Illinois. "You can't really connect the dots."

Latest Bionic Eyes Plug Directly Into the Brain, in *Live Science*, 30 April 2007.

scoperte scientifiche è stata quella di creare una *smartskin* che consiste in un tatuaggio temporaneo composto da componenti elettronici (sensori EEG e EMG) che non invadono il corpo perché le dimensioni sono quelle di uno stick, ma offrono un controllo quotidiano del corpo stesso.

Questo nuovo approccio ci allontana dalla soluzione di computer *wearable*, ma piuttosto abbiamo una fusione tra la componente elettronica e la pelle che insieme costituiscono una nuova funzione di interfaccia del corpo il quale diventa un'unica matrice elettronica utile a rilevamenti ed indagini nel campo medico e della comunicazione⁵⁶². Altro caso recente è quello Michael Choros, programmatore informatico il quale attraverso un computer è riuscito a superare la sordità. In maniera più specifica l'impianto cocleare costruito invia meccanicamente i suoni al cervello e l'individuo deve imparare ad ascoltarli ed associare i rispettivi significati. Ogni impianto è costituito da una parte esterna e una interna, mentre l'elaboratore del linguaggio posto dietro l'orecchio è composto da un microfono che capta i suoni e li trasforma in segnali digitali inviandoli ad una bobina, la quale a sua volta fa da tramite con la zona interna. Superando la barriera della cute, essa trasmette i segnali digitali ad un ricevitore che li trasforma in segnali elettrici e li invia attraverso un filo porta-elettrodi alle fibre del nervo acustico della coclea. I segnali generati da questa stimolazione arrivano quindi ai centri uditivi del cervello dove vengono riconosciuti come suoni⁵⁶³. Dal Golem ad Isac Newton, da Frankenstein agli androidi di *Blade Runner* fino a Oscar Pistorius, oggi si sta sviluppando un individuo incorporato nell'agire e nell'ambiente tra un essere "vivente tecno-robotico" e corpi ibridi-mutanti. Il corpo diventa spazio aperto su cui trattare la vita ed estenderla oltre i limiti della natura. Infatti l'argomento più discusso negli ultimi anni dopo l'Intelligenza Artificiale è proprio l'immortalità⁵⁶⁴ e la possibilità di raggiungerla, secondo Kurzweil,

⁵⁶² www.youtube.com/watch?v=GkXSk-z4XjU (consultato il 04/10/2011).

<http://www.ece.illinois.edu/mediacenter/article.asp?id=1355> (consultato il 04/10/2011).

⁵⁶³ *Mi presento sono un cyborg* in *Tuttoscienze* La Stampa, 26 ottobre 2011, p. 25.

Chorost ci parla di *World Wide Mind* ossia di *quell'agire in concerto di esseri umani e Web. La combinazione di questi due elementi può dare origine a un germe di intelligenza superiore a quello delle singole parti. Perché non si può fermare quella fame di restare connessi, il desiderio di guardare lo schermo, ma è possibile incorporare quel bisogno in un fondersi effettivo della tecnologia con il corpo, per fare di quella connessione tramite la tecnologia un collegamento fisico.*

<http://www.apogeeonline.com/webzine/2011/10/31/lumanita-ritrovata> (consultato il 15/11/2011).

⁵⁶⁴ Robert C.W. Ettinger, cominciò ad occuparsi della conservazione di corpi umani a basse temperature nel 1948, ma tali idee cominciarono a circolare negli Stati Uniti solo nei primi anni sessanta, con la pubblicazione del suo *Ibernazione, nuova era. La prospettiva dell'immortalità*, trad.it., Rizzoli, Milano 1967.

Da allora, Ettinger ha fondato il Cryonics Institute, una delle due principali organizzazioni crioniche internazionali e la pratica da lui inventata, la crionica, ha lentamente attirato l'attenzione di un numero crescente di persone - ad oggi sono alcune centinaia coloro che hanno organizzato la propria "sospensione crionica". "

nell'anno 2045⁵⁶⁵. Il futurologo americano nel descrivere questo avvicinarsi alla singolarità⁵⁶⁶ traccia sei differenti epoche seguendo il processo evolutivo, biologico e tecnologico. L'evoluzione secondo Kurzweil procede tramite l'uso di metodi di *information-processing* derivati dall'epoca precedente per generare quelli dell'epoca successiva. L'avvento della *Singolarità* si dispiegherà nella Quinta per poi diffondersi nella Sesta in tutta la Terra e l'universo. Kurzweil ha elaborato la

Tutto ciò potrebbe apparire remoto e indistinto. In realtà, il futuro ci serba colori smaglianti e una sfrenata eccitazione. Si ricordi ancora una volta che noi non saremo gli stessi di oggi, ma saremo "incrementati" e "valorizzati". Saremo in grado di apprezzare a fondo le parole di Thomas Huxley: "Se c'è qualcosa per cui io ringrazio gli Dei (e non sono sicuro che ci sia, perché, come diceva la vecchietta parlando della bontà della provvidenza, "Ah, ma poi mi fa venire i calli!") è per la grande diversità di gusti... Nessuno che sia stato al mondo quanto me può mantenere la pia illusione che esso si basi su principi di benevolenza... Ma nonostante ciò, il cosmo ritiene la sua bellezza e rimane profondamente interessante in ogni suo angolo, e se io avessi tante vite quante un gatto, non ne lascerei nessuno inesplorato."

Ettinger R.C.W., *Ibernazione, nuova era. La prospettiva dell'immortalità*, cit.

<http://www.cryonics.org/> (consultato il 04/10/2011).

⁵⁶⁵ *Non saprei dire esattamente quando sia divenuto cosciente della singolarità. Potrei dire che si è trattato di un risveglio graduale. Nel quasi mezzo secolo che ho speso immerso nel campo della telematica e delle tecnologie ad essa collegate, ho cercato di capire il significato e lo scopo di quella continua rivoluzione a cui ho assistito a molti livelli. Gradualmente, sono divenuto cosciente di un evento trasformativo che sembra apparire in lontananza, verso la metà del ventunesimo secolo. Così come un buco nero altera spettacolarmente i parametri della materia e dell'energia che accelerano verso il suo orizzonte degli eventi, così questa singolarità imminente nel nostro futuro sta sempre più trasformando ogni istituzione e ogni aspetto della vita umana, dalla sessualità alla spiritualità. Cosa è, quindi, la singolarità? È un periodo storico futuro durante il quale il tasso di innovazione tecnologica sarà talmente veloce e il suo impatto talmente profondo, che la vita sarà irreversibilmente trasformata. Anche se né utopica né distopica, questa epoca trasformerà i concetti base che utilizziamo per dare significato alla nostra vita, dal modo in cui facciamo affari, al ciclo della vita umana, morte compresa. Capire la singolarità altererà la nostra prospettiva circa il significato del nostro passato e le ramificazioni del nostro futuro. Il comprenderla a fondo, inerentemente cambia il nostro punto di vista sulla vita in generale e sulla propria vita in particolare. Considero un "singolaritario", o una "singolaritaria", qualcuno che comprenda la singolarità e che abbia riflettuto sulle conseguenze che essa avrà per quanto riguarda la propria vita. [...] Oggi siamo nella fase iniziale di questa transizione. L'accelerazione del cambiamento di paradigma (il tasso con cui i fondamentali approcci tecnologici vengono rimpiazzati), così come la crescita esponenziale delle capacità della information technology, stanno per raggiungere "il gomito della curva", la fase in cui una tendenza esponenziale diventa evidente. Subito dopo questa fase, la tendenza diventa rapidamente esplosiva. Prima della metà di questo secolo, i tassi di crescita della nostra tecnologia (la quale sarà, in futuro, indistinguibile da noi stessi) saranno così ripidi da sembrare praticamente verticali. Dal punto di vista strettamente matematico, i tassi di crescita non saranno illimitati, ma così estremi saranno i cambiamenti che provocheranno intorno a noi, da apparire come un momento di rottura totale con il percorso della Storia. Questa, se non altro, sarà la prospettiva dell'umanità biologica non-potenziata. La singolarità rappresenterà il culmine della fusione fra il nostro essere e la nostra intelligenza biologica e la nostra tecnologia. Il risultato sarà un mondo ancora umano, ma che trascenderà le nostre radici biologiche. Non ci sarà più distinzione, post-singolarità, fra uomo e macchina, o fra realtà fisica e realtà virtuale. Cosa potrà rimanere inequivocabilmente umano in un mondo simile? Semplicemente, una caratteristica: la nostra è la specie che inerentemente mira ad estendere le proprie capacità fisiche e mentali oltre le sue limitazioni correnti.*

Kurzweil R., *La singolarità è vicina*, trad. it., Apogeo, Feltrinelli 2008.

http://estropico.org/index.php?option=com_content&view=article&id=146:la-singo-e-vicina&catid=48:singularita&Itemid=87 (consultato il 04/10/2011).

<http://www.time.com/time/health/article/0,8599,2048138-5,00.html>, (consultato il 4/04/2011).

⁵⁶⁶ Questo è un termine che in matematica è utilizzato per indicare un valore che oltrepassa ogni limite. prendendo una funzione come: $y=1/x$ se noi poniamo: x che tende a 0, y aumenterà oltre ogni limite, ossia avrà una crescita verso infinito. Quindi la Singolarità tecnologica, per Kurzweil, rappresenta la crescita oltre ogni limite della tecnologia. in altre parole prima avremo una crescita lineare, poi avremo un'esplosione improvvisa.

Legge del Ritorno Accelerato che riguarda l'accelerazione esplosiva della tecnologia (“tasso di sviluppo” che viene inteso come la sommatoria dello sviluppo tecnologico e di quello biologico).

Secondo il futurista americano entrambe le due evoluzioni (tecnologica e biologica) crescono in maniera esponenziale fino alla fase di esplosione (2045). Kurzweil divide la storia del mondo in sei epoche, dalla creazione del mondo fino al futuro, la prima sta a rappresentare l'epoca della fisica e della chimica (big bang), la seconda è quella della biologia e del DNA (comparsa della vita), la terza invece raffigura quella dei cervelli e della complessità (*l'uomo*), la quarta, in cui viviamo attualmente è quella tecnologica, la quinta sarà quella della fusione tecnologica con l'intelligenza umana (singolarità⁵⁶⁷), e proprio in questa fase per Kurzweil la crescita tecnologica supererà ogni limite previsto, ossia la tecnica supererà l'uomo stesso e andrà a saturare l'universo.

L'ultima epoca, la sesta, Kurzweil la chiama "l'universo si sveglia" e *sull'onda della singolarità, l'intelligenza, derivata dalle sue origini biologiche site nel cervello umano e da quelle tecnologiche, site nell'inventività umana, comincerà a saturare la materia e l'energia circostanti. Farà ciò riorganizzando materia ed energia per raggiungere un livello ottimale di computazione per diffondersi al di là del suo pianeta di origine, la Terra. Oggi, la velocità della luce è accettata come fattore limitante per il trasferimento dati. La possibilità di aggirare questo limite deve essere considerata alquanto speculativa, ma esistono indicazioni che tale vincolo potrebbe essere superato. Se saranno possibili anche solo piccole correzioni, un giorno supereremo la velocità della luce⁵⁶⁸. Se la nostra civiltà*

⁵⁶⁷ *Computer* = memoria, precisione, velocità, ripetitività; *intelligenza umana* = riconoscimento di pattern, che ancora manca all'intelligenza artificiale. Si intende come *riconoscimento di pattern* la capacità dell'uomo di riconoscere qualcosa di più generale da qualcosa di particolare, come ad esempio le lettere per registrarsi su siti internet, gli antispam, che il computer non riesce ad individuare). Ci sono analisi per cui i computer hanno un'alta specificità, ma altre volte invece è l'occhio umano ad analizzare. Nel momento in cui le tecnologie si svilupperanno a tal punto da inglobare anche le caratteristiche dell'intelligenza umana, si svilupperà un'intelligenza artificiale che supererà quella umana, e quella sarà la quinta epoca (*singolarità* = fusione delle intelligenze). L'uomo non si potenzia automaticamente, ma rimane indietro rispetto alle tecnologie, che inglobano le funzioni dell'uomo, e si svilupperanno autonomamente, quindi l'uomo dovrà sviluppare delle capacità per stare dietro alle tecnologie, che altrimenti si svilupperanno da sole. Questo potenziamento avverrà tramite le *GNR* (*genetica, nanotecnologie, robotica*). La *genetica* si occuperà del miglioramento dei geni e del superamento dei limiti imposti dalla genetica naturale, mentre le *nanotecnologie* attiveranno il riarrangiamento (in biologia si intende lo spostamento fisico di sequenze del genoma presenti nel nucleo cellulare, le quali formano nuove combinazioni, ricombinazioni) della materia a livello atomico. In altre parole saremo capaci quindi di arrangiare gli atomi a nostro piacimento creando molecole più efficienti, anche da introdurre nel nostro corpo, ricreando il nostro organismo in modo migliore, cioè avverrà il superamento dei limiti dell'organismo (*uomo 2.0*), ossia un uomo che tramite le nanotecnologie migliorerà le proprie caratteristiche naturali, passando dalle molecole naturali ai nanobot e le molecole artificiali saranno molto più efficienti delle molecole naturali) ed infine con la *robotica* l'intelligenza artificiale acquisirà le caratteristiche dell'intelligenza umana, con l'incremento del potenziale umano con lo scopo di rimanere dietro a questa esplosione tecnologica.

⁵⁶⁸ C'è la conferma ufficiale: la velocità della luce è stata superata. I neutrini sono più veloci della luce di circa 60 nanosecondi su una distanza di 730 km (6 km/secondo in più). Il risultato è stato ottenuto dall'esperimento Cngs (Cern Neutrino to Gran Sasso), nel quale un fascio di neutrini viene lanciato dal Cern verso i Laboratori del Gran Sasso dell'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare (Infn). Il risultato si deve alla collaborazione internazionale «Opera», che con i rivelatori che si trovano nei Laboratori del Gran Sasso ha analizzato oltre 15.000 neutrini tra quelli che, una volta

infonderà il resto dell'universo con la propria creatività ed intelligenza rapidamente o lentamente, dipende dalla immutabilità di questo limite. Ad ogni modo, la materia e i meccanismi "insensati" dell'universo saranno trasformati in eccezionali forme di intelligenza, che costituiranno la sesta epoca dello sviluppo dell'elaborazione dell'informazione. Questo è il destino ultimo della singolarità e dell'universo⁵⁶⁹. Lo scenario "apocalittico ed estremo" di compressione e fusione delle intelligenze e l'esplosione verso la Singolarità che Kurzweil ha tentato di presentarci non ci convince, anzi molte sono state le critiche nei suoi confronti, parlando di una visione di *Cybernetic Totalism* (Totalitarismo cibernetico⁵⁷⁰). Kurzweil sicuramente apre all'immaginazione mondi futuri possibili, ma il cervello e i suoi processi neurali sono talmente complessi che prima di ipotizzare qualsiasi processo di *softwarizzazione*, forse è necessario ragionare con il nostro cervello⁵⁷¹.



Fig. 161_ Oscar Pistorius

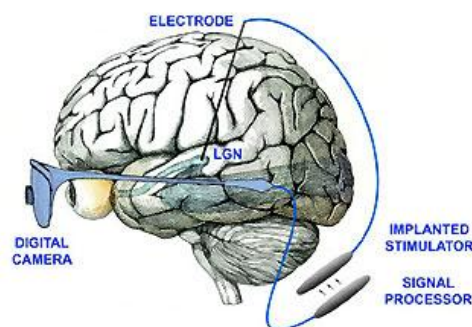


Fig. 162_ Diagramma di funzionamento del Bionic Eye, Copyright © 2007 Imaginova Corp

prodotti dall'acceleratore del Cern Super Proton Synchrotron, percorrono i 730 chilometri che separano il Cern dal Gran Sasso. I dati, che saranno presentati nella giornata di venerdì a Ginevra, dimostrano che i neutrini impiegano 2,4 millisecondi per coprire la distanza, con un anticipo di 60 miliardesimi di secondo rispetto alla velocità attesa. L'analisi dei dati, raccolti negli ultimi tre anni, dimostra che i neutrini battono di circa 20 parti per milione i 300.000 chilometri al secondo ai quali viaggia la luce.

http://www.corriere.it/scienze_e_tecnologie/11_settembre_23/cern-velocita-luce_bb7e3b0a-e5ae-11e0-b1d5ab047269335c.shtml (consultato il 15/11/2011).

⁵⁶⁹ <http://www.estropico.com/id289.htm> (consultato il 04/10/2011).

⁵⁷⁰ *Share the belief of my cybernetic totalist colleagues that there will be huge and sudden changes in the near future brought about by technology. The difference is that I believe that whatever happens will be the responsibility of individual people who do specific things. I think that treating technology as if it were autonomous is the ultimate self-fulfilling prophecy. There is no difference between machine autonomy and the abdication of human responsibility.*

Lanier J., *One Half of a Manifesto*, http://www.edge.org/3rd_culture/lanier/lanier_p14.html (consultato il 13/10/2011).

⁵⁷¹ Meyers P.Z., *Ray Kurzweil does not understand the brain*.

http://scienceblogs.com/pharyngula/2010/08/ray_kurzweil_does_not_understa.php (consultato il 13/10/2011).

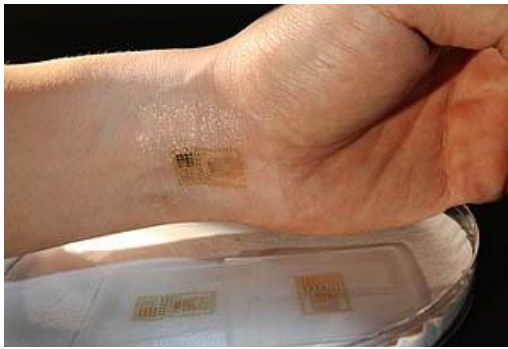
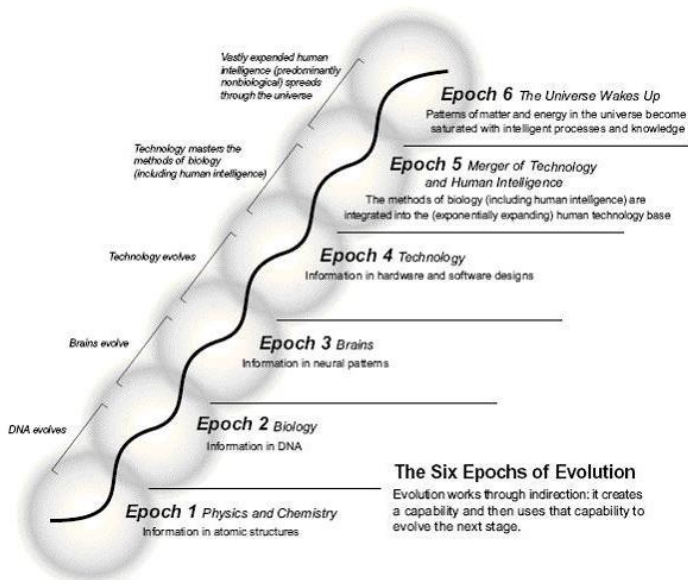


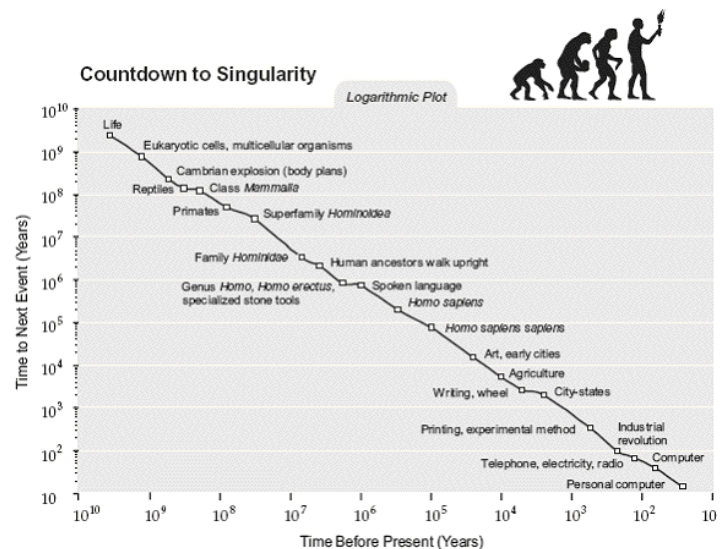
Fig. 163 An ultrathin, electronic patch with the mechanics of skin,. Photo by John Rogers.



Fig. 164 Michael Chorost



Graf. 7 *Le sei epoche dell'evoluzione*. L'evoluzione opera indirettamente: crea una nuova abilità per poi utilizzarla nella creazione della propria epoca successiva.
Kurzweil Ray, *La singolarità è vicina*, trad.it., Apogeo, Milano 2008.



Graf. 8 *Conto alla rovescia per la singolarità*: sia l'evoluzione biologica che la tecnologia umana sono in continua accelerazione, come indicato dal sempre più breve intervallo fra un evento e quello seguente (due miliardi di anni dall'origine della vita alle cellule; quattordici anni dal PC al World Wide Web).
Kurzweil Ray, *La singolarità è vicina*, trad.it., Apogeo, Milano 2008.

3.7.1 Pratiche estetiche tra carne e macchina

Stelarc⁵⁷² (è tra gli artisti più poliedrici e completi, dai primi anni Settanta fino ad oggi. La sua ricerca ha portato a ripensare il corpo in maniera radicale, esso si fa tecnologico, macchina. Lungamente l'artista australiano si è impegnato a rappresentare il corpo *obsoleto*⁵⁷³ e mutante in una continua ridefinizione e ricostruzione, seguendo il linguaggio del design, perché è proprio *il corpo che può essere ripensato come un oggetto di design: NOT AS AN OBJECT OF DESIRE BU AS AN OBJECT FOR DESIGNING*. L'orecchio impiantato nel braccio attraverso un'operazione chirurgica è tra gli ultimi suoi lavori: *Ear on Arm*⁵⁷⁴ (2006). L'organo esterno viene implementato con dispositivi digitali fornendo una comunicazione aggiuntiva via rete. Il corpo di Stelarc mantiene così la caratteristica di apertura "imprevedibile" e i suoi lavori "strappano la bellezza" a favore di un'estetica protesica e pragmatica. L'operazione chirurgica per l'innesto dell'orecchio rovescia l'assioma deleuziano del CsO (corpo senza organi) in organi senza corpo, spostando l'attenzione all'oggetto-organo creando così attraverso il desiderio del corpo originale la "ri-creazione" di esso stesso, moltiplicarlo, replicarlo, ri-localizzarlo, ri-configurarlo, una coazione a ripetere che rende il corpo *un'architettura alternativa*⁵⁷⁵.

⁵⁷² http://www.oxfordartonline.com/subscriber/article/grove/art/T2089485q=virtual+body&hbutton_search.x=0&hbutton_search.y=0&hbutton_search=search&source=oao_gao&source=oao_t118&source=oao_t234&source=oao_t4&search=quick&pos=9&_start=1#firsthit (consultato il 04/10/2011).

⁵⁷³ *Il corpo dell'uomo è pertanto un luogo di accoglienza, un palcoscenico capace di ospitare all'interno di una cornice precisa attori esterni per rappresentazioni sempre nuove. Il corpo tratteggiato del postumanesimo è aperto al futuro ma non gravitante verso un omega prefissato, è in metamorfosi ma non privo di una struttura di accoglienza che offre opportunità ma impone anche vincoli, è dedito all'ibridazione ma proprio per questo non obsoleto.*

⁵⁷⁴ *The body now performs beyond the boundaries of its skin and beyond the local space that it occupies. It can project its physical presence elsewhere. So the notion of single agency is undermined, or at least made more problematic. The body becomes a nexus or a node of collaborating agents that are not simply separated or excluded because of the boundary of our skin, or of having to be in proximity. So we can experience remote bodies, and we can have these remote bodies invading, inhabiting and emanating from the architecture of our bodies, expressed by the movements and sounds prompted by remote agents. What is being generated and experienced is not the biological other - but an excessive technological other, a third other. A remote and phantom presence manifested by a locally situated body. And with the increasing proliferation of haptic devices on the Internet it will be possible to generate more potent phantom presences. Not only is there FRACTAL FLESH (bodies and bits of bodies, spatially separated but electronically connected, generating similar patterns of recurring activity at different scales); there is now PHANTOM FLESH (Phantom not as in phantasm, but as in phantom limb. Haptic technologies generating tactile and force-feedback that results in a more potent presence of remote bodies). The biological body is not well organ-ized. The body needs to be Internet enabled in more intimate ways. THE EAR ON ARM project suggests an alternate anatomical architecture - the engineering of a new organ for the body: an available, accessible and mobile organ for other bodies in other places, enabling people to locate and listen in to another body elsewhere.*

<http://stelarc.org/?catID=20242> (consultato il 04/10/2011).

⁵⁷⁵ *Third Hand / Third Face: Alternate Architectures: With gene mapping, gender reassignment, prosthetic limbs and neural implants, what a body is and how a body operates become problematic. We generate FRACTAL FLESH and PHANTOM FLESH. Of extended operational system and virtual task environments. Meat and metal mesh into*

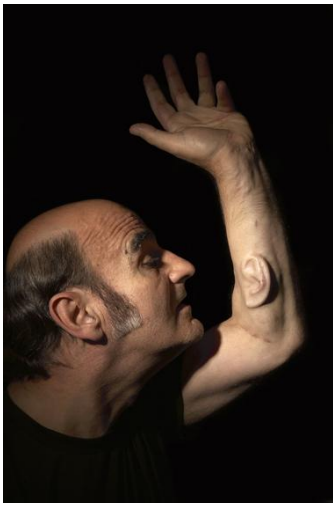


Fig. 165_Stelarc, *Ear on Arm*, 2006



Fig. 166_Stelarc, *Ear on Arm Casts*



Fig. 167_Stelarc, *Ear on Arm Surgery*

Attraverso le sue *cyborg performance*, *Fractal Flesh* (1995), *Ping Body* (1996), *Parasite* (1997), Stelarc connette il suo corpo con un massa di cavi al computer. Attraverso differenti sistemi di interfaccia. I segnali che vengono mandati via Internet stimolano i muscoli in diverse parti del corpo attivati da sensori elettrici. Per quanto riguarda *Ping Body* gli utenti che partecipano alla performance sono collegati simultaneamente in diverse città europee: Parigi, Helsinki e Amsterdam. Essi usano dei computer touch-screen per attivare diverse aree del corpo dell'artista che si trova in Lussemburgo. Esso si muove involontariamente, a seconda degli impulsi che vengono inviati da parte degli utenti. Il corpo risulta essere la sommatoria di corpi dislocati in differenti parti del mondo che collaborano per ricostruire un corpo inteso come *host* capace di incorporare i desideri degli utenti di far muovere il corpo. La performance *Ping Body* porta il corpo ad essere un

unexpected and alternate anatomical architectures that perform remotely beyond the boundaries of skin. The monstrous is no longer the alien other. We inhabit an age of CIRCULATING FLESH. Organs are extracted from one body and are implanted into another body. Limbs that are amputated from a dead body can be reattached and reanimated on a living body. A face from a donor stitched to the skull of the recipient becomes a THIRD FACE. A skin cell from a impotent male can be recoded into a sperm cell. More interestingly a skin cell from a female body might be recoded into a sperm cell. HYDRAULIC HEARTS circulate blood without beating. A heart without a heartbeat. A cadaver can be preserved forever through plastination whilst simultaneously a comatose body can be sustained on life-support systems. The brain-dead have a beating hearts. Dead bodies need not decompose, and near-dead bodies need not die. Death now means to be disconnected from technology. The dead, near-dead, the not-yet born and the partial living exist simultaneously. And cryogenically preserved bodies await reanimation at some imagined future. We live in an age of the CADAVER, the COMATOSE, the CRYOGENIC and the CHIMERA. Liminal spaces proliferate. Engineering organs through stem-cell growing them or Organ printing them will result in an abundance of organs. An excess of organs. Of organs awaiting bodies OF ORGANS WITHOUT BODIES.
http://stelarc.org/_swf (consultato il 04/10/2011).

trasduttore che produce una reale azione fisica del corpo. Questa volta l'artista australiano indossando dei sensori e una struttura robotica, fa muovere il proprio corpo attivato dal flusso esterno dei dati che provengono da Internet attraverso i valori *ping* (0-2.000 millisecondi), che indicano i livelli di distanza e la densità di attività in Internet. *Parasite* invece è un'altra performance sempre con la stella logica delle precedenti, in cui attraverso i sensori applicati al sistema muscolare e le stimolazioni provenienti da internet, questa volta vengono mappate figure anatomiche del corpo che inducono a movimenti involontari del muscolo. Il corpo di Stelarc è stato aumentato, invaso, "ospitato" dalla tecnologia e dalle connessioni remote. Internet, secondo Stelarc, non produce una scomparsa del corpo e la dissoluzione del sé, bensì genera nuovi innesti e un ridimensionamento telematico della soggettività. Ciò che diventa importante non è solo l'identità del corpo, ma la sua connettività la sua interfaccia. *Il corpo perfetto e assoluto non mi interessa: ciò che mi interessa è seguire una strategia dalle molteplici possibilità. Il corpo postumano è quello che diventa l'ospite di nanotecnologie, che lo migliorano nella sua funzionalità. Il corpo postumano si estende ad una entità robotica, si connette con la realtà virtuale e si rapporta ad una intelligenza esterna, artificiale e quindi si potenzia. Il corpo postumano non è il regno del cyborg, non è appesantito da tute virtuali, ma è il luogo dove intelligenze autonome si moltiplicano, dove corpi - macchina generano immagini alimentate da informazioni autonome che diventano nuove forme di vita.*

Per Stelarc il corpo si fa *network* (*the body is a network - a self-network*⁵⁷⁶), esso coincide con se stesso, come un frattale oggetto/soggetto il quale si amplifica. Questa estensione "corporea" mutabile costruisce il "postumano", ossia esso viene tras-portato nella piena espressione della pre-umanità dell'umano estendendola verso una capacità di cambiamento.

⁵⁷⁶ *The networked coincidence of subject-object is neither reflective nor self-mirroring but operative and realaying. The "self" of this self-referentiality is of a qualitatively different kind, one that operationally includes in its being for itself other individual human body-selves, computer, telephone lines, electromagnetism, and any number of heterogeneous elements, forces, object, and organs. The body-self has been plugged into an extended network. As fractal subject-object, the body is the network - a self-network. It was asserted earlier that the body and its objects were prostheses of each other and that matter itself was prosthetic. The fractal body brings this extensile mutuality to full expression. It is precisely the full expression of this aspect of the human that makes it posthuman. The self-network express extendability to a degree beyond the human pale. But extensile mutuality is also before the human pale: it is a characteristic of every perceiving thing to the extent that is capable of change. The extension into the posthuman is thus a bringing to full expression of prehumanity of the human. It is the limit-expression of what the human shares with everything that is not: a bringing out of its inclusion in matter, its belonging in the same self-referential material world in which every being unfolds. The potential cyborg extensions of the human, once it has entered a hypermutability open state, are existentially unbonded. The self-network is a worldling of human. The moon's the limit. Or maybe not. Having counteracted the earth's force of gravity, the posthuman body-world is in its own orbit.: the becoming-planetary of the human.*

Massumi B., *The Evolutionary Alchemy or Reason*, in Stelarc. *The Monograph*, cit., p. 179.

Cfr., Druckery T., *An itinerary and five excursions*, Stelarc. *The Monograph*, cit., pp. 33-61.

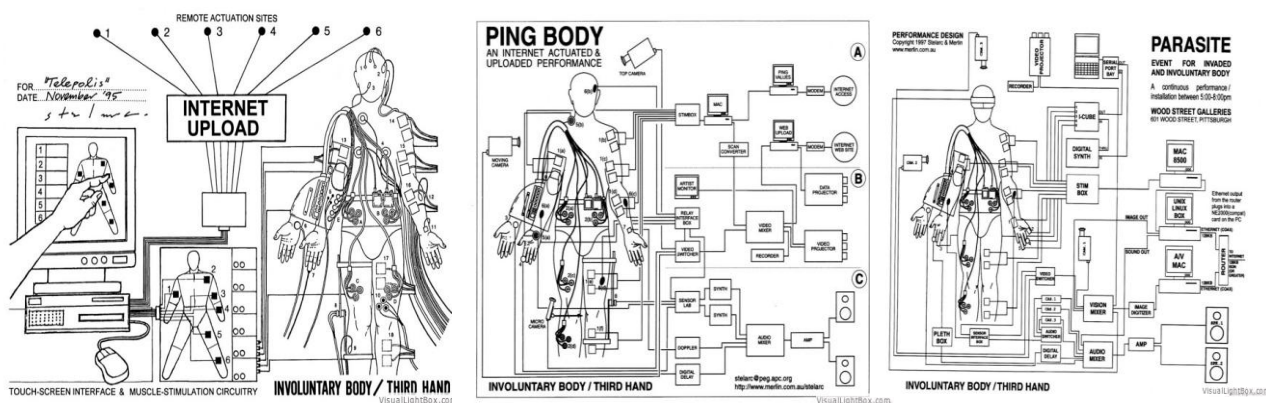


Fig. 168_Stelarc, *Fractal Flesh*, 1995 / *Ping Body*, 1996 / *Parasite*, 1997.

Il corpo “cyborgizzato” entra quindi in una simbiotica e parassitica relazione con l'informazione. Secondo Stelarc, esso diventa una nodo reattivo in un sistema nervoso esteso virtuale, è persino “divorante” e consumato dai flussi dell'informazione e si trova intrappolato con una estensione simbolica e un sistema cyborg mappato e mosso dalla ricerca protesica. Altri lavori in cui Stelarc mette a nudo il corpo è *Exoskeleton* (1998). Questa volta l'artista australiano muove sei gambe pneumatiche-robot e si muove intorno lo spazio come un ragno gigante, simbolo di una colonizzazione dell'estensione tecnologica sul corpo umano determinando la sua simbiosi macchina-uomo-animale⁵⁷⁷. Il suo *divenire animale* (fare macchina)⁵⁷⁸ prendendo in prestito il senso di Deleuze e Guattari, non si limita a passare per la rassomiglianza e per il quale la rassomiglianza costituirebbe piuttosto un ostacolo o un arresto; un divenire molecolare [...] l'uomo diviene animale nello stesso tempo in cui l'animale diviene... (ma che cosa diviene?) Diviene uomo o diviene altro ancora?⁵⁷⁹.

Exoskeleton si presenta così come un “sistema cibernetico” ibrido, combinazione tra uomo e animale (*teriantropia/teriocefalia*⁵⁸⁰). Ecco qui che il *Da-sein* caro a Heidegger, l'Esser-ci, compie

⁵⁷⁷ If the extension is taken beyond the earth's orbit, then is not a question of evolution but of colonization: the neoimperialism of space as the last human "frontier". But if is remembered that the body organism and its objects (even matter) are mutual prostheses, then what is being extended is that reciprocal action. The extension, wheter off-world or not, is no longer a colonization but a symbiosis. The body is opening itself to qualitative change, a modification of its very definition, by reopening its relation to things.

Massumi B., *The evolutionary alchemy of reason*, in Stelarc. *The monograph*, cit., p.162.

⁵⁷⁸ L'insieme uomo-cavallo-arco forma una macchina guerriera nomade nelle condizioni della steppa. [...]

⁵⁷⁹ Deleuze G., Guattari F., *Mille piani*, cit., p. 292, 297, 333.

⁵⁸⁰ Il significato del teriomorfismo - da therion, nel suo valore affiliativo e ibridativo - è assai diverso dal tratteggio tradizionale dove l'animale veniva letto come cifra rappresentativa per esemplificare l'umano (zoomorfo) o come "specchio oscuro", iconografia del ferino da ricacciare nei fondali dell'essere (teromorfo). La chiave umanistica si è limitata a lasciarci in retaggio un pandemonio simbolico di animalità, nauseante galleria di stereotipi - istintivo,

uno iato proprio staccando con il trattino la desinenza *ci*, e introducendo una *x*, *exsistere*, dove *sistere* si pone nell'accezione del situarsi (situato), ed *-ex* si configura come un qualcosa che esce *da*, quindi l'esser perde il suo *Da (ci)*, il suo *esser gettato nel mondo (essere-nel-mondo, in-der-Welt-sein)* per configurarsi in spazi e tempi mutanti, in cui l'uomo stesso l'essere non si pone più come *qualcosa che è*, bensì come qualcosa *in-divenire-con*, in un processo di ibridazione, di moltiplicazione, animalizzazione (potenza di metamorfosi) conquistando spazi esterni (*ex*) situati (*sistere*) in una exteriorità tecno-meccanica e mutazioni biologiche per una soggettività concreta.

Un esempio artistico del concetto di questo "*in-divenire-con*" inserito nel processo di ibridazione-animalizzazione ci conduce al lavoro di Marion Lavel-Jeantet and Benoît Mangin (*Art Orienté objet*⁵⁸¹) con l'opera *May the Horse Live in me* presentata quest'anno all'*Ars Electronica 2011*.

Un progetto radicale di "bioart" è quello proposto dal gruppo francese, dove il corpo animale, in questo caso il cavallo, è ibridato con il corpo umano mediante un'iniezione del sangue dell'animale (*plasma*). Ma più che essere una fatale intrusione, per l' *Art Orienté objet* l'obiettivo di questa performance è l'idea di portare una genuina ricerca terapeutica, dove il sangue del cavallo dovrà essere compatibile ed avere un effetto protettivo. Affinché si avesse questa condizione, l'artista francese ha provato differenti tessuti di immunoglobuline di cavallo (anticorpi) riconoscendo in essi delle specifiche e garantendone una regolazione funzionale senza provocare qualsiasi reazione di rigetto. L'artista francese quindi ha preparato il suo corpo ad accettare il plasma sanguigno del cavallo iniettandosi immunoglobuline nel corso di diversi mesi. Questi anticorpi sono stati iniettati in quantità sempre più grandi per consentirle di "costruire" la tolleranza all'agente esterno, in un processo che ha denominato *mithridatisation*⁵⁸², seguendo la leggenda mitologica del re persiano

carnale, irrazionale, tellurico e chi più ne ha più ne metta - testimonianza di un antropocentrismo ontologico che vedeva l'animalità come controparte da cui divergere per costruire i predicati umani. Le sperimentazioni postumanistiche di Daniel Lee, Matthew Barney, Karin Andersen si discostano completamente da questo quadro e disvelano come da sempre il corpo dell'uomo e la sua dimensione culturale siano stati il palcoscenico per l'espressione del non umano. La natura autentica della proposta post human, nel suo aspetto teriomorfo, sta infatti nell'eradicare le certezze identitarie che trasudano nella visione umanistica di emancipazione angelica dell'essere umano. Capire la rivoluzione teriomorfa che parte dal rifiuto delle dicotomie, dal superamento dell'antropocentrismo, dall'ossessiva ricerca di una liminalità umana è prima di tutto saper prendere le distanze dalle vecchie cornici dello zoo e del teriomorfismo.

Marchesini R., in occasione della mostra *Teriomorfo* Panaro L. (a cura di), Betta Frigieri Arte Contemporanea, Modena, 2010.

<http://www.karinandersen.com/> (consultato il 04/10/2011).

⁵⁸¹ <http://artorienteeobjet.free.fr/> (consultato il 04/10/2011).

⁵⁸² *Horse immunoglobulins by-passed the defensive mechanisms of her own human immune system, entered her blood stream to bond with the proteins of her own body and, as a result of this synthesis, have an effect on all major body*

del Ponto, Mitridate VI, che avrebbe costruito la propria immunità al veleno consumandone regolarmente piccole dosi. Questa cerimonia del "sangue-fratellanza" solleva sicuramente un dibattito di natura etica tra le specie e la presunta priorità dell'uomo sull'animale riguardo le risorse della terra. *Will the animal be the future of the human?* Questa è la domanda che ne esce dal lavoro complesso e delicato da parte dell'*Art Orienté object* che presenta un esperimento radicale i cui effetti non si possono calcolare. La stessa artista propone una revisione antropocentrica inerente alla comprensione scientifica e tecnologica. Invece di cercare di raggiungere l'omeostasi, ossia quel processo di equilibrio fisiologico, qui si è cercato di avviare un processo di *synthetic transi-statis* (sintetico-trans-stasi) in cui l'unica costante è quella di trasformazione e adattamento.

La performance rappresenta una continuità con il mito del centauro, dove l'ibrido umano-cavallo (*animal in human*) simboleggia l'antitesi conflittuale tra le due nature. Proprio il *divenire-animale dell'umano* recuperato da Deleuze apre la strada ad uno sviluppo di ibridazione e creazione-in-divenire (processo del desiderio), dove si tratta di fare corpo con l'animale, un Corpo senza Organi definito da zone d'intensità o di vicinanza⁵⁸³.

functions, impacting even the nervous system, so that the artist, during and in the weeks after the performance, experienced not only alterations in her physiological rhythm but also of her consciousness. "I had the feeling of being extra-human," explained the artist. "I was not in my usual body. I was hyper-powerful, hyper-sensitive, hyper-nervous and very diffident. The emotionalism of an herbivore. I could not sleep. I probably felt a bit like a horse.

⁵⁸³ Deleuze G., Guattari F., *Mille piani*, cit., pp. 333, 337.



Fig. 169_Art Orienté objet, *Que le cheval vive en moi*, 2011, © Photo: Miha Fras

Mentre le cyborg performance frequentemente cercano di tornare alla natura, al contrario seguendo le teorie da McLuhan, la macchinizzazione dell'uomo è stata vista come una implicazione conseguente l'alienazione e la separazione dalla natura. Ciò comporta una “snaturazione” del corpo umano attraverso la mutazione macchinica ed elettronica operata dialetticamente. Il metallo viene estratto dalla terra e piuttosto che separare l'essere umano dalla natura, si può sostenere che le protesi metalliche ristabiliscono una connessione diretta con la terra, un'incarnazione bio-metallica che modifica il corpo e rovescia il paradigma deluziano CsO, in Organi senza Corpo. La struttura fatta di metallo ed elettronica diventa innesto per la figura umana, mentre il corpo biologico diventa sempre più assente. Per Stelarc in conclusione ciò che conta non è tanto l'idea, ma l'idea stessa che si "attiva", diventa atto, potenza e viene incarnata e sperimentata su se stessi.

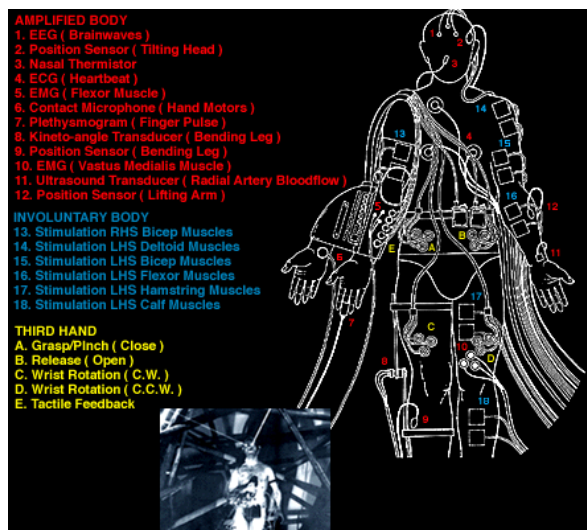


Fig. 170_ Stelarc, *Amplified Body, Third Hand, Involuntary*

Fig. 171_ Stelarc performing, *Esoskeleton*

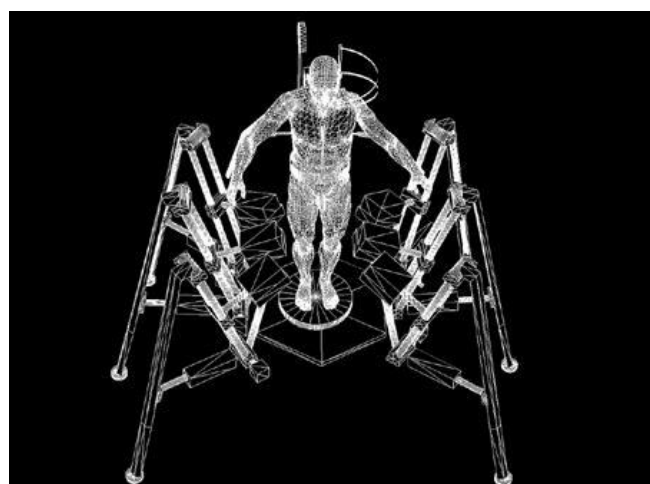


Fig. 172_ Stelarc, *Sketch 2, Esoskeleton, 1998*

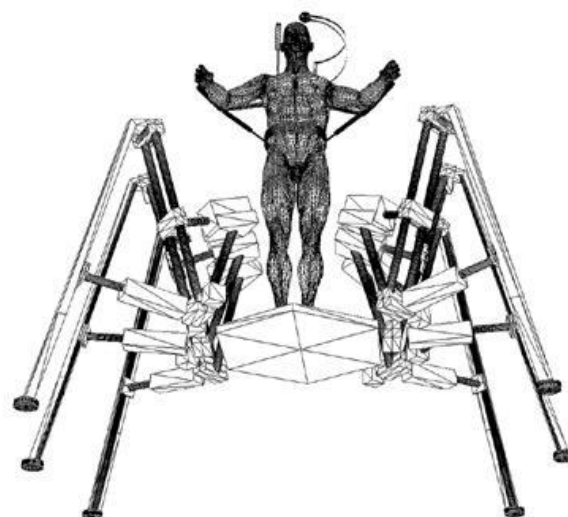


Fig. 173_ Stelarc, *Sketch 2, Esoskeleton, 1998*

Un'altra straordinaria performance è *Afasia*⁵⁸⁴ (1998), questa volta realizzata dall'artista spagnolo Marcel.Li Antúnez Roca che indossa un costume-cyborg. Il suo corpo interviene in modo esteso, protesico sulla scena. L'artista diventa così un uomo-orchestra che si muove e suona, amplificando l'azione del suo corpo non solo nello spazio, ma “nelle” macchine elettroniche che traducono i suoi gesti in informazioni dinamiche, ossia bit che producono movimento delle cose, mentre il suo corpo si connette alle protesi elettromeccaniche e muove la macchina, cioè la informa. Esso si fa orchestra polifonica, dimostrando che oltre le narrazioni alfabetiche, esiste la condizione del corpo, il suo linguaggio gestisce un vasto e complicato sistema di comunicazione multimediale. *Afasia* investiga

⁵⁸⁴ http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=1 (consultato il 12/10/2011).
<http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=211> (consultato il 12/10/2011).

tutte le possibilità offerte dalle tecnologie multimediali collegando il corpo umano e il computer in tempo reale. Durante la performance l'artista comanda, mediante sistemi computerizzati, tutto ciò che succede sulla scena attorno a lui. Essa è costituita da uno spazio multimediale avente come sfondo un grande schermo per la videoproiezione. Di fronte sono posizionati alcuni robot musicali progettati dallo stesso artista, il quale equipaggiato con un esoscheletro realizzato in plastica e metallo e dotato di una serie di sensori e protesi viene collegato ad un computer. Ogni movimento volontario e involontario dell'artista, egli agisce liberamente sulla scena ed è convertito in istruzioni per il computer che provvede a variare le luci e attivare i robots, generando musica che contrassegna in tempo reale ogni gesto del performer e ogni suo spostamento. Sullo sfondo della performance la videoproiezione può essere alterata variando scene e velocità di scorrimento dei frame tramite opportuni comandi dislocati sul suo esoscheletro. *Afasia* dimostra che al di là della perdita di linguaggio delle narrazioni alfabetiche, c'è invece una potente condizione espressiva che partendo dal corpo può, attraverso la gestualità, pilotare un complesso sistema di comunicazione multimediale. Il corpo si fa quindi orchestra polisemica, (molteplici segni) traducendo la sua "afasia" in uno straordinario impatto spettacolare e multi-visuale-sensorio. La performance "meccatronica" si basa sul poema omerico dell'Odissea, Antúnez ripropone l'iniziatico viaggio di Ulisse, sotto forma di rito tecnologico. *L'uomo ha creato in molti secoli tante interfacce che permettono tante libertà d'azione ma allo stesso tempo dei limiti. Per esempio la tastiera del computer è la riproposta della tastiera del pianoforte, non si può certo dire che sia male, ma questo ti obbliga a essere sempre seduto, senza nessuna altra attività che quella di agire con le mani solo sulla tastiera che è appunto un'interfaccia che costringe il nostro corpo a essere sedentario, in questo senso è evidente il limite di questa soluzione. E' proprio nel tentativo di superare questi limiti che lavoro sulla ricerca di nuove relazioni con le macchine, portandole in scena con un impianto multimediale come quello di "Afasia".*

Il progetto appena descritto di Marcel.Li segue un altro lavoro precedente *Epizoo*⁵⁸⁵ (1994).

Questo progetto consiste in una serie di dispositivi ideati per agire meccanicamente sul corpo dall'artista spagnolo. Essi agiscono su parti diverse quali narici, natiche, pettorali, bocca ed orecchie, mentre il performer resta immobile su di una piattaforma come fosse una statua vivente.

I meccanismi pneumatici che muovono meccanicamente il corpo sono connessi ad un computer e sullo schermo appaiono a rotazione dodici infografie animate. È proprio lo spettatore ad azionare i

⁵⁸⁵ Giannetti C. (edited by), *Marcel-li Antúnez Roca. Epifania*, Arte Facto & Ciencia, Fundación Telefónica, Madrid 1999.

http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=1 (consultato il 12/10/2011).

meccanismi cliccando sopra queste surreali immagini elettroniche. Il software abbina ad ogni azione dello spettatore un'azione della macchina sul corpo del performer producendo una serie di suoni onomatopeici amplificati, musiche elettroniche diffuse ed immagini proiettate su un grande schermo che forma la scenografia dell'*evento*. Questo particolare modo offerto allo spettatore di relazionarsi fisicamente al corpo dell'artista ci suggerisce una metafora del nostro relazionarci fisicamente nella realtà del vivere contemporaneo, con una forma mentis mutata dall'avvento di tragedie come la comparsa dell'AIDS, che ha sicuramente cambiato la mentalità e gli atteggiamenti comuni circa le relazioni sessuali tra esseri umani. Basti pensare che, non a caso il meccanismo, che muove il corpo dell'attore agisce sulle zone erogene. Il corpo che viene esibito è sovrumano, nel senso che risulta esteso, potenziato, connesso a macchine che lo liberano se non altro da "paure virali". È un corpo altro, diverso, nuovo, non quotidiano, ipoteticamente un corpo del futuro, inteso come un territorio esplorativo inedito che coniuga elementi naturali e artificiali⁵⁸⁶. La caratteristica di *Epizoo* consiste nell'importanza che ha il fruitore durante la sua partecipazione all'opera, controllando e determinando l'andamento dello spettacolo. *In un atto di piacere e di tortura telediretto, il pubblico tocca l'artista senza sporcarsi le mani*. Marcel.Li attraverso i suoi progetti mette in luce un nuovo contesto di "organismo teatrale": una *Sistematurgia*⁵⁸⁷ al servizio della narrazione. *Epizoo* quindi non è altro che una macchina fatta inizialmente per muovere la parte sessuale del corpo, un'ortopedia basata sull'idea della sessualità e del rapporto tra sesso e potere⁵⁸⁸. Il robot è diventato così anche una performance più complessa, una macchina che si trova tra il senso di piacere e di dolore. *Epizoo* quindi non è altro che una "macchina sessuale" per controllare

⁵⁸⁶ <http://www.wikiartpedia.org/index.php?title=Epizoo> (consultato il 12/10/2011).

⁵⁸⁷ *Intendo il mio lavoro come una sistematurgia, una drammaturgia che ha bisogno della informatica, una drammaturgia basata sul principio della gestione della complessità del computer. La sistematurgia è fondamentalmente un processo interattivo che indaga attraverso nuovi prototipi, un arco di mediazione che include l'interfaccia, il calcolo e i nuovi mezzi di rappresentazione. Non è un teatro-video in cui si vedono immagini che sono state fatte prima e che si sviluppano in maniera sequenziale. La sistematurgia sta al servizio di una narrazione, di un racconto, di un organismo teatrale ma lo fa in maniera interattiva usando uno strumento ipermediale.*

In altre parole la *Sistematurgia* riproduce e amplifica l'ambito tecnico che ha origine attorno a un qualsiasi computer: interfaccia, CPU e periferiche. In modo che nella sistematurgia le interfacce trascrivano i comandi degli attori e degli spettatori nel linguaggio binario del computer che li gestisce e si palesa attraverso i mezzi di rappresentazione come l'immagine, il suono e i robots.

⁵⁸⁸ *La sua stessa immagine, una icona erotica, nella sua nudità richiama, attrae e fa strisciare il desiderio del toccare. Desiderio a cui Marcel.Li non si vuole sottrarre, anzi, in un parossismo bizzarro, tanto più viene scosso dalla macchina interattiva azionata dal fruitore, tanto più gode, in un crescendo di piacere e sofferenza, laddove le due sensazioni confinano. È una sorta di crescendo sensuale, di riterritorializzazione percettiva, di abbandono della carne come in transe.*

Macrì T., *Il corpo postorganico*, cit., p. 51.

corpo e sessualità e questa macchina e il sistema sono controllati da un mouse che a sua volta è diretto dallo spettatore che diventa protagonista come torturatore. *Requiem* (1999) è un'altra macchina utilizzata durante le performance di Marcel.ì trasformata in una forma di scrittura scenica e coreografica. Il corpo recupera così la vita grazie a queste interfacce corporali e si muove in un gioco di narrazione performativo e interattivo. Le performance di Marcel.ì diventano anche delle interessantissime letture e concerti usando lo spazio come metafora. Durante gli spettacoli come *Transpermia*⁵⁸⁹ (2003), Antúnez veste il suo *Dreskeleton* (esoscheletro-interfaccia corporea) segnando l'inizio di una nuova "cosmogonia utopica" superando la gravità fino ad arrivare al progetto multimediale della trilogia interattiva "furiosa" come *Membrana*⁵⁹⁰ (*Protomembrana*, *Hipermembrana*, *Metamembrana*, 2007). Marcel.ì attraverso i suoi lavori meccatronici pone il corpo al centro dello scenario coreografico-interattivo che si mescola tramite processi multimediali

⁵⁸⁹ *Portare la vita nello spazio mi ha fatto ricordare un'idea che spiega l'inizio, l'origine della vita nel nostro pianeta: la teoria della panspermia. Probabilmente comete e asteroidi sono venuti dalla stelle con materia biologiche, batteri e spore hanno fatto crash sulla terra in modo tale da far uscire la vita 3600 milioni di anni fa. La cultura, in questo processo biologico, fabbrica gli astronauti che ritornano allo spazio, all'esterno una nuova volta. La panspermia che ha portato la vita ritorna allo spazio attraverso una nuova panspermia inversa che io chiamo transpermia. L'utopia per me è di permettere a tutti, non solo ai cosmonauti e ai militari di andare nello spazio. Il mio progetto Transpermia è dove abita questo prototipo dell'utopia.*

<http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=211> (consultato il 12/10/2011).

⁵⁹⁰ *Membrana* è un progetto creativo che si sviluppa attraverso tre diverse fasi: una conferenza (*Protomembrana*), una performance meccatronica (*Hipermembrana*) e un'installazione dinamica (*Metamembrana*), a conclusione del lavoro le differenti sessioni verranno raccolte in un documentario dall'omonimo titolo del progetto. Tutte e tre le fasi formano il progetto globale di narrazione interattiva con una metodologia di implementazione e di condivisione dei contenuti multimediali. *Protomembrana* è una lezione teorica sulla *Sistemurgia* attraverso una narrazione verbale mescolata con animazione, grafica, musica e luci. Tutti questi elementi scenici sono le caratteristiche interattive controllati che gestiscono la prima fase del lavoro del performer spagnolo. L'azione si svolge su un grande schermo davanti al quale si trova Marcel.ì che veste il suo *dreskeleton*. *Hipermembrana* invece consiste in una performance composta da tre attori, una macchina da urlo (strumento musicale composto da una proiezione che mostra i volti di tre figure in scala 1:01 che emettono onomatopее varie.), un *dreskeleton* e sensori vari. *Hipermembrana* scava più in profondità la natura del mito, e unisce diversi elementi quali la topografia dell'*Inferno* di Dante, il mito del Minotauro e la forma della cellula eucariotica (cellula animale). Questi elementi si articolano attraverso una tecnica narrativa sovrapponendo le argomentazioni grafica e letteraria, permettendo colpi di scena inaspettati e una grande ricchezza espressiva. La scelta del mito del Minotauro, come una figura centrale in questa performance offre metafore interessanti, come il conflitto tra razionalità e animalità degli esseri umani. L'installazione interattiva che conclude il progetto *Membrana* è il terzo episodio *Metamembrana*. Le interfacce corporee permettono agli utenti di navigare attraverso un ipertesto che si compone di otto micro-storie interattive, cinque di queste storie sono film interattivi. Questi film sono il prodotto di interazione sociale e reinterpretare alcune tradizioni descritte come l'epica battaglia *Blau Granollers vs Blancs* o il trionfo della morte di *Colla Diablos de Reus*; introdurre questioni locali, come *l'albero del Paradiso* o *Lleida Musicisti Raval*, o inventare storie come *Porcoboc Faula di Olot*. *Membrana* cerca così di comprendere e rappresentare il mondo in un ciclo narrativo dove *Protomembrana* si sviluppa in una lezione tecnologica dell'argomento e attraverso *Hipermembrana* avvia a questo processo con una performance che si chiude in un'installazione al fine di rappresentare un "paesaggio mutante" (*Metamembrana*). *Membrana* per Marcel.ì è un processo di spazio aperto dove gli eventi si verificano attraverso l'interazione.

http://tiki.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=225 (consultato il 12/10/2011).

allo spazio fisico delle sue performance e al pubblico in un contesto narrativo. L'artista diventa così interfaccia tra il pubblico e la tecnologia, membrana metaforica, e il gesto assume il ruolo di *media* tra corpo e interfaccia e attraverso esso si annulla la distanza per attivare una relazione interattiva e multimediale (vedi Appendice: *Interviste*).

In Marcel.li possiamo ritrovare una metodologia dell'espressione corporea attraverso la gestione meccatronica delle performance, le azioni sceniche e i movimenti mescolati alle immagini e suoni vengono incorporati attraverso dispositivi biomeccanici⁵⁹¹ (dreskeleton) in cui il corpo dell'artista viene antropologicamente rivisitato in un umanesimo tecnologico "teatrale" dove il gesto si interfaccia tra spazio e movimento corporeo. L'interesse per Marcel.li rimane il corpo, i suoi bisogni, i desideri, la sessualità *ad di là del principio del piacere* freudiano⁵⁹² e alle sue spinte pulsionali (*Trieb*), ma si indaga la dimensione più immediata, superficiale ma non meno complessa sulla scorta del pensiero nietzschiano (*la profondità ama la superficie*)⁵⁹³ secondo il quale è proprio il corpo che costruisce il pensiero.

⁵⁹¹ Biomeccanica intesa come sovrastruttura della cultura del corpo, meccanica dell'educazione fisica dell'uomo e metodo di recitazione attoriale.

Cfr., Ejzenštein S.M., *Sulla biomeccanica. Azione scenica e movimento*, trad.it., Alessia Cervini (a cura di), Armando Editore, Roma 2009

Cfr., Mejerchol'd V.E., *L'Attore Biomeccanico*, Fausto Malcovati (a cura di), Ubu Libri, Milano 1993,

⁵⁹² Cfr., Freud S., (1920) *Jenseits des Lustprinzips*, trad. it. *Al di là del principio di piacere*, in *Freud. Opere 1886-1921*, cit., pp. 2282-2322.

⁵⁹³ L'io, dimostra Nietzsche, non è origine, bensì il precipitato e il prodotto di forze vitali, animali, istintuali che agiscono spesso inconsapevolmente ed inconsciamente. Non riconoscere questo, significa porsi contro il proprio corpo. In quest'ultimo caso l'io stesso ne soffrirebbe e si ammalerebbe. Occorrerebbe tornare ad essere fanciulli quando il corpo e l'anima coincidevano. I dispregiatori del corpo devono, per Nietzsche, imparare a vedere l'anima come il prodotto del corpo: l'anima è una parola per indicare il corpo stesso. *Io sono tutto il corpo e nulla fuori di questo; e anima è solo una parola per qualcosa che è nel corpo. Il corpo è una grande ragione, una pluralità con un solo senso, una guerra e una pace, un gregge e un pastore. Strumento del tuo corpo è anche la tua piccola ragione, fratello che tu chiami «spirito», un piccolo strumento e zimbello della tua grande ragione. «Io» dici e sei orgoglioso di questa parola. Ma la cosa più grande - cui vuoi credere - è il tuo corpo e la sua grande ragione; questa non dice io, ma fa da io. [...] Strumento e zimbello sono senso e spirito: dietro di essi sta ancora il Sé stesso. [...] Dietro i tuoi pensieri e sentimenti, fratello, sta un potente sovrano, un saggio sconosciuto - si chiama Sé stesso. Abita nel tuo corpo, è il tuo corpo. C'è più ragione nel tuo corpo che nella tua saggezza.* Nietzsche chiama ciò che si oppone all'io, il sé. Esso domina l'io, abita nel corpo, anzi è il tuo corpo". Se il sé dice all'io di soffrire, quest'ultimo soffre ed è costretto a pensare, se il sé dice all'io di provare piacere l'io gioisce e deve pensare. Il sé è così potente che i dispregiatori del corpo, inconsapevolmente, disprezzano se stessi a causa del loro corpo. Occorre che il corpo purifichi il sapere in modo che "tutti gli istinti si santifichino"

Nietzsche F., (1881), *Così parlò Zarathustra*, trad. it., in *Opere 1882-1895* introduzione di Fabrizio Desideri, I Mammut Newton Compton Edizioni, Roma 2008, p. 246.



Fig. 173_ Marcel·Ll Antúnez Roca, *Requiem*, 1999

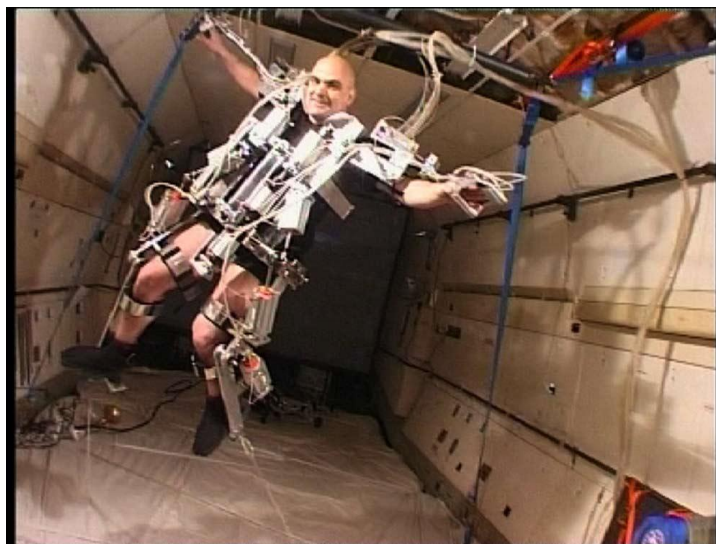


Fig. 174_ Marcel·Ll Antúnez Roca, *Transpermia*, 2003



Fig. 175_ Marcel·Ll Antúnez Roca, *Afasia*, 1994

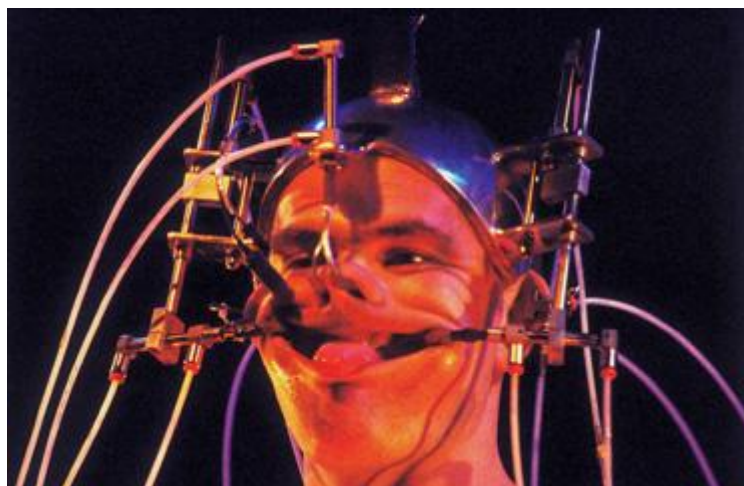


Fig. 176_ Marcel·Ll Antúnez Roca, *Epizoo*, 1998



Fig. 177_Marcel.li Antúnez Roca, *Protmembrana*, *Hypermembrana*, *Metamembrana*, 2007

Fino ad ora abbiamo provato a descrivere come gli artisti utilizzano le loro performance per rappresentare questo corpo mutante in connessione perenne con le macchine. Gli esseri umani sono invasi dalla tecnologia, dall'ingegneria robotica e dalle nanotecnologie che producono sempre più raffinate ed intelligenti macchine, ri-creando se stessi e ridefinendosi come macchina, come interfaccia e come dispositivo. Il corpo si incarna nell'esperienza metallica, macchinica, elettronica e diventa motore di comunicazione e gestioni di sistemi digitali e multimediali.

Secondo le previsioni di Hans Moravec⁵⁹⁴, professore di robotica presso la Carnegie Mellon University, sarà possibile nell'anno 2050 trasferire la coscienza umana verso le macchine. Come abbiamo visto la ri-costruzione di nuovi corpi e le loro “metamorfosi kafkiane” rappresentate dalle *metallic performance artistiche* preavvisano e celebrano una “*dys-apperance*” del corpo, citando Drew Leder. Esso si supera nella *post-digitalizzazione* e si incarna in una rappresentazione nuova che supera i limiti naturali della vita, esso *transita* oltre i confini possibili.

⁵⁹⁴ <http://www.frc.ri.cmu.edu/~hpm/> (consultato il 12/10/2011).

QUARTA PARTE

4.1 Schermopatia: il sentire aumentato del corpo

Il termine schermopatia nasce attraverso l'unione del termine schermo con quello di empatia⁵⁹⁵.

Proprio quest'ultima rappresenta l'atto attraverso cui ci rendiamo conto che un altro, un'altra è soggetto di esperienza come lo siamo noi: vive sentimenti ed emozioni, compie atti volitivi e cognitivi. Capire quel che sente, vuole

⁵⁹⁵ Il termine empatia (*Einfühlung*) introdotto da Theodor Lipps nel vocabolario della psicologia dell'esperienza estetica, in cui si indicava la relazione tra un'opera d'arte e l'osservatore che immaginativamente proietta se stesso sull'oggetto contemplato. Infatti secondo Pinotti la proiezione del soggetto sull'oggetto fa quindi parte del DNA del termine *Einfühlung*. In esso si ritrova la dimensione del *pathos*, dell'affezione emotiva, quella del processo di proiezione e di introduzione e infine quello di comunione o immedesimazione o identificazione: il termine è composto da *Ein* –prefisso che indica sia “dentro”, l'interno e un movimento dal fuori al dentro (*hinein*) di penetrazione, immissione ed introduzione, sia anche l'unità, il con-venire, in uno in due, secondo il termine *Fühlung* (da *fühlen*, ossia sentire un sentimento, *Gefühl*). Il termine –*Ein* infatti offre un duplice senso, descrive sia il significato di interiorità che di unità, di conseguenza segue che *Einfühlung* si sviluppa su due valenze, la prima indica il movimento da parte del soggetto per dirigersi all'interno dell'Altro, mentre la seconda acquista il significato del *farsi uno dei due*, in un processo di immedesimazione.

Pinotti A., (a cura di), *Estetica ed empatia. Antologia*, Guerini, Milano 1997, p. 12.

Per Lipps, l'*Einfühlung* è “appercezione”, ossia essa è in grado di descrivere il nostro rapporto con la linealità come una modalità di autoattivazione: già la semplice linea prende vita, muovendosi, tendendosi, allungandosi, scivolando, ondeggiando, piegandosi, incurvandosi, comprimendosi ed espandendosi. E noi che l'osserviamo facciamo altrettanto, partecipando a quelle attività. Wilhelm Worringer nel 1907 con *Astrazione e empatia*, propone una critica radicale alla teoria “appercezione” lippsiana, secondo cui contrappone all'empatia per la vita organica, massimamente espressa nell'arte greca classica e rinascimentale, un impulso astrattivo in direzione dell'inorganico, del minerale e del cristallino, che caratterizzerebbe a suo dire le manifestazioni artistiche di popoli ed epoche (i primitivi, i nordici, gli orientali) che nulla hanno avuto a che spartire con l'*Einfühlung* di cui parla Lipps. Affinché possiamo comprendere le implicazioni empatiche dove l'immagine bidimensionale diventa tridimensionale dobbiamo menzionare Herder, secondo il quale, il verbo *hinein fühlen* (simpatia interiore) governa il rapporto della scultura, dove i due corpi, la statua e il fruitore, assumono la stessa “posizione simpatetica”, per cui noi ci incarniamo nella statua e viceversa.

In architettura, secondo August Schmarsow, è proprio la nostra organizzazione corporea a garantire una relazione empatica sulla base di un rapporto antropomorfo con l'edificio e ogni spazialità interna (la cattedrale medievale, il palazzo rinascimentale) è contrassegnata ad una propria ritmica connessa alle nostre configurazioni corporee. Infatti è proprio Wölfflin a confermare che la comprensione di qualsiasi forma fisica è possibile solo perché noi stessi possediamo un corpo.

Cfr. Boella L., *Sentire l'altro. Conoscere e praticare l'empatia*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2006, p. XII e ss.

Worringer, W., (1907), *Abstraktion und Einfühlung*, Piper&Co., Verlag, München, trad. it. *Astrazione ed empatia*, Einaudi, Torino, 1975.

La parola empatia risale al greco *pathein* (patire, soffrire), da cui il termine italiano e quello inglese *empathy*, o al corrispondente tedesco *Einfühlung*, il quale rimanda a *fühlen* che significa sentire. Da un lato questo termine secondo Edmund Husserl non è altro che un enigma, oscuro e tormentoso, dall'altro Max Scheler compie un lavoro di distinzione del termine distaccandosi dal pensatore tedesco presentando tre diverse forme di “empatia” comprendendo l'altro in un'accezione antropologica-culturale del sentire, sdoganandosi dal vissuto soggettivo (emotivo e cognitivo) husserliano. Per Scheler esiste il *Mitgefühl* (il sentire insieme) ossia il contagio emotivo, l'identificazione da un verso e *Einsfühlung*, cioè la simpatia, la condivisione di un sentimento. Solo con Edith Stein l'empatia si presenta come problema con le sue regole specifiche che interessano la vita del sentire che diventano tramite necessario per accedere alla realtà, “per renderci conto” (*gewahren*).

Cfr. Stein E., *Il problema dell'empatia*, trad. it. Studium, Roma 1985.

Cfr. Husserl E., *Per una fenomenologia pura e per una filosofia fenomenologica*, trad. it. Einaudi, Torino 2000.

Cfr., Dreyfus H.L., *Husserl, Intentionality and Cognitive Science*, MIT Press, Cambridge, MA/London 1984.

Cfr., Dreyfus H.L., *What Computers Can't Do: The Limits of Artificial Intelligence*, 2nd, Harper & Row, New York 1979.

e pensa l'altro è l'elemento essenziale della convivenza umana dei suoi aspetti sociali, politici e morali. È la prova che la condizione umana è una condizione di pluralità: non l'Uomo, ma uomini e donne che abitano la Terra⁵⁹⁶.

Il termine *Einfühlung* per Friedrich Theodor Vischer e il figlio Robert⁵⁹⁷ si basa sul valore di quello che Warburg chiamerà “formule di pathos⁵⁹⁸” nello sviluppo dell'immaginario occidentale, ossia sulle posture corporee tipiche in cui viene immediatamente a espressione un affetto, un pathos (*la forma simbolica è un intimo sentire in uno l'immagine e il contenuto*⁵⁹⁹). Le diverse teorie dell'*Einfühlung* sembrano, secondo Pinotti, riattualizzare l'antica idea vitruviana del corpo umano come *metro e misura* dell'architettura⁶⁰⁰. Ma il termine empatia (fonte del terzo tipo di conoscenza⁶⁰¹) non ha lo stesso significato di espressione, perché essa oltre a significare ciò che il termine “espressione” denota, viene allo stesso tempo a *significare il dove dell'espressione e il come dell'espressione viene alla luce*⁶⁰². Se pensiamo al cinema, lo spettatore, secondo ultime ricerche, incorpora gli stimoli visivi e uditivi che riceve dallo schermo rielaborandoli in una sorta di simulazione incarnata di un'esperienza “come-sé”, spiega Pinotti, e continua affermando che già nel 1916 Hugo Münsterberg parlava di “partecipazione”, ossia di una relazione di identificazione in virtù della quale il nostro corpo avverte i medesimi effetti nervosi, muscolari e fisiologici che proverebbe se fossimo noi a eseguire o subire in prima persona l'azione rappresentata sullo schermo. Allo stesso modo Béla Balázs nel *L'uomo invisibile* scriveva che l'immagine filmica possedeva la capacità di provocare una risposta affettiva nello spettatore, sfruttando i valori fisiognomici ed espressivi degli elementi della natura. Lo stesso Ejzenštejn con il suo saggio *Il movimento espressivo* ha insistito sulla dimensione patetica del cinema e sulla sua valenza

⁵⁹⁶ Ivi, p. XII.

⁵⁹⁷ Vischer R., Vischer F.Th., *Simbolo e forma*, trad. it. Aragno, Torino 2003.

⁵⁹⁸ Cfr. Aa.Vv., *Lo sguardo di Giano. Aby Warburg fra tempo e memoria* di Claudia Cieri Via e Pietro Montani (a cura), Aragno, Torino 2004.

⁵⁹⁹ Vischer R., *Sul sentimento ottico della forma*, in Pinotti A. (a cura di), *Estetica ed empatia. Antologia*, p. 95.

⁶⁰⁰ Pinotti A., *Quasi-soggetti e come se: l'empatia nell'esperienza estetica* in *PsicoArt n.1* – Bologna 2010. <http://psicoart.cib.unibo.it/> (consultato il 16/10/2011).

⁶⁰¹ Cfr., Lipps Th., (1909) *Fonti della conoscenza. Empatia* in “Discipline Filosofiche”, XII, 2, 2002, *Una scienza pura della coscienza: l'ideale della psicologia in Theodor Lipps*, Besoli S., Mannotta M., Martinelli R., (a cura di), Quodlibet, Macerata 2002, p. 47.

⁶⁰² *Il come, chiamando in causa la proiezione, mette fuori gioco la percezione e occulta l'oggettività delle qualità espressive; il dove rimanda al soggetto: l'espressione, sebbene la si incontri nell'oggetto, è del soggetto. [...] “Empatia” significa innanzitutto che quel che empatizzo – per esempio forza o gioia o nostalgia- non è nulla di visibile né di udibile, in breve non è nulla di sensibilmente percepibile, bensì io posso esperire [erleben] o sentire tutto ciò solo in me. E significa inoltre che io, ciononostante, rinvento empatizzo nelle cose al di fuori di me, ritrovando per esempio furore o minaccia nella tempesta.*

Pizzo Russo L. *So quel che senti. Neuroni specchio, arte ed empatia*, ETS Edizioni, Pisa 2009, pp. 42-43.

“estatica” attribuendo al cinema una “nuova” idea di espressività⁶⁰³.

Solo con Albert Michotte van den Berck e la psicologia sperimentale si è iniziato a parlare esplicitamente di empatia riguardo alla fruizione cinematografica, puntualizza di nuovo Pinotti.

Nel buio della sala, per Van den Berck, che isola gli spettatori dai riferimenti alla vita reale e li immobilizza sulla poltrona, si instaura un *ressentir* inteso come rapporto partecipativo che consente al pubblico di rivivere interiormente i vissuti dei personaggi sullo schermo. La partecipazione può essere di diverso tipo: *motorio*, quando riproduco dentro di me gli stessi tracciati motori che vedo eseguiti sullo schermo, o *affettivo*, se mi sintonizzo emotivamente su una data tonalità espressa dal personaggio⁶⁰⁴. Oggi notiamo come la fruizione dell’opera cinematografica è sempre più dispersa e disseminata “rilocata”, direbbe Francesco Casetti⁶⁰⁵ sullo schermo della tv, del telefonino o del computer? Vista l’accelerazione delle biotecnologie e dell’imaging medico, diveniamo “personaggi” dello schermo a noi stessi, in un orizzonte esperienziale ormai da più parti ormai definito post-umano? Quale sarebbe il destino dell’empatia nel quadro di un’ibridazione sempre più sofisticata e sempre meno invasiva (grazie alle nanotecnologie) di organismo e macchina? Oggi l’intersoggettività non coincide senza resti con l’interazione fra due o più soggetti in carne ed ossa che si guardano negli occhi, finestre dell’anima, ma si complica in una rete di rapporti di intermediazione tra figure sostitutive, gli avatar. Virtualizzati in ambienti come Facebook, MySpace o Twitter, affidati ad emoticons che dialogano via sms o tramite programmi di instant messaging (uno dei più usati si chiama, guarda caso, proprio Empathy), erranti in ambienti virtuali alla Second Life, sapremo essere all’altezza di un’“empatia in

⁶⁰³ Nell’uso del primo piano secondo Béla Balàz, l’uomo torna, dopo una fase di lunga fase di latenza, ad essere visibile, concetto ripreso poi da Deleuze, il quale parla di *viseificazione*, secondo cui ogni cosa sarebbe trattata rappresentativamente come un volto (immagine-affezione) ed è proprio quest’ultimo il luogo in cui risiedono le funzioni sociali dell’uomo (linguistiche, espressive, comunicative, intersoggettive) secondo Aumont. Per Kassner invece non esiste nessun legame tra esteriorità e interiorità, tra corpo e spirito e di conseguenza non è possibile fare della fisiognomica una pura semiotica del volto. Non si può operare quindi una indistinguibilità fra visione e viso (*Gesicht*) per Kassner e proprio questa caratteristica forma la costruzione di una nuova fisiognomica “del mondo” (*Uno-Tutto*). *Il volto è quella lastra nervosa porta-organismi che ha sacrificato l’essenziale della propria mobilità globale, e che raccoglie o esprime apertamente ogni specie di piccoli movimenti locali che il resto del corpo tiene normalmente nascosti*. Deleuze *L’immagine-movimento*, cit., p. 110.

Balàz B., *L’Uomo invisibile*, trad. it. a cura di L. Quaresima, Lindau, Torino 2008.

Cfr., Aumont J., *Du visage au cinéma*, Cahiers di cinema, Paris 1992.

Cfr., Kassner R., *I fondamenti della fisiognomica*, trad. it. Neri Pozza, Vicenza 1997.

Cfr., Simmel G., *Il volto e il ritratto: saggi sull’arte*, trad. it. Il Mulino, Bologna 1985.

Cfr., Ejzenštejn S.M., *La natura non indifferente (1945-1947)*, trad. it. Marsilio, Venezia 2003.

⁶⁰⁴ Michotte van der Berck A., *La rappresentazione degli affetti*, trad. it. Mimesis, Milano 2009.

⁶⁰⁵ Casetti F., *L’esperienza filmica e la rilocalizzazione del cinema*, in Fata Morgana, n.4, gennaio-aprile 2008, pp. 23-40.

Dunque un rientro nella madrepatria. Chiamerò ri-rilocalizzazione questo rientro: a significare un doppio movimento, la fuoriuscita della sala alla ricerca di nuovi ambienti e di nuovi dispositivi (rilocalizzazione), e il ritorno nella sala ricchi di nuovo patrimonio accumulato nel frattempo (rilocalizzazione, appunto). Aggiungo, per completezza, che questo doppio movimento mette in realtà in luce l’emergere di uno scacchiere complesso. [...] Ci sono anche nuovi ambienti e nuovi dispositivi che nell’accogliere il cinema cercano il più possibile di conservare i tratti della visione tradizionale.

Casetti F., *Ritorno alla madrepatria. La sala cinematografica in un’epoca post-mediata*, in Fata Morgana, n. 8, 2009.

CMC" (*empathy in computer-mediated communication*)? Se per alcuni l'intersoggettività virtuale non è davvero degna di questo nome, in quanto appunto disincarnata e non più fondata su azioni e reazioni fra corpi propri cinestetici e patemici, per altri, come Bolter e Grusin. Le relazioni cyberspaziali fra eterei procuratori digitali comportano un dissolvimento del tradizionale Io cartesiano, a tutto vantaggio di una relazione di "immersione" nella comunità virtuale che a sua volta produce sui generis empatia. La dimensione del virtuale è intimamente imparentata con quella dei mondi possibili⁶⁰⁶.

Gli avatar che ci rappresentano in rete, secondo Pinotti, ci consentono di "esistere" vite parallele, di esplorare possibilità esistenziali altrimenti precluse nella vita reale. Sentire l'altro nella contemporaneità acquista quindi un significato differente dall'estetica del Settecento, dove il termine empatia rimandava a quel sentire se stessi, immergersi nelle cose e proiettare sentimenti e stati d'animo a chi ci è di fronte. Lo *stare a sentire*⁶⁰⁷ l'altro (la comprensione dell'essere dell'Esserci include la comprensione degli altri e ciò perché l'essere dell'Esserci, è con-essere⁶⁰⁸) il quale con consapevolezza ed inquietudine dell'*autrui*⁶⁰⁹ che abita la dimora dell'interiorità presso di noi. La riattivazione di una sfera complessiva dell'esperienza, quella del sentire l'altro nelle sue diverse manifestazioni, quali, l'amicizia, l'amore, il rispetto, il riconoscimento, la fiducia, tutte si rapportano tra il nostro corpo, le emozioni e la conoscenza. Ecco perché oggi c'è la necessità di una *riattivazione di una sfera complessiva di esperienza, quella del sentire l'altro [l'essere in relazione è l'orizzonte entro il quale si manifesta la totalità dell'io, entro il quale il soggetto si presenta nell'interezza delle sue esperienze]*⁶¹⁰.

Per cui i meccanismi di simulazione ci forniscono uno strumento per condividere a livello esperienziale gli stati mentali altrui. Da un certo punto di vista, la simulazione incarnata (*embodied simulation*) può essere considerata come il correlato funzionale dell'empatia. Da questa constatazione si rivela che il cervello umano comprende le azioni altrui attraverso la simulazione motoria, la quale è relativa al soggetto coinvolto, quindi è il cervello che risponde a configurazioni di azioni orientate (educate), ma sicuramente non transitive e orientate allo scopo⁶¹¹. I neuroni specchio in altre parole inducono a ripensare il primo stadio di conoscenza intesa in quanto

⁶⁰⁶ Pinotti A., *Quasi-soggetti e come se: l'empatia nell'esperienza estetica* in *PsicoArt n.1* – Bologna 2010. <http://psicoart.cib.unibo.it/> (consultato il 16/10/2011).

⁶⁰⁷ *Lo stare a sentire costituisce infatti l'aprimiento esistenziale dell'Esserci al con-essere con gli altri. Il sentire è l'apertura primaria e autentica dell'Esserci al suo poter essere più proprio, come ascolto della voce dell'amico che ogni Esserci porta con sé.*

Heidegger M., (1927) *Essere e tempo*, trad. it. Longanesi, Milano 1976 p. 207.

⁶⁰⁸ Pizzo Russo L., *So quel che senti*, cit., p. 36.

⁶⁰⁹ Cfr., Lévinas E., *Il tempo e l'altro*, trad. it. il melangolo, Genova 1987.

⁶¹⁰ Boella L., *Sentire l'altro. Conoscere e praticare l'empatia*, cit., pp. XXXI, 14.

⁶¹¹ Cappelletto C., *Neuroestetica. L'arte del cervello*, Laterza, Roma 2009, p. 139,142.

comprensione. Soprattutto per l'estetica (*neuroestetica*) affinché si sviluppi una comprensione dell'esperienza, il corpo si dovrà presentare come un *plezzo di possibilità virtuali, in altre parole esso è il trascendentale concreto dell'esperienza stessa e della fruizione estetica*⁶¹². L'esperienza partecipata da parte dello spettatore coinvolto fisicamente traduce quindi l'empatia in emozione, essa viene determinata⁶¹³. Secondo Zeki⁶¹⁴ è l'empatia a determinare la comprensione dell'arte figurativa secondo una corrispondenza di schemi visivi in funzione della corteccia visiva, in questo modo sarebbe il cervello ad empatizzare con l'opera⁶¹⁵.

Percepire un'azione per poi comprenderne il significato sostanzialmente corrisponde a simularla internamente. Infatti si consente all'osservatore di utilizzare le proprie risorse per penetrare il mondo dell'altro mediante un processo di modellizzazione. Questo meccanismo non fa altro che produrre un legame diretto tra agente e osservatore, in quanto entrambi vengono mappati in modo per così dire "anonimo" e neutrale. Il parametro "agente" è specificato, mentre non lo è il suo connotato specifico di identità. Quindi come spiega Gallese, l'osservazione dell'azione altrui induce automaticamente in modo obbligato la simulazione della stessa. Ad esempio se vedo qualcuno esprimere col proprio volto una data emozione e questa percezione mi induce a comprendere il significato emotivo di quell'espressione, non conseguo questa comprensione necessariamente o esclusivamente grazie a un argomento per analogia. L'emozione dell'altro è costituita dall'osservatore e compresa grazie a un meccanismo di simulazione che produce nell'osservatore uno stato corporeo condiviso con l'attore di quella espressione. È per l'appunto la condivisione dello stesso stato corporeo tra osservatore e osservato consente questa forma diretta di comprensione, che potremmo definire "empatica"⁶¹⁶.

⁶¹² *Ibidem*.

⁶¹³ *Ivi*, p. 143.

⁶¹⁴ Zeki S., (1999) *La visione dell'interno. Arte e cervello*, Bollati Boringhieri, Torino 2003.

Cfr. Ramachandran V.S., (2003) *Che cosa sappiamo della mente*, trad. it. Mondadori, Milano 2004.

⁶¹⁵ *I parametri oggettivi per distinguere un'opera d'arte vanno ricercati nell'attività del nostro cervello e non nelle parole e definizioni.*

Ticini L.F., *Arte e scienza. Intervista di Artsblog*, 2009.

<http://www.artsblog.it/post/3392/arte-e-scienza-intervista-a-luca-francesco-ticini#continua> (consultato il 18/10/2011).

[...] *l'abilità dell'artista nell'evocare una risonanza empatica fra i suoi lavori e l'osservatore dipende da precisi sistemi cerebrali che coinvolgono la mente, sentimento e "muscoli". In particolare il sistema dei neuroni a specchio sembra poter fornire una spiegazione di uno dei meccanismi attraverso i quali diamo un significato all'arte.*

Ticini L.F., *Mente, cuore e muscoli*, in *Oggi 7 Magazine (America Oggi)* Novembre 2009.

<http://www.neuroestetica.it/contents/AmericaOggi.pdf> (consultato il 18/10/2011).

Cfr., Licata I., *La Logica Aperta della Mente*, Codice Edizioni, Torino 2008.

⁶¹⁶ *Il cervello costruisce la conoscenza sociale, almeno in parte [ma quando in parte?], simulando lo stato emozionale*

La condizione di condivisione delle emozioni non è provare il sentimento che l'altro prova, come può essere il dolore, la paura, perché *l'oggetto intenzionale di chi partecipa al dolore altrui è diverso dall'oggetto che è il correlato intenzionale del dolore di chi soffre*⁶¹⁷, in altre parole l'emozione non è altro che un atto intenzionale e di conseguenza ha il suo oggetto, ciò significa *sentire che lui soffre, non sentire ciò per cui lui soffre [...]* In che cosa consiste la differenza tra il vivere in prima persona un vissuto e l'esperirlo come localizzato in un altro corpo⁶¹⁸?

I neuroni *mirror*⁶¹⁹ quindi scaricano solo se si tratta di un soggetto effettivamente agente, “a prescindere” (*regardless*) dal fatto che tale soggetto sia colui che osserva la scena o colui che viene osservato⁶²⁰. In altre parole, la reazione del meccanismo neuronale sembra essere in stretto rapporto

di una persona osservata: noi sappiamo come si sentono le altre persone perché rispecchiamo i loro sentimenti.

Gallese V., *Embodied simulation: from neurons to phenomenal experience*, in *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 4, 23-48, 2005.

Cfr., Gallese V., *Mirror neurons and intentional attunement: commentary on Olds*, in *Journal of the American Psychoanalytic Association*, 54, 47-57, 2006.

Cfr., Gallese V., *La molteplicità condivisa. Dai neuroni mirror all'intersoggettività*, in Mistura S. (a cura di), *Autismo. L'umanità nascosta*, pp. 207-270. Einaudi, Torino, 2006.

⁶¹⁷ Costa V., *Il legame intersoggettivo. Tra fenomenicità e neuroni specchio* in *Contro la neuroestetica*. Studi di Estetica, III serie, A. XXXVIII, n. 4, CLUEB, Bologna 2011, p. 148.

⁶¹⁸ *I vissuti in prima persona si distinguono da quelli empatizzati per il diverso grado di vivacità.*
Ivi, p. 144.

I "neuroni" sparano con intensità diversa, ciò significa che le nostre esperienze sono più intense, rispetto a quelle esperite con l'altro. Vincenzo Costa in questo saggio riflette sul fatto che la condizione di possibilità di esperire l'altro sia data dall'attività dei neuroni specchio oppure in una struttura fenomenica. Esperire un alterego, scrive Costa, nella nostra vita quotidiana, *ascrive una psiche a un corpo vivo.*

Ivi, p. 159.

⁶¹⁹ Nella scimmia i neuroni specchio sono stati localizzati nella circonvoluzione frontale inferiore e nel lobo parietale inferiore. Questi neuroni sono attivi quando le scimmie compiono certe azioni, ma essi si attivano anche quando vedono compiere da altri la stessa specifica azione. Utilizzando la risonanza magnetica funzionale per immagini (fMRI), la stimolazione magnetica transcranica (TMS) e l'elettroencefalogramma (EEG), i ricercatori hanno dimostrato che nel cervello umano esiste un sistema analogo. L'osservazione *diretta* dei neuroni specchio è più difficile nell'uomo che non nelle scimmie. Mentre in queste ultime si possono osservare i singoli neuroni, nell'uomo si possono osservare le attivazioni solo attraverso variazioni nel flusso sanguigno dovute ad esse. Però, il fatto che si possano trovare, tra l'altro, nella corteccia frontale e parietale, ci porta a delle interessanti conclusioni. La corteccia del *lobo parietale* è, prevalentemente, coinvolta, nel percepire l'identità del proprio corpo e nella pianificazione dei movimenti in relazione al tempo e allo spazio. In questo modo, possiamo costruirci immagini tridimensionali, avere cognizione della nostra collocazione nello spazio e comprendere concetti spaziali astratti (mappe e simbologie), mentre le aree associative del *lobo frontale* sede, fra l'altro, del *centro di Broca* (destinato al controllo della sintassi verbale e alla produzione del linguaggio) si distinguono in un'area *prefrontale* (che consente di agire e parlare secondo una pianificazione adeguata al contesto, a risolvere problemi e ad esaminare il contenuto di idee da trasformare in azioni) ed in una *orbitofrontale* (potrebbe essere considerata come sede dell'etica e della morale). Ciò sta a significare che il sistema specchio dei neuroni attiva una "compartecipazione empatica" fra mondo esterno e quello interno in grado di consentire una contestualizzazione spazio-temporale.

⁶²⁰ Gli esperimenti effettuati mostrerebbero che i neuroni specchio dell'uomo, così come quelli della scimmia, non sono in grado di riflettere specularmente la *differenza* tra un'azione compiuta da un animale e quella compiuta da un uomo. È come se la mano dell'uomo e della scimmia venissero poste su di uno stesso piano, entrambe percepite in maniera indifferenziata rispetto ai modi in cui la mano si dà di volta in volta come questa o quella mano, come la mano di un essere umano o quella di un animale.

con la capacità dell'individuo che osserva di riprodurre a sua volta l'azione che viene osservata. Mentre l'altro compie un'azione, diciamo che esso si "allontana" dal repertorio di azioni che io posso compiere effettivamente, le quali, a loro volta, dipendono non solo dalla mia conformazione specie-specifica, ma anche dall'esperienza acquisita, si riduce quindi la reazione speculare dei neuroni *mirror* e con essa la mia possibilità di comprendere ciò che l'altro sta facendo. Non sono i neuroni quindi a pianificare l'azione, essi "rispecchiano un movimento". In altre parole, è proprio lo specchio il dispositivo della simulazione perfetta e attraverso i meccanismi di rispecchiamento degli stessi circuiti nervosi (*mirror*) l'altro è vissuto come un altro "sé". *Colui che "pone" l'altro uomo è soggetto percipiente, il corpo dell'altro è cosa percepita, l'altro stesso è "posto" come "percipiente"*⁶²¹. Ma a volte nonostante i neuroni specchio siano attivi, tuttavia non ha luogo nessuna esperienza di alterità, si nota quindi, soprattutto nelle critiche all'approccio neuroscientifico, che la relazione tra *neurons mirror* e l'esperienza dell'altro non è sempre diretta. Se ragionassimo sulle azioni dei neuroni specchio di un osservatore che guarda i movimenti di un robot in questo caso non ha luogo nessuna esperienza di alterità, dunque solo nel nostro corpo vivo esperiamo l'unità dello psichico e del fisico. Da ciò segue che l'esperienza dell'altro è caratterizzata da un'intenzionalità mediata (empatia), e nel mio campo esperienziale il corpo dell'altro analogo al mio, avviene una *trasposizione di senso*, cioè *esperisco l'altro come un soggetto che esperisce*⁶²².

⁶²¹ Pizzo Russo L., *So quel che senti*, cit., p.100.

⁶²² Costa V., *Il legame intersoggettivo*, cit., pp. 157-162.

I neuroscienziati italiani hanno riscontrato che un contesto emotivo "prosociale" influenza i sistemi neurali deputati al controllo motorio, favorendo l'identificazione con un'altra persona e la riproduzione delle sue azioni. Inoltre, hanno constatato che questa facilitazione non si verifica quando il modello da imitare è un agente non biologico, come per esempio un oggetto robotico: replicare un gesto è più facile dunque quando il modello da imitare è un altro essere umano. *"Il nostro sistema nervoso centrale è provvisto di meccanismi cognitivi e neurali per mezzo dei quali possiamo capire i comportamenti delle altre persone e anticiparli. Si tratta di una facoltà fondamentale per la comprensione e l'apprendimento. Quando osserviamo qualcuno mentre lancia una palla, per esempio, nel nostro cervello possono attivarsi le stesse aree necessarie per l'esecuzione di quel gesto: le cortecce motorie, premotorie e parietali. C'è quindi un notevole grado di sovrapposizione tra aree neurali deputate all'osservazione e quelle che sovrintendono lo svolgimento di una azione. In particolare se le azioni sono svolte da altri agenti biologici. Questo perché quando osserviamo un'altra persona che compie un'azione attiviamo il repertorio motorio immagazzinato nella memoria semantica"*, spiegano i ricercatori. Anche i meccanismi empatici si basano su un principio simile: osservare qualcuno che prova paura, tristezza o gioia induce un'attivazione degli stessi circuiti neurali che si attivano quando siamo noi stessi in prima persona a vivere tali emozioni. L'empatia, del resto, è la capacità di comprendere quello che provano gli altri, i loro sentimenti, le loro emozioni, e in un certo senso di condividerle, e si basa su un processo di simulazione interna degli stati emotivi altrui. Infine i neuroscienziati hanno osservato una maggiore attivazione del sistema motorio quando la persona deve imitare il movimento della mano (osservata su un monitor) in un contesto emotivo che promuove empatia (un volto triste, per esempio, a differenza di una faccia arrabbiata). *"Il sistema emotivo influenza il sistema motorio e in particolare le emozioni prosociali influenzano la nostra capacità di imitare gli altri [...] un contesto emotivo che promuove empatia fa sì che noi ci identifichiamo con la persona che abbiamo di fronte, siamo in grado di capire la sua emozione, di provarla e di entrare in risonanza con il suo stato emotivo"*.

Emozioni e sentimenti quindi sono intimamente legati in un processo senza soluzione e con un alto grado di complessità, dove le emozioni si esibiscono nel teatro del corpo, mentre i sentimenti in quello della mente⁶²³.

http://brainfactor.it/index.php?option=com_content&view=article&id=574:empatia-favorisce-imitazione&catid=2:neuroimmagine&Itemid=3 (consultato il 18/10/2011).

⁶²³ Secondo Damasio tutte le emozioni usano il corpo come teatro (milieu interno, sistemi viscerale, vestibolare e muscoscheletrico), ma le emozioni, spiega il neurologo portoghese, influenzano anche le modalità di funzionamento di numerosi circuiti cerebrali: la varietà delle risposte emotive è responsabile dei profondi cambiamenti tanto del paesaggio del corpo quanto del paesaggio del cervello. Per Damasio quindi la collezione dei cambiamenti costituisce il substrato delle configurazioni neurali che alla fine diventano sentimenti delle emozioni. Quest'ultime vengono suddivise dallo studioso portoghese come emozioni universali o primarie (gioia, tristezza, paura, rabbia, ossia quelle che sono facilmente identificabili non solo negli esseri umani), quelle secondarie o anche dette sociali come l'imbarazzo, la gelosia e quelle di fondo come il malessere, benessere, calma, tensione. Le emozioni hanno una duplice funzione biologica: la produzione di una reazione specifica alla situazione induttrice e la regolazione dello stato interno dell'organismo. In altre parole secondo Damasio le emozioni sono dei curiosi adattamenti che fanno parte integrante dell'apparato grazie al quale gli organismi regolano le funzioni vitali. Negli organismi dotati di coscienza, ossia coloro che sono in grado di sapere di avere sentimenti, facendo sì che l'emozione pervada il processo mentale per il tramite del sentimento. In altre parole è la coscienza che fa muovere "l'oggetto-emozione" (attività nei siti di induzione e di emozione) e così accresce anche la capacità dell'organismo di reagire in maniera adattativa. I sentimenti emergono nel meccanismo tra quello che Damasio chiama "circuito del corpo" e quello del "come sé". Alla base essenziale del rapporto tra emozione, sentimento e coscienza troviamo il corpo che ne determina la loro essenza. Indipendentemente dal meccanismo che le introduce, è quindi proprio il corpo a fungere da palcoscenico principale delle emozioni sia direttamente, sia tramite la sua rappresentazione nelle strutture somatosensitive del cervello. Le emozioni avviano il processo del sentire e forniscono all'organismo un incentivo alla disponibilità del sentimento che a sua volta si sviluppa nel *sentimento di sapere che abbiamo un sentimento*. Questo processo del sapere di sentire (coscienza) amplifica la portata delle emozioni favorendo nuove forme di risposte adattative. Affinché ci sia questo sapere è necessario che ci sia un soggetto conoscente. Il sentimento è la percezione di un certo *stato* del corpo, unito alla percezione di una particolare *modalità di pensiero* nonché di *pensieri con particolari contenuti*. I sentimenti emergono quando il semplice accumulo dei dettagli registrati nelle mappe cerebrali raggiunge un certo stadio. Il contenuto essenziale dei sentimenti è la *mappa di un particolare stato corporeo*; il substrato dei sentimenti è l'insieme delle *configurazioni neurali corrispondenti a quel determinato stato del corpo* e dalle quali può emergere un'immagine mentale di quello stato. Essenzialmente un sentimento è un'idea: un'idea del corpo e, in particolare, un'idea di un certo aspetto del corpo, del suo interno, in determinate circostanze. Il sentimento di un'emozione è l'idea del corpo nel momento in cui esso è perturbato dall'emozione. In altre parole esso è la percezione di un certo *stato* del corpo, unito alla percezione di una particolare *modalità di pensiero* nonché di *pensieri con particolari contenuti*. I sentimenti quindi per Damasio emergono quando il semplice accumulo dei dettagli registrati nelle mappe cerebrali raggiunge un certo stadio. Il loro contenuto essenziale è la *mappa di un particolare stato corporeo*, mentre ciò che compone il substrato dei sentimenti è l'insieme delle *configurazioni neurali corrispondenti a quel determinato stato del corpo* e dalle quali può emergere un'immagine mentale di quello stato. Essenzialmente un sentimento è un'idea: un'idea del corpo e, in particolare, un'idea di un certo aspetto del corpo, del suo interno, in determinate circostanze. Il sentimento di un'emozione quindi non è altro che l'idea del corpo nel momento in cui esso è perturbato dall'emozione. Damasio individua tre livelli della coscienza: il proto-sé, il sé nucleare e il sé autobiografico. Il *proto-sé* "è una collezione coerente di configurazioni neurali che formano istante per istante le mappe dello stato della struttura fisica dell'organismo nelle sue numerose dimensioni". Questa collezione costantemente aggiornata di configurazioni neurali si trova in molti siti cerebrali e a molteplici livelli, dal tronco encefalico alla corteccia cerebrale, in strutture interconnesse da vie neurali. Il *proto-sé*, del quale non siamo coscienti, coincide con la regolazione di base della vita. Mentre il *proto-sé* è uno stato ancora non consapevole della coscienza, il sé nucleare è il primo livello di coscienza consapevole e coincide con il *sapere di sentire quell'emozione*. L'essenza biologica del sé nucleare è la rappresentazione di una mappa del *proto-sé* che viene modificata. Questo cambiamento è dovuto all'interazione con un oggetto che modifica la percezione dei propri stati corporei, del *proto-sé*, ad esempio suscitando emozioni. Il sé nucleare è non verbale e può essere innescato da qualsiasi oggetto. Poiché vi è sempre disponibilità di oggetti innescanti, l'esperienza cosciente viene generata continuamente e quindi appare continua nel

Le emozioni⁶²⁴ sono costruite a partire da semplici reazioni che promuovono la sopravvivenza di un

corso del tempo. Il meccanismo del sé nucleare richiede la presenza del proto-sé. Il sé autobiografico, o *coscienza estesa*, coincide con il livello superiore della coscienza. Il sé autobiografico è basato sulla capacità della persona di tener traccia della propria storia. Il sé autobiografico si basa sulla memoria autobiografica che è costituita da ricordi impliciti di un gran numero di esperienze individuali del passato e del futuro previsto. La memoria autobiografica cresce di continuo insieme alle esperienze della vita, ma può essere parzialmente rimodellata per riflettere nuove esperienze. Insieme di ricordi che descrivono la persona possono essere riattivati come configurazioni neurali e resi espliciti come immagini ogniqualvolta sia necessario. Ogni ricordo riattivato funziona come un "qualcosa da conoscere" e genera il proprio impulso di coscienza nucleare. Il risultato è il sé autobiografico del quale siamo coscienti. Il sé autobiografico si basa su registrazioni permanenti ma disposizionali delle esperienze del sé nucleare. Queste registrazioni possono essere attivate e trasformate in immagini esplicite. Il sé autobiografico richiede la presenza di un sé nucleare per iniziare il proprio graduale sviluppo. *La coscienza inizia quando il cervello acquisisce il potere - il semplice potere, va aggiunto - di raccontare una storia senza parole che si svolge entro i confini del corpo, la storia della vita che scandisce il tempo in un organismo e degli stati dell'organismo vivente, stati che vengono continuamente alterati dall'incontro con oggetti o eventi dell'ambiente come pure da pensieri ed assestamenti interni del processo vitale.* Damasio A.R., (1999) *The Feeling of What Happens. Body and Emotion in the Making of Consciousness*, trad. it. *Emozione e coscienza*, Adelphi, Milano 2000, pp.70-75, 341-345, 370.

⁶²⁴ Nell'evoluzionismo darwiniano prende forma il carattere fondante delle differenze individuali della storicità nei fatti biologici, la loro reciproca dipendenza mediata dalla selezione naturale e codificata nel patrimonio genetico. Il concetto di adattamento evolutivo viene formulato già prima di Darwin delineando un nuovo modo di interpretare il rapporto mente-corpo e le correlazioni nell'individuo tra espressioni comportamentali e aggiustamenti fisiologici. Dalla categoria di adattamento si è sviluppata la definizione funzionale delle emozioni collegata ai processi di assimilazione all'ambiente, di regolazione biologica e comportamentale finalizzate alla sopravvivenza individuale e della specie.

Già con Lamarck (1744-1829) con il termine evoluzione si indicava la specifica proprietà dei processi biologici e la tendenza alla creazione di organi e funzioni nuove. La trasformazione della specie in Lamarck era legata all'idea di adattamento all'ambiente. Le emozioni, secondo il biologo francese, sono lo strumento principale con cui gli animali realizzano l'adattamento. Attraverso di esse la specie animale sente "i disordini interni" provocati dallo stress ambientale e dal bisogno organico emergente, quale la sete, la fame, e sono motivati a compiere certe azioni e ad usare determinati organi per portare nuovamente ordine nei processi biologici interni. Solo con Herbert Spencer si arriva ad una riformulazione evoluzionistica dei fenomeni psicologici e del rapporto mente-corpo. Il filosofo britannico riteneva che le funzioni psicologiche costituissero una manifestazione dell'adattamento, la funzione in grado di ordinare la risposta motoria in base alle afferenze dei sensi. In questo senso, secondo Herbert, le emozioni e la conoscenza vengono legate alle regolazioni organiche. Una volta emerse però, le emozioni diventano mezzo per estendere le possibilità di adattamento. La logica delle emozioni e della conoscenza coincide quindi con la logica dell'aggiustamento e con l'insieme delle azioni finalizzate grazie alle quali l'animale compensa (*counterbalance*) gli squilibri interni causati dalle trasformazioni e dai processi in atto nell'ambiente. Dunque secondo Spencer la nostra psiche contiene elementi a priori, innati. Con Darwin si inizia a parlare di *evoluzione naturale* secondo la quale gli organismi che sopravvivono e si riproducono maggiormente sono quelli che possiedono variazioni ereditarie vantaggiose in quell'ambiente, in quella situazione ecologica ed etologica. L'agente che orienta l'evoluzione secondo Darwin è la selezione naturale caratterizzata dalla sopravvivenza differenziale e la riproduzione. Secondo il padre della teoria dell'evoluzione della specie, le emozioni hanno un'origine evolutiva e quindi possono essere comprese a partire dal loro vantaggio selettivo della loro storia. In altre parole l'approccio evoluzionistico permette di descrivere le emozioni come elementi funzionali e adattativi, utili alla sopravvivenza dell'individuo e della specie. Con Pribam (1980) le emozioni vengono definite come *immagini di controllo* dell'ambiente interno, mentre con MacLean (1994) esse non sono altro che la sintesi psicobiologica tra esperienze interne e quelle esterne (*sistema libico*), mentre sono definite da Damasio *marcatori somatici* come correlati fisiologici dell'esperienza emotiva appresa. La teoria delle emozioni rovescia invece l'idea di senso comune che considera i cambiamenti fisiologici dell'attivazione emozionale come una conseguenza del vissuto affettivo, per William James (1884) sono invece i cambiamenti corporei che seguono direttamente la percezione del fatto eccitatorio e che il sentimento dei cambiamenti stessi al loro manifestarsi è l'emozione. Con Sartre invece l'emozione sposta il suo vertice nel campo della psicologia fenomenologica, e viene descritta come il comportamento di un corpo che è in un certo stato. Per comprendere il processo emozionale a partire dalla coscienza occorre, spiega il filosofo francese, un duplice carattere del corpo che da un lato viene considerato come oggetto nel mondo e dall'altro

organismo e che pertanto si conservano nell'evoluzione. Secondo Damasio il primo requisito per l'esistenza di un sentimento è riconducibile alla presenza di un sistema nervoso, esso dovrà essere in grado di produrre mappe sia delle strutture che degli strati del corpo e poi trasformare in configurazioni mentali o immagini delle configurazioni neurali contenute in quelle mappe. Affinché il sentimento si verifichi, secondo il professore di neurologia, si richiede che i contenuti siano noti all'organismo, cioè la coscienza deve essere un requisito necessario per l'emergere del sentimento. La relazione che si presenta tra coscienza e sentimento risulta quindi complessa. I sentimenti non dipendono solamente dalla presenza di un corpo e di un cervello capace di crearne delle rappresentazioni, ma anche dalla presenza di un meccanismo celebrale di regolazione dei processi vitali. Senza l'esistenza del meccanismo celebrale delle emozioni, continua Damasio, non potrebbe esservi nulla di interessante da sentire. Noi sperimentiamo i sentimenti grazie a delle regioni, che il professore americano, chiama *somatosensitive*. Esse costituiscono una specie di palcoscenico in cui vengono rappresentati ed esibiti sia gli stati corporei reali che quelli falsi⁶²⁵.

come vissuto immediato della coscienza. *L'emozione è un fenomeno di credenza*.

Sartre J-P., *Esquisse d'une théorie des émotions*, Editions Scientifiques Hermann, Paris 1939, trad. it. *Idee per una teoria delle emozioni*, Bompiani, Milano 2007², p. 198.

Cfr., Spencer H., *The development hypothesis in Essays: Scientific, Political and Speculative*, Vol. 1, 1852.

Cfr. *Essays: Scientific, Political, and Speculative. Library Edition, containing Seven Essays not before republished, and various other Additions* (London: Williams and Norgate, 1891). Vol. 1

Cfr. Darwin C., (1852) *Origin of Species*, trad. it. *L'origine della specie*, Einaudi, Torino.

Cfr. Lamarck J.B., (1809) *Philosophie zoologique, ou Exposition des considérations relatives à l'histoire naturelle des animaux*, Dentu, Paris.

Cfr. Di Nuoscio E., *Epistemologia dell'azione e ordine spontaneo. Evoluzionismo e individualismo metodologico in Herbert Spencer*", Rubbettino, Roma, 2000

Cfr., Pribam K., *I linguaggi del cervello*, trad. it., Feltrinelli, Milano 1980.

Cfr. MacLean P.D., *Evoluzione del cervello e comportamento umano : studi sul cervello trino*, trad. it., Einaudi, Torino 1984.

⁶²⁵ In breve il contenuto essenziale dei sentimenti è la mappa di una particolare stato corporeo; il substrato dei sentimenti è l'insieme delle configurazioni neurali corrispondenti allo stato del corpo e dalle quali può emergere un'immagine mentale di quello stato. Essenzialmente, un sentimento è un'idea, un'idea del corpo e, in particolare un'idea di un certo aspetto del corpo, del suo interno, in determinate circostanze.

Damasio A., *Alla ricerca di Spinoza. Emozioni, sentimenti e cervello*, cit., pp. 40-43-111,137, 165.

[...] Provare un'emozione per qualcosa di esterno (l'oggetto dell'emozione) significa riconoscere caratteristiche, proprietà particolari o un certo modo di essere nella cosa che suscita il nostro sentimento. L'intenzionalità di relazione col mondo, tipica dell'emozione orientata all'esterno, differenzia quest'ultima dalla sensazione fisica che è priva della necessaria intenzionalità "diretta" (opposta a quella derivata). A nessun livello la sensazione fisica può da sé rivelare il contenuto dell'emozione; l'associazione di idee procede dall'emozione per qualcosa alla sensazione fisica, perciò, se non sai verso che cosa sono orientati i tuoi pensieri e sentimenti, non potrai comunque scoprirlo solo con l'introspezione e l'analisi delle tue sensazioni corporee. Né, d'altra parte, il sentimento verso qualcosa può essere rivolto verso la propria condizione psicologica o fisica: questo tipo di sentimento è certo possibile (puoi sentirti disgustato dal tuo stesso costante desiderio di cioccolata o frustrato a causa dell'artrite che ti irrigidisce le dita), ma il caso più diretto e consueto è il sentimento indirizzato all'esterno.

Goldie P., *The Emotions: A Philosophical Exploration*, Oxford Clarendon Press, 2000.

Ritornando a conclusione sul ruolo dell'empatia, secondo Damasio, sicuramente il cervello può simulare alcuni stati corporei emozionali. Il meccanismo che produce queste condizioni-emozionali dipende dal quello che il neurologo portoghese chiama, circuito corporeo «come se»⁶²⁶. Esso, spiega Damasio, implica a livello celebrale, una simulazione interna la quale opera una modificazione rapida delle mappe dello stato corrente del corpo, ciò avviene nel momento in cui le cortecce (frontali o premotorie) segnalano direttamente alle regioni somatosensitive del cervello. I neuroni presenti, possono rappresentare, nel cervello di una persona, continua Damasio, i movimenti che quello stesso cervello vede in un altro individuo, e inviare segnali alle strutture sensomotorie in modo che i movimenti corrispondenti siano “visti in anteprima”, ossia in una modalità di simulazione. Questi neuroni presenti nella corteccia frontale delle scimmie e degli esseri umani, sono gli stessi “neuroni specchio di cui abbiamo già accennato precedentemente. Quindi il risultato della simulazione diretta degli stati corporei nelle regioni somatosensitive non è diverso da quello della filtrazione di segnali provenienti dal corpo. In entrambi i casi, temporaneamente, il cervello crea una serie di mappe del corpo che non corrispondono esattamente allo stato reale in cui esso si trova. In altre parole, secondo Damasio, le aree somatosensitive costituiscono una sorta di teatro, dove sono sia “rappresentati ed esibiti” gli stati corporei reali, ma allo stesso tempo è possibile mettere in scena anche un vasto assortimento di stati corporei “falsi”: come gli stati corporei “come se”, stati corporei filtrati, e così via. Probabilmente, i comandi per produrre gli stati corporei “come se” provengono da numerose aree delle cortecce prefrontali, come hanno indicato recenti ricerche sui neuroni specchio negli animali e nell'uomo⁶²⁷. In quest'ultimo [...] l'attivazione si verifica mentre si osservano azioni tanto intransitive quanto mimate, e nei muscoli dell'osservatore si registrano potenziali motori sia quando si osservano gesti della mano o del braccio apparentemente senza senso, sia quando si osserva un'azione transitiva. Tutto ciò ha conseguenze fondamentali tanto per le risposte estetiche quanto per quelle empatiche: il fatto che le azioni rappresentate in immagini vengano portate a termine a livello immaginativo può essere compreso come risultato dell'automatismo della nostra risposta corporea simulata⁶²⁸.

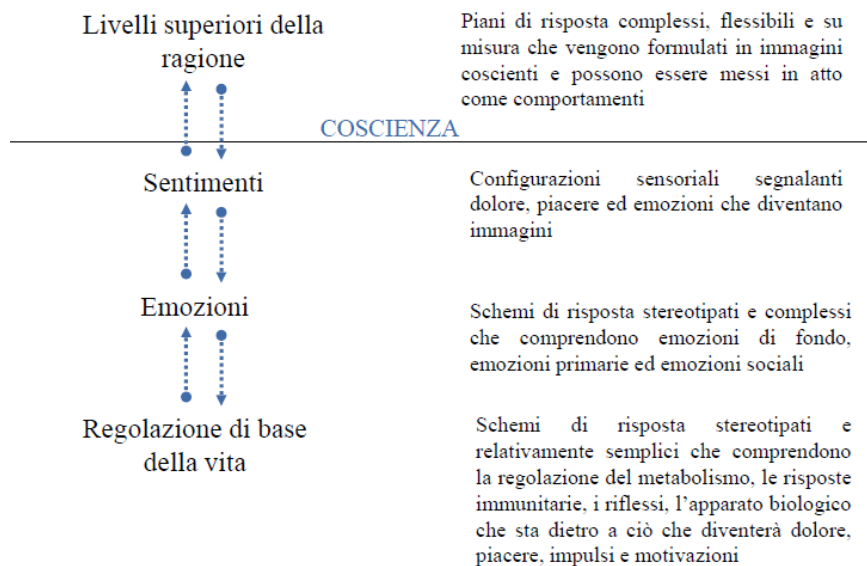
⁶²⁶ Damasio A., *Alla ricerca di Spinoza. Emozioni, sentimenti e cervello*, cit., p. 143.

I dispositivi «come sé» sarebbero stati sviluppati mentre crescevamo e ci adattavamo all'ambiente; l'associazione tra una certa immagine mentale e il surrogato di uno stato corporeo sarebbe stata acquisita attraverso ripetute associazioni delle immagini di entità o situazioni date con le immagini di stati corporei.

Damasio A., *L'errore di Cartesio*, cit., p. 223.

⁶²⁷ Damasio A., *Alla ricerca di Spinoza. Emozioni, sentimenti e cervello*, cit., 146.

⁶²⁸ Freedberg D., *Empatia, movimento ed emozioni*, in *Immagini della mente. Neuroscienze, arte e filosofia*, Pinotti A., Lucignani G., (a cura di) Raffaello Cortina Editore, Milano 2007.



Graf. 9 Damasio A., *Emozione e coscienza*, Adelphi, Milano 2000.

Il livello fondamentale della regolazione della vita – il kit di sopravvivenza – comprende gli stati biologici che si possono percepire consciamente come impulsi e motivazioni e come stati di dolore e piacere. Le emozioni si trovano a un livello superiore, più complesso. Le frecce nei due sensi indicano un rapporto di causalità in un verso o nell'altro. Per esempio il dolore può indurre emozioni e alcune emozioni possono indurre uno stato di dolore.

In cima:

- I sentimenti

Più in alto:

- Emozioni

Livello superiore:

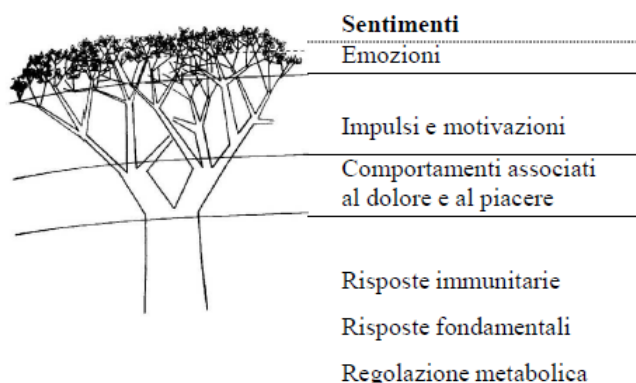
- Impulsi e motivazioni: es. fame, sete, curiosità, esplorazione, gioco, sesso

Rami intermedi:

- Comportamenti associati al piacere e dolore: comprendono reazioni di avvicinamento o allontanamento dell'intero organismo da un oggetto o situazione

Rami bassi:

- Il processo del metabolismo: comprende componenti chimiche e meccaniche mirate al mantenimento degli equilibri chimici interni (secrezioni endocrine/ormonali; contrazioni muscolari implicate nella digestione; ecc.)
- Riflessi elementari (es. trasalimento)
- Sistema immunitario (pronto a scongiurare gli attacchi dei virus, batteri, ecc..)



Graf. 10 Damasio A., *Alla ricerca di Spinoza. Emozioni, sentimenti e cervello*, Adelphi, Milano, 2003.

Sicuramente la scoperta dei neuroni specchio ha portato ad un interesse della sfera filosofica, e non solo, nei confronti delle neuroscienze, diventando quasi una "moda maniacale" (*neuro+*⁶²⁹) per ogni disciplina, le quali si sono avvicinati al rapporto tra mente e cervello⁶³⁰ ognuno nel proprio campo di specializzazione. Se inseriamo questa sfera complessa in rimediazione con i nuovi dispositivi tecnologici, allora abbiamo come risultato diverse funzioni incorporate alle "tecnologie viventi".

Le interfacce contemporanee offrono oggi delle nuove possibilità sia all'arte che alla comunicazione e soprattutto modificano il livello di empatia con l'altro. Tra io e l'altro quindi c'è uno "specchio prolungato", "mutante", interattivo ed è proprio attraverso esso che "sento" l'altro e lo empatizzo. Il corpo-dispositivo passa *con* e *verso* l'altro tramite lo schermo che diventa territorio intimo di condivisione. Lo schermo acquista una nuova funzione, ossia quella di propulsore attivo di relazioni "intime". Ad esempio la realtà virtuale ci permette di entrare dentro spazi tridimensionali e la connessione ad un network trasforma lo schermo in una finestra attraverso cui possiamo accedere a luoghi distanti. Fin dal Rinascimento l'inquadratura ha funzionato come finestra su uno spazio vasto che si estende al di sopra della cornice stessa. Lo spazio è diviso dal rettangolo della cornice in due parti: "lo spazio interno" e la parte che si trova all'esterno. Lo stesso Leon Battista Alberti intendeva proprio la cornice come una finestra aperta sul mondo. Nella pittura e nella fotografia lo schermo rettangolare implica la presenza di uno spazio più vasto al suo interno, la finestra-interfaccia presenta una visione parziale del documento. Mentre nella pittura la scelta dell'immagine è

⁶²⁹ Non credo che gli sconfinamenti di campo disciplinare siano pericolosi. L'importante è che ciascuno affronti problemi per i quali possiede una competenza specifica. Purtroppo ciò accade raramente nelle nuove discipline "neuro+". Prendiamo, come esempio, la neuroeconomia. Lo scopo di questa disciplina è di individuare le strutture nervose che sottendono i processi mentali rilevanti per i comportamenti economici. In genere, gli economisti ed i neuroscienziati non possiedono competenze specifiche nel campo dei processi mentali. D'altra parte, non c'è nulla di speciale nei processi mentali rilevanti per l'economia: sono gli stessi che intervengono in qualsiasi attività umana. Si pensi che negli ultimi 30 anni il premio Nobel per l'economia è stato assegnato due volte a psicologi (Simon e Kahneman). Perciò, piuttosto che inventare una nuova disciplina, che si rivelerà poi un guscio vuoto, è preferibile ricorrere alla classica psicologia / neuropsicologia dei processi cognitivi (dei processi decisionali, in particolare). Di fatto, è ciò che accade, ma il nome, del tipo "neuro+", è lì a creare confusione (e illusioni).

Umiltà C., *Cervello e neuro-manie*, intervista, 1 aprile 2009 in Brainfactor:

http://brainfactor.it/index.php?option=com_content&view=article&id=126:cervello-e-neuro-manie-brainfactor-intervista-carlo-umilta&catid=22:le-interviste-di-brainfactor&Itemid=13 (consultato il 18/10/2011).

Cfr., Legrenzi P., Umiltà C., *Neuro-mania. Il cervello non ti spiega chi siamo*, Il Mulino, Bologna 2009.

⁶³⁰ Il cervello, un'entità fisica soggetta alle regole del mondo fisico, determina la mente. Ma il mondo fisico è determinato e dunque lo sarà anche il nostro cervello. Se quest'ultimo è determinato, ed è l'organo necessario e sufficiente per la mente, allora vanno ancora sciolti questi interrogativi: anche i pensieri che scaturiscono dalla mente sono determinati? E il libero arbitrio, che a noi sembra di vivere in prima persona, è una pia illusione? E, nel caso in cui lo sia, dovremo forse rivedere il concetto di responsabilità personale delle nostre azioni?

Gazzaniga M.S., (2005) trad. it. *La mente etica*, Codice, Torino 2006, p. 86.

definitiva, l'interfaccia del computer si avvantaggia della mobilità dell'immagine. Così come l'occhio cinematografico può muoversi all'interno di uno spazio "segreto", così l'utente del computer può scorrere i contenuti di una finestra.

Anche i mondi virtuali vengono attivati attraverso uno schermo o un'interfaccia di realtà virtuale, dove la natura viene incorporata dalla cultura. *Datemi un corpo: è la formula del capovolgimento filosofico*⁶³¹, spiega Deleuze che consegna al corpo stesso l'essenza di "rivelatore" del tempo, ossia l'atteggiamento corporeo mette il pensiero in rapporto con il tempo stesso (*corpo-cinema-pensiero*)⁶³². Di fronte allo schermo riflettiamo (specchiamo⁶³³) la nostra vita quotidiana, le nostre esperienze, i nostri corpi e le nostre emozioni. Si attiva, se vogliamo, "un'operazione genetica", quella che Deleuze, a proposito di cinema, chiama immagine-cristallo⁶³⁴. Quando l'immagine virtuale diventa attuale, spiega Deleuze, allora è visibile e limpida come nello specchio o nella

⁶³¹ Deleuze G., *Cinema 2- L'image-temps*, Les Editions de Minuit 1985, trad. it. *L'immagine-tempo. Cinema 2*, by Ubulibri, Milano 1989, p. 210.

⁶³² *Il corpo non è mai al presente, contiene il prima e il dopo, la stanchezza e l'attesa.*

Ivi.

⁶³³ *Lo specchio è uno spessore opaco, talora nero (...) In Bacon il corpo si trasferisce nello specchio, vi prende dimora insieme alla sua ombra. Di qui il suo fascino: non c'è nulla dietro lo specchio, bensì dentro. Nello specchio il corpo sembra allungarsi, appiattirsi, stirarsi (...) In certi casi la testa è solcata da una grande crepa triangolare che si riproduce in entrambi i lati, fino a disperdere la testa stessa in tutto lo specchio, come un blocco di grasso in una zuppa.*

Deleuze G., (1981), *Francis Bacon. La logica della sensazione*, cit., pp. 46-50.

Cfr., Dawson B., Harrison M., (curated by), *Francis Bacon. A Terrible Beauty*, Steidl Publishers, Dublin 2009.

Secondo Deleuze, descrivendo l'arte di Bacon, il termine Figura non rappresenta soltanto il corpo isolato, ma il corpo deformato, percorso da un intenso movimento "deformante deforme" che ad ogni istante riconduce l'immagine reale sul corpo per costituire la Figura.

⁶³⁴ *L'indiscernibilità tra reale e immaginario, o tra presente e passato, attuale e virtuale, non si produce dunque affatto nella testa o nello spirito, ma è carattere oggettivo di certe immagini esistenti, doppie per natura. [...] Il caso più conosciuto è lo specchio. Gli specchi in bieco, gli specchi concavi e convessi, quelli veneziani, sono inseparabile da un circuito [...] esso è uno scambio: l'immagine allo specchio coglie, ma è attuale nello specchio che lascia al personaggio soltanto una semplice virtualità e lo respinge fuori campo. [...] Quando l'immagine virtuale diventa attuale, allora è visibile e limpida come nello specchio o nella solidità del cristallo perfetto. L'immagine attuale diventa invece per parte sua virtuale, rinviata altrove, invisibile, opaca, tenebrosa, come un cristallo appena estratto dalla terra.*

Ciò che costituisce l'immagine-cristallo è l'operazione fondamentale del tempo, esso compie un'azione di scissione in una faccia fa passare tutto il presente e nell'altra conserva tutto il passato. Il presente per Deleuze è l'immagine attuale del presente e il proprio passato contemporaneo, è l'immagine virtuale, l'immagine allo specchio (Bergson parla di *paramnesia*, illusione del già vissuto, mentre l'immagine virtuale è "ricordo puro"). L'immagine-cristallo si presenta come il tempo che si vede nel cristallo. Deleuze ci dice che vi sono diversi stati cristallini ("cristalli di tempo"). Mentre l'attuale è oggettivo, il virtuale si presenta come soggettivo. Deleuze chiama *opsegno* (non segno) l'immagine attuale separata dal prolungamento motorio. Essa trova il suo vero elemento genetico quando l'immagine ottica attuale si cristallizza con la propria immagine virtuale. È un'immagine cristallo, che ci fornisce la ragione, o piuttosto il "cuore" degli "opsegni" e delle loro composizioni.

Deleuze G., *Cinema 2- L'image-temps*, Les Editions de Minuit 1985, trad. it. *L'immagine-tempo. Cinema 2*, by Ubulibri, Milano 1989, pp. 83-84.

Cfr., Deleuze G., *Cinema 1 -L'image-mouvement*, by Les Editions de Minuit 1983, *L'immagine movimento. Cinema 1* Ubulibri, Milano 1984.

solidità del cristallo perfetto.

L'immagine attuale quindi diventa per parte sua virtuale, viene rinviata altrove, essa è invisibile, opaca e tenebrosa come un cristallo appena estratto dalla terra⁶³⁵. Invece di attualizzarsi in un'altra immagine attuale corrisponde a quella virtuale, ad un'immagine cristallo, non organica, così come il corpo "perde" i suoi organi in connessione con i nuovi media.

Lo schermo può essere pensato come il nostro nuovo specchio mutante, esso diventa strumento, opera d'arte, metafora e metodo. Esso rappresenta ciò che è in *between*, un luogo-soglia dove stanno uno/molti, finito/ infinito, umano/divino, parte/ tutto, documentale/ finzionale, soggettivazione /dispositivo.

Sia le nostre linee di soggettivazione, sia i nostri corpi quando interagiscono con lo specchio-schermo che si fa dispositivo mutandosi in un "cortocircuito mediale" dove le immagini si virtualizzano sullo schermo e i nostri corpi si fanno avatar. Le identità sui social network ri-mediano i nostri "ii". *Le identità con Internet diventano multiple e fluide, dove il plurale di io non è più noi, ma potrebbe essere una molteplicità di ii all'interno dello stesso soggetto*⁶³⁶. Le nuove tecnologie trasformano il corpo materiale in un medium visuale. In questo processo di "metaforizzazione" e fratturazione, le parti posso essere esaminate visivamente ed è il corpo stesso ad incarnare le caratteristiche delle immagini digitali. Comprendiamo come il nostro corpo rimedia e viene rimediato continuamente, esso non è altro che un dispositivo organizzato e complesso. Così come quando parliamo di realtà virtuale oppure aumentata, ci viene offerta una definizione di rimediazione del sé come nuovo tipo di telecamera (schermo). L'incontro con la realtà virtuale produce una repressione del corpo, la quale viene tecnologicamente naturalizzata⁶³⁷. Il dispositivo-video (schermo-specchio) diventa quindi corpo espanso. Grazie ai meccanismi di simulazione e di rispecchiamento, notiamo che l'altro è vissuto come "un altro sé". Le nuove tecnologie sono portatili e portabili, testimoni della nostra intimità. Il fascino dello specchio-dispositivo ci conduce così ad una relazione empatica con lo schermo, forse davvero i nostri occhi, i nostri corpi saranno parte integrante di un nuovo "vivente". Lo schermo lo "tocchiamo"⁶³⁸ e proprio attraverso il tatto le sensazioni corporee si

⁶³⁵ Ivi, p. 85.

⁶³⁶ Canevacci M., *Sincretismi. Esplorazioni diasporiche sulle ibridazioni culturali*, Costa & Nolan, Milano 2004, pp. 198 e ss.

⁶³⁷ Balsamo A., *Tecnologies of Gender Body: Reading Cyborg Woman*, University Press, Durham, N.C., 1996.

⁶³⁸ <http://www.molior.ca/projets.php?section=medias&projet=17&lang=0> (consultato il 18/10/2011).

espancono. Le tecnologie riorganizzano così le nostre capacità sensoriali e nel *toccante-toccato*⁶³⁹ si apre un "diverso modo per interpretare e vivere il mondo" (mondo possibile). Nel campo dei nuovi media, l'interattività spesso implica un'attività tattile, come premere un pulsante, muovere il mouse, digitare una tastiera, oppure semplicemente "toccare" il tavolo (*Reactable*⁶⁴⁰) per produrre musica, un altro lavoro di impatto estetico-tattile è quello proposto dall'artista islandese Bjork con l'opera "tecnonaturalista" *Biophilia* (2011)⁶⁴¹ che riporta in auge il concetto wagneriano di *Gesamtkunstwerk*: l'opera d'arte universale dell'avvenire⁶⁴². L'innovazione tecnologica ha permesso

⁶³⁹ *Nell'esperienza del toccante-toccato, la superficie del mio corpo come rapporto all'esteriorità deve cominciare con l'esporsi nel mondo. [...] essa [operazione del sentirsi-parlare] è vissuta come auto-affezione assolutamente pura in una prossimità a sé che non sarebbe altro che la riduzione assoluta dello spazio in generale.*

Deridida J., *La voce e il fenomeno*, trad. it. Jaca Book, Milano 1969, pp.118-119.

Toccare, come ogni toccare, non può essere altro che l'irruzione continua di un'interruzione. Perché quel corpo si tocchi, sé sempre presi in un'interruzione. Non si tratta di creare alternative. Semplicemente accade qualcosa che non dovrebbe esserci, una lunghissima deviazione, costellata di inattese interruzioni, da cui ora si è presi.

Deridida J., *Toccare*, Jean-Luc Nancy, trad. it. Editrice Marietti, Genova-Milano 2007, p.395.

Cfr. Andrieu B., *Toucher. Se Soigner par le corps*, Belles Lettres, Paris 2008.

Cfr. Merleau-Ponty M., (1945) *Fenomenologia della percezione*, cit.

⁶⁴⁰ <http://mtg.upf.edu/files/publications/reactTableKickOff2003.pdf> (consultato il 18/10/2011).

Il *Reactable* rappresenta un nuovo sistema-interfaccia di sviluppo per la musica. Esso nasce nel 2005 presso Pompea Fabra University di Barcellona da parte di Sergi Jordà, Martin Kaltenbrunner, Günter Geiger e Marcos Alonso. Il *Reactable* si presenta come uno strumento elettronico di collaborazione, che consente a più esecutori di muovere e ruotare oggetti solidi su un tavolo touch screen luminoso e interattivo. Una videocamera, sistemata al di sotto della superficie del tavolo, tiene nota della posizione, delle dimensioni e della forma degli oggetti che vengono posati sul tavolo, nonché della relazione spaziale tra gli stessi. Queste connessioni interattive attivano dei suoni, i quali hanno una corrispondenza con i dati che archivia. Un proiettore disegna inoltre sul tavolo le suggestive animazioni luminose che riempie questo strumento di contenuto estetico ed interattivo. Il corpo diventa interfaccia che crea suoni e si fa esso stesso *metrocorpo* (nell'accezione di metronomo musicale). *Reactable* si presenta così come un'interfaccia ibrida utilizzata per composizioni musicali e nei concerti. Trovo molto interessante questo strumento che mescola l'interattività che offre permettendo di costruire la melodia e l'azione del corpo del compositore-autore attiva un processo di azione-composizione musicale. Il fascino del *Reactable* è quello di invadere lo spettatore e non solo l'autore in un gioco di simulazioni, estetiche che diventano in-formazioni e azioni per-formative.

⁶⁴¹ <http://bjork.com/> (consultato il 18/10/2011).

⁶⁴² *Nell'opera d'arte universale dell'avvenire non esiste facoltà delle singole arti che, tratta al massimo potere espressivo, resti inutilizzata, perché solo in essa giunge alla pienezza dei singoli vari. Anzitutto la musica, che si sviluppa in una maniera tanto particolare e varia nella forma strumentale, potrà raggiungere le più ricche espressioni in quell'opera d'arte; sarà proprio lei a suggerire, per quanto le compete, invenzioni del tutto nuove alla danza pantomimica e, dall'altra parte, offrirà alla poesia un'insperata abbondanza è [...] Come l'architettura e soprattutto la pittura scenica del paesaggio possono porre l'artista drammatico nell'ambiente della natura e offrirgli, nell'inesauribile fonte dei fenomeni naturali, uno sfondo sempre ricco e suggestivo, così l'orchestra, corpo vivente di sempre varie armonie, è stata data all'individuo attore come la fonte inesauribile di un elemento naturale, di un'arte quasi-umana. [...] Danza, musica, poesia, prese separatamente sono ognuna limitata a sé stessa. [...] Complementandosi reciprocamente nel loro giro alternato, le arti sorelle si metteranno in evidenza ora tutte insieme, ora a due a due, ora isolatamente, secondo la necessità drammatica che è unica legge e misura.*

Wagner R., (1844), *L'arte dell'avvenire*, (1928), trad. it. Rizzoli, Milano 1983³.

Wagner anticipa di un secolo il termine "multimediale" che rende l'opera di Bjork una grandiosa "sinestesia artistica".

Biophilia è un'opera totale e non solo, essa diventa un nuovo *business model* musicale, ossia un modello di distribuzione dei brani musicali che non passa solo per i negozi, o per *Itunes*, ma per la prima volta, anche per *Appstore*

a Bjork di intercettarne le potenzialità ed esplorare nel progetto multimediale la sua creatività artistica, con la quale intreccia natura, musica e tecnologia. Tutti questi elementi vengono mescolati con grafici interattivi e composizioni musicali che rendono l'intero impianto progettuale un'esperienza estetica, dove lo stesso fruitore si rende artista, compositore, modificando secondo il suo "sentire" la musica, ed infine "toccando" (scaricando la *app* per Iphone e Ipad) condivide il suo "processo artistico" unico e irripetibile.

Ogni canzone di *Biophilia* è legata a un fenomeno della fisica, della biologia o della geologia e a ognuno di essi corrisponde una struttura musicale.

*Per cui l'ascoltatore non è più solo l'ascoltatore, il lettore non è solo il lettore, ma ciascuno è, e vuole essere, autore e produttore dei propri sistemi narrativi, compositivi che creano un flusso, una tensione, un conflitto dialogico e polifonie tra ciò che è riproducibile con le tecnologie digitali e ciò che auraticamente riusciamo ad inserire dentro*⁶⁴³. E allora si rinforza qui il termine proposto da Massimo Canevacci, ossia quello di una "riproducibilità auratica digitale" (*digital auralic reproducibility, DAR*), ossia una riproducibilità auratica che è basata sul digitale.

Questa è la sfida della nostra contemporaneità che non è solamente teorica, ma esprime una funzionalità pragmatica che è diffusa globalmente ed è l'aspetto più politicamente interessante della globalizzazione.

L'artista Jean Dubois invece ha cercato attraverso la sua attività artistica di esplorare il tatto e di promuovere in questo modo l'importanza dell'esperienza tattile attraverso alcuni suoi progetti. L'artista canadese ha cercato di stabilire un collegamento diretto con l'oggetto desiderato creando un ambiente in cui lo spettatore è immerso in uno stato di intimità. Dubois ha cercato di sfruttare come punto di partenza il fatto che la tecnologia *touch* stabilisca una continuità tra corpo dell'utente e lo schermo, attraverso la sua installazione chiamata *Tact*⁶⁴⁴ (2000-2001). L'artista canadese mette così in gioco le dinamiche dello specchio-interfaccia, stabilendo un incontro tra lo spettatore-partecipante e una persona anonima che si trova dall'altra parte dello schermo. Toccando lo specchio l'immagine posta al centro si altera e si deforma a seconda del movimento delle mani dello spettatore che tocca lo schermo instaurando un rapporto virtuale con l'altro.

che diventa medium tramite il quale il fruitore, il *client* gioca, intergisce, compone. Quindi si modifica anche il *business* che in questo caso diviene mobile.

⁶⁴³ Massimo Canevacci, intervista (vedi in Appendice, nella parte delle *Con-vers-azioni*).

⁶⁴⁴ <http://www.molior.ca/artistes.php?artiste=11&lang=0§ion=cv> (consultato il 15/11/2011).

Un'interessante mostra intitolata *Sistemi emotivi*⁶⁴⁵ svoltasi tra il 2007 il 2008 presso Palazzo Strozzi (Firenze) offre in maniera chiara e lucida una rappresentazione del concetto di emozione e del suo sistema emotivo indagato attraverso differenti lavori di alcuni artisti, quali **Bill Viola**⁶⁴⁶, **Christian Nold**, **Yves Netzhammer**, **Teresa Margolles**, **Valerio Magrelli**, **William Kentridge**, **Katharina Grosse**, **Andrea Ferrara**, **Elisa Biagini**, **Maurice Benayoun**, **Antonella Anedda**.

Ad esempio nella mostra **Bill Viola** con *Observance* ha messo in scena una serie di opere-video chiamata *The Passion* in una coreografia di personaggi contemporanei riproponendo una delle scene tipiche dell'iconografia tradizionale cristiana, ispirandosi all'opera di Dürer, *Die vier Apostel* (1526). I personaggi rappresentati da Bill Viola entrano ed escono nello spazio della rappresentazione concentrando il loro sguardo su di un punto fisso, che rimane nascosto e che rimane “fuori campo”, nello spazio dello spettatore. A volte, uno dei personaggi alza gli occhi verso lo spettatore come a cercare comprensione, altri, invece, rimangono immersi nella propria interiorità. Come già in altre opere, si legge nel catalogo della mostra⁶⁴⁷, Viola mostra l'inter-azione in “*slow motion*”, portando lo spettatore a entrare lentamente nei dettagli dei gesti e dell'espressività mimica dei personaggi.. L'opera di Viola si può configurare come un'eco a ciò che prima ho provato a spiegare parlando proprio di empatia e neuroni specchio, lo spettatore empatizza l'altro che si trova rappresentato nello schermo, prova le stesse sensazioni, come atto involontario di *mimesis*.

Christian Nold invece ha sviluppato un dispositivo GPS (*Global Positioning System*) che parallelamente registra la sudorazione corporea, in questo caso attraverso le dita della mano. Lievi cambiamenti dello stato di sudorazione cutanea rendono visibili reazioni corporee provocate da stimoli ambientali. Lo strumento misura, dunque, lo stato di alterazione emotiva e la posizione geografica della persona. Il dispositivo viene fornito dall'artista a un certo numero di persone che

⁶⁴⁵ Il 29 Novembre 2007 la Fondazione Palazzo Strozzi di Firenze ha inaugurato il nuovo CCCS - *Centro di Cultura Contemporanea Strozzi*, uno spazio, ricavato negli ambienti delle antiche cantine rinascimentali del palazzo, dedicato al confronto tra i differenti approcci e le diverse pratiche che caratterizzano la produzione artistica e culturale della contemporaneità. La prima mostra con cui inaugura il CCCS è proprio *Sistemi Emotivi, artisti contemporanei tra emozione e ragione*, 30 novembre 2007-3 febbraio 2008.

http://www.strozzina.org/sistemi_emotivi/index.htm (consultato il 15/11/2011).

⁶⁴⁶ *Stiamo vivendo in un mondo mediatico, al grado zero della gravità, dove costantemente circolano immagini e le forme si ricombinano. Non si tratta più di un argomento teorico e intellettuale [...] è un fatto pratico. Quei linguaggi un tempo artistici sono diventati dialetto. La moneta principale di scambio è oggi l'immagine.*

Viola B., *Video, Being & Time: Interview with Stuart Koop and Charlotte Day*, LIKE 8, 1999.

Cfr., Aa.Vv., *L'arte di Bill Viola*, Chris Townsend (a cura di), Bruno Mondadori, Milano 2005.

⁶⁴⁷ Catalogo mostra, *Sistemi emotivi. Artisti contemporanei tra emozione e ragione*, Franziska Nori, Martin Steinhoff (a cura di), Silvana Editoriale, Milano 2007.

percorrono la propria città cercando di relazionarsi con il territorio, con i suoni, gli odori, le persone e le diverse situazioni vissute durante il tragitto. Al ritorno dal percorso, i dati vengono immessi in un computer che, grazie a un particolare software, visualizza una *Mappa Emotiva* mostrando i punti dove i partecipanti hanno vissuto alterazioni fisiologiche. I dati rilevati vengono sovrapposti in una prima fase a una mappa di Google Earth. A seconda del numero delle persone che prendono parte al progetto si formano mappature collettive di emozioni costituite dall'insieme delle osservazioni individuali. Viene visualizzato, così, lo spazio sociale di una comunità. Invece **Teresa Margolles** con l'opera *Air/Aire* ha offerto una dimensione empirica, sperimentale e conoscitiva e allo stesso tempo un'esperienza in cui l'oggetto è il soggetto dell'esperienza medesima. Quindi la risposta sensoriale non viene sollecitata da un'immagine, bensì da un'assenza. L'installazione della Margolles propone una stanza apparentemente spoglia, nella quale si trova unicamente un climatizzatore in funzione. Lo spettatore non percepisce nient'altro. Una piccola didascalia museale si limita a descrivere il materiale che costituisce l'installazione, ossia un climatizzatore e acqua vaporizzata, metafora dell'acqua che deriva dai laboratori degli obitori pubblici di Città del Messico, la stessa acqua con la quale sono stati lavati i cadaveri di persone non ancora identificate, preparate così per l'autopsia. La Margolles con la sua opera integra la sua identità di artista con la sua quotidiana esperienza in veste di medico legale negli obitori comunali. **Maurice Benayoun** invece ha presentato un ciclo di installazioni multimediali dal titolo *Mechanics of Emotions*, che a sua volta è suddiviso in varie parti. Benayoun fa un monitoraggio delle migliaia di *queries* mondialmente inoltrate dagli utenti nei motori di ricerca e grazie ad un software appositamente sviluppato. L'artista esegue una lettura incrociata di dati riferiti ad aree geografiche (città, paesi e continenti) con termini che definiscono stati emotivi, tutto in tempo reale. Le emozioni vengono successivamente rappresentate grazie a una mappa del globo tridimensionale composta dai vari termini, parole come “bad-cattivo” excited-eccitato” o “glad-felice”. Questo lavoro di Benayoun si basa proprio su un'interpretazione della rete intesa come organo metaforico. Internet viene inteso come sistema nervoso della comunità digitale, ossia un sistema di filtro culturale e che rende visibili le emozioni (*Frozen Feelings*, trasposizioni scultoree dei dati mappati in rete). Ogni termine indica uno degli stati emotivi monitorati dall'artista in Internet. Descrivendo alcuni lavori presenti allo mostra vediamo come gli artisti cercano di offrire agli spettatori una comprensione cognitiva dei





Fig. 180_Christian Nold, *Emotional Mapping San Francisco*, 2007

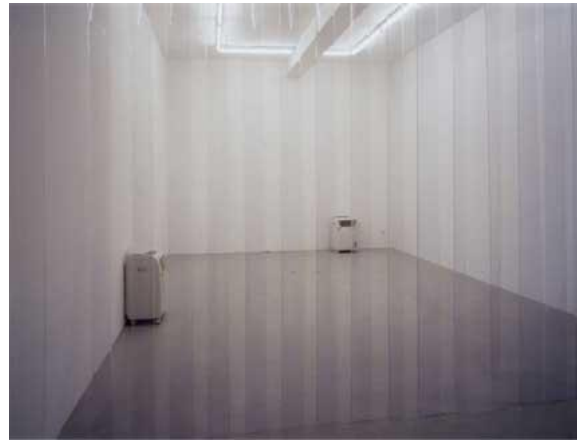


Fig. 181_ Teresa Margolles, *Aire*, 2003

A conclusione del discorso possiamo affermare che *attraverso* lo schermo "empatizziamo" l'altro, esso è pensato qui come specchio di noi stessi, della nostra relazione con l'altro. Quindi tra me e l'altro si instaura un "sistema emotivo controllore/controlato" (osservatore/osservato) di comunicazione, di relazione, misurata (*metro*) attraverso il corpo, o meglio, qui è il gesto del toccare che innesta un'azione, un'esperienza empatica con l'altro (intersoggettività) che non è più corpo fatto di carne, ma esso viene rappresentato in immagine. In altre parole è l'immagine del corpo che si fa "viva" e respira attraverso il gesto del "*toccar-si*", come se dalla carne-corpo si avviasse un'interazione di mediazione attraverso lo schermo che replica il nostro corpo divenuto ora immagini (plurale). Ecco come il sentire empatico passa tra lo *screen* e questa linea di separazione tra corpo-corpo e corpi-immagini attiva uno dei possibili significati che abbiamo dato al concetto di *metrocorpo*, espressione questa "*pathografica*" (non patologica) del nostro sentire, se posso utilizzare questa espressione, intesa come la ricomposizione della parola *pathos* (dal greco πάσχειν "*paschein*", ossia sentire) e *graphia* (scrittura). Quindi il termine "*pathografia*" possiamo concepirlo come "espressione grafica" del nostro sentire che si consuma proprio attraverso lo schermo digitale, e questo *pathos* si iscrive (*graphia*) sullo schermo trasformando il gesto del toccare, in in-formazioni, cioè il sentire aumenta la sua forma, la espande verso l'esterno e si *consuma* mediante il dispositivo tecnologico stesso, per cui il corpo incarna il dispositivo, si fa dispositivo e il gesto corporeo diventa "*input* affettivo".

I due corpi che sollecitano domande e risposte, si "sentono" e si "riguardano" tramite il dispositivo

che muta la sua struttura tecnologica in un'unità "viva" rappresentativa di immagini, raccogliendo in esso l'Uno dei due corpi, ed ecco come *Ein(s)* prende la sua forma-unità lasciando il suo *Fühlung* (sentimento) *connettersi* all'altro. Sicuramente il modo di sentire l'altro *techno-empativamente* viene veicolato dal dispositivo inteso qui come che "contenitore" della *storia delle posture* (gesti) *del corpo* (*Atlas*). Il dispositivo registra le nostre immagini, conservandole in una memoria digitalizzata, una sorta di *Digital-Pathos-Formel*⁶⁴⁸ warburghiana (*Mnemosyne*⁶⁴⁹), in altre parole il corpo sente e si narra *nel* e *con* il dispositivo, ma allo stesso tempo esiste il rischio di perdere quel *paziente e insieme appassionato lavoro di reperimento intelligente di forme e significati* [...] (*archivio dei tempi e firmamento mitologico* lo chiamava Hugo von Hofmannsthal) *di quella mitologia che nasce dalla metamorfosi del pathos in cultura e che per Warburg, come per il poeta tedesco, corre il rischio di andare definitivamente perduta, nel repentino mutare degli strumenti di comunicazione nell'epoca del progresso tecnologico*⁶⁵⁰.

⁶⁴⁸ *Pathosformel* è il termine che indica immagini archetipiche, fermo-immagine che fondono la creazione, il sentimento originario (*pathos*) con la ripetitività del canone a cui fanno involontariamente riferimento (*formeln*, ovvero formule). Il nome dell'omonimo gruppo veneziano non poteva che essere tale da racchiudere in sé l'idea della forma e del sentimento, con tale forza da rendere i due inscindibili. Il concetto di *Pathosformel* secondo Salvatore Settis è parola ossimorica in quanto fonde insieme sia il movimento del pathos e la rigidità della formula schema. Le formule di pathos secondo Warburg coinvolgono tutto il corpo e hanno un significato costante all'interno di un codice culturale.

Cfr., Warburg A., *La rinascita del paganesimo antico*, La Nuova Italia, Firenze 1996.

⁶⁴⁹ Mazzucco K., *Storia dell'Atlante. Mnemosyne: la gestazione di un'opera "non finibile"*, 2001,

⁶⁵⁰ Ferretti S., *Aby Warburg e la polarità dell'immagine artistica in L'intenzione dell'opera*, eum, Macerata 2009, pp. 13-26.

Sappiamo che il serpente è un animale destinato a soccombere, se l'uomo lo vuole. La sostituzione della casualità mitologica con quella tecnologica elimina lo sgomento provato dell'uomo primitivo. Ma non ci sentiamo di asserire senz'altro che liberando l'uomo dalla visione mitologica lo si possa davvero aiutare a dare risposte adeguate agli enigmi dell'esistenza.[...] L'americano non teme più il serpente a sonagli. Lo uccide, ad ogni modo non lo adora. Il destino del serpente è lo sterminio. Il fulmine imprigiona nel filo - l'elettricità catturata - ha prodotto una civiltà che fa piazza pulita del paganesimo. Ma che cosa mette al suo posto? Le forze della natura non sono più concepite come entità biomorfe o antropomorfe, ma come onde infinite che obbediscono docili al comando dell'uomo. In questo modo la civiltà delle macchine distrugge ciò che la scienza naturale derivata dal mito aveva faticosamente conquistato: lo spazio per la preghiera

Warburg A., *Schlangenritual. Ein Reisebericht*, The Warburg Institute, London 1988, trad. it. di Cerchia G., Cuniberto F., *Il rituale del serpente*, Adelphi, Milano 1998, p. 63.

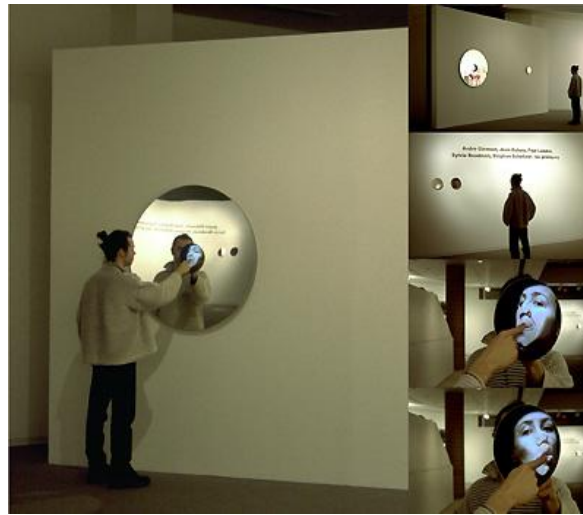


Fig. 181_ Jean Dubois, *Tact*, 2000

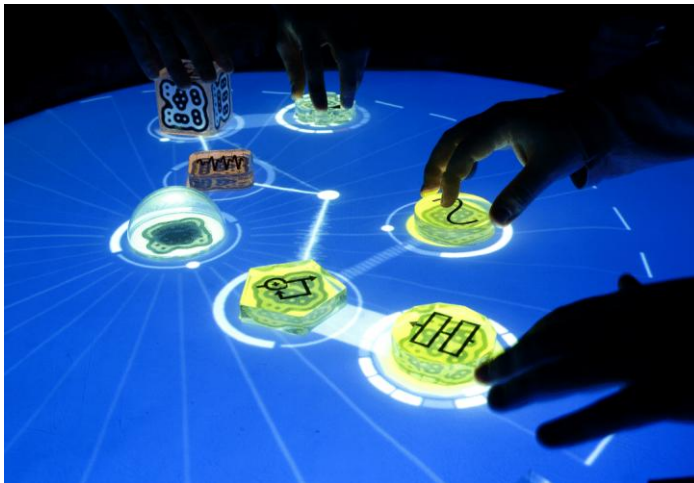


Fig. 182_ Reactable, 2006.

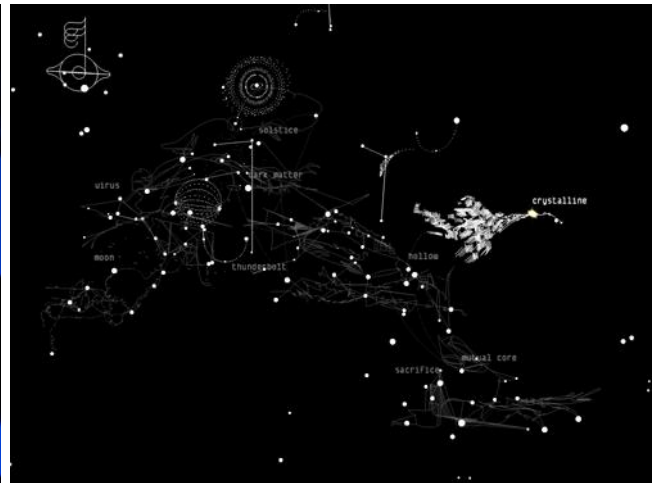


Fig. 183_ Bjork, *Biophilia*, 2011

4.1.1 Per un'estetica touchscreen: lo schermo come dispositivo corporeo

Nasce quindi una nuova soggettività basata sulla necessità di essere connessi, di “toccarci” virtualmente. Si sviluppa così quella che io tento di chiamare *un'estetica “touch-screen”*.

La filosofia del sentire come abbiamo visto si espande e si moltiplica attraverso l'attività tattile. Ognuno di noi quotidianamente tenta di toccare l'altro, di raggiungerlo, di “sentirlo” attraverso i dispositivi tecnologici, superando così il limite del corpo stesso. La pelle in tutto questo gioca il suo ruolo fondamentale, catalizzatore di tutte le esteriorizzazioni del mondo e costituzione dell'io psichico⁶⁵¹. L'incredibile quantità e diffusione di smart-phone, la moltiplicazione dei dispositivi di lettura come l'IPad, e-book, tutti sono dotati di un sistema touch screen. Il nostro corpo in relazione all'uso delle innovazioni tecnologiche produce *info-estetiche* attraverso icone, applicazioni, riconfigurando così l'architettura di comunicazione. Il tatto produce comunicazioni-sensazioni: è lo schermo che “gode” delle nostre emozioni attraverso l'impulso elettrico che provochiamo ogni volta che tocchiamo lo schermo. Ma ogni tocco produce un messaggio, l'apertura di un programma, lo scaricamento di un applicazione, qualsiasi movimento facciamo con le nostre mani attiva un incredibile processo di meta-comunicazione ed estetizzazione dei circuiti mediatici. I corpi si moltiplicano (*avatar*) e “indossano” nuove identità plurali attraverso il processo di “incarnazione” che la “chirurgia digitale” mette in atto. Lo specchio della realtà contemporanea risulta essere uno strumento di contemplazione e di riflessione nell'opera e ci restituisce imbarazzo, perdita d'identità, frammentazione e mutazione del proprio corpo. Oggi i dispositivi sempre più “incorporano” non solo il nostro *noi/it*⁶⁵² (fisico/virtuale), ma anche la nostra mente (*embodiment*). Lo specchio è la metafora del dispositivo tecnologico che “rimedia” la nostra realtà. Il suo potere è quello di aprirsi alle logiche digitali della Rete. La nuova soglia del corpo oggi non è più la pelle, bensì lo schermo: lo specchio-dispositivo. Dato il differente rapporto che instauriamo con lo schermo, oggi esso risulta non essere più una semplice finestra da cui guardare e interfacciarsi nel Web ma avviene una sorta di “metamorfosi genetica” senza andare a toccare i principi del “DNA digitale”, ma solamente attraverso l'evoluzione *touch*. Il corpo, in questo caso la mano, diventa parte integrante per il

⁶⁵¹ Anzieu D., *L'io pelle*, trad. it. Borla, Roma 1987.

⁶⁵² *Tu sei un Io. No io non voglio essere un Io, voglio essere infiniti Ii!*.

Cosa vuol Luther Blissett, in Caronia A., *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, cit. Da Luther Blissett - *Rivista di Guerra Psichica e Adunate Sediziose*, n.0, aprile/maggio 1995.

http://www.lutherblissett.net/archive/335_it.html (consultato il 16/11/2011).

funzionamento del dispositivo. Comunichiamo con l'altro attraverso le applicazioni che gli *smartphone* offrono, eliminando da un lato la postazione fissa che di solito assumiamo davanti al computer a favore della mobilità wi-fi, dall'altro la miniaturizzazione dello schermo acquista il valore di portabilità. Oggi lo schermo lo indossiamo e attraverso esso abbiamo la possibilità di connetterci al Web, partecipando alla condivisione che le pratiche digitali mettono in atto. Una nuova narrazione del corpo sembra sostituire non solo la distanza, ma anche lo spazio. Il corpo converge verso il dispositivo e viceversa. La novità dello *schermo-pocket*, cioè l'interfaccia che portiamo con noi in tasca, ha trasformato anche la comunicazione non più legata da fili, ma inserita in un sistema *wi-fi* che oggi le nuove tecnologie mettono a disposizione. Lo schermo occupa il nostro spazio fisico, ma allo stesso tempo agisce su un altro spazio, cioè quello della rappresentazione. Esso non è altro che un rettangolo, un segmento preciso, una finestra su di uno spazio illusorio e una superficie piatta corredata di titoli di testo ed icone. Lo schermo è l'interfaccia tra la vita reale e quella virtuale ed il computer oggi risulta essere un "metamedium"⁶⁵³, uno strumento di programmazione, (*softwarizzazione*⁶⁵⁴) e piattaforma di interconnessioni. La realtà virtuale continua la tradizione d'immobilità imposta dallo schermo legando il corpo a una macchina mentre crea una condizione nuova che lo obbliga a muoversi⁶⁵⁵. Il prezzo da pagare per una mobilità dell'immagine è l'imprigionamento del corpo. Mentre nella tradizione rappresentativa lo spettatore assumeva una doppia identità, cioè esiste simultaneamente sia nello spazio fisico che in quello rappresentativo, nella realtà virtuale ci può essere o una totale coincidenza di spazi o una mancanza di connessione, ma in entrambi i casi ciò che viene ignorato è la realtà fisica. La retina e lo schermo finiranno così per fondersi⁶⁵⁶. Oggi siamo circondati da nuove piattaforme mediali, come lo spazio virtuale tridimensionale, il Web e i *geomedia*⁶⁵⁷. Essi non si mescolano semplicemente con altri elementi, ma riconfigurano il modo in cui tutti i media vengono compresi ed utilizzati, avviando così un processo di ibridazione mediale. Un esempio di interfaccia-fotografia

⁶⁵³ Manovich L., *Software Culture*, trad. cit., p. 92.

Il metamedium computazionale è oggi un ricettacolo variegato che contiene non una serie di media, bensì un vasto insieme di piccoli mattoncini. Questi mattoncini includono algoritmi per la creazione e per l'editing, metafore d'interfaccia (macro-metafora dell'ufficio), tecniche di navigazione e di interazione fisica.

⁶⁵⁴ Il software è ciò che consente ai media di esistere in Rete: le immagini e i video incorporati nelle pagine web e nei blog, su Flickr e You Tube, le costruzioni tridimensionali in Google Earth.

Ivi, p. 94.

⁶⁵⁵ Manovich L., *Il linguaggio dei nuovi media*, trad. it. Olivares Edizioni, Milano 2002.

Ivi, p. 149.

⁶⁵⁶ *Ivi*, p. 153.

⁶⁵⁷ Ossia i media che fanno uso delle coordinate GPS.

può essere *Street Views*⁶⁵⁸. Molti artisti hanno sviluppato attraverso i sistemi di posizione globale (GPS, *Global Positioning System*) diverse installazioni e pratiche estetiche. Con i sistemi GPS si ha la possibilità di mappatura sia della terra, che dei propri spostamenti del corpo, ma allo stesso tempo essi rappresentano il segnale di una nuova estensione di sorveglianza panoptica e di controllo. Ad esempio **Iain Mott**, artista sound-design ha investigato l'emergere di questa tecnologia attraverso l'installazione⁶⁵⁹ utilizzando il sistema GPS, lo stesso ha fatto **Teri Rueb** attraverso l'opera sonora *Trace*⁶⁶⁰ (1996) attraverso la quale si è cercato di indagare su come le potenzialità tecnologiche sfruttando sempre il GPS, e come esso sia utile agli esploratori che si recano in montagna fornendo anche un recupero della memoria. Quando parliamo di new media ed in particolare di immagini digitali, esse sono *fabbricate* attraverso il processo computazionale basato su livelli di algoritmi, esse sono una matrice di numeri, cioè un tavolo di numeri interi, una griglia di celle capaci di immagazzinare nella memoria del computer, trasmettendo elettronicamente e interpretando l'immagine di un dispositivo (spesso uno schermo video).

⁶⁵⁸ Street View è un'evoluzione di Google Maps che consente di esplorare le strade di una città attraverso fotografie panoramiche scattate al livello della strada. Per accedere alle immagini, basta selezionare il pulsante «Street View» su Google Maps, fare clic sull'icona a forma di macchina fotografica visualizzata sopra una città e fare zoom. Ci si può spostare in avanti e indietro lungo le strade e persino ruotare la visuale di 360°. Street View si presta a molteplici usi: permette di trovare il pub più vicino, scegliere il ristorante migliore, l'hotel o la casa delle vacanze prima di prenotare, ed esplorare diverse destinazioni turistiche in tutto il mondo. Le auto di Street View sono equipaggiate con fotocamere speciali in grado di scattare fotografie in movimento. Una volta acquisite, le immagini vengono elaborate al computer per essere utilizzate su Google Maps. In particolare, ci si serve di un'avanzata tecnologia di offuscamento dei volti, in grado di garantire che i passanti ritratti nelle foto non possano essere identificati.

<http://maps.google.com/intl/it/help/maps/streetview/> (consultato il 15/11/2011).

⁶⁵⁹ <http://www.sounddesign.unimelb.edu.au/web/biogs/P000150b.htm> (consultato il 16/11/2011).

<http://www.reverberant.com/sm/video.htm> (consultato il 16/11/2011).

⁶⁶⁰ http://www.terirueb.net/old_www/trace/paper.html (consultato il 16/11/2011).



Fig. 184_ Teri Rueb, *Trace*, 1996



Fig. 185_Iain Mott *Sound Mapping: An Assertion of Place*, 1998

L'innovativo linguaggio ibrido delle immagini in movimento oggi è ovunque. I software permettono così di creare un nuovo meta-linguaggio attraverso un assemblaggio profondo (remix)⁶⁶¹ di differenti media e linguaggi al fine di creare una metamorfosi permanente dotata di una vitalità artificiale: le immagini "vivono", pulsano di fronte allo schermo, quasi fuggono da esso verso di noi. Ciò che viene remixato oggi non è solamente il contenuto dei diversi media, ma perfino le tecniche, i processi produttivi e le modalità di rappresentazione.

Proprio questo processo di *softwarizzazione* rende viva la Rete e produce un sistema di ibridazione. Ogni strumento fornito da un'applicazione per la creazione dei contenuti viene gestito da algoritmi i quali processano i dati in un determinato formato oppure generano direttamente nuovi dati.

Credo che sia anche importante riflettere sulle nuove tecnologie anche in termine di nuove possibilità offerte agli artisti. Le piattaforme digitali offrono la possibilità di un differente modo di circolazione delle opere e una riconfigurazione della natura stessa di opera. Il dispositivo-video coincide con quello che Baudrillard chiama *stato video*, inteso come la radicale identità dis-identica da se stessa, che impedisce ogni identificazione simbolica che immaginaria con lo schermo. La

⁶⁶¹ La nostra è una cultura del *remix* ed il Web è diventato terreno fertile per pratiche di *remix*. Termine questo prima indicato nella musica e solo ora si è aperto ai nuovi linguaggi digitali. Il *remix* diventa un'efficace paradigma del Ventunesimo secolo e modello di assemblaggio di contenuto in una "nube mediale globale" e propri gli utenti creano mix personalizzati scegliendo all'interno di questa nube. La metafora utilizzata per rappresentare una diversa comunicazione con la quale gli utenti grazie al processo di *softwarizzazione* riescono ad utilizzare le tecnologie senza comprendere a fondo le differenti strutture. Chiunque oggi riesco a costruire un semplice sito Web seguendo delle facili istruzioni. Il passaggio dal Web 1.0 al Web 2.0 ha totalmente cambiato l'approccio con il meta medium ed anche l'informazione è divenuta più atomizzata. L'aspetto innovativo del Web 2.0 è quello di aver modificatogli strumenti a disposizione degli utenti creando un continuum tra personale e sociale (social network).

Manovich L., *Software Culture*, cit., pp. 117-122, 195-214.

continua ricerca del Reale *al di là dello schermo oltre il quale non c'è nulla, lo schermo non è altro che l'intersezione di un doppio sguardo, o meglio del movimento andirivieni dello stesso sguardo, in tutto simile al doppio rovesciamento della comunicazione lacaniana*⁶⁶². Lo schermo è il doppio sguardo, esso si colloca tra uno scorrere dello sguardo, dove lo schermo è sia qualcosa su cui ci proiettiamo o siamo proiettati dallo sguardo dell'Altro. Così il corpo diviene dispositivo⁶⁶³ tecnologico che si *dispone*⁶⁶⁴ naturalmente

⁶⁶² Senaldi M., *Doppio sguardo*, Bompiani, Milano 2008, p. 119.

⁶⁶³ *Qu'est-ce qu'un dispositif?* Questo è il titolo di un saggio di Deleuze che viene pubblicato dopo una conferenza nel corso di un convegno su Foucault, tenutosi a Parigi nel gennaio del 1988. Il nuovo è attuale. L'attuale non è ciò che siamo, ma ciò che diveniamo, ciò che stiamo divenendo cioè l'Altro, il nostro divenire-altro. Deleuze, riflette su ciò che appartiene alla storia e ciò che appartiene invece all'attuale, dove la storia è archivio, mentre l'attuale è questo Altro. Il dispositivo racchiude sia le linee del passato recente che quelle del futuro prossimo. Il filosofo francese riflette sugli scritti di Foucault, e intravede in essi un'estetica intrinseca dei modi d'esistenza dei dispositivi. Deleuze punta sul termine attuale non come moda, bensì come creatività e novità dove i dispositivi hanno la capacità di trasformarsi in un dispositivo futuro. e linee di stratificazione o di sedimentazione chiamate linee d'attualizzazione o di creatività "configurano" i dispositivi. Secondo Foucault analizzato da Deleuze, per ogni dispositivo diagnosticato vanno individuate le linee di "soggettivazione" che indicano le incrinature e le fratture.

I dispositivi sono *macchine per far parlare*, come linee di fuga e di rottura innescate dai processi di soggettivazione, i quali *creano* una produzione di soggettività all'interno del dispositivo.

Deleuze G., *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, Éditions du Seuil, Paris 1989, trad. it. *Che cosa è un dispositivo*, Edizioni Cronopio, Napoli 2007, pp. 27-41.

Le tecnologie comunicative tendono ad esonerare il soggetto dall'obbligo di ogni prestazione e lo si spoglia di ogni necessità di agire. Si compie la perdita dell'esperienza tipica del telespettatore che frantuma compulsivamente qualsiasi filo conduttore e qualsiasi narrazione possibile attraverso lo zapping. L'esposizione totale delle nostre vite allo sguardo dei sistemi di videosorveglianza, la violazione sistematica della privacy da parte delle strategie di marketing virale sono solo alcuni segnali del modo in cui la presenza dei dispositivi esercita il proprio potere nella società dell'informazione. La mutazione antropologica del potere contemporaneo passa da qui.

Agamben G., *Che cos è un dispositivo?*, Nottetempo, Roma 2006.

⁶⁶⁴ Il giudizio heideggeriano nei confronti della tecnica moderna è severo, essa viene considerata come uno *Stellen*, un porre. Nell'epoca della tecnica l'ente o l'essente (la cosa, il *Ge-genstand*) sta, nel suo stare (*Stehen*), come *Be-stand*: "stabilità", ma ciò nel senso di "giacenza", di "risorsa" disponibile nel gioco che tutto pone (*Stellen*), ordina e dispone (*Be-stellen*). *L'essenza della tecnica non è essa stessa niente di tecnico*. L'essenza della tecnica è il *Gestell*, ovvero la figura che l'essere ha assunto nell'era della tecnica, dove ogni cosa si fa risorsa ordinata e provocata all'interno del *Gestell*. L'epoca della tecnica è un'epoca della verità o del disvelamento (dell'essere come disvelamento e del disvelamento come essere) che corrisponde alla massima copertura o al totale assorbimento dell'essere stesso e della sua verità. Il *Gestell* ha "afferrato" tutto l'essere, senza più margini. Svelando totalmente l'essere, lo ha per ciò stesso totalmente "velato" ed inglobato. Sembra quindi che non ci sia più nessun margine aperto, come se al mondo non potesse più provenire alcuna luce dell'essere stesso. L'era della tecnica è quell'epoca in cui l'essere è assorbito e consumato fino al punto che di esso non resta più nulla di intentato, di non ordinato, di non provocato. Niente resta fuori da questo dispositivo di tecnicizzazione. *Che cosa resta? Che cosa può ancora accadere?* Forse l'accadimento o l'evento (*Ereignis*). Il *Ge-stell* rappresenta la società, la manipolazione totale. *Ge-stellen, im-posizione, indica la riunione (das Verrammelnde) di quel ri-chiedere (Stellen) che richiede, cioè pro-voca, l'uomo a disvelare il reale, nel modo dell'impiego, come "fondo"*.

Heidegger M., (1954) *Saggi e discorsi. La questione della tecnica*, trad. it., Mursia Editore, Milano 1976, p. 15.

Il termine che invece traduce *Gestell* nell'orizzonte discorsivo di Benjamin è *Apparatur*.

Desideri F., *1935-1936: Benjamin e Heidegger sull'opera d'arte*, Editori Riuniti, Roma 1980, p. 96

Benjamin considera lo *Schock* come elemento costitutivo dell'esperienza filmica e modificazione della percezione collettiva e distratta, dimostrando in questo modo che l'esperienza dei media va ripensata in senso costitutivo e fondante. [...] *il flusso associativo di colui che osserva le immagini viene subito interrotto dal loro mutare. Su ciò si basa l'effetto di shock del film, come ogni effetto di shock esige di essere colto con maggiore presenza di spirito.*

Una nuova luce sull'idea stessa dell'opera d'arte. Quel che sta succedendo nell'epoca della tecnicizzazione è il fatto che

attraverso le nuove tecnologie e si adegua alle sperimentazioni e allo stesso tempo si fa sperimentazione stessa, dalla chirurgia estetica a quella digitale come il nuovo specchio contemporaneo. Attraverso esso sentiamo direttamente l'altro, le emozioni si trasferiscono in un circuito di “mappatura informatica” e tracciatura del proprio corpo in movimento. L'empatia si distribuisce attraverso gli schermi, producendo informazione, dati dinamici. Le emozioni compongono una mappa geografica digitale in Rete, in cui chiunque può partecipare e condividere il suo stato emozionale. *Biomapping*⁶⁶⁵, promosso dall'artista inglese Christian Nold, presentato già come esempio precedentemente, è un progetto che attraversa la scienza biometrica, la tecnologia mobile e la cartografia per riprodurre digitalmente le emozioni. Questa convergenza tecnologica ha reso il nostro corpo tracciabile, individuabile. Pensiamo allo sviluppo incredibile dei sistemi di sorveglianza nelle metropoli, che acquista non solo valore di sicurezza pubblica, ma anche un uso di monitoraggio dei corpi-metropoli che transitano nel passaggio quotidiano. Il lavoro di Nold ci presenta un'idea diversa di mappatura corporea. *Biomapping* è un dispositivo che l'utente indossa, combinando sia la tecnologia GPS, sia quella biometrica GSR (*Galvan Skin Response*), attraverso esso vengono calcolate le variazioni emotive dell'ambiente ad una mappa del luogo costruendo una cartografia delle emozioni e delle esperienze.

l'esperienza estetica si avvicina sempre più a quella che Benjamin ha chiamato la “percezione distratta”.

Benjamin W., (1955) *L'opera d'arte nell'epoca della riproducibilità tecnica*, cit., p. 46.

Heidegger invece sostituisce *shock* con *Stoss* (scossa, urto) determinata dall'opera d'arte. L'opera mette in opera la verità. Essa apre una nuova epoca dell'essere, fondando un nuovo mondo. Tutto ciò che prima ci sembrava abituale ora ci provoca turbamento, ci scuote.

Heidegger M., (1954) *Saggi e discorsi. La questione della tecnica*, cit.

Lo *Schock-Stoss* è il *Wesen*: l'essenza dell'arte.

⁶⁶⁵ <http://www.archive.org/details/BioMapping> (consultato il 15/11/2011).

<http://www.biomapping.net/> (consultato il 15/11/2011).

<http://www.softhook.com/> (consultato il 15/11/2011).

Al seguente indirizzo si può scaricare il libro del progetto *Emotional Cartography*: <http://emotionalcartography.net/>

4.2 Il corpo come game: Kinect

La contemporaneità gioca un ruolo fondamentale del corpo che per connettersi non ha più bisogno neanche di un *hardware esterno*, come può essere la tastiera. Un esempio ci viene offerto dall'ambiente dei videogame. Il corpo stesso diventa *game* e non solo video. I Joystick, joypad e controller wi-fi annullano il loro ruolo di periferica interattiva. Da oggi è il proprio corpo a gestire la partita con il videogame. Le nuove console consentono di attivarsi in prima persona e connettersi al gioco. Inoltre grazie alla rete il *game* si fa collettivo e si condivide il proprio "sé virtuale" interagendo con gli altri *avatar* nel mondo⁶⁶⁶. La dimensione tattile in questo caso emerge in maniera rilevante, perchè *videogiocare* prima di tutto significa "pensare con le dita"⁶⁶⁷.

Il grado di immersione attraverso Kinect è elevato, infatti l'interfaccia è in grado di percepire l'intera postura del giocatore, infatti la relazione tra il movimento simulato nel gioco e il movimento richiesto al giocatore è quasi sovrapposta. In questo caso, rispetto a tutti gli altri controller videoludici, è proprio il corpo che muove la nostra protesi digitale (*you are the controller*). Proprio il nome *kinect*, se ci riflettiamo, non è altro che la sincretisi di *kinetic* (cinetica) e *connect* (connettere), in altre parole il dispositivo offre la possibilità di collegare gli utenti attraverso il movimento corporeo. Questi *motion controller* oltre all'elevato grado di immersione coinvolgono direttamente il corpo nel piacere ludico, nella direzione del termine *paidia*, cioè evocando il gioco spontaneo, senza vincoli, a differenza del *ludus*, che richiede al gioco una struttura e delle regole da seguire. Questo coinvolgimento *transmodale* permette all'utente attraverso il proprio corpo di

⁶⁶⁶ Kinect è un dispositivo che trasforma i movimenti del corpo del giocatore in impulsi che controllano l'azione sullo schermo. Il nome, tutto un programma, nasce dalla combinazione di Cinetica e Internet. Kinect utilizza una videocamera, un microfono multidirezionale e un sensore di profondità. L'avatar sullo schermo ricalca le azioni compiute dal giocatore.

⁶⁶⁷ Il medium videoludico fornisce al videogiocatore una "visione tattile" attraverso la quale comprende le meccaniche e le regole del gioco e agisce sull'immagine e manipola la realtà rappresentata sullo schermo. Secondo Canova, in relazione alla fruizione del cinema contemporanea, si parla di "visione tattile", quando lo spettatore è chiamato a "guardare con le dita" a realizzare in forma ottica le istruzioni assegnate come quando si esegue un programma. Nel caso del videogame, l'utente deve agire con il corpo su di un'interfaccia fisica e il medium videoludica acquista la caratteristica di un *tecnomedium*, cioè un mezzo di espressione in cui la componente tecnologica svolge sia il ruolo di vincolo, sia di potenzialità. In altre parole il videogioco fornisce un'esperienza corporea, è il giocatore che interpreta il videogioco proprio attraverso il corpo. Si attiva in questo senso un acquisire non nel senso unico del sapere (*knowing that*) ma anche nel saper sentire e saper fare (*knowing how*). Il corpo diventa sostanza dell'espressione attraverso cui il giocatore si esprime e comunica nel momento in cui entra in relazione con gli altri corpi digitali. Il corpo in questo senso, seguendo la distinzione dei regimi di significazione operata da Landowski, è sia un *fare segno* (esprimersi attraverso la propria fisionomia), sia un *fare senso* (confronto con l'altro corpo reciprocamente).

Cfr., Meneghelli M., *Il risveglio dei sensi. Verso un'esperienza di gioco corporea*, Edizioni Unicopli 2011.

Cfr., Bittanti M., *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)idologie*, costa & nolan, Milano 2005.

Cfr., Canova G., *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma del cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano 2000.

<http://www.videoludica.com/>

aprirsi ad una pluralità di canali sensoriali con gli altri (*sintonizzazione*⁶⁶⁸). Da una immersione ocularocentrica, in cui la simulazione visiva è dotata di una presenza in un altro mondo, cioè quello dello schermo, si sta passando ad una visione *mixed*, ossia la realtà viene *mixata* grazie all'elevato coinvolgimento che l'utente ha in questo caso, dove si assottiglia sempre più la differenza tra realtà e virtualità. La diffusione di una realtà mista diventa quindi sempre più presente influenzando le modalità sia di percezione che di interazione senso-motoria in relazione con l'ambiente, sperimentando un'alterazione della percezione corporea portando ad una sensazione di vertigine (*ilinx*⁶⁶⁹) che porta ad un piacere estesico e corporeo, quasi di godimento superando i fine ludico del divertimento. Il vantaggio di Kinect è quello di avere la possibilità di non essere un semplice strumento dedicato al *gaming*, ma può essere sfruttato anche con una prospettiva più creativa, ai fini di una ricerca artistica, sviluppandone le potenzialità. In quest'ultimo anno dopo la recentissima uscita del dispositivo della Microsoft, molti artisti e diversi sviluppatori software hanno reso lo strumento utilizzabile in diversi campi dell'arte. Ad esempio l'artista e fotografo Audrey Penven nell'ultimo mese ha utilizzato il sensore di movimento Kinect come *Light Art Created*⁶⁷⁰. L'artista ha usato la deformazione della luce sul corpo per restituire interessanti fotografie. Un altro uso della console Kinect è quello di tracciare in tempo reale il “disordine dismorfico del corpo. L'immagine che viene restituita nello schermo è quella di una rappresentazione distorta, aumentata, evocando i personaggi che incontriamo nei film di animazione. Il dispositivo configura attraverso i sensori il

⁶⁶⁸ Una particolare modalità di entrare in relazione con l'altro attraverso processi corporei e sensoriale. Secondo Stern, la *sintonizzazione* si basa su una compartecipazione agli stati affettivi interni, che si costruisce al di fuori di ogni consapevolezza in una messa in corrispondenza reciproca tra comportamenti. I meccanismi con cui i videogiochi attivano questo processo di interazione "aggiustata" creando un intersoggettività interpretabile in termini di sintonizzazione generando un tipo di passioni che Stern chiama *affetti vitali*. Essi rappresentano delle qualità dinamiche, cinetiche della sensazioni, le quali corrispondono a cambiamenti transitori delle sensazioni impliciti nei processi organici della vita.

Cfr. Stern D.N., *The impersonal world of the infant*, Basic Books, New York 1985, trad., it., *Il mondo interpersonale del bambino*, Bollati Boringhieri, Torino 1987.

⁶⁶⁹ Caillois individua diverse categorie appartenenti ai giochi: con *agon* il sociologo francese descrive i giochi che si basano sulla competizione e la sfida, mentre con *mimicry* si evidenzia quelli che si basano sulla finzione e sul piacere della maschera, con *alea* invece si sposta l'attenzione sui giochi basati sull'attenzione e sulla fortuna e sul piacere di abbandonarsi al caso, invece con il termine *ilinx*, Caillois descrive la sensazione di vortice, di perdita di sé destabilizzando il modo abituale con cui percepiamo e diamo senso al mondo sensibile.

Caillois R., *Les jeux et les hommes, le masque et le vertige*, Gallimard, Paris 1967, trad. it. *I giochi e gli uomini, la maschera e le vertigini*, Milano 1981.

⁶⁷⁰ <http://audreypenven.net/portfolio/?/projects/dancing-with-invisible-light/> (consultato il 15/11/2011).

L'artista ha usato il dispositivo Kinect come sorgente di luce per un suo recente lavoro *Dancing With Invisible Light* (2010). La Penven usa i punti infrarossi del dispositivo della Microsoft, invisibile all'occhio umano attraverso una camera ad infrarossi cattura le informazioni e Kinect trasforma i dati 3D del soggetto producendo un'esplosione di luci e una distorsione che vien catturata dalla macchina fotografica.

rilevamento del corpo visualizzando un profilo della figura corporea e tracciando un punto in corrispondenza della testa, delle mani e dei piedi.



Fig. 186_Audrey Penven, *Light Art Created*, 2010



Fig. 187_Sensore *Kinect* Microsoft, 2009

Il *Magic Mirror* è un altro esempio di uso del sistema Kinect. Esso viene utilizzato per lo *shopping in realtà aumentata* lanciato, nella sua versione ultima in 3D, da SRI International nel 2010. Mettendosi davanti a quello che sembra un normale specchio, il sistema permette ai clienti di vedersi mentre indossano vestiti, borse e altri accessori virtuali. Il *Magic Mirror* è in grado di creare un modello tridimensionale preciso dell'utente. Kinect consente un'esperienza di totale di integrazione con le forme e i movimenti del corpo. Un altro utilizzo del dispositivo è quello dedicato alla visualizzazione dei dati del corpo nel campo medico. Attraverso la *console* il corpo del paziente viene tracciato e riprodotta l'anatomia facendo uso dei dati CT (Computed Tomography) presi dallo *Visual Human Project*⁶⁷¹. Un altro utilizzo impiegato con il sistema Kinect è quello di controllare un Robot umanoide attraverso il movimento del nostro corpo⁶⁷². Presso il College di

⁶⁷¹ Lo scorso 25 Febbraio 2011 presso il Klinikum di Ingolstadt è stato presentato il prototipo di visualizzazione Ctda tramite il dispositivo Kinect. Lo studio è stato sviluppato presso la Technische Universität di Monaco.

<http://www.youtube.com/watch?v=Oske0c1sOVE&feature=related> (consultato il 15/11/2011).

<http://www.youtube.com/watch?v=Oske0c1sOVE&feature=related> (consultato il 15/11/2011).

<http://www.miracle.de/> (consultato il 15/11/2011).

⁶⁷² <http://www.youtube.com/watch?v=w8BmgtMKFbY> (consultato il 15/11/2011).

Computing dell'Istitute of Technology in Georgia⁶⁷³ si sta sviluppando una ricerca utilizzando il dispositivo della Microsoft come traduttore del linguaggio dei segni per persone sordomute⁶⁷⁴.

L'istituto di tecnologia ha sviluppato un gioco per i bambini sordi chiamato *CopyCat*.

Esso è progettato per migliorare le loro capacità permettendogli di fare esercizi di costruzione secondo il linguaggio americano dei segni (*American Sign Language*). La prima versione usava una camera singola e i bambini affetti da sordità indossavano dei guanti colorati e sui polsi erano montati accelerometri a 3 assi⁶⁷⁵. Successivamente con il tracciamento dello schema corporeo che Kinect attiva sono stati eliminati questi accessori tecnologici ingombranti. Il dispositivo interfaccia calcola vettorialmente i vari angoli del corpo. Durante i primi test eseguiti dall'istituto di ricerca, essi hanno utilizzato sei segni per costruire delle frasi basate su una parte delle regole del linguaggio: soggetto (alligator, spider), preposizione (behind, in) oggetto (box, wall). I diversi test eseguiti contengono la seguente struttura grammaticale: 1. alligator behind wall, 2. alligator in box, 3. spider behind wall, 4. spider in box. Dopo diverse prove applicando questi riferimenti appena descritti sopra tracciando il linguaggio dei gesti in relazione all'interfaccia e il risultato dei test è pari al 100% del riconoscimento delle frasi.



Fig. 188_*CopyCat* (<http://cats.gatech.edu/content/copycat>)

⁶⁷³ <http://cats.gatech.edu/content/copycat> (consultato il 15/11/2011).

⁶⁷⁴ <http://www.youtube.com/watch?v=qFH5rSzmGFE> (consultato il 15/11/2011).

⁶⁷⁵ L'accelerometro è un circuito stampato che misura l'accelerazione di un corpo lungo una direzione. Ad esempio se si vuole misurarla nello spazio 3D, ne occorrono 3, uno per ogni asse.

http://www.nsf.gov/news/special_reports/science_nation/signingeasy.jsp (consultato il 15/11/2011).

<http://cats.gatech.edu/content/copycat> (consultato il 15/11/2011).

Tantissimi altri esempi si potrebbero fare usando il Kinect sia nel campo del *gaming* che nel campo della medicina e perfino nelle pratiche estetiche. Abbiamo visto precedentemente come il dispositivo tecnologico mette in rilievo la presenza del nostro corpo che funziona come da controller. Esso viene tracciato, calcolato, mentre il sensore a raggi infrarossi rileva punti focali del nostro schema corporeo e attraverso un complesso sistema algoritmico restituisce immagini corporee con cui possiamo sia muovere i nostri avatar nei diversi giochi, sia nel campo della ricerca esplorare la nostra anatomia. Il corpo diventa così un'interfaccia tra lo schema e la sua immagine corporea fino ad espandersi nello spazio 3D. Un singolo input dell'immagine profonda del corpo viene segmentato ed etichettato in relazione alle altre parti dello scheletro calcolato. Immerso in uno spazio 3D il corpo viene riconfigurato e pixellato, randomizzato e la sua rappresentazione introduce ad una ricognizione delle varie parti del corpo sintetizzate digitalmente effettuando così quello che abbiamo chiamato un *passage metrocorporeo*, esso filtra il reale per restituire una dimensione virtuale rompendo lo scheletro intero del corpo e riconsegnandolo in pixel, punto a punto. Questa linea di confine che separa l'utente e la rappresentazione visuale è un altro esempio di come si attiva il concetto di *metrocorpo* e la sua funzione in questo caso di misura, calcolo del corpo, catturandolo, tracciando e scannerizzandolo, restituendoci un'altro schema corporeo che si confonde con l'immagine per una rappresentazione corporea aumentata. In recente articolo pubblicato su Nòva⁶⁷⁶, Kinect è stato messo tra le dieci tecnologie più influenti di questo anno e si evidenzia il fatto che le interfacce non solo cambieranno il nostro rapporto con il computer, ma sarà la piattaforma dei nostri saperi.

⁶⁷⁶ «È solo una questione di tempo -prevedeva alcuni mesi fa un eccitatissimo Alex Kipman, curioso capo della ricerca di Kinect per Microsoft-. Non c'è nulla di più naturale del linguaggio del corpo anche per cambiare canale della TV, accedere alle applicazioni dell'ufficio o comandare elettrodomestici di casa».

Nòva. Innovazione e tecnologia, Supplemento del Sole 24 Ore, del 7 Agosto 2011.

4. 3 Body come interfaccia: lo spazio come corpo-centrato (Sonia Cillari⁶⁷⁷)

Sonia Cillari è un'artista italiana che lavora attualmente nel gruppo di Optofonica⁶⁷⁸ ad Amsterdam. *Artist in residence* in diversi Istituti di New Media Art⁶⁷⁹, recentemente le è stato conferito il First Prize nel 2010 a *VIDA 13.0 Arte & Artificial Life International Competition*⁶⁸⁰ a Madrid con una performance interattiva e provocatoria che prende il nome di *Sensitive to pleasure*⁶⁸¹. Dopo gli studi di architettura attraverso l'arte performativa ed interattiva, Sonia indaga il tema dello spazio e del corpo. Ritengo molto interessante ed utile presentare nel mio lavoro i progetti della Cillari al fine di riportare alla luce attraverso le sue performance il mio concetto di *metro-corpo*. Analizzerò in questa sede, principalmente le ultime ricerche artistiche su cui l'artista italiana ha focalizzato la sua attenzione. Il motivo per cui trovo fecondi i suoi lavori è l'utilizzo del concetto di spazio-corpo. L'obiettivo finale dell'artista italiana nella sua ultima performance *Sensitive Pleasure* è quello di creare una catena performativa con i visitatori che diventano mezzi (medium) per generare una reazione elettrica sul corpo dell'artista ed esso di conseguenza diventa interfaccia intesa come “medium” che riceve input sensoriali permettendo alla nostra coscienza di mappare il mondo intorno a noi e con gli altri. *Sensitive Pleasure* registra il corpo inteso come *input* nello spazio.

⁶⁷⁷ 2011 *Multisensory Space*, interview by Barbara Sansone, in «DIGIMAG 63», Milan (IT) / 2011 *Catalogue*, NIMK collection / V2_ agency, Amsterdam / Rotterdam (NL) / 2010 *Share Prize interview: Sonia Cillari*, Share Prize 2010, Turin (IT) / 2010 *I can't say the word relationship*, in «Findings on elasticity: international arts and sciences publication», Pars Foundation, Amsterdam (NL) / 2010 *Space is Body Centred*, interview by Annet Dekker, in *Sonic Acts XIII - The Poetics of Space*, catalogue of the Festival, Amsterdam (NL) / 2009 *Sonia Cillari. Awards*, in «newitalianblood.com» August, Rome (IT) / 2007 *Die Welt als virtuelles Environment*, ed. by Johannes Birringer, Thomas Dumke, Klaus Nicolai, TMA Hellerau, Dresden (GE) / 2007 *Sonia Cillari. The Body as Interface*, interview by Silvia Scaravaggi, in «DIGIMAG 26», Milan (IT) / 2007 *Linz. Quattro domande a Sonia Cillari*, interview by Lorella Scacco, in «Extrart», November, Rome (IT) / 2007 *The Body as Interface: Emotional Skin. Performance-Space expression*, in «IA&B» November, Mumbai (IN) / 2007 *DVD 3. Installations 1995-2006* (compilation), Netherlands Media Art Institute. Montevideo/TBA, Amsterdam (NL) / 2007 *Sonia Cillari. Emotional Skin*, interview by Moniek Toebosch, Rijksakademie Doc 04 (with DVD), Amsterdam (NL) / 2006 *Interview with Sonia Cillari*, interview by Alfredo Puente, «Archfarm» issue n.8, Madrid (SP) / 2006 *WORM Live Cinema 01 DVD* (compilation), WORM, Rotterdam (NL) / 2003 *Interactivated Spaces*, article by Bert Bongers, in «l'Arca» n. 182, Milan (IT) / 2003 *Movement before Space*, in «newitalianblood» June, Rome (IT) / 2002 *Box, Isola, Neutro*, in «METALOCUS 09», Madrid (SP) 2001 *Sonia Cillari. Special guest, award*, in «newitalianblood.com» December, Rome (IT).

⁶⁷⁸ <http://www.optofonica.com/>

⁶⁷⁹ <http://www.fondazioneclaudiobuziol.org/> (Venezia)

<http://www.nimk.nl/eng> (Amsterdam)

<http://www.m4gastatelier.nl/> (Amsterdam)

<http://www.steim.org/steim/> (Amsterdam)

⁶⁸⁰ <http://www.fundacion.telefonica.com/es/arteytecnologia/index.htm>

⁶⁸¹ http://www.soniacillari.net/Sensitive_to_Pleasure.htm (consultato il 15/11/2011).

Si può vedere un frammento della performance al link proposto

http://www.soniacillari.net/Sensitive_to_Pleasure.htm (consultato il 15/11/2011).

Essa ha una durata di solito di 2 ore, ma dipende sempre dalla resistenza del corpo dell'artista e dalla sua reazione agli impulsi elettrici data dall'ingresso più o meno frequente dei visitatori.

Sonia Cillari durante la performance è in piedi fuori di uno spazio ambisonico (*Ambisonic cube*).

L'artista veste un campo elettrico, mentre all'interno del cubo si trova una donna nuda (*creatura*) che rappresenta la creazione da parte dell'artista dell'*opera*. La *creatura* rileva, la presenza, la prossimità e il tocco dei visitatori, ai quali viene richiesto di entrare uno alla volta, producendo un suono attivato da otto casse acustiche posizionate all'interno del cubo. Il visitatore che entra nell'*Ambisonic cube* è direzionato da un fascio di luci collegate a terra che cambiano la loro forza di illuminazione riflettendo l'incontro con la *creatura* e aumentandone la sensualità e anche la percezione fisica "elettrica" di Sonia. Il partecipante è libero di muoversi intorno, toccare, sfiorare, urtare e accarezzare la *creatura* che si pone come un'antenna umana al centro di un campo elettromagnetico. L'interazione fisica, l'atto del toccare attiva una connessione diretta tramite impulsi elettrici sul corpo dell'artista italiana che si trova fuori dal cubo, provocandole una forte reazione fisica. Sonia veste sedici elettrodi connessi all'interno dello spazio ambisonico⁶⁸². La performance evidenzia una radicale trasformazione dal piacere che il visitatore prova nell'azione del toccare a quello del dolore che la Cillari subisce. Il ruolo dello spettatore viene usato dall'artista per provocare una forte esperienza fisica, esso diventa allo stesso tempo performer partecipando interiormente ed esteriormente alla performance. Ciò che si evidenzia nel lavoro di Sonia è il rapporto con il pubblico, senza di esso, non esisterebbe questo progetto. Il lavoro dell'artista indaga inoltre come la capacità sensoriale viene aumentata nello spazio immersivo del cubo attraverso l'amplificazione del suono. L'intimità che il visitatore si trova a vivere all'interno del cubo non viene documentata, in questo modo l'esperienza può essere vissuta totalmente, abbandonando i sensi ad un totale coinvolgimento sensuale. Sonia Cillari attraverso le scosse scopre il comportamento umano del visitatore immerso in una condizione di piacere e di voyeurismo. Il corpo vissuto (*Leib*) di natura merleauPontiana gioca il suo ruolo centrale, acquistando tutta l'esperienza dell'intenzionalità soggettiva e diventando centro permanente di movimento e coscienza di movimento che compongono la nostra intenzionalità e relazione con il mondo. Il ruolo del corpo quindi "tocca" con profondità il pensiero e la coscienza e attraverso l'*occhio della pelle*⁶⁸³ instaurando un rapporto intimo e tattile *con* e *attraverso* il mondo. La pelle determina il ruolo di contatto del corpo con

⁶⁸² Il corpetto che Sonia Cillari indossa è stato creato da Valentina Sanna.

<http://nimk.nl/blog/sensitivetoppleasure/artist-collaborators/valentina-sanna/>

⁶⁸³ Pallasmaa J., *The Eyes of the Skin. Architecture and the Senses*, Wiley-Accademy, a division of John Wiley & Sons Ltd, Great Britain 2005.

l'ambiente circostante ed esso si compone dell'architettura polifonica dei sensi. L'occhio collabora con il corpo e con gli altri sensi aprendo ad una multisensorialità ed estendendosi tra l'opacità interiore e l'esteriorità del mondo⁶⁸⁴. Il senso del tocco diventa visione involontaria attraverso la pelle come un mantello che copre tutto il corpo⁶⁸⁵. Esso si trova immerso nello spazio come un agente di emozione e come spazio di comportamento. *Sensitive to Pleasure* è una performance in omaggio al mito di Pigmalione⁶⁸⁶ invertendo la relazione tra creatore e la sua creazione, esplorando così l'ambiguità dell'essere tra piacere e dolore. Lo spazio dell'esperienza corporea nell'ultimo lavoro di Sonia Cillari acquista un valore determinante, dove si invertono sia il concetto di spazio che di movimento, ed è attraverso questa esperienza corporea che noi emergiamo “tra (*in between*)” un punto e l'altro creando un nuovo significato di spazio. Sonia cerca di consegnare al pubblico che partecipa attivamente alla sua performance un diverso modo di intendere in concetto di interazione nell'arte contemporanea avulso dalla *software culture* cara a Manovich, e prova a fornire il tentativo di recuperare il senso dell'essere corpo (*being*) soggetto e oggetto e allo stesso tempo la sua interazione “intima”, personale e sociale in rapporto con l'altro. L'arte secondo Sonia non si riduce a software, che non è altro che uno strumento al fine di *estendere* il presente creando una distanza dalla realtà. Per Sonia è importante non perdere mai l'aspetto umano di chi prova attraverso l'arte a "conoscere" il mondo. La direzione verso una "veritiera conoscenza" della realtà fisica⁶⁸⁷ a cui l'uso

⁶⁸⁴ *The eyes want to collaborate with the other sense. All the senses including vision, can be regarded as extensions of the sense of touch – as specialisations of the skin. They define the interface between the skin and the environment – between the opaque interiority of the body and the exteriority of the world. In the view of René Spitz, all perception begins in the oral cavity, which serves as the primeval bridge from inner reception to external perception. Even eye touches; the gaze implies an unconscious touch, bodily mimesis and identification.*

Ivi, p. 42.

⁶⁸⁵ *The skin, like a cloak, covers us all over, the oldest and the most sensitive of our organs, our first medium of communication, and our most efficient of protectors. The whole body is covered by skin. Even the transparent cornea of eye is overlain by a layer of modified skin. The skin also turns inwards to line orifices such as the mouth, nostrils, and anal canal. In the evolution of the senses of the sense of touch was undoubtedly the first to come into being. Touch is the parent of our eyes, ears, nose, and mouth. It the sense which became differentiated into the others, a fact that seems to be recognized in the age-old evaluation of touch as “the mother of the senses”. Touch is the earliest sensory system to become functional in all species thus far studied, human, animal, and bird. Perhaps next to the brain, the skin is the most important of all our organ system.*

Montagu A., *Touching: The Human Significance of the Skin*, by Fitzhenry & Whiteside Limited, Toronto 1971, p. 1.

⁶⁸⁶ *Pigmalione aveva visto le Propetidi vivere questa loro vita colpevole e, indignato dai difetti di cui [245] la natura aveva abbondantemente dotato la donna, aveva rinunciato a sposarsi e passava la sua vita da celibe, dormendo da solo nel suo letto. Grazie però alla felice ispirazione dettata dal suo talento artistico, scolpì in candido avorio una figura femminile di bellezza superiore a quella di qualsiasi donna vivente e si innamorò della sua opera.*

Ovidio, *Le metamorfosi*, X, 243-270.

⁶⁸⁷ *La realtà virtuale viene assunta come realtà senza esserlo. Quel che tuttavia ci attende alla fine di questo processo di virtualizzazione è il cominciare a pensare la stessa “realtà reale” come un'entità virtuale.*

Žižek S., *Benvenuti nel deserto reale*, trad. it. Meltemi, Roma 2002, p. 15.

del computer e dei dispositivi elettronici ci sta portando, ci permette di relazionarci con il mondo inteso come interfaccia, cambiando anche l'organizzazione estetica dello spazio. Il computer e i dispositivi tecnologici secondo Sonia ci permettono di aumentare la nostra percezione in una complessa visione e incorporamento dell'esperienze umane. Noi allo stesso tempo abitiamo il mondo fisico e lo percepiamo nel modo in cui ci è permesso percepirlo. Da questa nuova posizione tra spazio reale e partecipatorio sperimentiamo un nuovo stato di essere, ma contemporaneamente condividiamo le nostre sensazioni ricostruendo il mondo attraverso il nostro sistema sensoriale. Nei diversi lavori dell'artista italiana si attivano proprio questi meccanismi sensoriali e percettivi in un ambiente immersivo e aumentato. In questa condizione la coscienza, la percezione e l'identità emergono dallo sfondo, creando spazi comunicativi nei quali si rivelano gli stati emozionali. Il ruolo dello spazio è fondamentale nel lavoro della Cillari che viene descritto come generatore di percezioni e movimenti e di conseguenza il corpo diventa centro e soggetto, in altre parole, recuperando la fenomenologia di Merleau-Ponty: io sono un corpo, veicolo di comunicazione con il mondo. La teoria dello spazio che interessa alla Cillari sviluppa il concetto di interfaccia attraverso il corpo inteso come misura dell'incontro umano. Esso estende i confini della propria pelle attivando una *coscienza tattile*. Sia la presenza che la prossimità e il tocco influenzano la direzione della nostra percezione e relazione con l'altro e questo processo di comunicazione fornisce un nuovo significato. Il lavoro di Sonia Cillari esplora la relazione tra i corpi e tra il corpo e lo spazio. Attraverso l'energia elettromagnetica emessa dal corpo umano esso funziona da antenna (interfaccia) per generare forme dinamiche, rilevando come gli spettatori modellano i propri mondi interni ed esterni attraverso l'attivazione dei sistemi sensoriali i quali a loro volta favoriscono rimappando il mondo circostante. Ne è un esempio un'altra performance interattiva del 2006/07 intitolata *Se mi sei vicino*⁶⁸⁸. Il nucleo centrale di questo lavoro è sempre il corpo che funge da "antenna elettrica". Attraverso la prossimità e il tocco dei visitatori, i movimenti vengono registrati come attività elettromagnetiche nella zona circostante della performance e su degli schermi viene rappresentata la trasformazione digitale algoritmica di questi movimenti in forme fluttuanti connesse con composizioni audio in tempo reale. La relativa distanza dei corpi dei visitatori con il corpo della performer determinano l'essere visto e sentito in costruzioni algoritmiche geometriche.

Cfr., Žižek S., *The Plague of Fantasies*, Verso, London-New York, 1997, trad. it. *L'epidemia dell'immaginario*, Meltemi, Roma, 2007.

⁶⁸⁸ http://www.soniacillari.net/Se_Mi_Sei_Vicino_.htm (consultato il 15/11/2011).

È proprio attraverso lo spazio in cui siamo inseriti che la nostra percezione e il processo di incorporamento dell'esperienza umana trasforma lo spazio stesso in un *body centred*⁶⁸⁹. Sia lo spazio, che il tempo, sia i corpi che le emozioni compongono una mappa geografica della relazione che sussiste tra creatore dell'evento e il fruitore. Lo spazio artificiale che viene costruito e nel quale viene inserito il corpo ha il ruolo di fondere i gesti, le immagini, i suoni, il tocco e l'odore. Esso determina sia l'attività del performer che la passività dello spettatore, i quali si con-fondono. Il lavoro di Sonia Cillari risponde al pensiero di Varela, il quale analizza i sistemi viventi come unità di interazione esistenti in un ambiente. Essi vivono continuamente in uno scambio reciproco di sistemi aperti inseriti in un sistema chiuso, sviluppando uno stato fluido. L'esperienza dello spazio non è vuota, bensì piena dei nostri corpi come esseri percettivi e pensanti. *Così l'autopoiesi nello spazio fisico caratterizza i sistemi viventi perché determina le distinzioni che possiamo eseguire nelle nostre interazioni quando le specifichiamo, ma le conosciamo solo allora quando possiamo operare con le dinamiche di stati interni come unità composite sia interagire con loro come semplici unità nell'ambiente nel quale le osserviamo. Il fatto che la caratterizzazione di una entità è una descrizione fatta dall'osservatore, come tale appartiene anche al dominio descrittivo (Biologiy of Cognition), non invalida l'efficacia operativa delle distinzioni su distinzioni che costituiscono il metadominio di descrizioni nel quale sono fatte le dichiarazioni cognitive. [...] Perciò le complementarità sistema/ambiente, autonomia/controllo, totalità/composizione, sono complementarità solo nella nostra cognizione di un sistema che noi osserviamo in un contesto che ci permette di stabilire tali relazioni, ma non sono caratteristiche costitutive del sistema cui ci si riferisce perché non partecipano alla sua costituzione mediante le influenze reciproche delle proprietà dei suoi componenti*⁶⁹⁰. In modo diverso nella performance *As an artist, I need to rest*⁶⁹¹ presentato nel 2009 all'Ars Electronica di Linz, l'artista attraverso il suo respiro dà vita ad una *creatura* digitale controllandone la “vita artificiale”. La performance richiede uno sforzo e attenzione per combattere il rischio di iperventilazione e controllare il comportamento della creatura. Sonia Cillari durante la performance si trova distesa a terra collegata attraverso le narici ad un grande schermo. Durante l'espiazione viene generata una *creatura (feather)* questa volta digitale, fatta di pixel. Nella durata totale della performance, l'artista emette 14.00 elementi digitali, portando la *creatura* a sei differenti stati d'essere. Il livello di diossido di carbonio si rivela sullo

⁶⁸⁹ 2010 *Space is Body Centred*, interview by Annet Dekker, in *Sonic Acts XIII - The Poetics of Space*, catalogue of the Festival, Amsterdam (NL). Reperibile anche in pdf al sito:

ftp://ftp.soniacillari.net/soniacillari.net/media/SoniaCillari_Sonic%20Acts10.pdf (consultato il 15/11/2011).

⁶⁹⁰ Matutarana R.H., Varela F., *Autopoiesis and Cognition. The Realization of the Living*, by D. Reidel Publishing Company, Dordrecht, Holland, 1980, trad. it. *Autopoiesi e cognizione. La realizzazione del vivente*, Marsilio Editore, Venezia 1985, p. 37.

⁶⁹¹ http://www.soniacillari.net/As_an_artist_I_need_to_rest.htm (consultato il 15/11/2011).

schermo grazie alla dissolvenza dei colore, fino al nero quando la concentrazione è molto elevata nell'aria inalata. Le due creature, l'artista (umana) e *Piuma* (digitale) "lottano" e si fronteggiano in una tensione reciproca, ed è questo forse l'aspetto più straordinario e toccante dell'opera. Durante la performance si sente la fatica del respiro per mantenere l'equilibrio ed evitare il rischio di iperventilazione. *As an Artist, I need to rest* rappresenta l'interdipendenza fra l'opera e l'artista dove l'opera oppone una vera e propria (r)esistenza al suo creatore. Si crea in questa performance una sorta di lotta tra il corpo della performer e la creatura digitale che nasce e resiste, mantenendosi in vita a vicenda, come l'artista e la sua opera che necessitano di interdipendenza. Il respiro si fa digitale e trasformandosi in pixel rappresenta un atto straordinario della nostra esperienza di sensibilità spaziale, diventato vibrazione e suono vivo. La creatura *Piuma*, così la chiama Sonia, non è che la risultante tra il processo del corpo e la sua esperienza attraverso l'incarnazione digitale. Questa performance come le altre descritte rilevano sia il limite del corpo che le sue potenzialità di apertura sensoriale e sia l'interfaccia elettromagnetica di *Sensitive Pleasure* che la creatura di *As an artist, I need to rest*, possono entrambi rappresentare la metafora del *metro-corpo*, come condizione-immagine che filtra in uno spazio immersivo e crea creature digitalizzate, scomponendo da un lato il corpo in pixel e dall'altro aumentando il corpo superando il confine della pelle dilatandola e cercando il continuo movimento tra lo spazio. Il corpo acquisisce lo *space* e si fa paesaggio corporeo (*bodyscape*⁶⁹²) aprendosi nell'ambiente spaziale come luogo di esistenza plurale dotata di significato e nel paesaggio che esso si costruisce ed inserisce si compone il "*body-space emozionale*". Il corpo tocca lo spazio circostante e muove emozioni plurali dentro architetture corporee. Massumi in *From Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation* scrive: *When I think of my body, and ask what it does to earn that name, two things stand out. It moves. It feel. In fact, it does both at the same time. It moves as it feel, and it feel itself moving. Can we think a body without this: an intrinsic connection between movement and sensation, whereby each immediately summon the other?*⁶⁹³ Secondo Massumi è proprio il movimento e il sentire a determinare il corpo, *it's positioning*⁶⁹⁴. Il corpo attraverso l'intensità del

⁶⁹² Mirzoeff N., (1995), *Bodyscape. Art, modernity and the ideal figure*, Routledge, London 1995, p. 13.

The body in art must be distinguished from the flesh and blood it seeks to imitate. In representation the body appears not as itself, but as sign. It cannot but represent both itself and a range of metaphorical meanings, which artist cannot fully control, but only to limit by the use of the context, framing and style. This complex of signs is what I shall call the bodyscape.

⁶⁹³ Massumi B., *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation* cit., p. 1.

Si può consultare l'introduzione del libro al seguente indirizzo: <http://www.brianmassumi.com/english/books.html> (consultato il 15/11/2011).

⁶⁹⁴ *Ibidem*.

movimento e del suo sentire produce una complessa relazione che Sonia rappresenta attraverso i suoi lavori. Proprio questa intensità è data dall'esperienza corporea è attraverso essa che lo spazio si incarna nel corpo stesso e proprio quest'ultima si fa spazio-*evento*. Questa intrinseca connessione⁶⁹⁵ tra movimento e sensazione è essenziale a determinare il significato di corpo, essa stabilisce una partecipazione e una consapevolezza nel e attraverso il mondo l'altro. È proprio quando il corpo è in movimento che esso non coincide con se stesso, bensì con la propria *transizione*, la propria *variazione*⁶⁹⁶. In altre parole, Sonia Cillari durante le diverse performance rimette in gioco il ruolo del corpo, o meglio lo spazio del corpo attraverso questo continuo muoversi, esso diventa strumento cognitivo per conoscere il mondo. Come abbiamo già visto anche Rafael Lozano-Hemmer mette in relazione il corpo con l'architettura urbana creando connessioni sociali, dove l'ombra del corpo stesso si fa medium di trasferimento incorporandolo ed estendendolo nello spazio che si trasforma a sua volta in luogo di relazione. In questo caso il *metrocorpo* acquista la forma dell'ombra che rispecchia l'immagine del corpo che si ricostruisce nella sua "architettura relazionale". In maniera diversa Dann Roosegaarde con *Dune 4.0*⁶⁹⁷ propone una nuova forma di natura dello spazio urbano del XXI secolo, creando l'idea di uno spazio liquido. Così anche l'architetto Usman Hasque in collaborazione al designer Rob Davis insieme hanno sviluppato il progetto⁶⁹⁸ dove si sviluppa il concetto di *human sensor*, in cui lo spazio si fa flusso di movimento. Un altro incredibile esempio di come il corpo diventa interfaccia è stato proposto dal gruppo tedesco ART+COM⁶⁹⁹ con l'opera

⁶⁹⁵ *If you start from an intrinsic connection between movement and sensation the slightest, most literal displacement convokes a qualitative difference, because as directly as it conducts itself it beckons a felling, and felling have a way of folding into each other, resonating together, interfering with each other, mutually intensifying all in unquantifiable ways apt to unfold again in action, often unpredictably. Qualitative difference: the issue, immediately, is change. Felt and unforeseen.*

Ibidem.

⁶⁹⁶ *When a body is in motion it does not coincide with itself. It coincides with its own transition; its own variation.*

Ivi, p. 4.

⁶⁹⁷ <http://www.studio Roosegaarde.net/project/dune/> (consultato il 15/11/2011).

⁶⁹⁸ <http://www.haque.co.uk/evolvingsonicenvironment.php> (consultato il 15/11/2011).

⁶⁹⁹ <http://www.artcom.de/> (consultato il 15/11/2011).

Bodymover wurde für die Interface-Ausstellung im Rahmen der expo 2000 in Hannover entwickelt. Bei der interaktiven Multi-User-Installation setzen die Nutzer ihren gesamten Körper als Schnittstelle ein. Innerhalb einer 20 x 5 Meter großen Fläche können sie sowohl miteinander als auch mit auf dieser Fläche positionierten Sound-Objekten interagieren. Beim Betreten der Fläche wird die Silhouette der Nutzer von einer an der Decke hängenden Kamera erkannt. Die Silhouette wird als leuchtendes Farbfeld um die Personen auf den Boden projiziert, die mit dieser „Aura“ spielen können. Das Ausstrecken eines Beines oder eines Arms löst beispielsweise einen Schweif aus Lichtpartikeln aus. Treffen die Partikel auf eines der Sound-Objekte auf der Fläche, erzeugen sie je nach Geschwindigkeit und Richtung unterschiedliche Geräusche. Als gemeinschaftliches Erlebnis können die Beteiligten Einfluss auf ihre audio-visuelle Umgebung nehmen und diese gestalten.

Sauter J., Jaschko S., Ängeslevä, ART+COM. *Media Spaces and Installations*, Gestalten, Berlin 2011.

Bodymover (2000). Attraverso la loro installazione i corpi vengono immersi in un piano interattivo e grazie ai suoi movimenti tracciati da un sistema di telecamere essi “giocano” (*spielen*) con la loro “Aura” prodotta sulla superficie del piano dell’installazione. A seconda della velocità dei movimenti si attivano suoni differenti in modo che la loro esperienza di “gioco” influenza l’ambiente e i corpi stessi si riconfigurano in “nuove forme”. In tutti questi casi e in modo particolare nel lavoro di Sonia Cillari, la tecnologia è solo il punto di partenza, mentre il nostro corpo è il suo veicolo, esso si fa spazio *con* e *tramite* l’altro estendendo le sensorialità corporee aumentate. Proprio in questa transizione è il corpo che recupera la sua variazione prodotta dal movimento che determina il suo incredibile *passage metrocorporeo* filtrando questa condizione di recupero e perenne lotta tra presenza e assenza in un moto dinamico, fluttuante, in cui l’architettura dei sensi si dilata e si espande. Il corpo costituisce l’interfaccia con il mondo e con uno spazio aumentato come un richiamo all’architettura spaziale e sconfinante che ci offre Zaha Hadid, nei suoi primi quadri.



Fig. 188_Fig. Zaha Hadid, *The Peak, Blue Slabs*, Hong Kong, , 1982-83 (Painting)

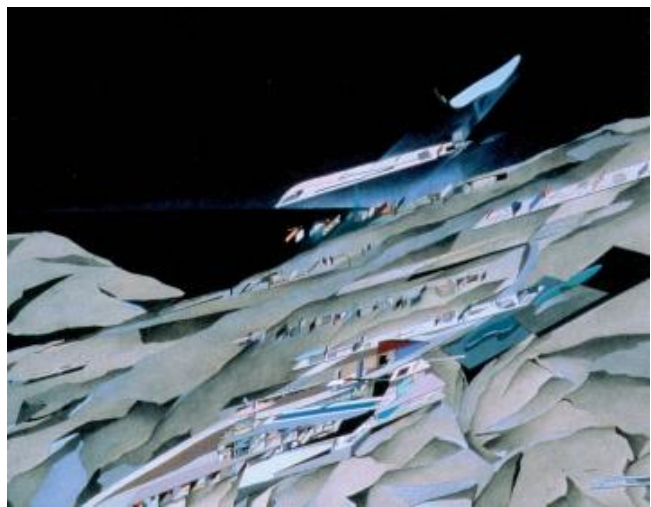


Fig. 189_Zaha Hadid, *The Peak, Exploded Isometric*, Hong Kong 1982-83 (Painting)

Sensitive to Pleasure

Performative electric-field sensing and sound environment
[performance duration: ~ 2 hours; research area: Body as Interface]

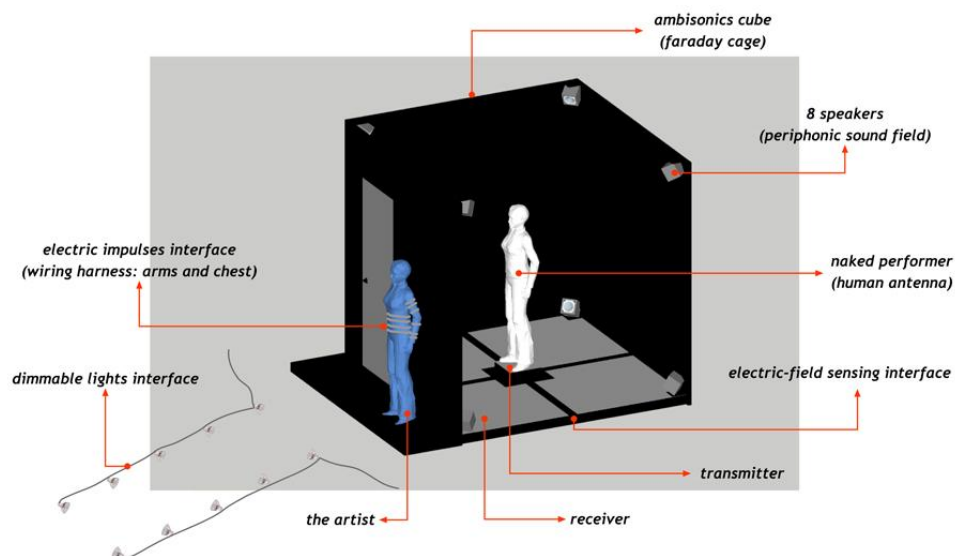


Fig. 190 Sonia Cillari, *Sensitive to Pleasure*, disegno dell'ambiente della performance, 2010

Sensitive to Pleasure

Periphonic sound field / Ambisonic sphere

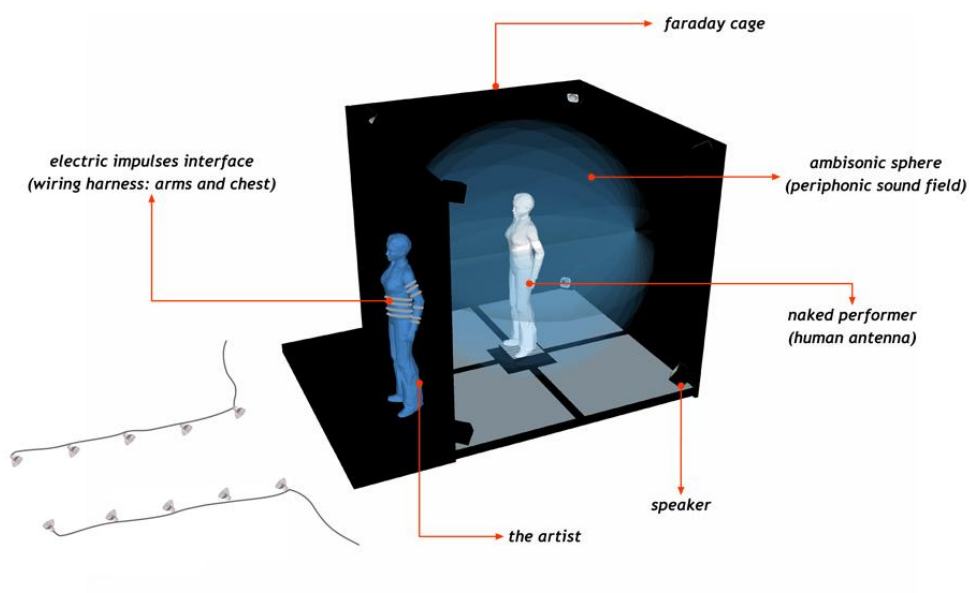


Fig. 191 Sonia Cillari, *Sensitive to Pleasure*, sound-sphere, 2010

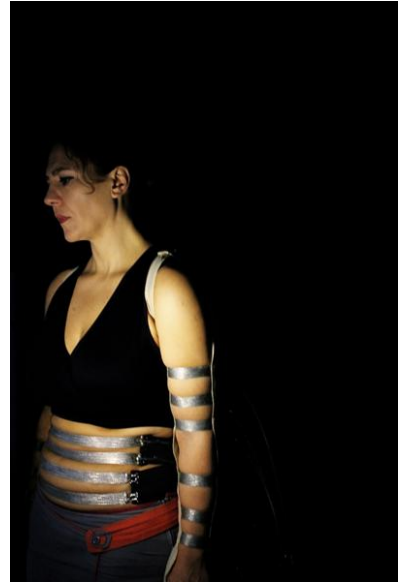


Fig. 192_Sonia Cillari, *Sensitive to Pleasure*, 2010-2011

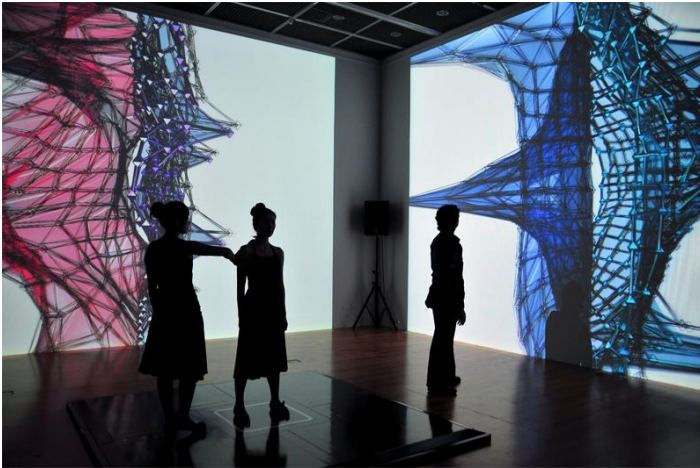


Fig. 193_Sonia Cillari, *Se mi sei vicino*, 2009-2010

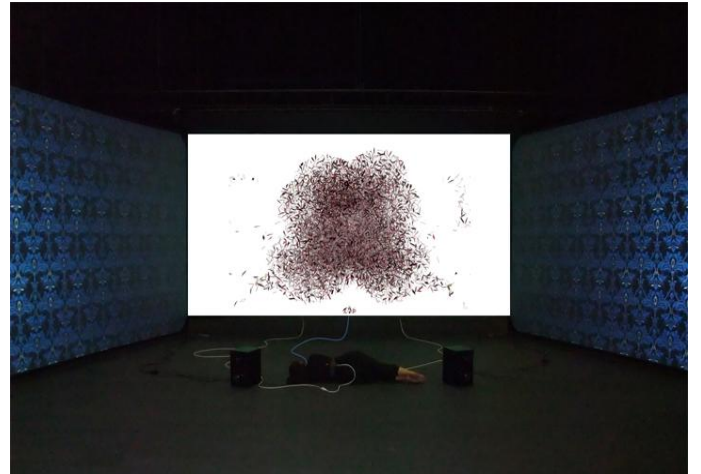


Fig. 194_Sonia Cillari, *As an artist I need to rest*, 2006-2007

Per una descrizione dettagliata della performance *Sensitive to pleasure* al seguente link si trova una presentazione video del progetto: <http://vimeo.com/14253730> e inoltre in dettaglio tutte le informazioni tecniche della realizzazione della performance: <http://nimk.nl/blog/sensitivetopleasure/category/technical-information/>

Di seguito possiamo vedere la sequenza fotografica della performance reperibile anche al seguente indirizzo: <http://nimk.nl/blog/sensitivetopleasure/category/project-information/> e un estratto video: <http://vimeo.com/21691870>

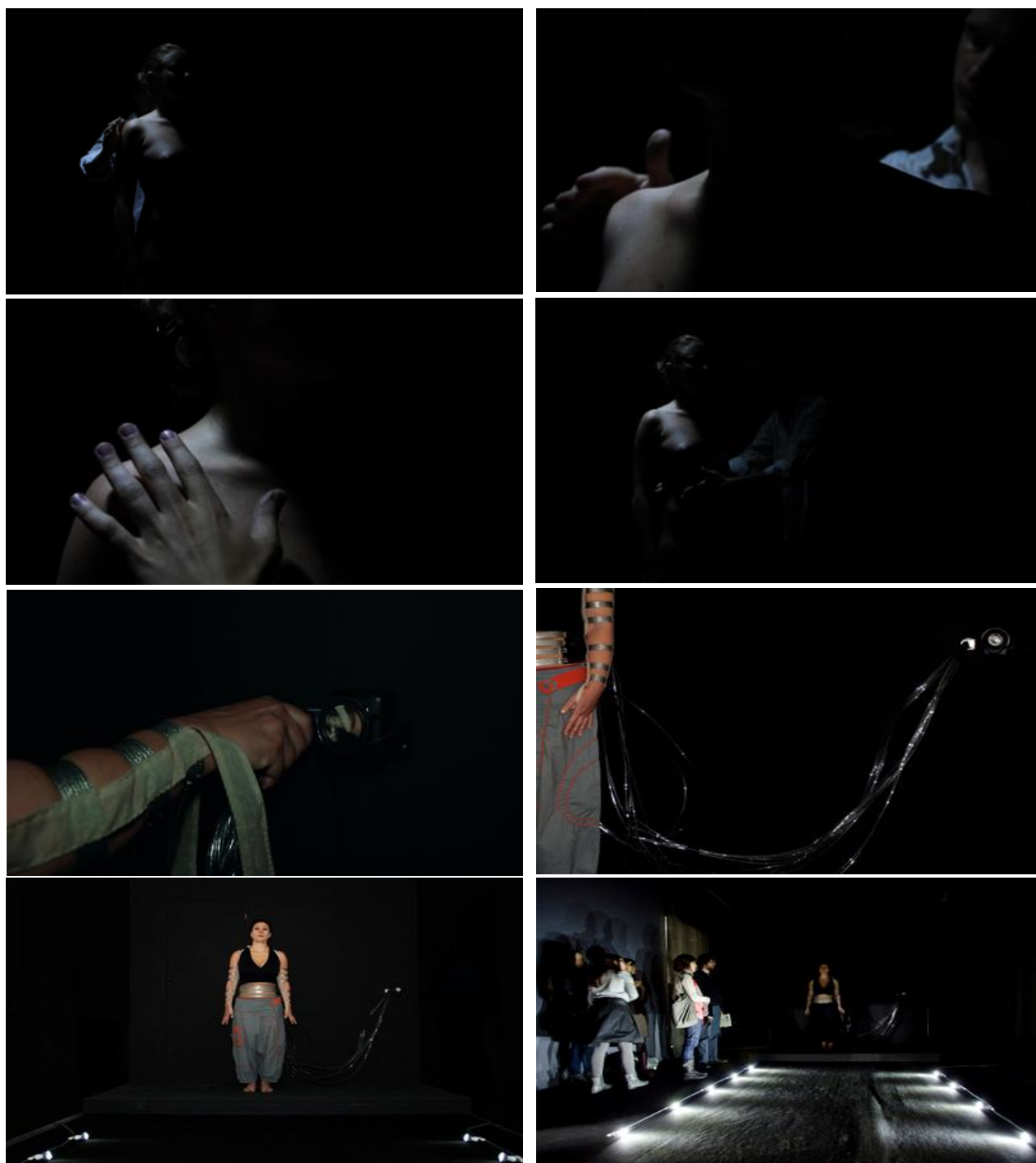


Fig. 195_Sonia Cillari, *Sensitive to Pleasure*, performance, 2010



Fig. 196_Dann Roosegaarde, *Dune 4.0*



Fig. 197_*Evolving Sonic Enviroment (ESE)*



Fig. 198_ART+COM, *Bodymover*, 2000

4.4 Corpo come dispositivo

Christian Ziegler⁷⁰⁰ è un media artist e designer presso lo ZKM, tra i suoi progetti troviamo *Improvisation Technologies CD for William Forsythe's* (CD-ROM, 1994) in collaborazione con Emio Greco |PC⁷⁰¹, dove viene presentato il coreografo inglese Forsythe, direttore del Balletto di Francoforte dal 1984 e viene offerto un nuovo paradigma relativo alla danza contemporanea in relazione anche all'uso degli strumenti tecnologici. Questo progetto propone una ridefinizione dello spazio, del corpo, del tempo e del movimento. Il CD-ROM offre strumenti principali per mostrare delle sequenze di danza con tecniche di improvvisazione. Il campo della danza è il settore dove Ziegler inserisce la sua esperienza e attraverso la strumentazione tecnologica apporta una manipolazione dell'immagine del corpo, proponendoci alcuni progetti interessanti. Un lavoro è quello di *Scanned V* (2001) in collaborazione con performer e il coreografo Jayachandran Palazhy. In questo lavoro Ziegler usa camere che tracciano le immagini del movimento del coreografo campionandolo, il progetto gradualmente sviluppa linee di scansione dietro l'ambiente della performance in tempo reale come un'entità campionate. *Scanned V* mostra in processo visuale come i movimenti dei danzatori vengono digitalizzati, *scannerizzati*, producendo un dialogo cinestetico tra la performance e il corpo campionato. La performance si divide in due parti. Nella prima, (*dance-scanned*) il sistema del computer scannerizza i movimenti del danzatore ed interpreta le informazioni in tempo reale e la risultante del progetto è quella di una sequenza di movimenti registrati su un disco che verranno usati nella seconda parte (*re-scan*). In quest'ultima un operatore (VJ) ricampiona e riorganizza le registrazioni della performance formando una coreografia come quadro finale. I progetti di Ziegler come *Turned* (2005) e quello precedente *DDR!* (2003) in collaborazione con il danzatore giapponese Kazuo Ikeda e il *turntablist*⁷⁰² (manipolatore di suoni) Florian Meyer invece si basano sulla rilevazione in tempo reale del movimento del corpo del performer-danzatore attraverso dei sensori di tracciamento, i quali generano un insieme di trasformazioni algoritmiche attivate dal computer. *Turned* contiene sia il tema del campionamento dei DJ/VJ, sia una *game culture* e la risultante che abbiamo tra questi due settori è quella di un

⁷⁰⁰ http://www.movingimages.de/index.php?type=performing&txt_id=76&lng=eng

⁷⁰¹ *William Forsythe – improvisation technologies*, a tool for the analytical dance eye. Hrsg.: ZKM, Zentrum für Kunst und Medientechnologie. Red.: Astrid Sommer. - 2. Aufl. Ostfildern : Hatje Cantz / 2003 / 1 CD-ROM. - (Digital arts edition ; special issue).

<http://insidemovementknowledge.net/project/research-groups/eg-pc>

⁷⁰² Webber, Stephen. *DJ Skills: The essential guide to Mixing and Scratching*. USA, Elsevier,Ltd, 2008.

evento-danza che comincia con il movimento della danza per concludersi infine con un'installazione generando attraverso il computer un *set* di movimenti di corpi (spettatori, danzatori, grafica e suono), i quali si riorganizzano spazialmente attraverso le interconnessioni dei dispositivi e dei sistemi che si attivano. *Turned* combina elementi di danza, pittura, arte visuale e musica che si mescolano restituendo un'immagine del corpo del danzatore ricombinato attraverso un processo di digitalizzazione e tracciamento del movimento che vien de-costruito in maniera aperta consegnando al pubblico una visione di perdita e di distruzione. All'inizio *Turned* è nato come un concerto, poi continuata come un danza per concludersi in una sequenza interattivo e virtuale basata sulla struttura spaziale sviluppata prima dell'occhio del visitatore. *Transfer* (2004) invece si presenta come un dialogo tra danza e video, dove una camera segue il movimento del danzatore scivola lentamente attraverso gesti, movimenti mentre la camera mostra una nuova prospettiva del movimento e dell'immagine del corpo che si con-fondono insieme in un *trans-fer* danzante.

Ultimo lavoro di Ziegler ancora in *work in progress* è *Corpus Pygmalion* (2011). L'artista tedesco riprende il mito di Pigmalione e porta in scena una performance in cui i coreografi e un solo performer attraversano la trasformazione della loro stessa creazione, creando un ibrida trasgressione tra corpo e mente in un gioco sensuale. Il corpo in questa performance si presenta come maschile/femminile, vissuto/non vissuto, umano/non umano, corpo modificato/incorporamento: un'ibridazione *transitiva*. La performance utilizza un sistema di display multimodale attraverso l'uso di dodici I-Phone che verranno vestiti dal performer nello *stage*, i quali produrranno un movimento sensuale di luci. Il corpo scompare e rimane solo la composizione dei dispositivi applicati sul corpo stesso in movimento, esso ricrea un'interazione tra l'immagine corporea e lo spazio dello *stage* della performance. Ziegler riporta in vita il mito di *Pigmalione*, scomponendo così il corpo "disposto" attraverso i dispositivi che acquistano la fisiognomica corporea della *performer*, "creando" un'altra immagine corporea sempre in lotta tra lo spazio dell'interfaccia e quello del movimento corporeo danzante, tra l'abilità e la dis-abilità del corpo stesso che scompare e poi riappare. La performer presente sullo *stage* attraverso il suo movimento provoca quindi questa coreografia spaziale di luci mettendo in atto una continua lotta tra l'immagine di se stessa e la ricerca della sua creazione. Un lavoro quello di Ziegler sulle tracce di Dara Birnbaum (*Technology/Transformation: Wonder Woman*) e di Gary Hill (*Crux*). Ziegler nei suoi lavori cerca di indirizzare il ruolo del corpo verso una soggettività, verso un recupero del movimento del corpo e la

sua rappresentazione visuale attraverso i dispositivi. Il corpo possiamo pensarlo in questo ultimo lavoro di Chris come un dispositivo, nel senso che spesso ho cercato di portare alla luce nel mio lavoro dottorale. Il corpo viene pensato come *Gestell*, nell'accezione heideggeriana, dove prevale la forma della tecnica. La sua azione è uno *stell(en)*, cioè un porre qualcosa che produciamo (*erstellen*), rappresentiamo (*vor-stellen*) e ordiniamo (*be-stellen*), e tutte queste azioni concorrono a formare il mondo della tecnica e la sua essenza. Il corpo si fa dispositivo, ma nel discorso di Ziegler, sarebbe più esatto dire, veste dispositivi e indossandoli trasforma la sua forza corporea in un "gioco sensuale danzante" inseguendo la metafora di Pigmalione e il conflitto interiore con la propria opera. In direzione di un moto dinamico il corpo è scomposto, fluttuante, così come è la sua "immagine corporea *con* il dispositivo". Essa infatti si "dis-pone" verso una ri-configurazione nuova del corpo e della sua stessa natura e di conseguenza anche del mondo. Il movimento corporeo quindi forma la coreografia scenica e la narrazione "danzante" del corpo stesso riprodotto e rigenerato attraverso un complesso sistema di *scansione* dell'attimo del moto corporeo continua nel suo perenne muoversi e *transitare*.



Fig. 199_Chris Ziegler, *Corpus Pygmalion*, 2011

L'esempio qui fornito è uno dei tanti modi per ripensare il corpo come dispositivo. Ma quello che trovato interessante nello sviluppo della mia ricerca dottorale non è solo il fatto che il corpo può vestire la tecnologia e può connettersi attraverso essa. Piuttosto credo che l'informazione digitale riesca oggi non solo a trasmettersi attraverso i dispositivi tecnologici, miniaturizzati, ma essa ci permette di estendere i sensi, renderla tangibile, incorporarla.

Un altro esempio interessantissimo è lo sviluppo di un'interfaccia gestuale indossabile *SixthSense*⁷⁰³ creata da Pranav Mistry in collaborazione con il MIT Media Lab⁷⁰⁴.

Questo sistema (*wearable gestural interface*, interfaccia gestuale indossabile) ci permette di interagire con le informazioni digitali tramite i gesti naturali integrando la realtà come se il corpo stesso fosse un computer. *SixthSense* è formato da un piccolo proiettore e una fotocamera collegati al dispositivo mobile che portiamo di solito in tasca.

Il proiettore mostra informazioni visuali le quali consentono alle superfici, muri, oggetti fisici che abbiamo intorno a noi di essere usati come interfaccia, mentre la camera riconosce i gesti dell'utente e gli oggetti fisici usando delle tecniche di *computer-vision*. Un software *open source* elabora i dati video catturati dalla camera e traccia le posizioni dei marcatori colorati posizionati sulle dita del fruitore (*visual tracking fiducials*).

I movimenti e la disposizione di questi *fiducial* vengono interpretati dalla macchina come gesti che azionano istruzioni interattive per la proiezione delle applicazioni-interfaccia. Il prototipo *SixthSense* implementa così le diverse applicazioni che permettono all'utente di navigare su una mappa visualizzata su di una superficie attraverso i gesti come fosse un display multi-touch consentendo di ingrandire o rimpicciolire l'immagine. Inoltre l'utente può disegnare su qualsiasi superficie semplicemente attraverso il movimento delle dita. Altre funzioni che *SixthSense* offre possono essere quelle di controllare la posta mail, navigare su internet sopra a qualsiasi oggetto fisico oppure rendere multimediale un giornale cartaceo ecc...

⁷⁰³ <http://www.pranavmistry.com/projects/sixthsense/#ABOUT> (consultato il 17/11/2011).

Mistry P., Maes. *SixthSense – A Wearable Gestural Interface*. In the Proceedings of SIGGRAPH Asia 2009, Sketch. Yokohama, Japan 2009.

Mistry P., Maes. *SixthSense – A Wearable Gestural Interface*. In the Proceedings of SIGGRAPH Asia 2009, Emerging Technologies. Yokohama, Japan 2009.

Mistry P., *The thrilling potential of SixthSense technology*. TED India 2009. Mysore, India 2009.

P. Mistry P., Chang Maes L., WUW - *Wear Ur World - A Wearable Gestural Interface*. In the CHI '09 extended abstracts on Human factors in computing systems. Boston, USA 2009.

Maes P., Mistry P., *Unveiling the "Sixth Sense," game-changing wearable tech*. TED 2009. Long Beach, CA, USA 2009.

⁷⁰⁴ <http://media.mit.edu/> (consultato il 17/11/2011).

Qui vediamo come il digitale e reale si mescolano e si confondono creando un sesto senso, un'estensione del sé. L'integrazione di informazione digitale viene gestita attraverso i movimenti delle dita e sembra aprire a scenari interessanti dove anche l'uso degli oggetti quotidiani diventano superfici di interconnessioni e ristabiliscono il nostro rapporto con il mondo fisico.

Con questo esempio si rafforza l'idea del corpo *disposto a disporsi* con il *dispositivo* attraverso una *im-posizione* tecnologica per recuperare un mondo che sembra sempre meno tangibile.

Riempire digitalmente le superfici e perfino il nostro corpo⁷⁰⁵, significa portare il mondo digitale dentro a quello fisico che è intorno a noi.

Ciò crea una prospettiva futura imprevedibile, affascinante e dinamica dove il nostro corpo può essere pensato come un dispositivo per "gestire" il mondo e saturarlo di informazioni mobili riducendo perfino il divario digitale tra le due sfere, quella fisica e quella virtuale e allo stesso tempo avere la consapevolezza di non essere semplicemente macchine sedute di fronte ad altre

⁷⁰⁵ Così, per realizzare questo sogno, ho pensato di mettermi un grande proiettore in testa. Sarà per questo che si chiama proiettore a montaggio in testa, no? Ho preso l'idea molto alla lettera e ho usato il mio casco da ciclista, creando un alloggiamento per fissare meglio il proiettore. Quindi adesso posso aggiungere al mondo intorno a me informazioni digitali. Ma poi mi sono accorto che volevo anche interagire con questi pixel. Così ho messo anche una piccola telecamera, che fa da occhio digitale. In seguito abbiamo realizzato una versione molto migliore, più orientata all'utilizzatore, che molti di voi conoscono come il dispositivo SixthSense. Ma la cosa più interessante di questa tecnologia è che si può portare il proprio mondo digitale con sé, ovunque si vada. Si può usare qualsiasi superficie, qualsiasi muro, come una interfaccia. La telecamera rileva tutti i gesti. Qualsiasi sia il gesto che le mani fanno, il sistema lo riconosce. E ci sono anche dei marcatori colorati che usiamo nella versione iniziale. Si può dipingere su qualsiasi muro. Basta fermarsi davanti a un muro e iniziare. Ma qui non stiamo rilevando un dito solo. Qui abbiamo la libertà di usare entrambe le mani e possiamo usarle per lo zoom, per ingrandire o rimpicciolire una mappa, semplicemente unendo le dita. Il ruolo della telecamera qui è semplicemente di acquisire le immagini – che poi saranno processate per il riconoscimento dei bordi e dei colori, in aggiunta a molti altri piccoli algoritmi. Tecnicamente è un po' complesso, ma il risultato è qualcosa di più intuitivo da usare, per certi aspetti. Ma mi entusiasma di più quello che si può fare all'esterno. Piuttosto che tirare fuori la macchina fotografica dalla tasca, si può semplicemente fare il gesto di fare una foto e la foto viene scattata. E magari dopo posso trovare un muro e cominciare a selezionare le foto e dire: "OK, adesso voglio aggiustare un po' questa e spedirla via email ad un amico." Ciò che abbiamo in mente è un'era nella quale l'elaborazione di informazioni sarà inglobata nel mondo fisico. E, naturalmente, in mancanza di una superficie sottomano si potrà usare la mano stessa per le operazioni più semplici. Qui sto componendo un numero di telefono. La telecamera riconosce non solo i movimenti della mano, ma anche gli oggetti che si tengono in mano. Per esempio, in questo caso la copertina del libro è messa a confronto con migliaia o forse milioni di libri online, per verificare di che libro si tratta. Una volta trovato, va a cercare le recensioni del libro o magari il New York Times ha una recensione audio, così si può ascoltare, sul libro, l'audio della recensione. ("il famoso discorso alla Harvard University...

Pranav Mistry, *The thrilling potential of SixthSense technology*, Talks:

http://www.ted.com/talks/pranav_mistry_the_thrilling_potential_of_sixthsense_technology.html

(consultato il 17/11/2011).

macchine. L'obiettivo e la sfida ambiziosa di Ministry è di raggiungere un'interazione senza soluzione di continuità con la realtà e trasformare l'intero mondo nel proprio personal computer.

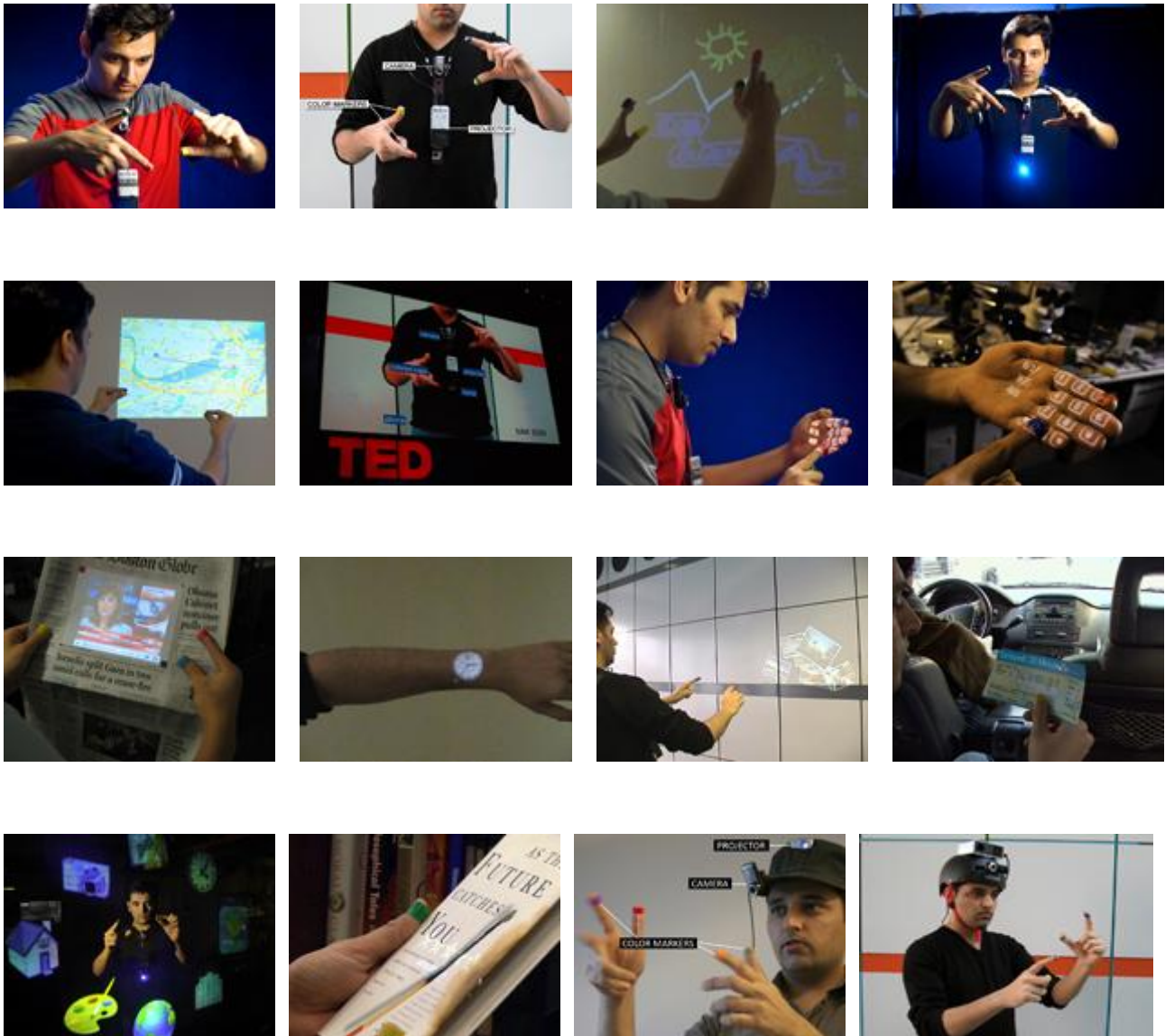


Fig. 200_Pranav Mistry, *SixthSense* (wearable gestural interface).

PARTE QUINTA

5.1 La soglia del corpo nuovo: il corpo globale

Arrivati alla fine di questo percorso “corporeo” abbiamo visto cosa oggi può un corpo evocando Deleuze su retaggio spinoziano. L'essenza del corpo quindi è il capire il suo *che cosa*, e il *come*

della relazione, perché ci dice Deleuze che ogni relazione, appunto, è un'ecceità e di conseguenza ogni essenza risulta necessaria e singolare perché essa è un limite verso cui tendono all'infinito infinite parti convergenti. Ed è proprio il virtuale per il filosofo francese ad essere vita, ossia *ritorno di dell'affermazione del senso*, in altre parole, *potenza*⁷⁰⁶. Il concetto di corpo è stato presentato complessivamente attraverso diversi punti di vista e riflessioni e abbiamo notato come oggi ci sia l'urgenza di un "recupero imprevisto del corpo", ma necessario, proprio sul ruolo e i suoi *modi* che caratterizzano il XXI secolo.

Le pratiche estetiche hanno cercato di rappresentarlo nelle sue scomposizioni bio-tecnologiche e allo stesso tempo anche la filosofia e l'antropologia hanno rivoluzionato la loro visione di corpo attualizzandolo nel campo della cultura digitale. Quindi la questione antro-filosofica della natura umana rimane, nella sua complessità, un nodo da sciogliere e sicuramente non è questa la sede per sviluppare questo discorso. Ciò che mi interessa rilevare da questa ricerca è quello di proporre altre domande a conclusione del mio lavoro dottorale. Le tecnoscienze attraverso l'ingegneria cognitiva e biologica⁷⁰⁷ hanno indagato l'ente uomo riducendolo a coordinate biologiche mettendo perfino in discussione l'intangibilità della natura umana.

Il corpo come abbiamo visto si trova totalmente immerso nello spazio-interfaccia del mondo che viene raccolto attraverso una percezione alterata, modificata, anzi aumentata. Proprio quest'ultima condizione sarà il punto nevralgico del futuro sistema di rappresentazione del mondo, che richiederà sempre più una doppia riflessione cognitiva anche per la decodificazione dei codici (QR code⁷⁰⁸), immagini che si presentano come dei labirinti infoestetici e che grazie ai dispositivi tecnologici possiamo tracciare e decodificare per scoprire sullo schermo una nuova realtà condivisa. E così anche il corpo si fa globale: l'uomo elettrico si fa dimensione partecipata e condivisa, come estensione del sentire in direzione di un nuovo senso che passa attraverso il dispositivo. Un esempio interessante è quello proposto dal gruppo AOS (Art is open source⁷⁰⁹, Salvatore Iaconesi e Oriana

⁷⁰⁶ "Potenza" non implica l'idea di creazione. Nulla si crea, poiché nulla manca alla sostanza. La sostanza è un insieme infinito di effetti. La potenza sta proprio nel suo essere piegatura, flessione. Essa rappresenta il luogo *tra* lo spazio aperto in cui la relazione è appena costruita e il suo essere in procinto di *divenire realizzante*.

Deleuze G., *Cosa può un corpo*, cit., pp. 22-23.

⁷⁰⁷ De Carolis M., *La vita nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Bollati Boringhieri, Milano 2004.

⁷⁰⁸ <http://www.denso-wave.com/qrcode/index-e.html> (consultato il 15/11/2011).

⁷⁰⁹ <http://www.romaeuropa.org/>

<http://www.artisopensource.net/>

Hendrickson C., Iaconesi S., Persico O., Ruberti F., Simenone L., (a cura di), *REFF, Roma Europa Fake Factory. La reinvenzione del reale attraverso pratiche critiche di remix, mashup, ricontestualizzazione, reenactment*, cit.

Persico), che attraverso una performance interattiva, in occasione del centenario dedicato a McLuhan⁷¹⁰ hanno realizzato un corpo digitale connesso a livello globale. L'uomo elettrico realizza un vero "corpo globale" ricreando un nuovo modo di sentire di ogni persona connessa. Questa "esperienza estetica" viene ritrasmessa attraverso il nostro corpo connesso con un normale dispositivo quotidiano come quello del telefonino. Questi *Qr code* vengono decodificati con un software di lettura nel nostro cellulare da parte delle persone che parteciperanno alla performance in diverse parti del mondo. Nel momento stesso della decodifica si attiverà una vibrazione del cellulare a tutte le persone che hanno partecipato a questa "traduzione cifrata digitale".

Questa "azione connettiva" produrrà una sensibilità condivisa, cioè un senso aumentato, esternalizzato sul cellulare stesso attivando così un corpo globale interconnesso dotato di una nuova sensorialità.

De Kerckove sottolinea in occasione di questo progetto la necessità di ridefinire la nostra propriocezione estendendo il nostro punto dell'essere e di vista, ovunque noi siamo. In altre parole i sensi aumentano attraverso la tecnologia. Il teorico dei media segue l'impronta del pensiero di McLuhan, il quale già affermava che proprio l'uomo elettrico, come l'uomo pre-alfabetizzato si esternalizza del tutto e il suo ambiente d'informazione diventa il suo sistema centrale nervoso⁷¹¹.

Il principio dell'autoamputazione come sollievo immediato alle tensioni del sistema nervoso centrale si applica facilmente alle origini di tutti i media di comunicazione, dalla parola alla comunicazione. Fisiologicamente la parte più importante incombe al sistema nervoso centrale, questa specie di rete elettrica che coordina i vari media dei nostri sensi. Tutto ciò che minaccia le sue funzioni deve essere contenuto, isolato o asportato, a costo di procedere all'amputazione totale dell'organo molesto. La funzione del corpo, considerato come insieme di organi intesi a rafforzare e a proteggere il sistema nervoso centrale, è di fare da cuscinetto contro le improvvise variazioni degli stimoli dell'ambiente fisico e sociale. Un imprevisto insuccesso in società o uno scandalo è un trauma che per alcuni può ripercuotersi sul cuore o provocare disturbi muscolari, e che serve comunque a far presente alla persona interessata la necessità di ritirarsi da una situazione minacciosa. [...] Con l'avvento della tecnologia elettrica l'uomo estese, creò cioè al di fuori di se stesso, un modello vivente del sistema nervoso centrale. Nella misura in cui questo è vero, sembrerebbe trattarsi di una autoamputazione disperata e suicida, come se il sistema nervoso centrale non potesse più contare sugli organi fisici come cuscinetti protettivi dalle offese di meccanismi violentemente avversi. Può darsi che le meccanizzazioni successive dei vari organi fisici iniziate con l'invenzione della stampa abbiano costituito un'esperienza sociale troppo violenta e troppo soggetta a stimoli perché il sistema nervoso centrale fosse in grado di

⁷¹⁰ <http://www.artisopensource.net/2011/05/25/the-birth-of-the-electronic-man/> (consultato il 15/11/2011).
<http://electronicman.artisopensource.net/> (consultato il 15/11/2011).

⁷¹¹ McLuhan M., *Comprendere i media*, cit., p. 53.

sopportarla⁷¹².

É proprio attraverso l'esempio di questa performance che possiamo renderci conto della necessità di sviluppare un corpo "nuovo" capace non solo di essere connesso, ma allo stesso tempo di condividere i sensi. L'estensione delle sensorialità è il segnale di come il mondo reale richieda oggi uno sforzo aumentato perché la stessa realtà lo è.

I nuovi media, ci ricorda McLuhan e le nuove tecnologie proprio attraverso questa capacità di "estensione sensoriale" costituiscono una sorta di enorme operazione chirurgica collettiva eseguita sul *corpo sociale con la più totale assenza di precauzioni antisettiche*⁷¹³. In questo senso la tecnologia con i nostri sistemi nervosi centrali ci fornisce una diversa visione del corpo che viene tradotto attraverso e con i media in una forma "elettrica" profondamente tattile ed organica, creando così una rete globale che ci permette di reagire al mondo in un campo unificato di esperienza.

Proprio questa *schermopatia* di cui ho trattato la questione nella parte quarta, potrebbe essere la nuova "sindrome del digitale". Il diverso modo di sentire, nel senso più intimo della parola, è filtrato attraverso il *dispositivo*, che come ho già detto precedentemente, *dispone* il corpo nel mondo. Questa forza tecnologica ridefinisce di conseguenza la natura corporea e il suo senso di essere presente nel mondo ibrido e mixato.

Proprio l'uomo in quanto specie, possiede oggi questa facoltà di ibridarsi con l'alterità ontologica riposizionando sia lo sguardo che la sua soglia sottile ridefinita in un incessante e continuo fluire. Questa nuova condizione del corpo richiede un *metrocorpo*, ossia una nuova "immagine-condizione", nel senso che l'immagine del corpo "condiziona" la propria rappresentazione mediale e attraverso questa ristrutturazione antropologica dell'immagine è proprio il corpo che necessita un nuovo stato dell'essere sensorio. Esso pluralizza le sue emozioni e distende le sue sensazioni "digitalizzandole" in un contesto più ampio e globale, così che esse diventano liquide, si assentano dal corpo materializzandosi di nuovo in una "presenza" elettronica digitale.

In questa trasformazione tecno-antropocentrica avviene un *passage metrocorporeo*, cioè un trasferimento del nostro agire dal corpo fisico in direzione di una *nuova carne* fatta di pixel e codici binari e anche parti protesiche e chip.

⁷¹² *Ibidem*.

⁷¹³ *Se le operazioni sono necessarie, deve essere presa in considerazione la possibilità inevitabile di infettare, nel corso dell'intervento, l'intero sistema. Questo però si opera nella società con una nuova tecnologia non è infatti l'area incisa quella che viene maggiormente toccata. La zona dell'urto e dell'incisione è intorpidita. Quello che cambia è l'intero è l'intero sistema. [...] Ogni nuovo trauma sposta i rapporti tra i sensi.*

Ivi, p. 75.

Questa co(e)voluzione è dettata da un processo dinamico che si attiva nell'imperfezione del corpo umano che si perfeziona all'ingresso di un territorio deterritorializzato quale è la Rete. Da un lato abbiamo visto in questa ricerca come l'uomo tecnologico dotato di protesi meccaniche (Stelarc) si relaziona al mondo cambiando il suo stato fisico naturale, artificializzandolo, meccanizzandolo. Dall'altro abbiamo visto, tramite sia i sistemi di telepresenza che quelli virtuali come il corpo si ripresenta in uno spazio nuovo in un'assenza-presenza, così come attraverso le performance di Sonia Cillari è lo spazio che si fa corpo-centrato e diventa interfaccia con il mondo. E anche attraverso le secrezioni del corpo di Marussich esso diventa un luogo privilegiato di confronto con il mondo e con le paure, dove il sudore blu che scorre nel suo corpo durante la sua performance, crea l'immagine di una nuova creatura ibrida, di un "avatar" dotato di una nuova sensorialità.

Questa attualizzazione del corpo ci consegna una diversa consapevolezza della natura umana concepita sicuramente come un sistema aperto che tende ad aumentare la dipendenza del sistema stesso dal contesto esterno tenendolo in una condizione di non-equilibrio⁷¹⁴.

La condizione *metrocorporea* produce quindi una instabilità della soglia reale-virtuale e la trasformazione dell'umano essere-sentire.

Rispetto agli altri viventi per cui governa un regime omeostatico, l'uomo invece è inserito in un processo di esternalizzazione digitale e tecnologica fuoriuscendo dal corpo stesso ad un altro livello (*metrocorpo*).

Il nuovo ambiente bio-tecnologico ri-crea un corpo *transindividuale*, senza organi e la percezione di questo mutamento diventa sempre più sfuggente a favore di un nuovo "sentire" e così anche l'estetica cambia la sua indagine filosofica cercando di spostare l'attenzione su un processo antropologico di tipo tecnologico.

Ripensare il sentire dovrebbe essere il passo coraggioso della disciplina estetica inserita in un contesto *trans-disciplinare* (mutando la sua forma in una *transestetica*⁷¹⁵), in cui la *tecnoetica*

⁷¹⁴ Marchesini R., *Post-human*, cit., p. 50.

⁷¹⁵ Intesa qui in modo differente da quello proposto dal filosofo Baudrillard secondo cui *le nostre immagini sono come le icone. [...] Le icone non sono arte, non sono oggetti estetici. Sono oggetti rituali il cui uso è rituale. Propongo quindi di considerare tutta la nostra arte, la nostra pittura contemporanea come un insieme rituale ad uso rituale, senza altra considerazione che la funzione antropologica e senza alcun riferimento a un giudizio estetico (l'uso mercantile e speculativo, ben inteso, esso pure fa parte del rituale). Visione transestetica che può risparmiarci molte disillusioni estetiche. [...] L'arte è travestita dall'idea. L'idea è travestita dall'arte. Tutta l'arte moderna è astratta in questo senso, che è attraversata dall'idea molto più che da un'ispirazione delle forme e delle sostanze. Tutta l'arte moderna è concettuale in questo senso, che ciò che feticizza nell'opera è il concetto, lo stereotipo e il modello cerebrale dell'arte – così come ciò che è feticizzato nella merce non è affatto il valore reale ma lo stereotipo del valore.*

(proposta da Ascott) recupera le forme di comportamento. Di conseguenza il nuovo sentire *transita* attraverso un linguaggio diverso e una comunicazione plurale e *transindividuale*.

L'avvertimento di una crisi radicale sia del linguaggio che del simbolico viene intuita da Peter Sloterdijk attraverso un meccanismo antropogenico della *trasposizione del fuori nel dentro* ridefinendo una nuova soglia dell'umano e questo mostrare (*Zeigen*) che accoglie la provocazione del fuori, l'urto, (lo *Stoss* di Heidegger) non è altro che il linguaggio. Esso è proprio l'organo generale del meccanismo antropogenico della trasposizione, dove la tecnica addomestica l'essere con il rischio della sparizione, di quello che Sloterdijk chiama, la *casa dell'essere*.

Usando il concetto heideggeriano di *Ge-stell* (imposizione, impianto tecnico) che non si limita a nascondere un modo precedente di disvelamento, bensì nasconde il disvelare come tale e con esso ciò in cui la disvelatezza, cioè la verità accade⁷¹⁶. Oggi ciò che *accade* nell'atmosfera elettronica e nell'ambiente satellitare secondo Sloterdijk è la perdita dei confini della Terra che acquista il valore di una rete di punti, come una Babilonia orizzontale ai confini delle sfere (*Sphären*⁷¹⁷).

È proprio il tecno-mondo che provoca un'alterità e di conseguenza il corpo che lo dimora esplode verso *fuori* abbandonando il suo organismo a favore di un corpo senza organi (CsO), inteso come prodotto di infinite connessioni di macchine parziali⁷¹⁸, esso è irraggiungibile, diventando *trans-individuale* e globale. La soglia del corpo *post-human*, *post-digitale*, *trans-umano* è vacillante, come lo è il senso più intimo di corpo stesso, il suo sentire si estende e in questa linea sottile che separa la condizione della natura umana da quella artificiale, esso si mescola in un processo di ibridazione e in questa linea di mezzo vive il *metrocorpo* che offre un'immagine del "corpo nuovo". Ho utilizzato questo termine semplicemente come metafora per poter di nuovo ripensare il corpo non più legato all'organismo, ma come ci ricorda Peter Weibel, oggi diviene anagrammatico,

Votata al feticismo decorativo e all'idea, l'arte non ha più autonomia. E secondo questa prospettiva si può dire che l'epoca è da ora impegnata in una direzione che sfocia necessariamente nella sparizione totale dell'arte come attività specifica. Una direzione che implica forse il suo ritorno alla pura tecnica e al savoir-faire, all'industria nel senso letterale del termine, o all'artigiano rituale. L'arte in quanto tale sarà forse stato solo una parentesi nella storia dell'umanità, e conviene prevederle un'occultazione prolungata per una nuova era la cui durata è imprevedibile.

Baudrillard J., *La sparizione dell'arte*, Politi Editore, Milano 1995, pp. 39-41.

⁷¹⁶ Heidegger M., *La questione della tecnica*, cit., p. 21

⁷¹⁷ Cfr., Sloterdijk P., *Sphären I– Blasen, Mikrosphärologie*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1998, trad. it. *Sfere/Bolle*, vol.1, Meltemi Roma 2009.

Cfr., Sloterdijk P., *Sphären II– Globen, Makrosphärologie*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1999.

Cfr., Sloterdijk P., *Sphären III– Schäume, Plurale Sphärologie*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 2004.

Cfr., Sloterdijk P., *Non siamo ancora stati salvati. Saggi dopo Heidegger*, trad. it., Bompiani, Milano 2004.

⁷¹⁸ Deleuze G., Guattari F., *L'anti-Edipo. Capitalismo e schizofrenia*, cit.

scomposto. Il nuovo linguaggio viene ricombinato attraverso l'alfabeto binario delle tecnologie ed è scomposto tramite le sequenze genetiche del DNA. Il *techno*-mondo diventa tecnicamente accessibile da qualsiasi punto e il corpo in questa fase di revisione antropologica partecipa a questo stordimento estetico che ridetta i confini del corpo tra cellule e bit non *dimorando* più nel mondo, ma piuttosto *connettendosi* al mondo.

5.1.1 *Electronic man*

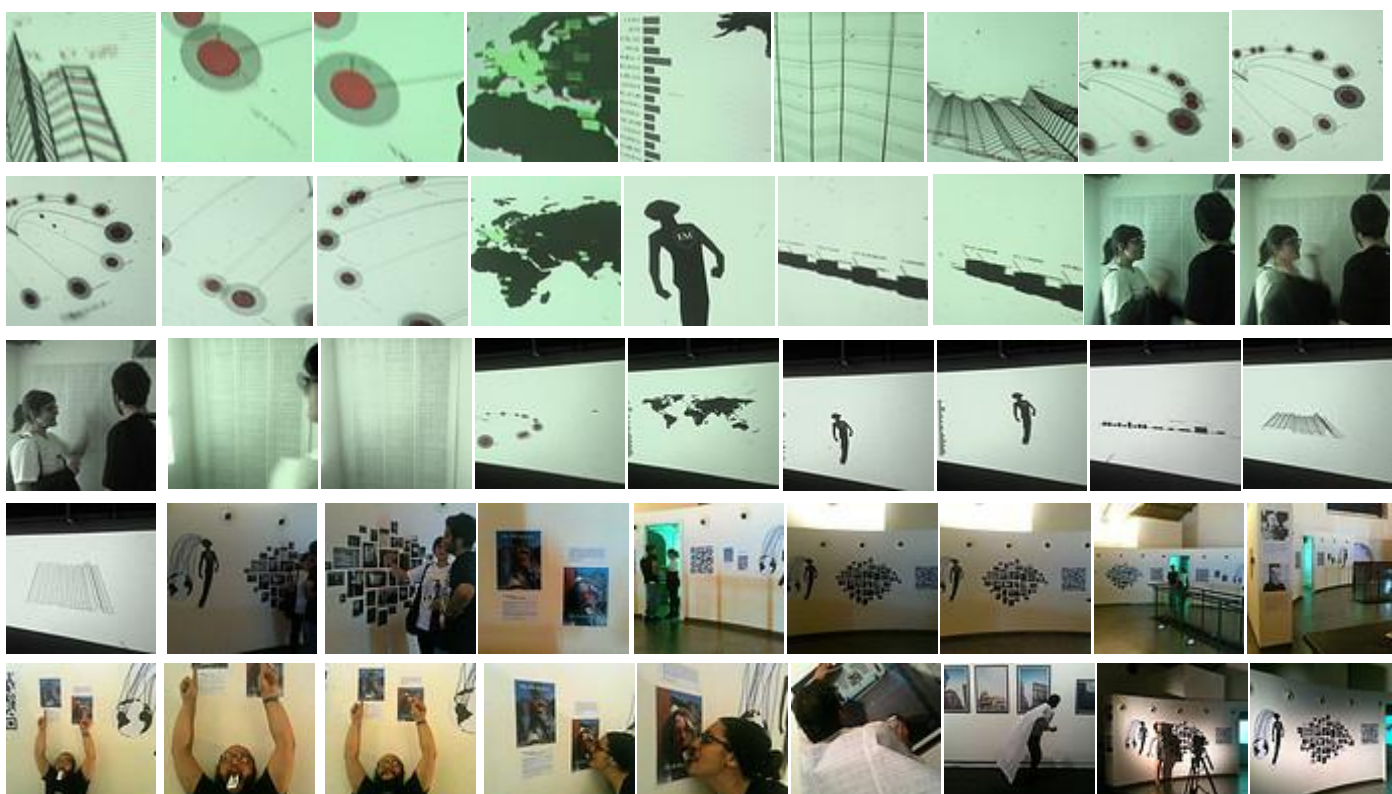
Un corpo non è mai neutrale, esso si forma e si costruisce attraverso la presenza dell'altro e con gli altri, oltre al contesto culturale e sociale in cui si trova. Questo paradigma corporeo inserito nel campo di una "eteroglossia mediata dai *mediascapes*" e dalle nuove tecnologie dell'informazione attiva così un neolinguaggio del corpo che si fa *multiverso*, *multi-viduale* e *polifonico*. L'identità del corpo-rete abbandona quindi l'esigenza dell'organismo-corpo-totale a favore di un *corpo senza organi* che si muove tra *mille piani* fluttuanti e temporanei che si assemblano e si disgregano nell'interazione per una nuova dimensione collettiva dove il corpo acquista il valore *multi-dimensionale*. Le biotecnologiche "ri-formano" un nuovo corpo identitario, ibridato, intervenendo direttamente sulla carne attraverso la chirurgia estetica effettuando una manipolazione anche dell'identità stessa come ha fatto *Orlan* con la sua *Carnal Art* (1990-1996) da un verso, dall'altro con il digitale si attiva un processo del *morphing* che riconfigura l'immagine del corpo stesso dettato da codici e algoritmi (*bodycode*). Da un lato quindi abbiamo il corpo ridefinito attraverso le nuove tecnologie e gli impianti protesici, dall'altro abbiamo il corpo digitale che acquista una polivalenza identitaria (corpi eteronomi) dove l'io scioglie il suo nodo per aprirsi in una quantità infinita di "ii". Di conseguenza credo che sia necessaria una riflessione metodologica non solo sul concetto di corpo, ma anche sulla sua nuova immagine mediale che la semiosfera digitale ci offre proponendoci un sincretismo polimorfo dei corpi moltiplicati e di conseguenza anche il sentire si fa aumentato ed espanso. Quest'anno durante un convegno dal titolo: *Tracce del futuro: "the future of the future is the present* in occasione del Centenario di McLuhan (1911-1980) tenutosi a Roma, presso l'Università La Sapienza è stato presentato per la prima volta il progetto: *Electronic Man*⁷¹⁹.

⁷¹⁹ In seguito è stato portato al Festival ADD al MACRO Testaccio di Roma dal 23 al 26 giugno come performance inserita nel *special project McLuhan*.
http://www.addfestival.com/index.php?option=com_content&view=article&id=105:electronic-man-come-costruire-unidentita-connettiva&catid=3:news&Itemid=108 (consultato il 17/11/2011).

Quest'ultimo consisteva in una "performance globale" nata per sperimentare la creazione di “una mente e un corpo connettivo” e di "senso esteso” esternalizzato sui nostri dispositivi tecnologici come quello del telefonino che portiamo tutti i giorni nelle nostre tasche e che rappresenta l'ennesima protesi tecnologica. L'uomo globale è un corpo connesso, fatto di corpi digitali con una sensorialità aumentata attraverso l'uso dei nostri cellulari, creando in questo modo un nuovo sistema nervoso che estende le sue connessioni su tutto il globo. Il risultato della performance è stato quello dell'uomo elettronico pensato come simbolo di una costruzione di un'identità connettiva polifonica fatta di informazioni e interazioni *multitudinali*.

Questo processo tecnologico incarna l'analogia profonda uomo/mondo, dove l'uno si trasforma nell'altro e viceversa reinterpretando il concetto di mappa e aggiungendo a questa consapevolezza "ecosistemica" un elemento fondamentale: la sensorialità, cioè un nuovo modo di "sentire aumentato" in cui il corpo si "*dispone*" con gli altri e attraverso gli altri comunicando il loro "esserci" (*Da-sein*) attraverso il linguaggio della Rete, codici e interfacce. Le varie istruzioni per partecipare alla performance globale erano le seguenti:

1. **scarica il PDF** a questo link: <http://electronicman.artisopensource.net/electronic-man-qr-code-stickers-a4.pdf>;
2. **stampalo**: contiene lo sticker che permette alle persone di diventare parte del corpo dell'Uomo Elettronico;
3. **ritaglia uno sticker e incollalo dove desideri**: su un muro, nel tuo bar preferito, nel bagno del tuo ufficio, a scuola, sul tuo pc;
4. **fotografa lo sticker e inviaci la foto a**: info@artisopensource.net . Includi anche il tuo nome (o nick), l'indirizzo del tuo sito e una breve biografia: tutte le immagini e le informazioni saranno inserite nella mostra per il grande evento di celebrazione del Centenario di McLuhan a Roma e sul sito ufficiale dell'Uomo Elettronico;
5. infine, se desideri, **leggi il QRcode del tuo sticker** con il tuo smartphone, usando uno dei tanti “QRcode reader” gratuitamente disponibili: ti porterà direttamente al corpo ubiquo dell'Uomo Elettronico e potrai regalargli la tua emozione.



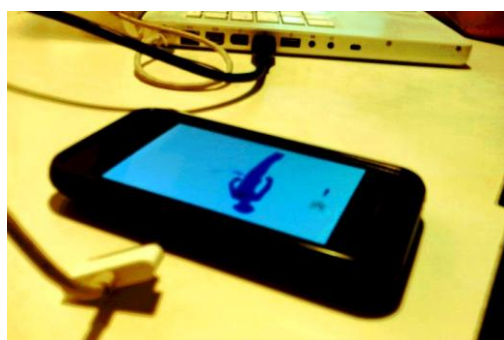
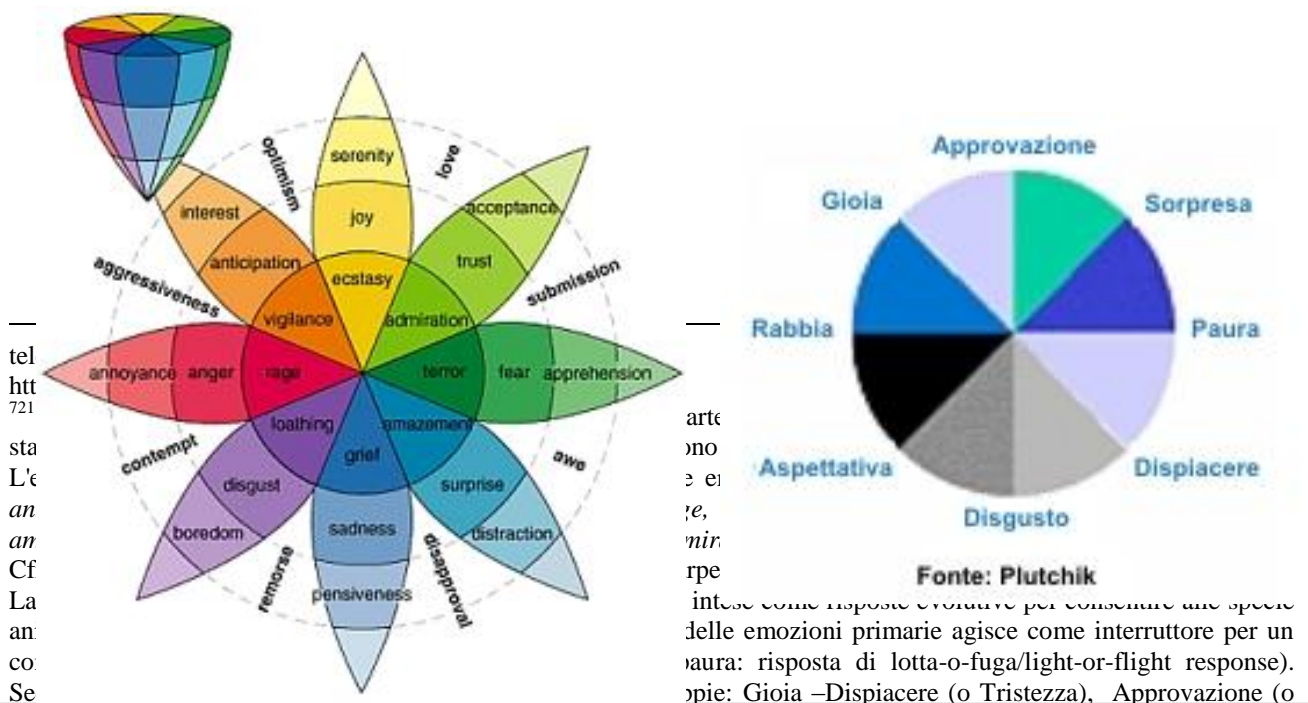


Fig. 201_AOS, *Electronic Man*, 2011

In altre parole, l'interfaccia web consentiva a chiunque attraverso un browser di interagire con il corpo digitale dell'Uomo Elettronico contribuendovi con il proprio stato emozionale. Una volta selezionata l'emozione da una apposita lista, il sistema richiedeva di rilevare la propria posizione geografica che veniva associata all'emozione. Gli sticker urbani muniti di QR Code⁷²⁰, disseminati

⁷²⁰ Un codice QR (QR code) è un codice a barre bidimensionale a matrice composto da moduli neri che richiamano la forma di un labirinto, essi sono disposti all'interno di uno schema di forma quadrata. I codici QR vengono utilizzati per memorizzare informazioni di natura testuale o multimediale e possono essere letti attraverso appositi reader tramite un

in spazi pubblici hanno permesso a questo corpo digitale di passare dallo schermo al mondo fisico: cioè quando il *QR code* veniva fotografato con uno smartphone dotato di reader, l'Uomo Elettronico riceveva una stimolazione e la persona che accedeva all'interfaccia web poteva aggiungere la sua emozione⁷²¹ e il luogo in cui si trovava. Questi due elementi - uniti ad un intenso lavoro di comunicazione e networking - hanno consentito nell'arco di due settimane la creazione di una mappa emozionale del mondo in costante evoluzione, ossia il corpo dell'Uomo Elettronico dotato di un sistema nervoso si estendeva globalmente.



Graf. 9 Plutchik R., *Emotion: A Psychoevolutionary Synthesis*

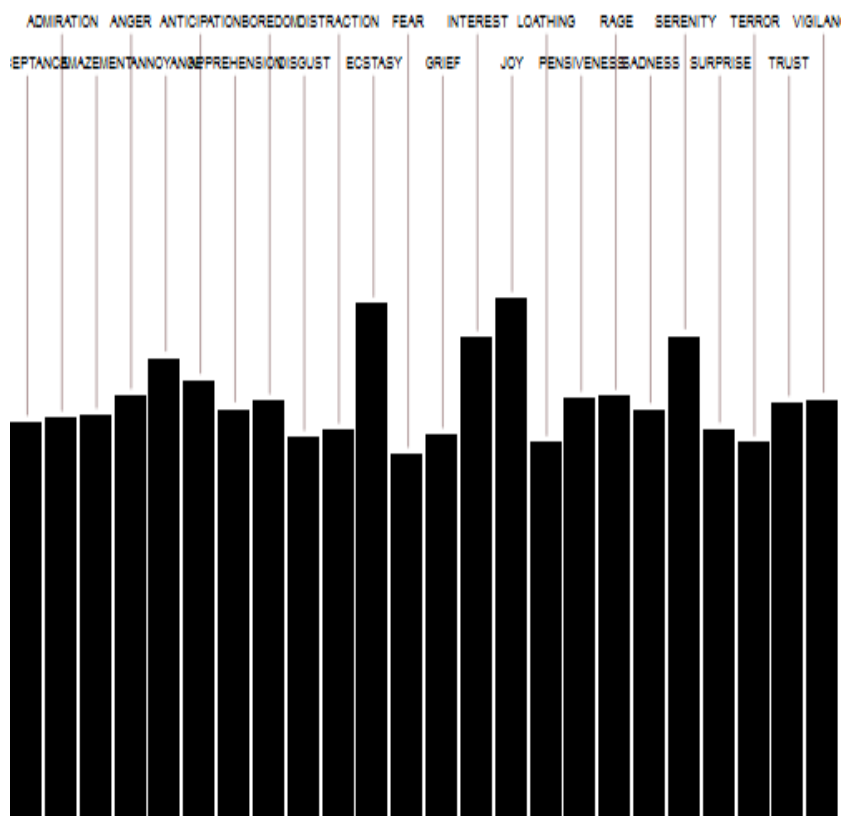
intensità creandosi così delle sfumature diverse che si distribuiscono secondo un continuum di tipo verticale. La ruota delle emozioni da lui creata evidenzia gli opposti e l'intensità delle emozioni, via via decrescente verso l'esterno, più i vari stati intermedi (decrecendo di intensità le emozioni si mescolano sempre più facilmente). Si ottiene così quello che è stato definito, "il fiore di Plutchik". Secondo lo studioso americano le emozioni hanno una funzione motivazionale verso comportamenti specifici. Essi predispongono cioè l'individuo ad un insieme di possibili comportamenti, originariamente quelli più importanti per la conservazione dell'individuo e della specie, ma al momento attuale anche a comportamenti molto più evoluti. Plutchik, citando le ricerche di Darwin sottolinea anche il ruolo comunicativo delle emozioni. Esse permettono di comunicare informazioni da individuo a individuo secondo un modello primordiale, evidentemente pre-verbale. Ad esempio abbracciarsi per esprimere affetto o lamentarsi per chiedere aiuto. L'individuo soddisfa i suoi bisogni in modo spontaneo e pre-razionale e apprende situazioni ed eventi utili e pericolosi agendo come misuratore del proprio stato interno e del mondo esterno.

Attraverso un pc, un proiettore e diversi centinaia di sticker distribuiti il 31 maggio 2011 in occasione della conferenza precedentemente citata, l'uomo elettronico ha preso forma.

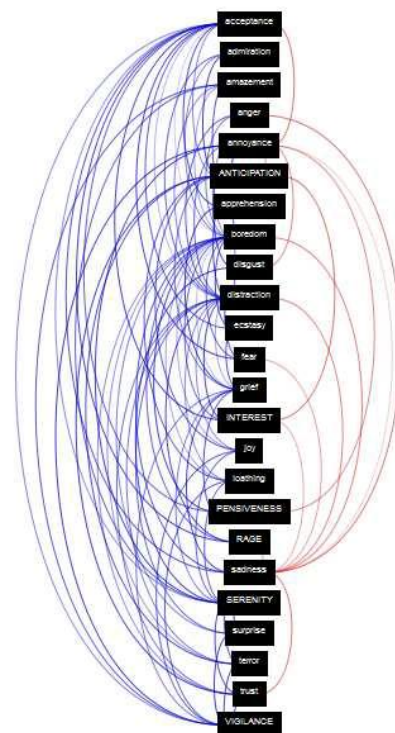
A seconda degli utenti connessi e dell'emozione espressa i grafici di raccolta dati hanno prodotto delle "infoestetiche" dinamiche.

Sia le infoestetiche rappresentate nell'installazione che quelle visibili sul Web non sono altro che il racconto in costante evoluzione di questa identità connettiva: sulla mappa sottostante possiamo osservarne la distribuzione geografica. Un grafico a colonne invece ci informa sulla composizione dello stato emozionale ed infine un'infoestetica più complessa mostra la covarianza delle emozioni secondo gli indicatori di tempo e spazio. Ad oggi gli stati emotivi più cliccati e comunicati dagli utenti per creare il corpo dell'Uomo Elettronico sono i seguenti: *Interest, Joy, Serenity, Pensiveness, Annoyance, Vigilance*.

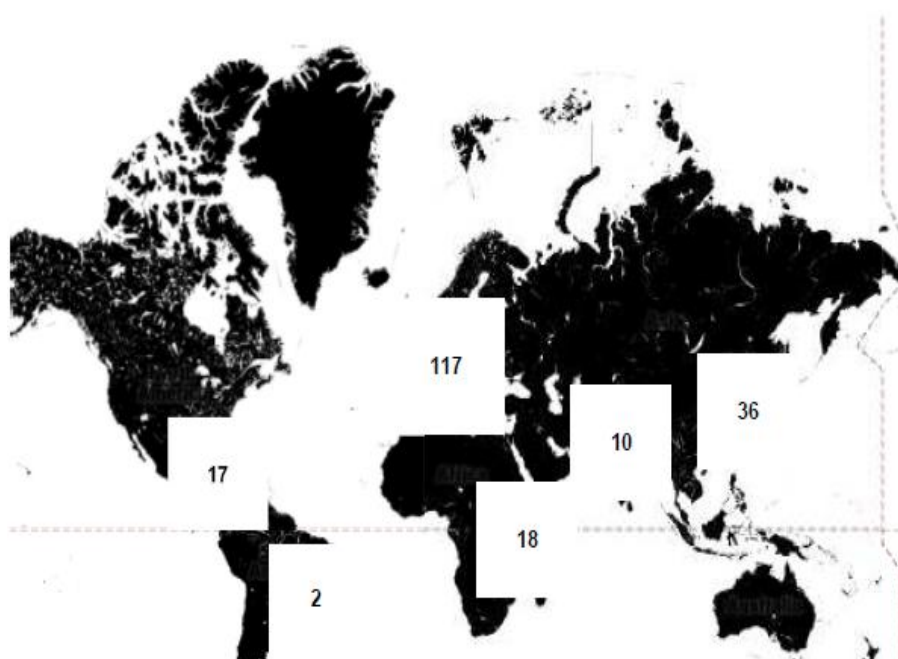
L'esistenza digitale dell'*Electronic man* è stata creata da 4800 contribuiti e in modo particolare da 1037 differenti località in tutto il globo terrestre. L'uomo elettronico è uscito fuori dallo schermo ed è stato fatto vivere nelle strade delle metropoli e nei paesi di tutto il mondo trasferendo la sua vita virtuale in una vita connessa, fisica, composta dagli utenti che hanno partecipato alla performance. Nella prima settimana i dati registrati sono stati i seguenti: ben il 25% proviene dagli sticker disseminati in 7 Nazioni su 25 località differenti (tra quelli che hanno effettuato la decodifica degli sticker, circa il 78% ha usato iPhone, circa il 21% ha usato Android e l'1% ha usato un altro dispositivo); il 45% di utenti ha usato il browser del computer (principalmente Firefox, Safari e Chrome); mentre il 30% il proprio smarphone (iPhone/iPad/Android) direttamente dal Web.



Graf. 10 _La composizione del corpo Electronic man.



Graf. 11 _Relazione tra le varie parti del corpo dell'*Electronic Man*



L'interconnessione globale è divenuta condizione consapevole e "collettiva", nonché "connettiva". Non solo quindi la coscienza attraverso la Rete si fa globale, perfino il sentire del corpo acquista una dimensione universale fatta di infiniti input elettronici, linguaggi e codici, dove il dialogo dei corpi acquista un diverso grado di soggettività decentrata esprimendo in questo modo una molteplicità di messaggi ed è proprio il plurale che compone il soggetto globale.

Questa metodologia polifonica rende le prospettive future dell'identità mobile inserita in un montaggio architettonico fluttuante dove i corpi "eteronomi", intesi come "eterofili" nell'accezione dell'eXpanso dall'altro e con l'altro⁷²², entrano dentro questi nuovi spazi che indicano un movimento, un *passage* continuo che "stupisce" ed emoziona, mescolando ed incorporando frammenti e ibridazioni digitali. Ecco come l'aura di Walter Benjamin si dissolve verso un "oltre", verso quel senso di "vertigine" al confine (tra la Spagna e la Francia, Portbou) in direzione di uno scenario dove i confini e i limiti tra le cellule e i bit si dilatano per un nuovo modo di ripensare il corpo e il suo sentire in nuove *forme-corpo* intese come *corpi-in-formati*, codificati ed aumentati.

5.2 Per un'estetica della transizione

Il rapporto con il mondo è quindi un rapporto di presenza/assenza nel senso di appartenenza sia sociale che digitale. In questa nuova fase di conoscenza *col* corpo⁷²³, la riflessione che dovremmo

⁷²² *Eteronomia come eterofilia: non come essere succubi dell'altro (il potere), bensì come essere espansi e in parte prodotti dall'altro e nell'altro. Tra cui le cose non-reificate/reificanti. [...]I nessi che si possono liberare tra artisti visuali, musicisti trasversali, architetti che bruciano, avatecture ed etno-avatar, multi-vidui diasporici non solo producono costruttivamente nuovi moduli percettivi, ma esplorano l'oltre che si attraversa grazie a nuove logiche sviluppate su amnesie come dimenticanze attive, anomalie come oltre la legge (nomos) dell'identità fissa, e che incontra eteronomie e geofilie, produce semiotiche come fisiognomiche, somatizzazioni.*

Canevacci M., *Web-ethnography and avatar identities*, Inarch, Roma, 16 marzo 2004.

⁷²³ La formula *connaissance par corps* (conoscenza del, col, attraverso il corpo) richiama la nota espressione francese *par cœur* (letteralmente *del, col, attraverso il cuore*, ma più comunemente a "memoria").

portare avanti è quella di una consapevolezza critica di questa fase "ibrida" "in mutazione" del corpo stesso che viene invaso dalle micro-bio-tecnologie. Attraverso questa riconfigurazione corporea abbiamo l'esigenza di ristabilire un diverso rapporto con il mondo. Non è più la pelle a definire il confine, bensì è lo schermo⁷²⁴ ad aumentare la realtà ed estendere il significato del corpo. Oggi resta difficile pensarlo in una direzione unica, perché esso risulta essere imprevedibile e la sua natura a sua volta si è tecnologicamente avanzata. Questa continua ridefinizione è la sfida del futuro.

Abbiamo visto come l'arte insieme alla scienze e alle tecnologie formano i nuovi luoghi di rappresentazione del mondo e gli artisti attraverso l'utilizzo del dispositivo della *transdisciplinarietà* possono contribuire a sviluppare una ricerca (non di verità, ma di complessità) sul mondo stesso, pieno di stimoli. Esso *mi comprende, mi include come cosa tra le cose, ma cosa per la quale vi sono cose, un mondo, io comprendo quel mondo, e ciò occorre aggiungere, perché esso mi ingloba e mi comprende: è in effetti attraverso questa inclusione materiale -spesso inavvertita oppure rimossa- e quanto ne deriva, cioè attraverso l'incorporazione delle strutture sociali sotto forma di strutture disposizionali, delle opportunità oggettive sotto forma di speranze e anticipazioni, che io acquisisco una conoscenza e un controllo pratici dello spazio inglobante (io so confusamente cosa dipende e cosa non dipende da me, ciò che è "per me" o "non per me" o "non per gente come me", ciò che "è ragionevole", per me, fare, sperare, chiedere*⁷²⁵. Il corpo quindi viene ripensato attraverso i dispositivi tecnologici che lo *dispongono*, ma la *disposizione è esposizione*⁷²⁶.

Il rapporto con il mondo quindi si traduce in un'esperienza di presenza "assente", liquefatta, sciolta nel mondo digitale e di una "assenza concreta" presente, di appartenenza nel mondo fisico.

Questa dualità rappresenta il grado a cui il corpo è *disposto*. Noi apprendiamo con e attraverso esso, di qualsiasi natura sia, codice o carne. Proprio questo stato di immanenza contiene la sostanza e i modi spinoziani⁷²⁷ e non viceversa, essa è *una*⁷²⁸ *vita* (dove l'articolo indeterminativo è indice del

Bourdieu P., *Méditations Pascaliennes*, Éditions du Seuil, Paris 1997, trad. it. *Meditazioni pascaliane*, Feltrinelli, Milano 1998, p. 135.

⁷²⁴ *Lo schermo del computer è il luogo dove andiamo interpretando i nostri stessi drammi, quei drammi di cui siamo produttori, registi, attori.*

Ricciardi M., *Introduzione* in Turkle S., (1996) *Life on the screen*, trad. it. *La vita sullo schermo*, Apogeo, Milano 1997, p. IX.

⁷²⁵ *Ivi*, p. 137.

⁷²⁶ *Ivi*, p. 146.

⁷²⁷ Deleuze G., *L'immanence: une vie...*, Philosophie, 47, 1995, trad. it. F. Polidori, *L'immanenza: una vita, "aut, aut"*, 271-272, pp. 4-7 (*Immanenza*, Mimesis, Udine 2010, p. 9).

⁷²⁸ *L'articolo indeterminativo è l'indeterminazione della persona, ma è anche la determinazione singolare. L'Uno non è il trascendente che può contenere anche l'immanenza, ma l'immanente contenuto in un campo trascendentale. Uno è sempre l'indice di una molteplicità: un evento, una singolarità, una vita... [...] Una vita contiene solo virtuali. È fatta di*

trascendentale⁷²⁹). *L'immanenza è ovunque in tutti i momenti attraversati da questo o quel soggetto vivente e misurati da tali oggetti vissuti: la vita immanente porta con sé gli eventi o le singolarità (da cui deriva l'ecceità) e questi non fanno che attualizzarsi nei soggetti e negli oggetti. Questa vita indefinita non ha momenti, per quanto vicini siano gli uni agli altri, ma soltanto frat-tempi, fra-momenti*⁷³⁰.

I dispositivi tecnologici acquistano il valore di interfaccia (superficie di contatto⁷³¹) e le emozioni connesse espandono il loro sentire condividendosi globalmente attraverso le piattaforme digitali. Questo rapporto tra le *disposizioni e le posizioni* garantiscono lo *status dell'habitus*⁷³² corporeo in una fase strategica e rinnovata di adattamento in un mondo digitale e perciò destinato a passare inosservato, tutto in un rapporto di "compiacenza somatica", dove ogni corpo si fa incorporazione (*embodiment*) con il dispositivo formando un "*corpus glocal*" (globale-locale, *corpus corporatum in corpore corporato*).

In altre parole il corpo *localizzato* biologicamente si trasforma globalmente in una fase di *somatizzazione*⁷³³, in cui l'incorporamento tecnologico da un lato (tramite i dispositivi) e virtuale dall'altro

virtualità, eventi, singolarità. Il virtuale non è qualcosa che manchi di realtà, ma è ciò che si inserisce in un processo di attualizzazione seguendo il piano che gli dà la sua realtà. L'evento immanente si attualizza in uno stato di cose e in uno stato vissuto che lo fanno accadere. Anche il piano di immanenza si attualizza in un Oggetto e in un Soggetto ai quali è attribuito. Ma, per poco che siamo separabili dalla loro attualizzazione, il piano di immanenza stesso è virtuale, così come gli eventi che lo popolano sono virtualità.

Ivi, p. 12-13.

⁷²⁹ Ivi, p. 10.

⁷³⁰ Ivi, p. 11.

⁷³¹ *The primitive notion of interface as screen or membrane holds important seeds of truth [...] We naturally visualize the interface as the place where contact between two entities occur. An interface is a contact surface.*

Laurel B., *Computer as Theater*, Addison & Wesley, Reading Mass 1991.

⁷³² *L'habitus inteso come individuo o corpo biologico socializzato, o come sociale biologicamente individuato attraverso l'incarnazione in un corpo, è collettivo, o trans-individuale- si possono quindi costruire classi di habitus, statisticamente caratterizzabili. In quanto tale, esso è in grado di intervenire efficacemente in un mondo sociale o in un campo cui è genericamente adattato.*

Bourdieu P., *Meditazioni pascaliane*, cit., p. 164.

⁷³³ *La somatizzazione come pezzi di carne mal digerita.* L'architettura contemporanea -e probabilmente anche l'antropologia- dovrebbe produrre *somatizzazioni*. La somatizzazione è qualche cosa che sta nello stesso tempo dentro il corpo e nei suoi tessuti esterni, lungo trame comunicazionali neo-animiste, lungo immaginazioni e perversioni. La somatizzazione è una perversione che si rovescia in qualcosa difficilmente digeribile. Non è realistica la somatizzazione: è qualcosa di deforme. La deformazione della somatizzazione può essere un tratto dell'architettura contemporanea: la somatizzazione come un modo narrativo multiplo che connette architettura e antropologia. Nella somatizzazione --in questo efferato rovesciamento del desiderio un qualcosa di altro- il corpo si trasforma in *pustole del desiderio*. Qui, in queste pustole, possiamo individuare qualche cosa che ci parli della contemporaneità. Nessun elogio di sintesi, simmetria, realismo, prospettiva. Tutte cose che appartengono al moderno, alla storia della modernità, al corpo "materiale" ecc.. È la somatizzazione che ci può dare il senso di una perversione irrisolta e irrisolvibile, perché lì sopra c'è qualche cosa di irriducibile a un ordine narrativo lineare e monumentale. Vi sono tracce liquide tra somatizzazione e amnesia. Su queste orme scorre una nuova antropologia e forse una nuova architettura. I nuovi spazi ibridi della metropoli non sono più quelli della solidità della memoria, ma qualcosa che gioca nella costruzione dell'amnesia. In questo senso l'ibrido e il sincretico emettono somatizzazioni sovversive. Osservare la straordinaria capacità delle arti, dell'architettura e dell'antropologia contemporanee di produrre somatizzazioni ibride. L'idea di un

(attraverso la rete) azionano *in-form-azioni*, come qualcosa che si trova dentro (*in*) il corpo e nei tessuti esterni (*form*) lungo le trame digitali, ibridandosi (*azioni*) in una narrazione multipla, non più dualista, ma *plurista*. Il corpo *transita* e l'essenza dell'estetica e come disciplina si ridefinisce perché cambia la forma del sentire e del percepire basata principalmente su un'estetica corporea dilatata.

Pensare quindi ad una nuova estetica è l'obiettivo dell'estetologo che rischia di sparire a favore della figura dello scienziato cognitivo dell'arte, del creatore teoricamente ben equipaggiato dell'arte e del critico riflessivo dell'arte⁷³⁴. Il futuro dell'estetica avanza quindi in direzione di una *dopo estetica* sul quale i filosofi riflettono proponendo revisioni del concetto proprio di estetica. Nei diversi secoli

corpo materiale così come viene presentato è un residuo del passato modernista che non dice più niente. E allora, il corpo, questo corpo ibrido e somatizzato, tende a dissolvere il dualismo: perché il dualismo laddove si presenta è costantemente un tentativo di riproduzione del dominio: natura-cultura, pubblico-privato, maschio-femmina. *Una mente estesa (eXtesa, tesa fuori) piena di corpo*. Corpo nervoso, feticizzato, angosciato, indisciplinato che afferma questa pienezza mentale nel dentro/fuori del suo corpo che non è più un'identità singolare.

Canevacci M., *Web-ethnography and avatar identities*, cit.

⁷³⁴ Levinson J., *Adieu a l'esthéticien?*, trad. Filippo Focosi, in *Dopo l'Estetica*, Russo Luigi (a cura di), Aesthetica Preprint, Supplementa 2010, pp. 159-165.

Il filosofo americano affronta il futuro dell'estetica intesa prima di tutto come pratica, prendendo in questo saggio, come oggetto di riflessione il futuro della disciplina e dello studioso che si occupa di estetica, individuandone tre differenti figure. Il primo scenario è quello dello scienziato cognitivo dell'arte, Bruno, che concede un posto privilegiato alla musica, che attraverso il suo potere tocca il cuore e suscita emozioni. La seconda figura menzionata da Levinson è quella di Edgar, il critico d'arte professionista. Egli inizia a riflettere profondamente cosa gli piace nell'arte e sul perché gli piace. L'ultimo scenario possibile previsto dal filosofo americano è quello dell'artista praticante, Duncan, il quale si interessa principalmente al processo di creazione artistica, cioè ai mezzi con cui l'arte viene realizzata. Ma presentando queste tre diverse prospettive, Levinson conclude il suo discorso sottolineando la necessità dell'estetologo, cioè del filosofo che si occupa di riflettere sull'arte, avendo egli un approccio imparziale in questo ambito e un buon addestramento filosofico, operando allo stesso tempo una sintesi tra le diverse prospettive che si possono assumere riguardo l'arena dell'arte. Infine l'estetologo, scrive Levinson, riesce ad affrontare in maniera più efficace i problemi sia di natura concettuale che normativi, perché ribadisce il filosofo americano, l'estetica non riguarda esclusivamente le arti, ma essa si occupa della natura e della vita in generale.

Nel titolo proposto nel saggio di Levinson, l'autore fa riferimento all'opera *Adieu a l'esthétique* di Jean-Marie Schaeffer, il quale definisce l'estetica abbandonando il senso kantiano del concetto di bellezza a favore di una prospettiva transculturale, sia sul fatto estetico che sull'esperienza estetica stessa, attraverso una relazione cognitiva stratificata che si ridefinisce come un fenomeno mentale di base costituito da attività neurologiche affinché la relazione estetica acquisti una doppia specificità, sia quella dell'attivazione endogena (ossia non costretta da stimoli che necessitano di una risposta cognitiva per delle ragioni di ordine pragmatico), sia autotelica dell'attenzione (finalizzata invece ad un risultato cognitivo specifico). Il filosofo francese parla di una "morte clinica" della dottrina estetica, cioè di tutte di quelle teorie che hanno costruito l'estetica filosofica tradizionale.

Cfr., Schaeffer, J.-M., *Adieu à l'esthétique*, PUF, Paris 2000, trad. it. *Addio all'estetica*, Sellerio, Palermo 2002.

Cfr., Schaeffer, J.-M., *Objets esthétiques?*, *L'Homme*, 170, 2004, pp. 25-46, trad. it. *Oggetti estetici?*, in F. Desideri, G. Matteucci (a cura di), *Dall'oggetto estetico all'oggetto artistico*, Firenze University Press, Firenze 2006.

[...] la vera posta in gioco nei dibattiti non era tanto l'estetica come disciplina filosofica, quanto l'esperienza estetica (o la relazione estetica, o l'orientamento estetico) come rapporto con il mondo. La mia diagnosi mi porta ad affermare che la riflessione sull'oggetto dell'estetica è riuscita a mettere in evidenza i tratti distintivi dei fatti estetici, ma questi sono tali da vanificare il progetto e le speranze che sono alla radice stessa dell'estetica in quanto disciplina filosofica.

Schaeffer J.-M., *Addio all'estetica*, cit., p. 18.

sono stati proposti diversi modi di intendere la disciplina estetica, primo su tutti è stato quello consacrato da Baumgarten nel 1735 con *Meditatione, philosophicae de nonnuliss ad poëma pertinentibus*, anno in cui per la prima volta si inizia a considerare una scienza dei dati sensibili della conoscenza che prende proprio il nome di estetica. Un modo differente è stato quello di intenderla invece come filosofia dell'arte, prendendo in considerazione particolari prodotti che sono le opere d'arte stesse. Infine l'estetica considerata come teoria della bellezza è il terzo modo che viene proposto con il pericolo che proprio il termine “bello” susciti una confusione pericolosa.

Ma di questi tre modi si fa forte anche il significato di estetica intesa come filosofia dell'esperienza⁷³⁵. Queste concezioni di ricerca filosofica, esplicitate qui brevemente, tentano di riassumere la grande difficoltà che esiste dietro a questa disciplina che oggi chiamiamo estetica e che rischiamo di confondere spesso con quella relativa alla cura del corpo, anche se di corpo, se vogliamo l'estetica infine da un lato si occupa, o meglio di sensibilità corporee, oltre che di giudizio di gusto. Con retaggio filosofico antico partendo da Platone e dal concetto di bello orientato più verso il bene che verso l'arte, dove proprio quest'ultima veniva vista come tentativo di imitazione della natura, arriviamo a l'età contemporanea e il suo perenne mutare dell'arte e della sua pratica. Tutto ciò rende più ardua l'impresa di ridefinizione o comprensione del compito dell'estetica che oggi appare discontinua, provocandoci una sorta di *Behaglichkeit* (spaesamento). In questo terreno di natura ibrida su cui si va consumando questa revisione antropologica dell'estetica, della natura umana, e perfino dell'antropocentrismo, ecco che la disciplina si apre alle discipline non appartenenti al canone filosofico, bensì dispone la sua ossatura dotata di un dosaggio *transdisciplinare* attivando l'autonomia interna ai processi di mediatizzazione digitale e spettacolarizzazione contemporanea. Infatti *l'estetica è oggi più che mai disciplina di confine, che accetta di sporcarsi le mani col mondo, e non soltanto in quanto luogo di transito disciplinare, ma innanzi tutto perché a che fare con i corpi, con la concretezza e la pesantezza dei corpi, con la bellezza e il loro deperimento, con il loro non arrestabile divenire: è per questo motivo in fin dei conti. [...] L'estetica, disciplina ardua, rivendica nello spazio filosofico, l'attenzione alla corporeità e della sua peculiare forza conoscitiva e produttiva, culminante talvolta nell'operazione artistica: percezione, immaginazione, fantasia, sentimento, intuizione, gusto, genio, sono tutti i modi di conoscere-produrre il mondo, la natura, gli altri, connessi al corpo, impensabili senza il corpo*⁷³⁶. Proprio questo sporcarsi le mani è l'invito a ristabilire un contatto corporeo con il mondo, toccarlo, e l'attenzione

⁷³⁵ D'Angelo P., *Tre modi (più uno) di intendere l'estetica*, in *Dopo l'estetica*, cit., pp. 25-48.

⁷³⁶ Diodato R., *Il futuro anteriore dell'estetica*, in *Dopo l'estetica*, cit., p. 100.

rivolta nei confronti del corpo stesso e del suo di-venire deve riflettere con le *variazioni estesiologiche*, cioè *sensitive e cognitive indotte dalle nuove tecnologie*⁷³⁷. Questo nuovo pensiero filosofico dedicato alle attrazioni digitali sembra essere uno dei compiti più difficili nel campo delle discipline umanistiche, in particolare nella filosofia. Partendo dal presupposto che questa “natura elettronica” sia fondamentalmente di matrice numerica implica un superamento dell'uomo stesso che estende i suoi limiti e richiede di conseguenza una sua “restaurazione plurale” e una metamorfosi del mondo circostante. L'estetica è in questo terreno di *passage* che deve costruire un diverso modo di pensare e soprattutto di porsi con il corpo al mondo e nel mondo, *un futuro anteriore dell'estetica*⁷³⁸, senza nome, di spinoziana memoria che coincide con la vita e addirittura la supera nella costruzione di un nuovo sentire, un'estetica dentro una sua *meta-estetica* che considera le interfacce digitali nel processo di trasformazione delle forme di vita⁷³⁹. Questa estetica visuale delinea un modello capace di integrare percettivamente usabilità, soddisfazione estetica e piacere e l'aspetto favorevole di questa connessione assume il valore di una meta-funzione⁷⁴⁰, per un nuovo *passage* estetico tra biologia e cultura, tra corpo e immagini.

Dopo questo primo tentativo da parte della filosofia di riconsegnare all'estetica il suo ruolo, o almeno quello di provare a decifrarla in relazione al nuovo contesto mediatico e multimediale, il mio punto di vista non è quello filosofico, bensì comunicativo. Allora proviamo a ripensare lo stesso ruolo dell'estetica in una visione *transitiva* che ci consenta di utilizzare le discipline come strumenti compenetranti che partecipino ad una nuova *form-azione* culturale e ci permetta di dare all'arte un diverso valore d'uso e un grado di sentire globale inteso come senso di connessione e di partecipazione al mondo che sposta il suo significato attraverso il fluttuare dinamico di dati, numeri, generando così una nuova “conoscenza collettiva connessa” capace di muovere sentimenti ed emozioni attraverso le pratiche estetiche, le quali si interfacciano con i dispositivi tecnologici che a loro volta diventano il terreno di confine, di *passaggio* quotidiano del vivere.

L'epoca della frammentazione, del provvisorio, direbbe Löwith, quella che viene anticipata e rappresentata dalle città e dalle metropoli di Baudelaire e di Benjamin, ribadiscono oggi un senso

⁷³⁷ Ivi, p. 101.

⁷³⁸ Ivi, p. 102.

⁷³⁹ Desideri F., *No aesthetics without meta-aesthetics*, in *Dopo l'Estetica*, cit., pp. 63- 73.

Cfr., Moshagen M., Thielsch M. T., (2010), *Facets of visual aesthetics. International Journal of Human-Computer Studies*, 68(10), 689-709.

<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1840101> (consultato il 17/11/2011).

⁷⁴⁰ Ivi, pp. 63-64, 71.

nuovo, un sentire aumentato, “atmosferico”⁷⁴¹, spontaneo, che provoca il corpo e attraverso esso si riconosce nel mondo. Il neo sentire comune, globale, richiede uno stile (inteso in termini husserliani, come flusso *oscillante delle variazioni*). Esso si presenta differente e polifonico legato all'esperienza estetica che si pone in un “orizzonte di reversibilità”, come direbbe Merleau-Ponty, in cui la carne del mondo si dispone in una pluralità corporea, sensoriale, sinestetica, aperta verso l'immaginazione che completa la percezione e si riversa su di un corpo visibile e tangibile.

In questa connessione si definisce l'incontro del nuovo corpo “sinergico”⁷⁴² che afferra il continuo e il discontinuo contemporaneamente verso un “oltre” dell'estetica, una disciplina che si ramifica in “reti varie”, *disposta anche a perdere il suo vecchio nome a vantaggio di una maggiore pertinenza e una maggiore efficacia*⁷⁴³. Si pone qui una sorta di recupero di un modello d'emergenza dell'estetico (*sopravvenienza*⁷⁴⁴) che viene pensato *come dispositivo amodulare (non legato, cioè, ai moduli percettivi innati) specie-specifico -un dispositivo attivo al confine ovvero nel passaggio e nel coinvolgere del rapporto tra disposizioni naturali e acquisizioni simbolico-culturali -definisce l'umano sull'asse problematico di una sintesi ovvero di un blending di armonizzazione di strati emozionali e strati cognitivi dell'esperienza*⁷⁴⁵. Con il termine *blending*,

⁷⁴¹ Griffero T., *Dal bello all'atmosferico. Tra estetica e atmosferologia*, in *Dopo l'Estetica*, cit., pp. 133-146.

L'atmosferologia è quindi un sapere “non esperto”, fondato su una prima impressione per quanto possibile liberata dalla narcosi sensoriale ed emozionale imposta dall'abitudine percettiva. [...] Influenzando alla stregua di un inconscio cognitivo il nostro corpo vissuto come pure strati più coscienti e intenzionali, le situazioni e i sentimenti atmosferici poggiano sempre su una specifica componente oggetto-materiale, devono cioè avere qualcosa che favorisce, promuove e suggerisce proprio quella (e non l'altra) tonalità emotiva. È quanto basta per affermare che, come l'espressività, anche l'atmosfera “direttamente appoggia[a] alla costellazione di eventi osservabili che ne individua la posizione nello spazio e cioè dipende da essi ed è localizzate [a] là dove essi si trovano.

Ivi, p. 135, 141.

Cfr., Böhme G., *Asthetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*, München, trad. it. a cura di Griffero T., *Atmosfera, estasi, messe in scena. L'estetica come teoria generale della percezione*, Marinotti, Milano 2010.

⁷⁴² Franzini E., *Il mondo della vita e i simboli del moderno. Una prospettiva per l'estetica*, in *Dopo l'Estetica*, cit., pp. 119-132.

⁷⁴³ Saint Girons B., *L'atto estetico come articolazione fra teoria e pratica*, in *Dopo l'Estetica*, trad. it. Lombardo G. (a cura di), p. 229.

⁷⁴⁴ Fabrizio Desideri recupera il concetto di *sopravvenienza estetica* proposto da Donald Levinson sostenendo che le proprietà estetiche di un oggetto si trovano in un rapporto causale (di dipendenza) di covarianza e irriducibilità rispetto alle proprietà non-estetiche su cui *sopravvengono*. Infatti secondo Levinson le proprietà non estetiche si possono dividere in *strutturali*, dove si denota qualsiasi aspetto comunemente percepibile, ma non estetico e le *substrutturali*, che riguardano le proprietà fisiche e microfisiche non direttamente percepibili ed infine quelle *contestuali*, per cui si mettono in rilievo le relazioni importanti dell'oggetto con il contenuto artistico in cui compare.

La sopravvenienza di proprietà estetiche si è così mostrata inscindibile del sopravvenire (dall'emergere) dell'estetico del mondo umano, fino a coinvolgere la sua stessa specificità dal punto di vista evolutivo [...] Il dibattito sulla sopravvenienza in estetica è [...] strettamente intrecciato, seppure con curvatura peculiare, con quello sorto intorno a tale concetto nell'ambito della discussione relativa al mind-body problem.

Desideri F., *La percezione riflessa. Estetica e filosofia della mente*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2011, pp. 105-106, 117.

⁷⁴⁵ *Ivi*, p. 121.

Desideri ripropone la teoria antiinnatista di Deacon (*representational stance*⁷⁴⁶) secondo cui la specie umana viene intesa come specie simbolica in forza di un processo coevolutivo di cervello e linguaggio, ossia come un processo "esponenziale" e autoalimentato le cui conseguenze sono andate ben oltre "gli scopi selettivi originari". Nell'emergenza simbolica di Deacon, spiega Desideri, si assegna l'importanza del ruolo decisivo con l'attestarsi di uno spazio mentale identificabile come cognizione estetica, ma soprattutto come un'esperienza estetica alimentata dagli spazi emozionali. Proprio in questo processo di integrazione cognitiva, denominata *blending* (miscelazione) di emozioni primarie *mutualmente esclusive che emergerebbe la capacità di stabilire una correlazione semiotica all'interno di questa giustapposizione emozionale*. Questa miscela concettuale (*blend*), per Desideri, si configurerebbe come la sintesi capace di produrre nuovi schemi emozionali e dunque come "nuovo spazio cognitivo". Infatti Desideri critica in parte il modello deaconiano sostituendo l'espressione facoltà con *dispositivo estetico a carattere metafunzionale*, come una paradossale funzione nella sua attività di *link* tra mondo e mente, dove si filtrano, sintonizzano, modulano, elaborano e trasformano i segnali percettivi, producendo in uscita configurazioni mobili di senso come *effetto di vincoli estetici*⁷⁴⁷. Il rinnovamento estetico sviluppatosi grazie alle interfacce esteticamente adeguate fornirà forse un *sensu communis aestheticus*⁷⁴⁸, dove nuove forme

⁷⁴⁶ Deacon in analogia con la *intentional stance* di Dennett spiega la teoria come quella predisposizione a considerare altre persone, la maggior parte degli animali e certi oggetti animati come capaci di avere stati intenzionali. Cfr. Dennett D. C., (1987), *The Intentional Stance* (6th printing), Massachusetts MIT Press, Cambridge 1997. *Intentional systems theory is in the first place an analysis of the meanings of such everyday 'mentalist' terms as 'believe,' 'desire,' 'expect,' 'decide,' and 'intend,' the terms of 'folk psychology'.*

L'*atteggiamento intenzionale* (*intentional stance*) consiste nell'insieme delle convinzioni e dei desideri di un organismo, ed è ciò che ci consente di prevedere le sue azioni. Secondo Dennett le convinzioni e i desideri non sono stati interni della mente che causano un comportamento, ma essi sono semplicemente strumenti di calcolo per predire il comportamento, come se fossero dei costrutti logici che servono soltanto mentre si compiono dei calcoli. Il processo che definisce come le convinzioni e i desideri si formano e come determinano il comportamento dell'organismo ha origini biologiche. Dennett spiega che, se un organismo è sopravvissuto alla selezione naturale, la maggioranza delle sue convinzioni sono vere e l'uso che fa delle sue convinzioni è per lo più "razionale", cioè usa le proprie convinzioni per soddisfare i propri desideri. Interpretato in chiave biologica, cioè in termini di bisogni primari, l'*atteggiamento intenzionale* finisce per descrivere anche come quell'organismo sia legato al suo ambiente, quale informazione ha acquisito e quale azione si prepara a compiere. L'organismo riflette in continuazione l'ambiente, in quanto l'organizzazione stessa del suo sistema ne contiene implicitamente una rappresentazione. Per Dennett gli stati intenzionali non sono stati interni del sistema, bensì descrizioni della relazione fra il sistema e il suo ambiente. Inoltre non esiste uno stato intenzionale separato dagli altri, ma, olisticamente, ha senso parlare soltanto dello stato cognitivo di un organismo nel suo complesso, e della sua relazione complessiva con l'ambiente. In altre parole l'attitudine proposizionale è data da un'*attitudine nozionale*, che è indipendente dal mondo reale, e da una componente dovuta al mondo reale.

⁷⁴⁷ Ivi, p. 121.

⁷⁴⁸ Desideri F., *La percezione riflessa. Estetica e filosofia della mente*, cit., p. 204.

di opere d'arte *multi* e *ipermediali* saranno capaci di estendere dall'interno i livelli di realtà spostando perfino i confini e le dinamiche comunicative di senso⁷⁴⁹.

In direzione di un'estetica del virtuale e del continuo *transitare* dall'ambiente-interfaccia all'ambiente-mondo, l'estetico si propone come *passage metrocoporeo*, nell'accezione del comune sentire tra emozione e ragione. Forse potremmo seguire una direzione pragmatista dell'estetica in cui l'attenzione si sposta verso alternative che coincidono con le arti popolari mass-mediatiche da un lato e le numerose discipline rivolte alla bellezza corporea e all'arte del vivere, costruendo un progetto che prenda il nome di *somaestetica*⁷⁵⁰, ossia una disciplina che concerna sia la pratica che la teoria. Dopo tutte queste proposte per una rivalutazione e una riflessione su un *dopo estetica*, o meglio un'*oltre dell'estetica* nel campo della contemporaneità e delle pratiche estetiche, possiamo riaffermare come il dispositivo *estetico* si *dis-ponga* nel circuito non definito di *transitorietà* e di conseguenza dove acquista un valore mobile verso un'estetica della transizione, di passaggio attraverso il digitale. Il sentire sposta le sue emozioni in un corpo ibrido e i sentimenti si espandono con un senso globale. Nei termini di connessione digitale non resta facile raggiungere l'altro materialmente, lo “sentiamo” e lo condividiamo ad un livello “im-materiale”, almeno in una prima fase. Se proviamo poi a scendere nel substrato profondo di questo “*oltre-dopo*”, ogni volta connessi, ogni volta che comunichiamo al di là dello schermo, lasciamo dietro di noi, dietro le nostre storie digitali alcune tracce fatte di numeri e codici e di conseguenza siamo rintracciabili e decodificabili e quindi siamo allo stesso tempo materia-sostanza. Un corpo si fa assente e presente contemporaneamente, in altre parole siamo dei *corpi-codici in-formati*, cioè prendiamo forma attraverso il processo algoritmo e alfanumerico di passwordizzazione e allo stesso tempo non siamo altro che matrice fertile di comunicazione ed informazione.

5.2.1 Somaestetica: una prospettiva disciplinare per un'estetica pragmatista di Richard Shusterman

Shusterman è noto per la sua teoria “somaestetica” proponendo una nuova integrazione estetica tra

⁷⁴⁹ *Ibidem*.

⁷⁵⁰ Shusterman R., *Narrazioni conclusive e nuove energie*, in *Dopo l'Estetica*, cit., trad. it., Matteucci G., (a cura di), pp. 231-239.

la dimensione spirituale e quella corporea riportando alla luce le idee deweyane⁷⁵¹, secondo le quali l'oggetto dell'estetica non è la mera fruizione intellettuale dell'opera d'arte, ma la vita tutta intera. Dewey attraverso la sua opera intendeva riscattare l'innesto reciproco di inclusione tra particolare e universale, tra sensazione e ragione, percettivo e concettuale. Se il sapere implica il sentire, la gnoseologia implica un'estetica; quindi l'esperienza secondo il filosofo statunitense accade continuamente, poiché l'interazione tra la creatura vivente e le condizioni ambientali è implicata nello stesso processo del vivere⁷⁵². Infatti ogni esperienza per Dewey, sia di lieve o di enorme entità inizia con un impulso, anzi come un impulso⁷⁵³. L'organismo secondo Dewey non si pone di fronte all'oggetto per calcolarne le possibilità di sfruttamento, esso piuttosto è portato dall'ambiente⁷⁵⁴ e ne è inesorabilmente coinvolto. Secondo Dewey ogni percorso estetico richiede tempo, configurazione e forma, esso viene inserito in un arco esperienziale dietro ad uno sfondo emotivo che si presenta metamorfico, articolato e mutevole a seconda dell'interazione con l'ambiente. Il filosofo americano infatti costringe la psicologia a rimanere in ombra a favore invece del concetto di organismo inteso come forza e non trasparenza, per cui si supera il dualismo metafisico e si riconsidera il confine tra arte e tecnica, inserite ora, in un'osmosi tra mente e corpo. Questa contaminazione nella visione deweyana conduce ad una "trasformazione umana" e i valori che produce formano quella "sostanza" che chiamiamo arte e attraverso essa possiamo goderne in

⁷⁵¹ Dewey J., (1934), *Art as experience*, by Center for Dewey Studies, Translated by Permission 1987, trad. it. *Arte come esperienza*, Mattucci G. (a cura di), Aesthetica Edizioni, Palermo 2007.

⁷⁵² Ivi, p. 61.

⁷⁵³ *Dico impulso e non "stimolo". Uno stimolo è specializzato e particolare; anche quando è istintivo, è solo una parte del meccanismo coinvolto in un adattamento più complesso con l'ambiente. "Impulso" designa un movimento all'infuori e in avanti dell'intero organismo a cui sono di ausilio particolari stimoli. È l'insaziabile richiesta di cibo della creatura vivente che va distinta dalle reazioni della lingua e delle labbra coinvolte nell'inghiottimento; è il girarsi verso la luce da parte del corpo come un tutto, come l'eliotropismo delle piante, che va distinto dal seguire una luce particolare da parte degli occhi. Essendo il movimento dell'organismo nella sua interezza, l'impulso è lo stato iniziale di ogni esperienza compiuta.*

Ivi, p. 81.

⁷⁵⁴ *L'esperienza è il risultato, il segno e la ricompensa di quella interazione tra organismo e ambiente che, quando raggiunge la pienezza si trasforma in partecipazione e comunicazione. Poiché gli organi sensoriali, con il relativo apparato motorio che vi è connesso, sono i mezzi di questa partecipazione, ogni e qualsiasi loro indebolimento, sia pratico che teorico, è al tempo stesso effetto e causa di un'esperienza ridotto e offuscata. Le opposizioni tra mente e corpo, anima e materia, spirito e carne, hanno tutte origine fondamentalmente nella paura di ciò che la vita può produrre. Sono segni di contrazione e arretramento. Quindi il pieno riconoscimento della continuità di organi, bisogni e istinti di base tra creatura umana e i suoi antenati animali non implica una necessaria riduzione dell'uomo al livello delle bestie. Al contrario, permette di descrivere il livello elementare dell'esperienza umana, si cui si erge la sovrastruttura dell'esperienza mirabile che contraddistingue l'uomo.*

Ivi, p. 42.

maniera intelligente assimilandola in un sistema di relazioni sociali⁷⁵⁵. Per Dewey l'arte è un modo qualitativo dell'esperienza e non un genere sostanziale, essa è una qualità che permea l'esperienza, non è l'esperienza stessa. Dalla visione deweyana, Shusterman rielabora una nuova “arte del vivere”: la *somaestetica*. Essa è la quintessenza dell'arte e costituisce un'evoluzione della concezione pragmatista dell'arte come esperienza. Shusterman sviluppa questa idea a partire dal riconoscimento dell'enorme potenziale estetico collegato al corpo acquistando una doppia valenza: da un lato in quanto sistema sensoriale attraverso il quale facciamo esperienza della bellezza e dall'altro, in quanto il corpo stesso è fonte di piacere estetico. Rivendicando il potenziale estetico del corpo Shusterman ritiene di rimanere fedele sul retaggio filosofico di Montaigne, Dewey, ma allo stesso tempo anche di Baumgarten, il fondatore dell'estetica. La *somaestetica* si presenta quindi come un nuovo punto di vista, fornendoci un approccio disciplinare nell'ambito dell'estetica stessa. Due sono i fondamentali capisaldi della teoria shustermaniana: il primo si basa sul richiamo al fine esistenziale di un miglioramento della vita, mentre il secondo si colloca sul ricorso alla dimensione della pratica e non solo a quella della teoria. Shusterman definisce questa nuova proposta disciplinare come lo studio critico, migliorativo dell'esperienza e dell'utilizzo del proprio corpo come sede di fruizione estetico-sensoriale (*aisthesis*) e di automodellazione creativa. Infatti Shusterman non è solo professore di filosofia, ma anche terapeuta e esperto in tecniche di riabilitazione corporea secondo il *metodo Feldenkrais*⁷⁵⁶, secondo cui si mira ad intensificare la consapevolezza e le prestazioni corporee attraverso tecniche la cui finalità è al tempo stesso

⁷⁵⁵ *Ivi*, p. 23.

⁷⁵⁶ Il metodo *Feldenkrais* permette la ripresa della crescita delle strutture nervose e aumenta la capacità di scegliere più liberamente come agire e come essere. Il movimento rivela chi e come siamo: è il supporto delle nostre azioni, dei nostri sentimenti, delle nostre sensazioni ed emozioni. I muscoli, comandati dal sistema nervoso, sono il solo mezzo che ci permette di esprimere l'insieme dell'attività biodinamica del sistema nervoso stesso. Perciò la qualità dell'attività muscolare e del movimento rivela lo stato di salute del sistema che li governa. Vi è una stretta connessione tra emozioni e atteggiamento posturale. In casi sfavorevoli si può arrivare a bloccare certe parti del corpo in posture inefficienti, contraendo stabilmente e per lo più inconsapevolmente taluni distretti muscolari e costringendo altre parti del corpo a compensare con un movimento eccessivo. A lungo andare ciò crea disturbi funzionali, ortopedici, di comportamento. Riportare consapevolezza nelle parti del corpo bloccate e "dimenticate" permette di eliminare tensioni e ripristinare la libertà di movimento, l'efficienza dell'azione e la salute. Con il metodo *Feldenkrais* la persona impara a scoprire direttamente dal suo corpo una migliore modalità di azione, che rende possibile una vasta gamma di funzioni. Non ci sono modelli da imitare; non è necessaria la ripetizione meccanica. Memorizzare le sensazioni del corpo e poi riprodurle migliora l'organizzazione mentale e il movimento diventa possibile, facile, piacevole. Ciò che si apprende in questo modo non rimane limitato al momento, ma può essere integrato nella quotidianità, e una volta acquisito rimane operante senza bisogno di particolare attenzione. Nel Metodo *Feldenkrais* si interviene sulle relazioni scheletro-muscoli-sistema nervoso-ambiente e si mette la persona in condizione di esprimersi al meglio delle sue possibilità. Il metodo *Feldenkrais* offre alla persona le condizioni per trovare uno stato di maggiore benessere attraverso sollecitazioni che agiscono direttamente sul suo sistema nervoso.

terapeutica ed educativa. L'approccio disciplinare di Shusterman propone quindi un diverso "sentire estetico". Seguendo la filosofia di Wittgenstein secondo il quale è impossibile separare l'etica dall'estetica, il filosofo americano crede necessario ritrovare un'estetica per la quale l'uomo viene colto nella sua interezza completano finalmente così, le lacune dell'estetica baumgartiana del Settecento.

Shusterman individua nel termine *soma*, un corpo che vive, che ha sentimenti, che è senziente piuttosto che un mero corpo fisico (*Körper*) che potrebbe essere privo di vita e sensazione. Shusterman ricorre al termine *gratification* per indicare il contenuto positivo dell'esperienza estetica che viene procurato da molte pratiche artistiche. Il vantaggio della prospettiva pragmatista proposta dal filosofo americano rispetto alle teorie istituzionali di Dickie⁷⁵⁷, o storiciste di Danto⁷⁵⁸ o narrative di Carroll⁷⁵⁹, è quella della rivalutazione di momenti di godimento estetico nella visione esperienziale dell'arte anticipata da Dewey e recuperata attualmente da Shusterman.

La via da perseguire per il raggiungimento di una diversa metodologia disciplinare proposto da Shusterman, non è semplicemente il superamento della tradizione auspicato da Rorty⁷⁶⁰, piuttosto il

⁷⁵⁷ Secondo Dickie il mondo dell'arte è una vera e propria istituzione, comprendente un certo numero di persone (artisti, critici, galleristi, curatori di mostre, appassionati) e regolata da un insieme di procedure storicamente sedimentate di presentazione di un dato oggetto (l'opera) a determinate persone (il pubblico) per conto di certi individui (i galleristi, i curatori e soprattutto gli artisti stessi). La definizione di arte in "senso classificatorio" per Dickie corrisponde ai seguenti punti: un'artista è una persona che partecipa con comprensione (*with understanding*) alla creazione di un'opera d'arte; un'opera d'arte è un tipo di artefatto creato per essere presentato a un che appartiene a un mondo dell'arte; un pubblico è un insieme di persone i cui membri sono preparati, in qualche misura, a comprendere un oggetto che viene loro presentato; il mondo dell'arte è la totalità dei sistemi di mondo dell'arte (*artworld systems*); un sistema di mondo dell'arte è una cornice per la presentazione di un'opera d'arte di un'artista a un pubblico che appartiene a un mondo dell'arte.

Cfr., Dickie G., *The Art Circle: A Theory of Art*, Haven, New York 1984.

⁷⁵⁸ Secondo Danto l'arte ha portato a termine la propria missione storica, alla maniera hegeliana, convertendosi in filosofia dell'arte. Ma dal momento che arte e mondo, sono per il filosofo americano, essenzialmente definiti dalla storia, la fine della loro storia coincide con la fine dell'arte.

Cfr., Danto A., *The Philosophical Disenfranchisement of Art*, Columbia University Press, New York 1986, trad. it. *La destituzione filosofica*, a cura di Tiziana Andina, Aesthetica Edizioni, Palermo 2008.

⁷⁵⁹ Secondo Carroll comprendere un'opera d'arte significa collocarla all'interno di una tradizione. L'essenza dell'arte è quindi anche la condizione necessaria alla sua esistenza, e quindi la sua storicità. L'arte come la scienza, scrive Carroll, è una questione di discendenza storica piuttosto che di somiglianza esteriore. La storia dell'arte per il filosofo americano, può essere letta come un continuum di conversazione e innovazione.

Cfr., Carroll, N., *Historical Narratives and the Philosophy of Art* in *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Volume 51, Summer 1993, pp. 313-326.

Cfr., Carroll N., *Beyond Aesthetics: Philosophical Essay*, Cambridge University Press 2001.

⁷⁶⁰ Secondo Rorty la gratificazione estetica, l'autoarricchimento e l'autocreazione si ricreano attraverso una timida scelta di utilizzare "nuovi vocabolari per la riflessione morale" in modo da caratterizzare l'immagine di noi stessi e le nostre azioni in maniera più attraente. Per il filosofo statunitense la vita estetica viene descritta come una vita di "perfezione privata" Questo senso etico estetizzato della perfezione per Rorty si associa ad una dichiarazione di liberalismo come forma di moralità pubblica e solidarietà sociale.

filosofo americano cerca di portare alla luce un equilibrio di vecchio e nuovo, indirizzando l'attenzione filosofica tra la rigidità analitica e gli indefiniti flussi poststrutturalisti.

Shusterman compie una riabilitazione del *fine dell'esperienza estetica*⁷⁶¹ piuttosto che la fine. Il corpo non costituisce esclusivamente il supporto biologico-materiale dell'individuo, ma esso si presenta anche come un intreccio di pratiche e competenze della persona, la quale partecipa al mondo attraverso la relazione con se stessa *con* e *attraverso* gli altri.

Questa soglia osmotica tra oggettività e soggettività ci fornisce il valore profondo di questa ambiguità che governa il territorio corporeo. È proprio il corpo a rappresentare il terreno fertile dell'esperienza sia come *soggettività che si irradia*, sia come *oggetto fungente di una coscienza incarnata (body consciousness)*. Il corpo non risponde solo alla domande esistenziale del *ergo sum*, bensì esso è qualcosa che *ho* e che *uso* come unità psicosomatica di cui si compone una persona e usa e si plasma in sé stessa (*self-use*). Proprio seguendo questo principio, Shusterman si appoggia alla filosofia antropologica dell'esistenza proposta da Foucault, secondo il quale il *sé* è *prodotto di pratiche disciplinari iscritte sul corpo*, come lo stesso Kafka scriveva nella sua *Colonia penale*.

Il recupero della consapevolezza corporea, del *sé* incorporato, ci riconsegna una visione del *sé* relazionale, da ciò segue che un migliore uso del *sé* produce una maggiore capacità di godere di se stessi. Ecco che il corpo acquista, come abbiamo visto dai diversi esempi forniti in questo lavoro dottorale, il fattore di molteplicità per una plurilateralità dell'esperienza stessa.

Recuperare l'estetica hegeliana di Dewey per Shusterman è la sfida che si propone per sostenere la sua tesi *somaestetica*. Secondo il filosofo di *Arte come esperienza*, *al di sotto di ogni arte e di ogni opera d'arte si trova la struttura basilare delle relazioni della creatura vivente con il suo ambiente*.

Dewey nel definire l'arte come esperienza estetica ha dovuto prima di tutto sconfiggere il predominio della concezione museale dell'arte, superando i limiti dell'arte bella e dei suoi oggetti. Appoggiandosi a Dewey, Shusterman fonda le sue convinzioni sull'uso del corpo e la vita estetica dovrebbe *coltivare i principi e le discipline del corpo*⁷⁶² stesso. Esso è stato modellato e sfregiato da

Shustermann R., *Estetica pragmatista*, cit., p. 191.

Cfr., Rorty R., *Philosophy and the Mirror of Nature*, Princeton University Press, Princeton 1979, trad. it. *La filosofia e lo specchio della natura*, a cura di Diego Marconi e Gianni Vattimo, Bompiani, Milano 1986.

⁷⁶¹ Shusterman R., *The End of Aesthetic Experience* in *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Volume 55, Number 1 Blackwell Publishing, Oxford Winter 1997, pp. 29-42.

<http://www.temple.edu/jaac/archive/Volume55Issue1.htm> (consultato il 15/11/2011).

⁷⁶² Shusterman R., *Estetica pragmatica*, cit., p. 212.

pratiche ed ideologie sociali che hanno dominato la storia⁷⁶³ e di conseguenza è rimasto attaccato alle impronte linguistiche del tempo.

Shusterman ci invita a riflettere sul fatto che nonostante il corpo sia strutturato dalla matrice politica ed ideologica da un lato nel passato e se vogliamo quella mediale contemporanea (*il terzo corpo*⁷⁶⁴) dall'altro, ciò non significa che non possiamo utilizzarlo attraverso l'uso di pratiche corporee alternative e di una maggiore consapevolezza somatica⁷⁶⁵.

*Dobbiamo forse leggere e ascoltare il corpo più attentamente dobbiamo forse addirittura superare le metafore legate al linguaggio della lettura e dell'ascolto, e imparare meglio ad ascoltare il corpo. Sicuramente, lavorare sul proprio corpo non è di per sé un attacco molto serio alle strutture socio-politiche che plasmano il sé e il linguaggio della sua descrizione. Tuttavia potrebbe forse istillare atteggiamenti e modelli di comportamento in grado di favorire e sostenere una trasformazione sociale*⁷⁶⁶.

Shusterman ci invita a non considerare la sua prospettiva dedicata alla mera ricerca del benessere somatico che spesso viene assoggettato alle forze del marketing commerciale e al *feticismo mediatico* delle *presentazioni* e non più rappresentazioni delle immagini che il mercato richiede, piuttosto ci incoraggia a rafforzare l'elemento dinamico ed esperienziale nell'estetica del corpo non confinante alla piena realizzazione della giovinezza abbronzata ed atletica, bensì nei fattori come le respirazioni, la postura più equilibrata per una maggiore armonia cinestetica e di conseguenza questa coscienza somatica arricchirà sicuramente la vita intesa come qualità e consapevolezza dell'esperienza sentita⁷⁶⁷. Da qui Shusterman esplora non solo i modi e le pratiche corporee per aiutare a trasformare il sé da un punto di vista emotivo, cognitivo ed etico, ma anche un maggiore equilibrio psicologico che porta ad una filosofia "New Age", ma che sposa anche le tradizioni antiche orientali come lo yoga, il t'ai chi ch'uan.

Shusterman non ci offre una soluzione, ma ci consegna un programma per lavorare sul corpo e con

⁷⁶³ Esaminare l'ideale virile non significa trattare non solo il nazionalismo e il fascismo, che siamo abituati a considerare «mascolini», ma anche il socialismo, il comunismo e, soprattutto, gli ideali e i meccanismi normativi della società.

Mosse G.L., *The image of Man*, Oxford University Press 1996, trad. it. *L'immagine dell'uomo. Lo stereotipo maschile nell'epoca moderna*, a cura di Enrico Basaglia Einaudi, Torino 1997, p. 4.

⁷⁶⁴ Nella nuova prospettiva dinamica e multimediale della comunicazione mediatica il corpo acquista una ri-definizione nel senso che non solo si manifesta il concetto di corporeità fisica da un lato e simbolica-vissuta dall'altro, ma ciò che si rileva è la terza dimensione corporea, ossia quella mediata dall'uso dei nuovi media e delle tecnologie. La risultante è questa rappresentazione mediale che rende il corpo soggetto/oggetto mass-mediatico, non solo si fornisce la sua rappresentazione, ma anche la sua *presentazione rappresentativa*.

⁷⁶⁵ Shusterman R., *Arte pragmatista*, cit., p. 212-213.

⁷⁶⁶ *Ibidem*.

⁷⁶⁷ *Ivi*, p. 214.

il corpo rivolto all'”arte del vivere” in modo diverso. Qui ci si appoggia alla funzione pragmatista già sostenuta da William James: *un nome nuovo per vecchi modi di pensare*⁷⁶⁸, questa è la neoprospektiva disciplinare proposta da Shusterman. La somaestetica *potrebbe essere provvisoriamente definita come lo studio critico, migliorativo dell'esperienza e dell'utilizzo del proprio corpo come sede di fruizione estetico-sensoriale (aísthesis) e di auto modellazione creativa. Essa, pertanto, si occupa di conoscenza, discorsi, pratiche, e di discipline corporee che strutturano questa cura somatica e possono migliorarla. Se lasciamo da parte il tradizionale pregiudizio filosofico contro il corpo e ricordiamo semplicemente gli obiettivi centrali della filosofia di conoscenza, autoconoscenza, giusta azione, e la sua ricerca di una vita buona, allora il valore filosofico della somaestetica dovrebbe risultare chiaro sotto diversi aspetti*⁷⁶⁹.

Shusterman inserisce la sua prospettiva dentro una cornice architettonica in grado di connettere tra loro sia la biopolitica che le teoria della bioenergetica⁷⁷⁰ da un lato, mentre dall'altro collega le dottrine ontologiche della sopravvenienza psicosomatica fornite dalla filosofia analitica con i principi dei *supersets* del body-building.

In questo modo il filosofo americano ci propone un risultato pragmatista rivolto all'individuo, una *somaestetica* che si presenta in diverse dimensioni: la prima è quella *analitica*, in cui si descrive la natura di base delle percezioni e delle pratiche del corpo e le loro funzione nella nostra conoscenza e costruzione della realtà. Shusterman per la dimensione *analitica* fa riferimento ai contributi forniti da Foucault e di Bourdieu. In contrasto a questo primo modello avanza una *somaestetica pragmatica* che ci fornisce un carattere normativo e prescrittivo proponendo metodi di perfezionamento somatico nella sua dimensione esperienziale (rappresentazionale/esperienziale).

In ultimo Shusterman propone una *somaestetica pratica* che riguarda i metodi pragmatici per la cura somatica.

In sintesi la *somaestica* acquista un carattere duplice di disciplina, sia come *ramo dell'apprendimento o dell'istruzione*, sia come *forma di addestramento o esercizio del corpo*.

La validità dell'esperienza per Shustermann nella sua dimensione *trasformativa* consente di modificare in modo radicale la coscienza del soggetto verso una direzione sia intellettuale, sia

⁷⁶⁸ Cfr., James W., (1906) *Pragmatism: A New Name for Some Old Way of Thinking*, in *Pragmatism and Other Essays*, Simon e Schuster, New York 1936, trad. it. *Pragmatismo*, a cura di S. Franzese, Il Saggiatore, Milano 1990.

⁷⁶⁹ Shusterman R., *Arte pragmatista*, cit., p. 220.

⁷⁷⁰ Alexander Lowen, paziente ed allievo di Wilhelm Reich che a sua volta lo è stato di Freud, utilizza il termine *bioenergia*, analizzando non solo il problema psicologico del paziente, ma anche l'espressione fisica di quel problema, cioè la sua manifestazione nella struttura corporea e nei movimenti dei pazienti. La tecnica privilegia il tentativo di liberare la tensione fisica dei muscoli cronicamente contratti e spastici.

Lowen A., *Physical Dynamics of Character Structure (The Language of the Body)*, Grune Stratton, New York 1985, trad. it. *Il linguaggio del corpo*, trad. it. Sarcina P., Pizzorno M., Feltrinelli, Milano 2008⁸.

emotiva. Proprio in questo processo di radicalizzazione, l'*Erfahrung*⁷⁷¹ acquista il valore sensitivo dell'*Erlebnis* e l'arte sancisce la "sacralizzazione dell'esperienza estetica" dove il corpo rappresenta il terreno vivente di questo esperire, *dal e attraverso* esso.

La fruizione dell'arte a questo punto per il filosofo americano, diventa una partecipazione di verità seguendo la speculazione gadameriana⁷⁷², dove l'esperienza costituisce una forma di conoscenza, ossia un processo dinamico ed interattivo di ricezione. Shusterman nella sua presentazione di un'estetica pragmatista rivela l'importanza "sintomatologica" dove il corpo acquisisce un valore determinante e l'esperienza diviene condizione di possibilità, quindi l'opera d'arte viene intesa come prosecuzione del corpo che fa esperienza.

Il rischio dell'arte contemporanea ci ricorda Shusterman è quello di una *anestetizzazione dell'estetica*, dove il concetto di esperienza viene considerato esclusivamente demarcativo, non lasciando aperto l'orizzonte di possibilità. Infine egli si pone una domanda: si può parlare di esperienza estetica a proposito di un androide? Per Shusterman un essere umano ha la facoltà di emozionarsi (*thrills*) di fronte a ciò che vede, mentre un androide fornisce un'interpretazione dell'opera secondo le informazioni stabilite nella memoria elettronica. Da un lato quindi la comprensione dell'uomo determina l'oggetto che ha davanti, mentre l'androide è in grado solo di interpretare in base al processo "elettronico" di cui è dotata la macchina. Solo quando tutti gli esseri umani si tramuteranno, forse in quel momento l'arte non avrebbe senso di esistere.

Ho voluto presentare brevemente questa differente proposta disciplinare estetica semplicemente per il fatto che come abbiamo visto, si ritorna a ragionare sul ruolo del corpo e della sua importanza. Da una lato attraverso la ricerca virtuale delle nostre multivitalità, dall'altro per mezzo e utilizzo dei

⁷⁷¹ *Esperienza* (*empeiria*, *experientia*, *Erfahrung*) e *vissuto* (*paqos*, *affectio*, *Erlebnis*) nella lingua tedesca entrambi i due termini significano *esperienza*, ma ognuno con un determinato valore.

Erfahrung significa il compiersi di un attraversamento, della *rappresentazione*, dell'intervento ordinatore del pensiero che costituisce l'idealità di un oggetto (intenzionalità oggettivante). Al contrario, il *vissuto* (*Erlebnis*) indica invece dell'esperienza, il suo momento iniziale, la *vivente* vita nel suo farsi vita *vissuta* (soggettività del sentire). L'*Erfahrung* è il senso che determina il significato dell'*Erlebnis*. In altre parole se l'esperienza in senso forte (*Erfahrung*) acquisisce un valore *attivo* attraverso l'intervento ordinatore, ossia il cognitivo, il *vissuto* invece occupa il grado passivo, cioè l'*affettivo*. In tal modo l'*esperienza* è la radice del significato, mentre il *vissuto* è la radice del *senso*.

⁷⁷² Gadamer approfondisce il rapporto tra arte e verità e la sua messa in chiaro in base all'esperienza dell'arte stessa, quest'ultima, il filosofo si domanda, non ha niente a che fare con la conoscenza? Non c'è nell'esperienza dell'arte una rivendicazione di verità, diversa certo da quella della scienza, ma altrettanto certamente non subordinabile a essa? E il compito dell'estetica non è proprio quello di fondare teoricamente il fatto che l'esperienza dell'arte è un modo di conoscenza sui *generis* (...) ma tuttavia per sempre conoscenza, cioè partecipazione di verità?

Gadamer H.G., *Wahrheit und Methode. Grundzüge der philosophischen Hermeneutik*, Mohr, Tübingen 1960, trad. it. *Verità e metodo. Lineamenti di un'ermeneutica filosofica*, Bompiani, Milano, 2000.

dispositivi tecnologici ed infine con l'ausilio delle pratiche filosofiche tradizionali orientali, il corpo viene ri-costruito e recuperato. La cultura digitale e le nuove tecnologie trasformano il rapporto corpo/macchina dove l'interfaccia tra i due dispositivi si assottiglia sempre più fino a fondersi "carnalmente e tecnologicamente"; mentre con le pratiche orientali si conduce il corpo ad un equilibrio anche attraverso le terapie del corpo stesso, lo sport, le arti marziali e perfino la cosmetica. Questo "incorporamento somaestetico" proposto da Shusterman ci lascia comunque riflettere sul ruolo sia del corpo che della disciplina dell'estetica e la *somaestetica* si trova all'interno di essa come fosse una *meta-estetica* e il corpo diventa un *metro-corpo* che ridefinisce la sua nuova *condizione-immagine possibile*, aggiornabile e con-validata.

5.3 Dal post- al -trans: verso una prospettiva *transumanista*

Offrendo un nuovo contesto metodologico alla disciplina dell'estetica, si potrebbe riflettere sul prefisso *trans* e sul suo valore di partecipazione ad una diversa prospettiva della dottrina filosofica del “sentire” e della coscienza del sensibile. Il suffisso *trans-* richiama la carta della *transdisciplinarità* firmata il 6 novembre 1994 da Lima de Freitas, Edgar Morin e Basarab Nicolescu.

Partendo da questo punto ci sposteremo in direzione opposta, tenendo sempre presente la necessità di affrontare qualsiasi argomento qui trattato con il “dispositivo” della *transdisciplinarità*, ma allo stesso tempo proviamo a *toccare* il corpo, che come abbiamo visto è in continua mutazione e moltiplicazione e resta difficile afferrarlo. L'obiettivo è di riempire di senso il prefisso *trans-* dopo aver visto come il termine post sia ormai usurato dal massiccio utilizzo nel descrivere la società contemporanea, forse c'è qualcosa di più mobile, di più profondo, di intangibile, di più *transitorio*. Ecco come il prefisso *trans-* riempie, muove il corpo nuovo nei confini di deterritorializzazione e nella frammentazione *post-digitale*. Esso si supera, incorpora e si scorpora infinite volte, mentre gli algoritmi formano matrici che ricostruiscono corpi multipli, digitali, dotati di protesi meccaniche e invasi da perenni mutamenti di identità e di genere (*trans-gender*). Il corpo cerca quindi di superarsi, di scavalcare il suo stesso organismo, oltrepassando lo spazio e il tempo, diventando *transumano*, estropico⁷⁷³, alla ricerca della “singolarità”⁷⁷⁴, dove l'intelligenza non-biologica supera

⁷⁷³ Nel 1988 fu pubblicato *Extropy : The Journal of Transhumanist Thought*. Il termine estropia descrive il livello di intelligenza, informazione, ordine, vitalità, auto-evoluzione di un sistema, opponendosi al concetto di entropia che invece descrive il livello di caos e disordine. La filosofia estropica segue una visione del mondo ottimistica in cerca di un continuo auto-miglioramento, basato sul progresso continuo contemporaneamente allo sviluppo delle tecnologie e nanotecnologie.

<http://www.estropico.org/> (consultato il 15/11/2011).

⁷⁷⁴ Il termine *transumanesimo* viene coniato dal biologo Julian Huxley nel suo *Religione senza rivelazione* (*Religion without revelation*, E. Benn, London 1927).

La specie umana può, se lo desidera, trascendere se stessa - e non solo sporadicamente, un individuo qui, in un modo, un individuo lì in un altro modo - ma nella sua interezza, in quanto umanità. Abbiamo bisogno di un nome per questa nuova fede. Forse servirà il termine transumanesimo: l'uomo che rimane uomo, ma che trascende se stesso, realizzando nuove possibilità della sua natura umana e per la sua natura umana.

I *Transumanisti*, alfieri della tecnoscienza, credono di lavorare per una esistenza nuova e migliorata. Essi vogliono diventare una specie tutta nuova, trascendendo quello che siamo in quanto umani, utilizzando radicalmente la tecnologia avanzata per raggiungere i loro obiettivi. Con il termine *Hive mind* (*Singolarità*) si descrive un tipo di *coscienza collettiva dove l'individualità viene soffocata*. Nel 1965 si inizia a parlare per la prima volta del significato contemporaneo di *singolarità*, un'intelligenza super umana e collettiva. Proprio la prima macchina ultraintelligente sarà l'ultima invenzione che l'uomo avrà la necessità di fare, scriveva lo statistico John Good. L'*Hive Mind*, o *Singolarità*, per i *transumanisti*, si verificherà quando la tecnologia sarà capace di permettere agli umani di “*caricare le loro menti*” (*upload*) in un dispositivo di memoria artificiale, una sorta di disco rigido globale, in modo che l'intelligenza combinata di tutte le nostre menti creeranno questa nuova superintelligenza. Alexander Chilensko descrivendo questo processo di ibridazione di intelligenza umana con quella artificiale, utilizza il termine *teogenesi*. Esso darà vita ad un'entità superintelligente coincidente con l'universo. Da questa visione “fantascientifica” del futuro, i transumanisti abbracciano

di netto quella umana, come la trasmissione delle esperienze di John Malkovich⁷⁷⁵, come le stesse realtà virtuali comprenderanno tutti i sensi (*Matrix*).

Ma torniamo per un momento indietro fino al *postumano*.

Con questo termine si è tentato di descrivere una condizione del concetto di umano collocandosi sia in una prospettiva futura come ipotesi realizzabile, sia nel presente come stato della soggettività attuale. Un primo passo nella costruzione culturale del postumano è stato compiuto nel 1949 da Claude Shannon e Warren Weaver con la pubblicazione di *The Mathematical Theory of Communication*, dove l'informazione veniva definita come un'entità matematica indipendente dal substrato materiale che la trasporta. Secondo l'Intelligenza Artificiale (AI) funzionalistica, una macchina intelligente deve essere in grado di simulare il comportamento umano. Una simulazione di tipo comportamentistico si focalizza sulla corrispondenza parziale di esiti osservabili, basandosi sul celebre test di Alan M. Turing (1950). Se la mente è soltanto informazione (configurazione di *bit*), deve essere possibile trasportarla indifferentemente da un supporto materiale all'altro.

In questo contesto è nata l'idea di trasferire la mente umana in un computer (già Norbert Wiener, uno dei fondatori della cibernetica, prevedeva nel 1950 la possibilità teorica di trasmettere un essere umano per telegrafo)⁷⁷⁶. *Can Machines Be Conscious*⁷⁷⁷?

Certamente gli autori del *postumano* non confluiscono soltanto negli autori della cibernetica, ma anche Foucault attraverso le varie inclinazioni del biopotere costruisce "il corpo nuovo, come fa così Deleuze e Félix Guattari proponendo i concetti di *corpo senza organi*, *macchine desideranti*"⁷⁷⁸

la credenza del *singularitarianismo*, basata sul raggiungimento della soglia, in cui l'evoluzione tecnologica è in grado di sfuggire a qualsiasi comprensione e controllo umano. Secondo Kurzweil, uno tra i più noti transumanisti, la futura interfaccia sarà la retina connessa con i computer, i quali invieranno le immagini richieste.

<http://www.aleph.se/Trans/Global/Singularity/> (consultato il 19/11/2011).

<http://www.kurzweilai.net/the-transhuman-singularity> (consultato il 19/11/2011).

<http://www.dmoz.org/Society/Future/Transhumanism/Singularity/> (consultato il 19/11/2011).

Cfr., Kurzweil R., *The Age of Spiritual Machines*, Penguin Paperback, New York 1998.

⁷⁷⁵ Spike Jonze, *Being John Malkovich*, 1999.

⁷⁷⁶ http://www.culturalstudies.it/dizionario/lemmi/postumano_b.html (consultato il 20/11/2011).

⁷⁷⁷ *Would you sell your soul on eBay? Right now, of course, you can't. But in some quarters it is taken for granted that within a generation, human beings—including you, if you can hang on for another 30 years or so—will have an alternative to death: being a ghost in a machine. You'll be able to upload your mind--your thoughts, memories, and personality--to a computer. And once you've reduced your consciousness to patterns of electrons, others will be able to copy it, edit it, sell it, or pirate it. It might be bundled with other electronic minds. And, of course, it could be deleted.*

<http://spectrum.ieee.org/biomedical/imaging/can-machines-be-conscious> (consultato il 20/11/2011).

⁷⁷⁸ *Le macchine desideranti sono macchine binarie, a regola binaria o regime associativo; sempre una macchina accoppiata con un'altra. [...] Il desiderio non cessa di effettuare l'accoppiamento di flussi continui e di oggetti parziali essenzialmente elementari e frammentati. Il desiderio fa scorrere, scorre e interrompe. [...] Certamente ogni macchina-organo interpreta il mondo intero secondo il proprio flusso, secondo l'energia che da essa fluisce: [...] ma una*

e rizoma. Graham preferisce invece individuare nel concetto di *postumano*, sia l'inevitabilità di una specie successiva, sia l'insorgere di un qualche consenso sugli effetti delle tecnologie sul futuro dell'umanità⁷⁷⁹. In altre parole, il discorso sul *postumano* non può scindersi da quello sull'umano, piuttosto evoca la prospettiva di uscire da alcune vecchie scatole a favore di nuovi modi di pensare e che cosa davvero significhi essere umani.

L'invito da parte del *postumano* è quello di riflettere proprio sul concetto di umano e sulla capacità di riconoscere il significato del "fare tecnologico" per la realizzazione di un'umanità ibrida.

Il nostro corpo viene inteso riconfigurato come paesaggio, architettura complessa e fluttuante: un *passage*.

Attraverso le microtelecamere a fibre ottiche e metodologie di medical imaging, come la tomografia assiale computerizzata (TAC), la tomografia a emissione di positroni (PET), la tomografia a emissione di singolo fotone (SPET), la risonanza magnetica (MR)⁷⁸⁰, *il paesaggio corporeo diventa accessibile ai nostri occhi come un pianeta vivo*⁷⁸¹.

Abitare il corpo significa oggi immergersi in esso ed esplorarne dettagliatamente il milieu interno. Possiamo pensare di plasmare nuove strutture utilizzando la tecnologia organica e la sua complessità. Il *medical imaging* in collaborazione con i nuovi sistemi informatici di *poiesi virtuale dell'immagine*, o la semplice visualizzazione del paesaggio interno ci inducono nuovamente un senso di profanazione, per il fatto stesso che, mentre il corpo è palpitante all'interno del proprio involucro epidermico, noi violiamo la sua

connessione si stabilisce sempre con un'altra macchina, in una trasversale in cui la prima interrompe il flusso dell'altra o "vede" il suo flusso interrotto dall'altra. L'accoppiamento della sintesi connettiva, oggetto parziale-flusso, può dunque avere un'altra forma, prodotto-produrre. [...] come ogni macchina è macchina di macchina.

Deleuze G., Félix Guattari, *L'anti-Edipo*, Les Éditions de Minuit, Paris 1972, trad. it. *L'antiedipo. Capitalismo e schizofrenia*, cit., pp. 7-8.

⁷⁷⁹ Cfr., Graham E.L., *Representations of the Post/Human. Monsters, Aliens and Otehr in Popular Culture*, Rutgers, University Press, New Brunswick, Nj 2002.

⁷⁸⁰ Il medical imaging viene così arricchito di nuovi strumenti di visualizzazione e di nuove tecniche nella modellazione dei solidi. Si conquista, d'un tratto, la possibilità di vedere gli organi e gli apparati del nostro corpo in quattro dimensioni (tre spaziali e una temporale). [...] Le immagini di sintesi appaiono come il risultato di un complesso processo di estrazione-digitalizzazione guidato da un abbinamento operativo delle tecniche radiologiche e di quelle informatiche. Se il punto di arrivo è un'immagine digitalizzata, il punto di partenza è l'estrazione di un'immagine del corpo umano. Non c'è da stupirsi dunque che, in questo modo, tra il rappresentante (l'immagine virtuale di sintesi) e il rappresentato (l'immagine estratta dall'oggetto reale) ci sia un alto grado di similarità.

Maldonado T., *Corpo tecnologico e scienza*, in Capucci P., (a cura di), *Il corpo tecnologico*, cit., pp., 84,86.

⁷⁸¹ Il paesaggio somatico percorso nella sua visualizzazione o digitalizzato può pertanto assimilarsi a un territorio, può cioè essere convertito, attraverso una simulazione virtuale in un ambiente ed essere abitato. Questa trasformazione del corpo in paesaggio ha perlomeno tre esiti: a) l'esperienza virtuale di muoversi all'interno del proprio corpo; b) la trasformazione del nostro spazio esterno in analogia con lo spazio corporeo; c) l'idea di realizzare una tecnologia che non solo si opponga (protesi), non solo si innesti (impianto), ma letteralmente abiti il nostro somato-landscape.

Marchesini R., *Posthuman. Verso i nuovi modelli di esistenza*, Bollati Boringhieri, Torino 2002, pp. 207, 209.

intimità⁷⁸². Il nostro corpo è un'immensa *metropoli* (da qui un'altra possibile interpretazione del concetto di *metrocorpo*) abitata da realtà nanotecnologiche⁷⁸³.

Quindi possiamo ripensare il corpo come "paesaggio" (*bodyscape*) per la tecnologia ed il rapporto dimensionale che si instaura nell'ambiente tecno-scientifico. Innesti, impianti per il corpo, chirurgia plastica, continue ibridazioni tra uomo e animale, androidi, robot comprendono il neo-mondo e il nuovo-uomo. La tecnoscienza non si limita più ad osservare e ricalcolare, piuttosto partecipa alla costruzione non solo della conoscenza, ma anche del corpo. Si inizia a parlare di un'incarnazione del corpo stesso nella tecnologia, esso diventa un paesaggio da abitare (*somato-landscape*⁷⁸⁴).

Ecco che il termine *transumanesimo* avanza sviluppando e superando il concetto di *postumano* attraverso il potenziamento delle capacità psicofisiche dell'individuo e del miglioramento delle sue prestazioni e condizioni di esistenza. Il *transumanesimo* sostiene il principio dello *human enhancement* che traduce un'attitudine pratica verso l'accrescimento, il miglioramento ed il potenziamento di tutte le capacità umane attraverso l'impiego delle tecnologie⁷⁸⁵.

Secondo questa nuova revisione del concetto *postumano*, viene di conseguenza ripensata l'umanità nel senso di *transitional human*⁷⁸⁶, cioè un'umanità in transizione, uno stato temporaneo tra il vecchio e il nuovo seguendo i valori e i principi ispiratori del movimento *transumanista*⁷⁸⁷.

⁷⁸² Ivi, p. 208.

⁷⁸³ Parallelamente pensare il proprio corpo come paesaggio abitabile dalla tecnologia significa renderlo funzionale non solo nell'aspetto dimensionale altresì per quanto concerne le caratteristiche fisiologiche. Il corpo paesaggio è un corpo bioma che alimenta e sostiene le nanotecnologie.

Ivi, p. 211.

Cfr. Marchesini R., *Il corpo come paesaggio* in <http://www.estropico.com/id112.htm> (consultato il 21/10/2011).

⁷⁸⁴ Certo è che la trasformazione del corpo da involucro inviolabile a paesaggio abitabile trasformerà alla radice il nostro modo di vivere il corpo e di dialogare con il corpo, giacché avremo modo di conoscerlo meglio e di comprendere che la nostra ontologia non nasce da un semplice opposizione cartesiana mente e corpo, bensì da un frattalico sovrapporsi di dimensioni.

Ibidem.

⁷⁸⁵ Corsini F., *Immagini del futuro: il repertorio del transumano* in Monceri F., (a cura di) *Sull'orlo del futuro. Ripensare il post-umano*, Edizioni ETS, Pisa 2009, pp. 53-54.

⁷⁸⁶ While the vision of the posthuman ideal state of affairs is generally clear, the precise meaning of the transhuman is somewhat vague. For some the term is short for transitional human, a phase in human evolution from the ordinary human today to the posthuman of the remote future. Thus, the transhuman is a more evolved being than an ordinary human due to the use of genetic engineering, psychopharmacology, antiaging therapies, neural interface, advanced information management tools, memory enhancing drugs, wearable computer, and cognitive techniques. Since the transhuman is an enhanced human, the advocates of transhumanism like to refer to their of humanity as H+ (that is enhanced humanity). For others the transhuman does not denote a technologically enhanced person, but an ordinary person who support activities that promote the eventual evolvement of the posthuman.

Tirosh-Samuelson H., *Engaging Transhumanism*, in *H+. Transhumanism Its criticism*, Gregory R. Hansell and William Grassi (edited by), by Metanexus Institute, Philadelphia 2011, p. 26.

⁷⁸⁷ <http://www.transhumanism.org/index.php/WTa/more/huxley/> (consultato il 21/10/2011).

Secondo il pensiero transumanista l'uomo sta entrando -o, meglio, è già entrato- in una fase di transizione postbiologica caratterizzata da una profonda e pervasiva rivisitazione del corpo e delle sue prestazioni a opera della tecnologia. L'idea di base del pensiero transumanista è che la nostra specie stia attraversando una fase critica in veloce trasformazione, in cui le sempre più potenti possibilità di intervento modificheranno non solo l'ambiente dell'uomo nonché le caratteristiche strutturali e funzionali del corpo, ma soprattutto l'identità ontologica. Secondo la visione transumanista lo sviluppo tecnologico permetterebbe di riprogettare la condizione umana, liberandola da quei vincoli, temporali, performativi, estesici- che oggi l'affliggono⁷⁸⁸.

Il postumano secondo la *World Transhumanist Association*⁷⁸⁹, è un individuo con caratteristiche superiori a quelle degli umani, da non essere considerato più umano secondo gli standard attuali. La stessa definizione di transumanesimo pone una serie di interrogativi che a mio avviso sono importanti da analizzare come, *cosa intendiamo per miglioramento (Enhancement) della specie umana?*

Il movimento transumanista, dove troviamo Nick Bostrom⁷⁹⁰ tra i suoi massimi esponenti ha raccolto i principi fondamentali nella seguente dichiarazione:

1. *L'umanità sarà radicalmente trasformata dalla tecnologia del futuro. Prevediamo la possibilità di ri-progettare la condizione umana in modo di evitare l'inevitabilità del processo di invecchiamento, le limitazioni*

<http://www.transumanisti.it/> (consultato il 21/10/2011).

<http://cryonics.org/> (consultato il 21/10/2011).

<http://www.imminst.org/> (consultato il 21/10/2011).

<http://www.alcor.org/> (consultato il 21/10/2011).

⁷⁸⁸ Marchesini R., *Posthuman. Verso i nuovi modelli di esistenza*, cit., p. 527.

⁷⁸⁹ <http://transhumanism.org/index.php/WTa/hvcs/>

<http://humanityplus.org/learn/transhumanist-declaration/>

⁷⁹⁰ <http://www.nickbostrom.com/> (consultato il 21/10/2011).

Le seguenti persone hanno contribuito a questo documento: Doug Bailey, Anders Sandberg, Gustavo Alves, Max More, Holger Wagner, Natasha Vita More, Eugene Leitl, Berrie Staring, David Pearce, Bill Fantegrossi, Doug Bailly Jr., den Otter, Ralf Fletcher, Kathryn Aegis, Tom Morrow, Alexander Chislenko, Lee Daniel Crocker, Darren Reynolds, Keith Elis, Thom Quinn, Mikhail Sverdlov, Arjen Kamphuis, Shane Spaulding, Nick Bostrom. (Oxford, 2003).

Cfr. Moravec, H. (1998) *When will computer hardware match the human brain?* in *Journal of Transhumanism*. Vol. 1. Cfr., Bostrom, N. (1998) *How Long Before Superintelligence?*, in *International Journal of Futures Studies*. Vol. 2.

Cfr., Kurzweil, R. (1999) *The age of spiritual machines*, Viking Press.

Cfr. <http://jetpress.org/> (consultato il 21/10/2011).

Cfr. <http://www.extropy.org/publications.htm> (consultato il 21/10/2011).

Cfr. <http://hplusmagazine.com/> (consultato il 21/10/2011).

Cfr. Bostrom N., *In Defense of Posthuman Dignity (Boiethics 19, no. 3, 2005)*, published in *H + . Transhumanism Its criticism*, cit., pp. 55-66.

- dell'intelletto umano (e artificiale), un profilo psicologico dettato dalle circostanze piuttosto che dalla volontà individuale, la nostra prigionia sul pianeta terra e la sofferenza in generale.
2. Uno sforzo di ricerca sistematico sarà necessario per comprendere l'impatto di tali sviluppi per ora all'orizzonte e le loro conseguenze sul lungo termine.
I transumanisti ritengono che per usufruire delle nuove tecnologie, sia necessario mantenere un'apertura mentale che ci permetta di adottare tali tecnologie invece che di tentare di proibirne l'uso o lo sviluppo.
 3. *I transumanisti sostengono il diritto morale di utilizzare metodi tecnologici, da parte di coloro che lo vogliano, per espandere le proprie capacità fisiche ed intellettuali e per aumentare il livello di controllo sulla propria vita. Aspiriamo ad una crescita personale ben al di là delle limitazioni biologiche a cui siamo oggi legati.*
 4. *E' imperativo, nel pensare al futuro, considerare l'impatto di un progresso tecnologico in continua fase di accelerazione. La perdita di potenziali benefici a causa di tecnofobia e proibizioni immotivate e non necessarie, sarebbe una tragedia per il genere umano. Dobbiamo comunque tenere presente che un disastro o una guerra causati o resi possibili da una tecnologia avanzata, potrebbero portare all'estinzione di ogni forma di vita intelligente.*
 5. *E' necessario creare luoghi di incontro in cui razionalmente discutere i passi da intraprendere verso il futuro ed è necessario creare le strutture sociali in cui decisioni responsabili possano essere implementate.*
 6. *Il transumanesimo è fautore del benessere per tutti gli esseri senzienti (siano questi umani, intelligenze artificiali, animali o potenziali esseri extraterrestri) ed include molti principi dell'umanesimo moderno. Il Transumanesimo non sottoscrive ad alcun partito o programma politico⁷⁹¹.*

I transumanisti si basano sull'accelerazione del progresso tecnologico e dell'esplorazione scientifica. Nel prossimo futuro, secondo i loro principi espressi nella dichiarazione, come abbiamo visto dovremo confrontarci con l'intelligenza artificiale e la nanotecnologia molecolare, quest'ultima secondo loro avrebbe il potenziale di creare risorse abbondanti per tutti e di ottenere il controllo delle reazioni biochimiche che hanno luogo nel nostro corpo, permettendo di conseguenza l'eliminazione di scarsità e malattia. Persino la sopravvivenza della specie umana potrebbe essere messa in pericolo. Nonostante queste siano possibilità estreme, esse sono prese seriamente in considerazione da un numero crescente di scienziati e filosofi. L'evoluzione di questo pensiero negli ultimi anni legata al tema della *bioconvergenza* come nuova alleanza tra intelligenza umana, piuttosto che biologica, ha posto nodi problematici come l'immortalità e la *mind uploading theory*⁷⁹². Nelle diverse interpretazioni *post-transumane* del futuro immaginario, non bisogna sicuramente perdere di vista il presente come spazio vivo delle nostre riflessioni e previsioni.

Questa umanità in transizione già appartiene al *qui ed ora* insieme alle inquietudini e all'ossessione del corpo, ma allo stesso tempo sentiamo l'estremo bisogno di recuperare il concetto di umano e completarlo attraverso una riorganizzazione del corpo stesso, il quale deve sempre più adattarsi alle pratiche digitali e riconsegnarsi ad un ambiente differente, virtuale, con un diverso grado di

⁷⁹¹ <http://www.estropico.com/id104.htm> (consultato il 21/10/2011).

⁷⁹² Secondo questa teoria si potrebbe arrivare a ricostruire interamente la rete delle connessioni neurali del nostro cervello. In parole semplici la prospettiva è quella di caricare (*upload*) la nostra mente con tutto il bagaglio di informazioni, emozioni come se si trattasse di un programma informatico (software). Nella visione *transumanista* questo procedimento può realizzare l'immortalità.

consapevolezza. Biotecnologie, neuroscienze, nanotecnologie, informatica, robotica, intelligenza artificiale, rappresentano la costruzione di un “nuovo prototipo” di essere umano.

Nel 1999 Tina La Porta propone il *Future Body*⁷⁹³ (1999) esplorando la relazione tra il corpo e la soggettività femminile nell' ambiente della Rete: mentre il corpo materiale sparisce esso si replica in una presenza online. Il soggetto in *Future Body* è in contatto diretto con lo schermo, l'interfaccia e l'immagine generata dal *software mapping* viene riferita alla struttura del DNA eliminando le tracce di materialità a favore di uno stato immateriale disperso nel cyberspazio.

Il lavoro di Tina La Porta esplora la separazione del mondo corporeo in connessione con l'uso della telecomunicazione tecnologica e il soggetto viene mediato dalla superficie dello schermo. Il *Future Body* è mappato da una serie di link e da codici letti dalla CPU del computer e riprodotti sul monitor. Il corpo futuro proposto da Tina La Porta rappresenta l'incorporamento e la dislocazione della natura online attraverso la ricombinazione di immagini, suoni e codici come un'esplorazione del presente/assente e il nostro desiderio per una connettività globale.

L'artista concettuale americana Natasha Vita-More nel 2005 ha aggiornato il prototipo di Tina La Porta proponendo il “*Primo Posthuman 3M+*”. Esso è rivestito da un polimeri di nanoparticelle, una sorta di pelle morbida e resistente allo stesso tempo. Le strutture interne saranno di gomma e di nanomateriali porosi. Avrà un metacervello con memoria e sensi avanzatissimi.

Il *Primo Posthuman*⁷⁹⁴ si presenta con un design⁷⁹⁵ concettuale di un corpo futuro. Esso è solo una

⁷⁹³ Where will the body be in the future? *Future_body* explores the relationship between technology, the body, and female subjectivity within a net-worked environment. The alienation experienced when the subject comes into direct contact with the screen, the interface, and the code is the affect of the displaced embodiment which resonates within the symbolic realm of cyberspace. While the corporeal body disappears, it is replaced by an immaterial outline of our passing presence. The code, generated from image mapping software, refers to the body's DNA structure: what becomes visible to the eye is that which is generally hidden. As we shift toward a state of immaterial existence, technology increasingly eliminates all traces of material reality. Using the model of the Network as a platform for interaction, *Future_body* explores the separation of the corporeal world implied by the use of telecommunications technology. The restrictions of our chosen technologies in many ways function as a collapsed environment for our simulated contact. Thus this work focuses in on connection and disconnection, fluctuations in transmission and reception between geographically separated subjects mediated by the surface of the screen. While viewing this work through the window of the web browser we gain access to the body only as it is situated in Cyberspace. The wireframe model of the female body is mapped as a series of links, a fragmented coded image to be read by a CPU and displayed on it's monitor. Because the model itself is designed for mass distribution, once it has been uploaded into the virtual realm of the internet, it becomes accessible to anyone, anywhere at anytime. Thus, the female figure is everywhere and nowhere at all, invisible yet infinitely replicable. *Future_body* represents the disembodied and dislocated nature of on-line communication through a re-combination of images, sounds and code as an exploration of presence, absence and our desire for connectivity within a global networked environment.

<http://users.rcn.com/laporta.interport/concept.html> (consultato il 20/11/2011).

⁷⁹⁴ Is a prototype future body. A conceptual design with superlongevity in mind, its imagined possibility fosters practical purpose. What is design, after all, if it doesn't function? *Primo*, by design, has multi-functions. It is reliable,

delle tante possibilità delle tecniche di modifica dell'immagine che possono essere integrate in progetti di tipo umano che, contemporaneamente interfacciano gli agenti intelligenti.

Spesso quando si parla di *transumano* e *postumano*⁷⁹⁶ si rischia di confondere i due termini, i quali hanno invece due campi semantici differenti anche se si trovano a convivere sullo stesso terreno. Innanzitutto con il termine *transumano*, si descrive la fase evolutiva di transizione fra un essere esclusivamente biologico, cioè un essere vivente e il divenire di un'entità non esclusivamente biologica, ossia un *postumano*.

Il *transumano* quindi non è altro che il risultato delle realizzazioni tecnologiche che stanno modificando il senso di quello che significa essere umano.

Esistono diversi livelli in cui un essere umano può diventare *transumano*, quello iniziale e quello avanzato. Quest'ultima condizione è riferita a coloro che attraverso l'utilizzo delle bio-nano-tecnologie possono alterare i vincoli della condizione umana. Il termine *postumano* nell'accezione che segue Natasha Vita-More, indica coloro che hanno superato i limiti biologici, neurologici, e

changeable, upgradeable, and complete with enhanced senses. Primo is the new designer body. Some of these ideas may seem "radical" at first glance and may even cause you to imagine what it might be like to have a body that doesn't break down or one that lasts longer—much longer. If you could design your own body—give it any shape, size, color, contour, texture and elegant design—what would you choose? What if your body could regenerate healthier, fresher skin and worn out tendons, ligaments and joints with replaceable ones? What if your body was as sleek, as sexy, and feel as comfortable as your new automobile? These are just a few of the questions to consider in the decades ahead. Sit back, take a deep relaxing breath, follow the Primo Guides, and come along for an aerodynamic ride. Welcome to the future! <http://www.natasha.cc/primointro.htm> (consultato il 20/11/2011).

The philosophy and social/cultural movement of transhumanism has developed not only from the words "trans" and "human", but also through an understanding that the human condition is one in which we might go outside to gain perspective, a process in becoming, an evolutionary transformation. Bringing arts/sciences and design into the contemporary discussion of transhumanism reflects the idea of the human as a form which transforms. Over time, the inventive approach has been to augment, extend, modify, and enhance our communication, our mobility, and our experiences of the world around us.

⁷⁹⁵ *Design is the "process of taking something from its existing state and moving in to a preferred state". This is why design aptly relates of transhumanism. It also relates to the adaptive processes of human species. [...] Notably, "a living organism is no longer seen as a permanent form, but rather as a network of activity. With this new definition of life, the philosophy of becoming supersedes the philosophy of being..." and life becomes a process bound to a notion of change. Vita-More N., Bringing Arts/Design into the Discussion of Transhumanism, in H + . Transhumanism Its criticism, cit., pp. 73-74.*

⁷⁹⁶ *So I shall talk through four new idols in discussing the human, the posthuman and transhumanism issues here, My idols are following: a) the idol of paradise. This is the idol of much technofantasy, which often underlies much of the discussion context we are engaged in; b) the idol of intelligence design. This is the idol of a kind of arrogance connected to an overestimation of our own design abilities, also embedded in these discussions; c) the idol of the cyborg. Cyborgs, made popular since midcentury, are hybrid creatures of human, machine, and animal combination, but what do they imply? d) the idol of prediction. Projections of futures are always involved in era shifts, but past projections are taken into accounts, this turn out to be a very dicey practice.*

Ilde D., *Of Which Human Are We Post?* in H + . Transhumanism Its criticism, cit., p125.

psicologici, cioè tutti quei limiti costruiti nel processo di ominazione e successivamente di evoluzione. I *post-umani* avrebbero, secondo le teorie transumaniste (H+, *Humanity Plus*) una grande capacità di riconfigurare le loro forme fisiche e funzionali, essi acquisirebbero uno spettro esteso di raffinate risposte emotive e potrebbero possedere abilità intellettuali e percettive estese oltre il campo puramente umano.

I *post-umani* quindi non sarebbero soggetti all'invecchiamento biologico e alla degenerazione. In conclusione il termine *transumano* definisce un essere in transizione e nessuno potrà prevedere quali saranno le specifiche fisiche di un essere post-umano.

Ad esempio si parla di *uploaded*⁷⁹⁷ in cui il cervello e la memoria (mente) verrebbero trasferite o meglio caricate in un ambiente/medium differente e l'entità/persona non sarebbe costretta entro determinati attributi fisiologici. Questa stessa entità/persona può *downloadarsi* (scaricarsi) in un corpo umano o in una varietà di veicoli mobili o meccanismi di trasporto. Per realizzare l'*uploading* Marchesini, rintraccia due diversi approcci, il primo prevede la sostituzione, ossia la distruzione del substrato biologico, mentre il secondo dovrebbe effettuare una copia della configurazione biologica, mantenendo quest'ultima inalterata⁷⁹⁸.

Di conseguenza, spiega la Vita-More potremmo vivere in ambienti multipli simultaneamente ed

⁷⁹⁷ *Strato dopo strato il cervello viene simulato e rimosso. Alla fine il vostro cranio è vuoto e la mano del chirurgo si ferma in profondità, alla radice del cervello. Nonostante non abbiate perduto conoscenza, o il corso dei vostri pensieri, la vostra mente è stata rimossa dal cervello e trasferita in una macchina. In una fase finale, disorientante, il chirurgo solleva la mano e il vostro corpo, improvvisamente abbandonato, muore. Per un attimo provate solo quiete e oscurità poi, ancora una volta potete aprire gli occhi. La prospettiva è mutata, la simulazione del computer è stata disconnessa dal cavo che portava alla mano del chirurgo ed è stata collegata a un nuovo corpo scintillante del tipo, colore e materiale di vostra scelta: la metamorfosi si è conclusa.*

Moravec H., *Il robot universale*, in *Il corpo tecnologico*, Capucci P., (a cura di) cit., pp. 111-112.

Cfr. Moravec H., *Robot. Mere Machine to Transcendent Mind*, Oxford University Press, Oxford-New York 1998.

Cfr. Minsky M., *Conscious Machines*, in *Machinery of Consciousness*, Proceedings, National Research Council of Canada, 75th Anniversary Symposium on Science in Society, June 1991.

A quanto pare, gli uomini hanno una memoria ridotta, veloce e a breve termine, ne hanno una intermedia attiva in cui si conservano descrizioni di ciò a cui si sta pensando, e infine una a lungo termine, che richiede a volte un'ora o due per immagazzinare informazioni, se non un giorno intero. Ma nessuno sa come tutto questo funzioni. Io ho la sensazione che in certe zone del cervello ci sia qualcosa di simile alla memoria "cache" del computer, che conserva dati temporaneamente, mentre un altro processo li trascrive nella memoria a lungo termine. Questo è un caso in cui la scienza del computer è più avanti rispetto alla neurologia cerebrale".

Minsky M., *Creeremo computer che ragionano come bimbi*, intervista a cura di Mediamente Rai Educational, tratto da http://www.repubblica.it/online/tecnologie_internet/minsky/intervista/intervista.html?ref=search del 2 maggio 2000 (consultato il 29/12/2001).

⁷⁹⁸ *Il trasferimento della mente e del cervello a un computer è perciò basato su una sorta di scanning della struttura neurale nelle sue diverse componenti cellulari e sinaitiche, al fine di poter riconfigurare su un supporto elettronico le medesime computazioni neurali. Gran parte dei neurobiologi non ritiene possibile l'uploading della mente per il semplice fatto che non considera il cervello un semplice substrato e le attività neurali degli algoritmi.*

Marchesini R., *Posthuman. Verso i nuovi modelli di esistenza*, cit., p. 504.

essere parte di differenti personalità e molto probabilmente si svilupperebbe un controllo centrale o principale dell'entità/persona e le altre personalità sarebbero parte della centrale o principale entità. Oggi se ci pensiamo già si comunica con differenti tipi di pseudo-personalità attraverso la Rete e il rapporto con le biotecnologie aumenta sicuramente la possibilità di creare qualsiasi “creatura” (*Hybrid*⁷⁹⁹) che superi i confini umani.

Per Roberto Marchesini, l'epistemologia dell'ibridazione risulta oggi essere uno strumento interpretativo del passato, capace di riannodare il continuum antropologico, ossia un flusso che ripropone l'*hybris* attraverso una pluralità di piani ibridativi e di spazi meticcianti.

Infatti il secolo XX è stato caratterizzato dalla tecnologia inorganica, frutto della rivoluzione della fisica nella prima metà del Novecento, mentre il XXI secolo si rivela come esplosione di una neobiologia perfezionata e applicativa capace di modificare alla base il profilo del nostro quotidiano. L'argine che separa il magma biotecnologico, spiega Marchesini, che si va profilando nei decenni a venire, dall'universo delle macchine, del secolo che si chiude, può essere individuato nella caduta della vecchia opposizione dicotomica tra realtà manipolabile (l'inorganico) e sfera del naturale, a favore di un continuum ibridativo tra le diverse realtà.

Stiamo assistendo da parte della ricerca biologica la costruzione di una realtà che superi la nostra fantasia, in cui persino l'immaginazione viene messa sotto scacco dall'applicazione⁸⁰⁰.

*Il postumanesimo cambia completamente l'orientamento nei confronti dell'hybris che da rischio, pericolo, peccato, diventa motore di congiunzione dell'uomo con il mondo*⁸⁰¹.

In un articolo recente di Stefano Rodotà su Repubblica⁸⁰², il giurista italiano riflette sulle nuove sfide della bioetica e si pone la domanda: *umani o postumani?* La scienza è sempre più in grado di trasformare la nostra specie. Riprendendo il pensiero del filosofo Gunther Anders, il quale scriveva

⁷⁹⁹ Il *posthuman* secondo Roberto Marchesini, cambia orientamento nei confronti del concetto di *hybris* che da rischio biocida diventa fornita di vita, scultore della biodiversità. *Ed è proprio nei conversi della valutazione morfologica che con maggiore eclatanza si dispiega il diverso modo di intendere il concetto di "hybris". Le espressioni frenetiche della deviazione dall'ordine e dall'armonia prestabilita erano: a) il deforme, ovvero la destrutturazione morfica realizzata attraverso ipotrofie e ipertrofie a carico dei diversi tessuti; b) l'informe, ossia la perdita di riconoscibilità morfologica, esito di un arresto nel processo di differenziazione o nella saldatura di più parti; c) l'ibrido, frutto della contaminazione originale - in genere nel processo di accoppiamento-con esiti morfologici intermedi; d) la chimera, nata dall'assemblaggio di enti (organi, tessuti) provenienti da essenze differenti. Queste soggettività vengono tradotte dall'umanesimo come entità negative, frutti della colpa ovvero peccati di hybris da allontanare dalla kosmopolis.* <http://www.estropico.com/id109.htm> (consultato il 21/10/2011).

Cfr. Marchesini R., *Posthuman. Verso i nuovi modelli di esistenza*, cit. pp. 201-202.

⁸⁰⁰ *Ibidem*.

⁸⁰¹ *Ivi*, p. 203.

⁸⁰² <http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2011/06/11/siamo-umani-postumani-le-nuove-sfide-della.html> (consultato il 12 giugno 2011).

già nel 1956, chiedendosi se l'uomo non fosse già antiquato e come un pioniere, esso spostava i suoi confini sempre più in là, *trascendendosi* e passando da una sfera non più naturale a quella ibrida e artificiale⁸⁰³. Rodotà citando il filosofo tedesco evoca il pensiero di Bacone, in Appendice alla *Nuova Atlantide* (1627), richiamando la *magnalia naturae*, scriveva riguardo al prolungarsi della vita, ritardare la vecchiaia e fabbricare nuove specie esaltando le capacità intellettuali e trasformare un corpo in un altro⁸⁰⁴. Il "nuovo corpo" diventa fonte di informazioni, oggetto di un continuo "*data mining*", esso viene ridotto a *password*, la fisicità prende il posto delle astratte parole chiave.

Sono proprio le innovazioni tecnologiche che garantiscono una scomposizione del corpo stesso attraverso gli strumenti biometrici ad esempio. *Le derive tecnologiche assumono così tratti particolarmente inquietanti. Le finalità di identificazione, verifica, sorveglianza, certezza nelle transizioni possono davvero giustificare qualsiasi utilizzazione del corpo umano resa possibile dall'innovazione tecnologica*⁸⁰⁵.

Proprio la consapevolezza di questo mutamento porta a inserire il corpo stesso in un ambiente "*nano-bio-info-neuro machine*", scrive Rodotà, ultimo prototipo dell'*homme machine* di La Mettrie⁸⁰⁶ e D'Holbach⁸⁰⁷ del Settecento. Il corpo dunque, prosegue il giurista italiano nell'articolo,

⁸⁰³ Heidegger si pone la domanda *cos'è l'essere?*. In tal domanda possiamo individuare un cercato (ciò che si domanda), un ricercato (ciò che si trova), e un interrogato (ciò a cui si domanda); il nostro cercato è l'essere, il nostro ricercato è il senso dell'essere, l'interrogato non può che essere un ente, in quanto l'essere è sempre di un ente; questo ente è l'esserci dell'uomo, poiché è costitutivamente apertura all'essere, dunque ne ha sempre una comprensione preconettuale. Interrogare l'esserci significa studiare le strutture del suo modo d'essere, cioè l'esistenza. L'esistenza per il filosofo tedesco è una possibilità di rapporti che l'uomo può determinare, è trascendersi, progettarsi. L'uomo posto di fronte alle scelte che deve compiere, ha dapprima una conoscenza ontica del mondo, cioè lo assume come dato, poi però riflettendo si perviene ad una conoscenza ontologica cioè delle strutture dell'esserci che danno un senso al mondo. Per Heidegger il *Dasein*, l'Esser-ci è costitutivamente e semanticamente un'apertura al mondo e comprensione di esso. L'esserci è essere-nel-mondo, rapporto con esso, e l'esserci è la totalità del rapporto, non solo un polo di essa. Il mondo in cui l'esserci è, per Heidegger, non è né l'insieme degli enti intramondani, né una cornice che li circonda, ma è il campo d'apparizione degli enti che accompagna la comprensione; il mondo è un esistenziale, cioè una struttura dell'esserci, non un ente esso stesso. In altre parole per Heidegger l'essere dell'esserci è essere-nel-mondo, il che significa prendersi cura degli enti, utilizzarli e maneggiarli, progettare transcendendoli per realizzare un progetto che fa capo all'esserci stesso.

Cfr., Günther A., *Die Antiquiertheit des Menschen*, München, Beck, 1980, tr. it. M. A. Mori, *L'uomo è antiquato. Sulla distruzione della vita nell'epoca della terza rivoluzione industriale*, Torino, Bollati Boringhieri, 1992, p. 117.

⁸⁰⁴ *Prolungare la vita; ritardare la vecchiaia; guarire le malattie considerate incurabili; lenire il dolore; trasformare il temperamento, la statura, le caratteristiche fisiche; rafforzare ed esaltare le capacità intellettuali; trasformare un corpo in un altro; fabbricare nuove specie; effettuare trapianti da una specie all'altra; creare nuovi alimenti ricorrendo a sostanze oggi non usate.*

Bacon F., (1627) *New Atlantis*, trad. it. *Nuova Atlantide*, Remo Bodei (a cura di), BUR Rizzoli, Milano 2009.

⁸⁰⁵ Rodotà S., (1997) *Tecnopolitica. La democrazia e le nuove tecnologie della comunicazione*, Laterza, Roma 2004², p. 186.

⁸⁰⁶ *Solo i medici*, sostiene La Mettrie in una celebre pagina, *hanno percorso e illuminato il labirinto dell'uomo. Solo essi ne hanno svelato i meccanismi celati da involucri che sottraggono ai nostri occhi tante meraviglie. Solo essi, contemplando serenamente la nostra anima [termine vano, di cui non possediamo alcuna idea], l'hanno mille volte sorpresa sia nella miseria sia nella sua grandezza, senza disprezzarla in uno di questi stati più di quanto non l'ammirassero nell'altro.* La medicina, con il suo apparato empirico sperimentale, è chiamata a farsi carico del

per definizione luogo dell'umano inizia ad apparire come l'oggetto dove si manifesta e si compie questa transizione che da un lato sembra spossessare la persona dal territorio della corporeità spostandolo in direzione del virtuale, mentre dall'altro si modificano le forme che ci permettono di parlare di post-umano e transumano.

Le immagini del corpo di conseguenza si moltiplicano sotto “la chirurgia bio-tecnologica” mostrandolo modificato, nel suo processo di mutamento, di ibridazione e di integrazione tra persona e macchina costituendo un sistema bionico in cui persino i rapporti tra mente e computer, tra organico e inorganico, tra corpo e incorporamento si con-fondono per dare vita al nuovo essere che

problema delle relazioni tra il mentale e il corporeo, della natura delle funzioni psichiche superiori dell'uomo, rigettando ogni ipotesi animistica. È questa l'opzione teorica di fondo dell'*Homme-machine*, del progetto di una medicina filosofica che ambisca a costituirsi come scienza di *tutto* l'uomo, della sua sfera fisica e di quella psichica. *L'uomo è una macchina*, conclude La Mettrie.

Cfr. La Mettrie J.O., (1747) *L'homme machine*, trad. it. in *Opere filosofiche*, Laterza, Bari 1978.

Cfr. Von Kempelen W., *Mensch-[in der] Maschine*, Bernhard Serexhe and Peter Weberl (edited by), Matthes & Seitz, Berlin 2007.

Catalogo pubblicato in concomitanza con l'esibizione presso il Medienmuseum ZKM dal 23.06 al 02.09 del 2007.

⁸⁰⁷ *A causa degli errori in cui l'uomo è caduto, quando ha considerato se stesso, è venuta, come avremo ben presto occasione di mostrare, dal fatto che ha creduto di muoversi da se stesso, di agire sempre con la propria energia, di essere, nelle sue azioni e nelle sue volontà che ne sono le forze motrici, indipendente dalle leggi generali della natura e dagli oggetti che, spesso a sua insaputa e sempre malgrado lui, questa natura fa agire su di lui. Se si fosse attentamente esaminato, se avesse riconosciuto che tutti i suoi movimenti non sono niente meno che spontanei, avrebbe trovato che la sua nascita dipende da cause che sono completamente fuori del suo potere, che è senza il suo consenso che entra nel sistema in cui occupa un posto, che dal momento in cui nasce fino a quello in cui muore è continuamente modificato da cause che, suo malgrado, influiscono sulla sua macchina, modificano il suo essere e dispongono della sua condotta. [...] Coloro che hanno preteso che l'anima fosse distinta dal corpo, fosse immateriale, ricavasse le sue idee da se stessa, agisse di per se stessa senza l'aiuto degli oggetti esterni, in conseguenza del loro sistema l'hanno affrancata dalle leggi fisiche secondo le quali tutti gli esseri che conosciamo sono costretti ad agire. Hanno creduto che l'anima fosse padrona di se stessa, potesse regolare le proprie operazioni, determinare i suoi voleri con la propria energia, in una parola hanno preteso che l'uomo fosse libero. Abbiamo già sufficientemente dimostrato come l'anima non fosse che il corpo considerato relativamente a talune delle sue funzioni più nascoste delle altre. Abbiamo mostrato che l'anima, quando anche la si supponesse immateriale, sarebbe perpetuamente modificata insieme con il corpo, sottomessa a tutti i suoi movimenti, senza i quali resterebbe inerte e morta: di conseguenza, è sottomessa all'influenza delle cause materiali e fisiche che muovono il corpo, il cui modo di essere, sia abituale che passeggero, dipende dagli elementi materiali che ne formano il tessuto, ne costituiscono il temperamento, che entrano in lui attraverso l'alimentazione, che lo penetrano e lo circondano. [...] Così, l'uomo è un essere fisico: comunque lo si consideri, è legato alla natura universale e sottomesso alle leggi necessarie e immutabili che impone a tutti gli esseri che contiene, secondo l'essenza particolare o le proprietà che dà loro senza consultarli. La nostra vita è una linea che la natura ci ordina di tracciare sulla superficie della Terra, senza mai poter allontanarcene un istante. Nasciamo senza il nostro volere, la nostra organizzazione non dipende affatto da noi, le nostre idee ci vengono involontariamente, le nostre abitudini sono in potere di quelli che ce le fanno contrarre, siamo continuamente modificati dalle cause, sia visibili che nascoste, che regolano necessariamente il nostro modo di essere, di pensare e di agire. Siamo bene o male, siamo felici o infelici, saggi o insensati, ragionevoli o irragionevoli, senza che la volontà entri in alcun modo in questi differenti stati. Tuttavia, nonostante i continui ostacoli di fronte ai quali ci troviamo, si pretende che siamo liberi o che determiniamo le nostre azioni e il nostro destino indipendentemente dalle cause che agiscono su di noi.*

D'Holbach P.H., (1770) *Sistema della natura*, trad. it. UTET, Torino 1978, pp. 230-231.

transita in questa “post-umanità” dove perfino la cultura richiede una terza fase (*third culture*⁸⁰⁸) e l'arte, la scienza e la tecnologia costruiscono il *Triangular Bridge*⁸⁰⁹ che si sta sviluppando sempre di più nel mondo accademico attraverso un dialogo tra scienziati e umanisti che anche con l'arte costruiscono ponti (*between*) per negoziare il *passages* tra il canone della razionalità e il flusso poetico che sembra oggi essere l'obiettivo degli artisti che lavorano sempre più attraverso la comunicazione tecnologica⁸¹⁰.

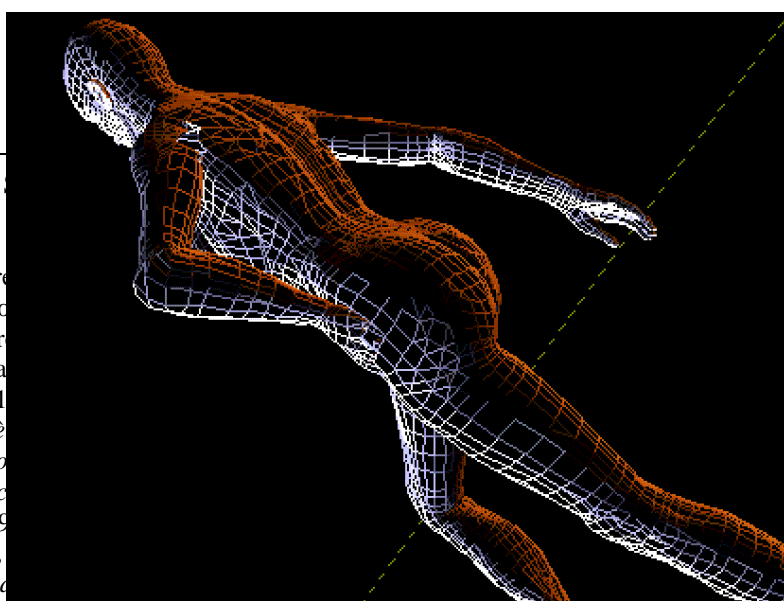


Fig. 202_ Tina La Porta, *Future Body*, 1999

⁸⁰⁸ Nel 1959 C.P. *and the Scientific* naturali. Solo nel vorrebbe emergere <http://www.edge.org>. Nel 1991 John Brockman sull'argomento da Simon Schuster, *La terza cultura* è stanno prendendo vite, ridefinendo Brockman J., (1999) Cfr. Brockman J.,

⁸⁰⁹ Vesna V., *Towards* (edited by), *Intellect*

⁸¹⁰ Currently, much

intervento *The Two Cultures* quali e dall'altro gli scienziati la di *Third Culture*, la quale

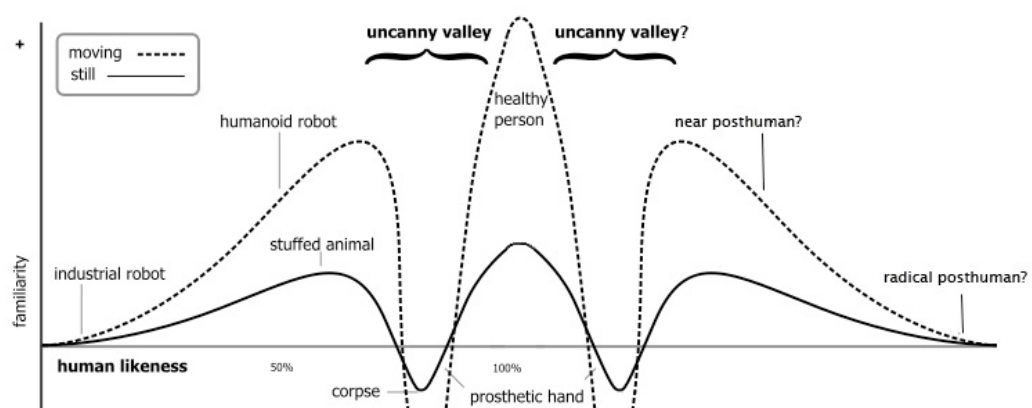
apre una serie di discussione *and The Scientific Revolution*,

traverso i loro lavori e scritti ondo significato delle nostre

ess mind@large, Roy Ascott

that one. First, at this point, with no market in place, it is impossible to make a living outside of academy and industry. Between the two, academy is generally friendlier to someone searching for a yet-to-be defined path than industry, with its pressures to produce. Second, academia is a natural environment in which one can have access to good bandwidth and updated equipment. Third, and perhaps most important, academia allows artist contact with the scholars from many disciplines. In order to function and communicate effectively in this context, one must learn the etiquette and language of various disciplines. The challenge, then, is to do this without losing the intuitive “wild” aspect, the practice, that taps into the silent, the unknown, the mysterious. Our work depends largely on an activity dialogue with scientists and humanist while performing an important function of being bridge builders. And as any engineer knows, we have to know the territory on both sides and very precise in how we negotiate the space “in between”. Negotiating the gap between the canon of rationality and the fluid poetic is ultimately the goal of artists who work with communication technologies. *Ibidem*, pp. 8-9.

Recuperando la teoria dell'*Uncanny Valley*, precedentemente citata, in un contesto *transumano*, possiamo rintracciare una seconda zona di perturbamento e di estraniamento, dove l'essere umano avvicinandosi all'essere postumano riscontra un valore negativo di sensazioni, nonostante la familiarità tra i due "esseri postumani e umani". La sensazione negativa identificata corrisponde a quella riscontrata nella prima versione dell'*uncanny valley* dove la zona di "perturbamento" veniva rintracciata nella reazione con i "cadaveri-zombie".



In un articolo del *New Scientist*⁸¹¹ Thierry Chaminade e Ayse Saygin dell'University College di Londra hanno iniziato ad indagare come il fenomeno *Uncanny Valley* (*Golum effect*) viene registrato nell'analisi dello *screening brain* della corteccia parietale. In questa zona si collocano i cosiddetti *mirror neurons* (neuroni specchio⁸¹²), essi si attivano nel momento in cui qualcuno esegue un'azione in seguito all'osservazione dell'altro che ha compiuto l'azione stessa.

Chaminade afferma che l'attività dei neuroni specchio si innesca anche durante la visualizzazione di un androide che compie delle azioni, e questo è dovuto alla stretta somiglianza con l'essere umano (*humanlike*). Questa "violazione delle aspettative" (*breach of expectation*) potrebbe innescare nell'attività cerebrale la produzione di sentimenti di inquietudine (*uncanny*).

Se inseriamo questa spiegazione nel "mondo *transumano* (?) " in cui i miglioramenti funzionali e fisici dell'essere umano potrebbero essere realizzati, cosicché l'essere umano vedrebbe l'essere umano aumentato come qualcosa di non appartenente alla specie umana, in questa situazione specifica si potrebbe rintracciare una seconda zona dell'*uncanny valley* producendo sicuramente delle profonde implicazioni sociali, politiche e culturali.

⁸¹¹ Giles G., *What puts the creepy into robot crawlies?*, in *New Scientist*, 27th October 2007.
<http://www.newscientist.com/article/mg19626276.500-what-puts-the-creepy-into-robot-crawlies.html>
(consultato il 14/10/2011).

⁸¹² *This area of the brain is known to contain "mirror neurons", which are active when someone imagines performing an action they are observing. While watching all three videos, people imagine picking up the cup themselves. Chaminade says the extra mirror neuron activity when viewing the lifelike robot might be due to the way it moves, which jars with its appearance. This "breach of expectation" could trigger extra brain activity and produce the uncanny feelings. The response may stem from an ability to identify - and avoid - people suffering from an infectious disease. Very lifelike robots seem almost human but, like people with a visible disease, aspects of their appearance jar.*
<http://www.newscientist.com/article/mg19626276.500-what-puts-the-creepy-into-robot-crawlies.html>
(consultato il 14/10/2011).

5.3.1 Una critica alla visione transumanista

Questo tecnoprogresismo disegnato dalla visione transumanista apre a scenari imprevedibili e direi anche oscuri. *Why the future doesn't need us*⁸¹³ scrive in un articolo su Wired Billy Joy.

Il termine singolarità ci riporta indietro fino all'epoca dei totalitarismi e all'eugenetica e questa condizione del *Becoming biosubjects* è l'incredibile manifesto che la biologia in connessione con le scienze e le nuove tecnologie porta alla luce.

Ma se riflettiamo davvero ai pericoli a cui ci conduce solo il termine proposto da Kurzweil, *singolarità*, il problema si fa davvero complesso. Il gruppo dei transumanisti si affida alle nuove tecnologie per dar vita ad un nuovo "super-uomo"⁸¹⁴ (oltreuomo, *Übermensch*) evocato da

⁸¹³ Joy B., *Why the future doesn't need us*, in Wired, Aprile 2000.

On the other hand it is possible that human control over the machines may be retained. In that case the average man may have control over certain private machines of his own, such as his car or his personal computer, but control over large systems of machines will be in the hands of a tiny elite - just as it is today, but with two differences. Due to improved techniques the elite will have greater control over the masses; and because human work will no longer be necessary the masses will be superfluous, a useless burden on the system. If the elite is ruthless they may simply decide to exterminate the mass of humanity. If they are humane they may use propaganda or other psychological or biological techniques to reduce the birth rate until the mass of humanity becomes extinct, leaving the world to the elite. Or, if the elite consists of soft-hearted liberals, they may decide to play the role of good shepherds to the rest of the human race. They will see to it that everyone's physical needs are satisfied, that all children are raised under psychologically hygienic conditions, that everyone has a wholesome hobby to keep him busy, and that anyone who may become dissatisfied undergoes "treatment" to cure his "problem." Of course, life will be so purposeless that people will have to be biologically or psychologically engineered either to remove their need for the power process or make them "sublimate" their drive for power into some harmless hobby. These engineered human beings may be happy in such a society, but they will most certainly not be free. They will have been reduced to the status of domestic animals
<http://www.wired.com/wired/archive/8.04/joy.html> (consultato il 29/12/2011).

⁸¹⁴ E Zarathustra così parlò al popolo:

"Io vi insegnerò cos'è il Superuomo. L'uomo è qualcosa che deve essere superato. Che cosa avete fatto per superarlo? Tutti gli esseri fino ad oggi hanno creato qualcosa che andava al di là di loro stessi: e voi invece volete essere la bassa marea di questa grande ondata e tornare ad esser bestie piuttosto che superare l'uomo? / Che cos'è la scimmia per l'uomo? Qualcosa che fa ridere, oppure suscita un doloroso senso di vergogna. La stessa cosa sarà quindi l'uomo per il Superuomo: un motivo di riso o di dolorosa vergogna. / Avete percorso il cammino dal verme all'uomo, ma in voi c'è ancora molto del verme. Una volta eravate scimmie, e anche adesso l'uomo è più scimmia di qualsiasi scimmia al mondo. Ma anche il più saggio di voi non è che un essere ibrido, qualcosa di mezzo fra la pianta e lo spettro. È questo forse ch'io vi comando di essere? Fantasmi o piante? / Guardate, io invece vi insegno a diventare Superuomini!

Il Superuomo, ecco il vero senso della terra. La vostra volontà quindi dica: il Superuomo diventi il senso della terra.

Vi scongiuro, o fratelli, siate fedeli alla terra, e non credete a coloro che vi parlano di speranze ultraterrene! Essi sono dei manipolatori di veleni, sia che lo sappiano, o no. / Sono degli spregiatori della vita, dei moribondi, degli intossicati dei quali la terra è stanca: se ne vadano in pace! / Una volta il peccato contro Dio era il peggior sacrilegio; ma Dio è morto, e perciò sono morti anche questi esseri sacrileghi. Peccare contro la terra, ecco la cosa più terribile che si può fare oggi; stimare di più le viscere dell'imperscrutabile che non il senso della terra! / Un tempo l'anima guardava con disprezzo al corpo: e allora questo disprezzo era la cosa più alta: essa voleva che fosse magro, affamato, orribile. Così pensava di sfuggire a lui e alla terra. / Oh, quell'anima era essa stessa orribile, magra, affamata: e la gioia di quell'anima era la crudeltà! / Ma anche voi, fratelli miei, ditemi: che cosa vi dice il corpo a proposito di questa vostra anima? Non è essa povertà, sporcizia e un miserabile benessere? / In verità, l'anima è un sudicio fiume. Bisogna essere un mare per accogliere in sé un sudicio fiume senza diventare impuri. / Ecco, io vi insegnerò a diventare Superuomini;

Nietzsche e dal tramonto di Zarathustra (*Also begann Zarathustras Untergang*) e la sua volontà di tornare uomo tra gli uomini.

Occorre risanare se stessi attraverso tale consapevolezza. L'uomo, scrive Nietzsche, si trova a metà strada tra l'animale e il superuomo: è il grande meriggio; si tratta di raggiungere la sera per esperire

il Superuomo è appunto quel mare, in cui si può perdere il vostro grande disprezzo. / Qual è l'esperienza più grande che potete avere? L'ora del grande disprezzo. L'ora in cui la vostra felicità vi farà nausea, e anche la vostra ragione, e la vostra virtù. / È l'ora in cui direte: 'Che mi importa della mia felicità? Essa non è che povertà e sporcizia e un miserabile benessere. Ma la mia felicità dovrebbe giustificare la mia stessa esistenza'. / È l'ora in cui direte: 'Che me ne importa della mia ragione? Ha essa forse, fame di sapere, come il leone di nutrimento? Essa è povertà e sporcizia e un miserabile benessere!'/ È l'ora in cui direte: 'Che me ne importa della mia virtù? Ancora non mi ha reso furibondo. Come sono stanco del mio Bene e del mio Male! Tutto ciò è povertà e sporcizia: e un miserabile benessere!'/ È l'ora in cui direte: 'Che me ne importa della mia giustizia? Non vedo ancora ch'io sia diventato fiamma ardente e carbone!'/ È l'ora in cui direte: 'Che me ne importa della mia compassione? Non è la pietà la croce cui viene inchiodato colui che amò gli uomini? Ma la mia pietà non è una crocifissione'. / Avete già parlato così? Gridato così? Ahimè, se mai vi avessi già udito gridare a quel modo! / Non il vostro peccato, no, è la vostra moderazione che grida vendetta al cielo, l'avarizia che conservate nei vostri stessi peccati! / Dov'è il lampo che deve leccarvi con la sua lingua? La follia con cui dovete essere vaccinati? / Ecco, io vi insegno a diventare Superuomini: essi sono quel lampo, essi sono quella follia!'/ Quando Zarathustra ebbe così parlato, uno della folla gridò: "Abbiamo sentito abbastanza il funambolo, ora vogliamo anche vederlo!" E il popolo rise di Zarathustra. Ma il funambolo, che credeva che quelle parole fossero rivolte a lui, si mise all'opera. / Zarathustra tuttavia guardò il popolo e stupì. Poi parlò in questa guisa: "L'uomo è una corda annodata fra l'animale e il Superuomo, una corda tesa sopra un abisso. / Un pericoloso andar dall'altra parte, un pericoloso metà-cammino, un pericoloso guardarsi indietro, un pericoloso rabbrivire e star fermi. / Ciò che v'è di grande nell'uomo, è che egli è un ponte e non uno scopo: ciò che si può amare nell'uomo, è che egli è un passaggio e una caduta. / Io amo coloro che non sanno vivere anche se sono coloro che cadono perché essi sono coloro che attraversano. / Io amo i grandi spregiatori, perché sono i grandi adoratori, sono frecce di nostalgia verso l'altra riva. Io amo coloro che non soltanto dietro le stelle cercano una ragione per sacrificarsi e andare a fondo; ma che si sacrificano per la terra, affinché essa divenga un giorno proprietà del Superuomo. / Io amo colui che vive per conoscere, e che vuole conoscere perché un giorno il Superuomo possa vivere. E così vuole la propria distruzione. Io amo colui che lavora e inventa, in modo da costruire la casa per il Superuomo e preparare per lui la terra, l'animale e la pianta; perché così facendo vuole la propria distruzione. / Io amo colui che ama la sua virtù: perché la virtù è volontà di distruzione e freccia della nostalgia. / Io amo colui che non serba in sé una sola goccia del proprio spirito, al contrario, vuol essere interamente lo spirito della propria virtù: e così passerà come spirito sopra il ponte. Io amo colui che della propria virtù fa la propria inclinazione e il stesso destino: così, per amore della sua virtù, vorrà ancora vivere, e al tempo stesso non più vivere. / Io amo colui che non vuole avere troppe virtù. Una virtù vale più di due virtù, perché essa è doppiamente un nodo cui si attacca il destino. / Io amo colui che spreca la propria anima, che non vuole ringraziamenti, e che non restituisce nulla: perché egli dona sempre e non vuole conservarsi. / Io amo colui che si vergogna quando il dado cade in modo favorevole a lui, e si chiede: 'Sono forse un baro?' giacché egli vuole andare a fondo. / Io amo colui che getta parole d'oro davanti alle sue azioni e mantiene sempre più di ciò che ha promesso: perché egli vuole la propria distruzione. / Io amo colui che giustifica quelli che verranno e assolve quelli che sono tramontati: poiché egli vuole andare a fondo a causa degli uomini del presente. / Io amo colui che castiga il proprio Dio perché lo ama, giacché egli perirà per la collera del suo Dio. / Io amo colui la cui anima resta profonda anche nella ferita e può esser distrutto anche da un piccolo avvenimento, perché così andrà volentieri all'altro capo del ponte. / Io amo colui la cui anima è troppo ricca, sì che egli dimentica se stesso e tutte le cose che sono in lui: in tal guisa tutte le cose diverranno la sua distruzione. / Io amo colui che è libero di spirito e di cuore: perché la sua testa sarà soltanto il viscere del suo cuore; il suo cuore tuttavia lo spingerà verso la rovina. / Io amo tutti coloro che sono come gocce gravi che cadono a una a una dalla nube oscura che sovrasta gli uomini: essi annuziano che viene la folgore, e periscono come annunziatori. / Ecco, io sono un annunziatore della folgore, e una goccia greve della nube: ma questa folgore si chiama Superuomo".

Nietzsche F., (1881), *Così parlò Zarathustra*, trad. it. in *Opere 1882-1895* introduzione di Fabrizio Desideri, Newton Compton Edizioni, Roma 2008, pp. 233-235.

un nuovo mattino. Uscendo dalla metafora, ciò significa raggiungere la consapevolezza per ritornare a riacquistare l'animalità, la naturalità e l'infanzia che è in noi. La conoscenza dovrà ristabilire un giorno la condizione primaria dell'esistenza. Ma la visione che i transumanisti portano avanti a differenza di quella del filosofo tedesco è affidata all'uso indiscriminato delle nuove tecnologie e al conseguente raggiungimento dell'immortalità, oltre che alla capacità di creare una mente artificiale con una capacità di memoria illimitata. Ciò che ci fa riflettere nel momento in cui leggiamo questa apocalittica previsione futuristica è il fatto di come il corpo-mente⁸¹⁵ acquisti una nuova facoltà aumentata dotata di innesti ed impianti ad alto livello tecnologico dove l'unico limite posto è quello di partecipare ad un'umanità senza più confini determinata solo dall'uso interno di ogni novità scientifica e tecnologica. L'essere umano abbandona il progetto di una nuova virilità dell'immagine dell'uomo maschile come durante il fascismo o il nazismo, oggi perfino il fattore dell'androginità è saltato a favore di un fattore bio-dinamico tecnologico. Il fatto sconcertante non è più la ricerca del bello e della razza ariana perfetta e superiore di matrice nazista, bensì il corpo *transumano* (post-) garantisce al corpo stesso materiale ingegneristico, elettronico, digitale che lo *dispone* in una ri-configurazione totale dell'esistenza fantascientifica non troppo lontana. Addirittura in un articolo di Francis Fukuyama si inizia a parlare della *fine dell'uomo*: *se cominciamo a trasformarci in qualcosa di superiore, quali diritti rivendicheranno queste creature migliorate e quali diritti possiederanno in confronto a quelli lasciati indietro? Se alcuni vanno avanti, potranno gli altri permettersi di non seguirli*⁸¹⁶?

Il dibattito sulla bioetica oggi è sempre più frequente e nel tentativo di fermare questa ondata *transumanista* che tenta di liberare la razza umana dai propri vincoli biologici, Fukuyama individua tre rischi fondamentali: diritti umani, equilibrio socio-economico e valori umani. Gli essere umani biotecnologicamente "migliorati" saranno dotati di un'"essenza" diversa rispetto alla cerchia "della razza umana e tra chi potrà permettersi queste tecnologie e chi no ed infine anche i valori umani collasserebbero dietro alla voglia di superomismo. Fukuyama ci ricorda che proprio grazie ai nostri

⁸¹⁵ Ora sembra che dobbiamo prepararci ad una fase in cui la tecnologia sta già da sempre nel corpo e nella mente. Il corpo è conosciuto, controllato e manipolato tendenzialmente senza residui e fa tutt'uno con gli apparati tecnologici. La mente sta sempre meno sola, ma non sta neppure con gli altri. Sta con la tecnologia, con le esperienze e i comportamenti, che peraltro l'interattività ora chiude in un circolo, resi possibili e richiesti dalla tecnologia. E poiché la mente è la sua esperienza e i suoi comportamenti, il materiale di cui è fatta diventa tecnologico. Insomma le tecnologie invadono il corpo e la mente, non stanno più "là" mentre noi siamo "qua". Il nostro corpo e la nostra mente sono tecnologici, artefatti come gli altri.

Parisi D., *Tecnologie della mente/corpo*, in *Il corpo tecnologico*, Capucci P., (a cura di), cit., p.132.

⁸¹⁶ Fukuyama F., *Bioteologie la fine dell'uomo*, in *Corriere della Sera*, 10 Febbraio 2005.

ovvi difetti⁸¹⁷ (paradigma dell'incompletezza⁸¹⁸), noi esseri umani siamo il prodotto miracolosamente complesso di un lungo processo evolutivo, un prodotto la cui interezza è molto più della somma delle nostre parti. In questa sfida prometeica tra carne e biotecnologia possiamo vedere l'anticipazione di un futuro ormai prossimo e pericoloso già dalla prescrizione dei farmaci alla quale ogni giorno ricorriamo. Ciò che urge è il fattore antropologico e antropocentrico della natura umana. L'uomo viene messo in questione sia dal punto di vista biologico e corporeo, sia da quello della coscienza che forma di se stesso. Ciò è dovuto attraverso le nuove tecnologie, le quali "iscrivono" il soggetto in un contesto di trasformazione perenne che rimette in discussione anche la visione ontologica dell'essere umano e del dis-umano.

Se ci pensiamo l'essere umano è profondamente plastico⁸¹⁹ (manchevole e carente)⁸²⁰ e soggetto a

⁸¹⁷ *L'uomo è organicamente l'essere manchevole, egli sarebbe inadatto alla vita di ogni ambiente naturale e così deve crearsi una seconda natura, un mondo rimpiazzato, approntato artificialmente e a lui adatto, che possa cooperare con il suo deficiente organico.*

Gehlen A., (1940) *Der Mensch: seine Natur und seine Stellung in der Welt*, Athenäum Verlag, Frankfurt am Main 1966⁸, trad. it. *L'uomo. La sua natura e il suo posto nel mondo*, Feltrinelli Milano 1983, p. 55.

⁸¹⁸ *Come la mutazione si presenta nelle vesti del difforme e porta il sistema - l'individuo o la popolazione- in una situazione di non-equilibrio dando vita a nuove possibilità, e allo stesso modo l'ibridazione culturale è a tutti gli effetti un evento mostruoso che turba l'equilibrio e rimette in discussione lo status quo. [...] È proprio questo carattere espansivo del processo di ibridazione culturale -ogni ibridazione crea nuove ibridazione, ossia ogni imperfezione crea nuove imperfezioni- a mostrarci l'assoluta arbitrarietà di ogni definizione di imperfezione come caratteristica primigenia della specie umana.*

Marchesini R., *Posthuman. Verso i nuovi modelli di esistenza*, cit., p. 28.

⁸¹⁹ *Plasticità però significa: da un ventaglio non ancora operante di possibilità occorre far risaltare, mediante l'autoattività nel maneggio delle cose, una scelta e costruire un variabile ordine di conduzione. Anche là dove, più tardi troviamo questa plasticità, per esempio nella vita pulsionale dell'uomo, essa significa sempre questa connessione di scelta auto mediata, architettonica (cioè rapporti variabili di conduzione e di subordinazione) e di adattabilità a quasi ogni situazione, a differenza dell'adattamento già predisposto. Sempre, e sin nelle prestazioni più alte, l'appropriarsi del mondo è insieme un appropriarsi di se stessi, la presa di posizione verso l'interno, e il compito posto all'uomo in uno con la sua costituzione è sempre un compito oggettivo da padroneggiarsi verso l'esterno, quanto anche un compito verso se stesso. L'uomo non vive, bensì conduce la sua vita.*

Gehlen A., *L'uomo. La sua natura e il suo posto nel mondo*, cit p. 200.

Le teorie del Mängelwesen (dell'essere carente), della Plastizität (della plasticità corporea e della conseguente posizione del mondo), della Distanzierung (della presa di distanza dell'uomo da se stesso e dal mondo) concorrono ad enucleare la "legge strutturale" di fondo che rende a pieno lo specifico umano, la sua particolare natura: la legge dell'esonero(Entlastung).

Il tentativo di Gehlen è quello di descrivere il singolare "progetto" di un vivente organicamente manchevole attraverso i concetti di "non-specializzazione" e di "apertura al mondo" vuole sottolineare, spiega Fadini, come il primo compito dell'uomo sia quello di mantenersi in vita e come ciò lo ponga di procurarsi una possibilità di sopravvivenza con la sua stessa attività (con coscienza umana). In altre parole l'essere umano deve agire per trasformare gli oneri in attività di prolungamento della vita.

Fadini U., *Il corpo impreveduto. Filosofia, antropologia e tecnica in Arnold Gehlen*, Franco Angeli, Milano 1988, p. 156.

⁸²⁰ *La definizione gehleniana dell'uomo come dell'essere che agisce implica quella dell'uomo come essere da disciplinare, è questa disciplina da "allevamento" (Zucht: nei termini di Nietzsche) che il compito di ridimensionare e ridefinire la Weltoffenheit (apertura al mondo). di stabilizzarne la complessità; l'azione deve sempre essere per così dire "abituallizzata" (cioè abitata da regole e norme rigorosamente predeterminate); il comportamento deve*

mutamenti culturali, sociali e fisici, allo stesso tempo egli è materiale e spirituale e quindi la sua essenza profonda rimane invariata nonostante interveniamo sul nostro corpo migliorando la sua composizione corporea. La tecnica, seguendo il pensiero geheliano, costituisce per l'uomo la possibilità di mantenersi in vita, è quindi l'uomo ad essere l'essenza della tecnica, in quanto il suo agire è da sempre tecnico: l'uomo è un *Techniker* per Gehlen. Quindi la tecnica e l'essere umano si rinviano l'una all'altro e il mondo tecnico può essere definito come un "grande uomo", promotore e insieme distruttore della vita come l'uomo stesso, come lui in poliedrico rapporto con la natura vergine. *Anche la tecnica è, come l'uomo, nature artificielle*⁸²¹.

Da un lato quindi l'intervento a livello genetico nel campo delle specializzazioni mediche a fine terapeutico può condurci verso una ri-educazione dell'uomo in relazione al contesto tecno-digitale, dall'altro invece l'intervento eugenetico manipolando direttamente il corpo crea una sovraclasse che si differenzia rispetto alla classe umana che diventa una sottoclasse.

Ciò che tengo a precisare è il fatto di non concordare pienamente con le tesi transumaniste qui proposte, anche se affascinato. Il rischio potrebbe essere quello di trovarci in una condizione incontrollabile, una nuova "selezione bio-umana". Ma allo stesso tempo questa ondata *transumanista* ci sprona a sperimentarsi e se affianchiamo queste teorie una mente *technoetica*, per una revisione della coscienza, allora si disvela nelle oscurità delle previsioni, una luce che sicuramente può aiutarci a comprendere sempre più l'evoluzione tecno-digitale del corpo.

Ritengo quindi atualizzabile ristabilire il cerchio della natura umana dotata sicuramente di una maggiore apertura gestibile ed amplificabile con e attraverso le biotecnologie.

La nostra soggettività in relazione a questo contesto può produrre una bio-soggettività manipolabile

automizzare in un sistema di mosse semplici la molteplicità degli atti possibili, dei divenire. L'uomo è simile a un laboratorio dove nessun esperimento viene portato a termine, è un essere sconvolto da continue "tempeste emotive".

Ivi, pp. 154-155.

Gehlen cogli la necessità della tecnica a partire dalla constatazione delle imperfezioni degli organi umani. Abbiamo infatti delle tecniche d'integrazione che rimpiazzano quelle capacità che non abbiamo, delle tecniche d'intensificazione che potenziano le facoltà che abbiamo, e infine delle tecniche di agevolazione che alleggeriscono il lavoro dei vari organi. [...] C'è poi un'altra decisiva tendenza della tecnica di rimpiazzare non soltanto un singolo organo, bensì tutto l'organico con la "natura inorganica", dato che quest'ultima è più conoscibile e dominabile.

Cfr., Fadini U., *Configurazioni Antropologiche. Esperienze e metamorfosi della soggettività moderna*, Liguori Editore, Napoli 1991, pp. 108-109.

⁸²¹ *Se per tecnica si intendono le capacità ed i mezzi con cui l'uomo mette la natura al servizio in quanto ne conosce proprietà e le leggi, le sfrutta e le contrappone le une alle altre, allora la tecnica, quanto senso più generale, è insita già nell'essenza stessa dell'uomo.*

Gehlen A., *Die Siecle in technischen Zeitalter*, Rowohlt, Hamburg 1957, trad. it. *L'uomo nell'era della tecnica*, Sugar, Milano 1967, p. 12-13.

e manipolata e il confine è quello di raccogliere la sensibilità umana e con intelligenza utilizzare le potenzialità che la scienza e la tecnica ci offrono.

La direzione auspicabile è quella di una giusta conoscenza del corpo e il fascino dei suoi limiti. Alla tecnologia e alla biologia il compito invece di rendere il corpo *soggetto* attivo della nuova composizione corporea che si *presenta* attraverso impianti ed innesti. La visione apocalittica auspicata dai *transumanisti* ci riconsegna il coraggio di ripensarci umanamente tecnologici, ma allo stesso tempo tecnologicamente umani e sta in questa linea di confine la capacità di riconfigurarci in un contesto sicuramente diverso, dove tutto è accettabile e realizzabile.

Nonostante la ricerca e la scienza indirizzino la loro corsa verso il superamento dei limiti, è proprio il corpo a determinare questa rincorsa. Forse l'immagine mediale di un corpo straordinariamente *super* è dettata dalla voglia di conquista pancapitalistica regolata dalle leggi del marketing e dal crollo delle borse, ma allo stesso tempo finché ci è dato pensare il nostro corpo potremo disseminarlo attraverso la rete, dividerlo, gestirlo in un'infinità di spazi e tempi. Il rischio è nel fatto non tanto della perdita della soggettività controllata dai sistemi di sorveglianza e dal microscopio biologico, ma nella perdita della libertà dell'uomo e di conseguenza del corpo a favore di un controllo bio-tecnologico e quindi dell'incapacità di sentire. Ecco che ragionare su un superamento dell'umanesimo a favore di un umanesimo che *transita* potrebbe essere una strada da percorrere, ma sempre sull'attenti di fronte al pericolo di non *trascendere* verso quell'estremità opposta del pensiero *transumanista* che ricerca *ab libitum* la propria esistenza rifiutando la morte naturale.

Quindi l'essere umano deve essere ridefinito e a sua volta anche la sua esperienza necessita di una nuova dimensione partecipativa ricostruendo un diverso orizzonte⁸²².

⁸²² Precisamente, la fórmula-clave de lo humano se encuentra en su misma matriz de recursividad: lo humano se encuentra íntegramente en cada una de sus partes, en cada uno de los seres humanos (por ello es posible el crimen de lesa humanidad, cuando lo que se pretende liquidar en un ser humano o en un grupo es algo esencialmente constitutivo de lo humano). Hoy ya no podemos (no debemos) discutir acerca de ningún principio esencialmente modificador de lo humano, porque lo que modifica, lo adjetivo, lo circunstancial, no elimina la esencia. Lo decía de forma clara y rotunda Antonio Machado: «por muy alto que sea el valor de un hombre [de un ser humano] no hay valor más alto que el de ser hombre [ser humano]». Tal es el principio innegociable: nada puede sobreponerse a este principio de humanitas radical que, en un complejo programa, debe llevarnos a reinterpretar toda la historia y todas las tradiciones del pasado. Nada justifica hoy el anclaje en horizontes comprensivos e interpretativos del pasado: hemos de reconstruir la realidad desde nuestros propios horizontes, desde nuestros plexos, desde nuestros ámbitos, con dos principios categóricos: voluntad de vida, voluntad de sentido. Dos principios que hay que preservar de su potencial inversión: acción letal, destrucción del sentido ajeno. El ser humano, como todo en el planeta al que pertenecemos, tiene su propio ámbito y sus propios intervalos: apareció un día en este rincón del universo, y entre dentro de lo más que probable que pueda desaparecer, o transformarse, o dar lugar a una realidad transhumana, que lleve lo humano más

Pochi giorni prima di morire, Theilard de Chardin, in una sua ultima lettera del 30 marzo 1955 esprimeva l'idea di volere scrivere un saggio, "*Umanesimo e umanesimo*", in cui avrebbe espresso l'idea che ciò che fino ad allora si era chiamato "*umanesimo*" e che aveva le radici in Grecia andasse abbandonato definitivamente e soppiantato da un nuovo umanesimo, ispirato non più all'uomo armonicamente sviluppato, ma all'uomo pienamente evoluto che si eleva al di sopra di sé per raggiungere il suo vero fine nell'essere sovra-umano. La crisi dell'umanesimo viene connessa alla crisi della metafisica con Heidegger come si esprime in *Brief über den Humanismus*⁸²³, dove si tiene conto del processo di decentramento dell'uomo operato dalla per-fusione tecnologica che si viene a configurare nel XIX secolo. Ecco come egli si trova circondato dal determinismo tecnologico e dalla deriva pessimistica di non essere più artefice del proprio destino. La morte di dio diventa una condanna alla pena capitale per l'uomo, cioè per quell'idea di uomo che trascende la mera natura biologica⁸²⁴. La tecnica per il filosofo tedesco sembra essere la causa di un processo di disumanizzazione, che comprende l'oscurarsi degli ideali umanistici di cultura a favore di una formazione dell'uomo centrata sulle scienze⁸²⁵. In realtà molti che si dichiarano *transumanisti* esprimono invece una vocazione *iperumanistica* piuttosto che *postumanistica*, recuperando una visione della transizione imprigionata nel paradigma dell'autosufficienza, dell'autarchia ontologica accentuando l'antropocentrismo separativo. Infatti autori come Stelarc, Moravec, Pierre Lévy propongono una ibridazione dell'uomo con i prodotti culturali, nel senso di abbandonare il corpo e i suoi organi nell'obsolescenza per fondersi con la tecnologia, sfiduciando così quella completa apertura al mondo. Ecco che il progetto postumanistico di natura *transumanista* stenta ad essere chiarificato sbandierando la vita eterna all'interno di una simulazione elettronica⁸²⁶. *Oltrepassare l'ultima barriera dell'essentialismo è oggi il compito di chi desidera riscrivere il progetto umanistico o superare tale progetto in una logica che trasformi l'atto di aprire le braccia dell'uomo di Leonardo da momento commisurativo a espressione di accoglienza*⁸²⁷.

allá de su propio límite, en peculiar consumación.

Vázquez Medel A.M., *Mundialización, comunicación y nuevo humanismo Implicaciones educativas*, in La Comunicación y el Nuevo Humanismo del Siglo XXI: Hacia una Ética Mundial Dialógica de la Acción Comunicativa. Comunicação, Cognição, Media. Comunicação, Cognição, Media. Congresso Internacional de Ciências da Comunicação (1). Num. 1. Braga (Portugal). Universidade Católica Portuguesa. 2010. Pag. 157-174

⁸²³ Heidegger M., *Brief über den Humanismus*, Klostermann, Frankfurt am Main, trad. it. *Lettera sull'Umanesimo*, Bollati Boringhieri, Torino 1988.

⁸²⁴ Marchesini R., *Posthuman*, cit., p. 516.

⁸²⁵ Vattimo G., *La fine della modernità*, cit., pp. 41-42.

⁸²⁶ Marchesini R., *Posthuman*, cit., p. 44.

⁸²⁷ *Ibidem*.

Il termine *transumanesimo* quindi può essere visto positivamente se lo si pensa come l'affermazione di una transitività inserita in un policentrismo sensoriale dove il transito è continuo.

In questa visione "transitoria" più umana rispetto alle imprese "immortali" di quella parte "crionizzata" dei transumanisti, penso che questa riflessione, ci porti ad una revisione ontologica vera e coraggiosa del corpo-soggetto. Credo che una diversa maniera *transitiva* di pensare questa mutazione nasca dal fatto che siamo ben consapevoli del fattore mutante del "codice corporeo". Proprio in questa *trans-culturalità* digitale, tecnologica, biologica, nanotecnologica, microscopica, dobbiamo restaurare il nostro rapporto con il proprio corpo che viene invaso, contaminato, gestito da una molteplicità di stimoli e solo la conoscenza corporea può essere in grado di "rassi-curare" la ricerca della nostra essenza in direzione di "un'etica spinoziana-affettiva"⁸²⁸ che superi l'estetica del

⁸²⁸ Per Baruch Spinoza il corpo è un modo dell'attributo di estensione che si costituisce grazie all'azione di altri corpi nella serie infinita di corpi, ossia di proporzioni determinate di moto-quiete che costituiscono in modo infinito mediato dell'estensione. Due sono i caratteri principali di un corpo: essere una proporzione determinata di moto-quiete ed essere quella proporzione grazie all'azione di altri corpi, i quali non solo le conferiscono l'esistenza, ma conservano anche questa. Nessun corpo attualmente esistente può dunque essere sottratto alla relazione costitutiva con altri corpi. Il corpo umano, per Spinoza, è un individuo composto di altri corpi a loro volta composti da altri più semplici, distinto rispetto a tutti gli altri corpi da una precisa relazione di moto-quiete. La capacità d'azione del corpo umano non è assoluta, nel senso che non può mai essere separata da una certa dipendenza o passività rispetto ad altri corpi. [...] Il principio generale che regola le relazioni tra corpo e mente è che non dà tra esse alcuna relazione causale reciproca perché il soggetto ontologico dell'uno e dell'altro è identico. Se la mente è idea di un corpo umano esistente in atto, cessata l'esistenza attuale del corpo, cessa anche l'esistenza attuale della mente. [...] Dunque nella mente umana c'è qualcosa di eterno, ossia l'idea dell'essenza del corpo.

Spinoza B., *Etica*, in *Opere*, cit., *Introduzione* di Filippo Mignini pp. 756-784..

I. *Il corpo si compone di moltissimi individui (di diversa natura), ciascuno dei quali è assai composto.* II. *Alcuni degli individui componenti il corpo umano sono fluidi, alcuni molli e, infine, alcuni duri.* III. *Gli individui componenti il corpo umano e, di conseguenza, lo stesso corpo umano, sono affetti dai corpi esterni in moltissimi modi.* IV. *Per conservarsi, il corpo umano ha bisogno di moltissimi altri corpi dai quali viene nuovamente quasi rigenerato.* V. *Quando una parte fluida del corpo umano è determinata da un corpo esterno a spingere spesso su un'altra parte molle, modifica la superficie di questa e vi imprime come certe vestigia del corpo esterno spinge.* VI. *Il corpo umano può muovere e disporre in moltissimi modi i corpi esterni.*

Spinoza B., *Etica* in *Opere*, cit., pp. 885-887.

Spinoza nella parte seconda dell'*Etica* (essa si compone di cinque parti) descrive tre generi di conoscenza. Il primo viene chiamato *immaginazione* ed è il prodotto sia dell'esperienza sensibile del tutto estranea all'ordine dell'intelletto, sia attraverso segni come possono essere ad esempio le parole. Anche se tale conoscenza avviene secondo precise leggi di natura e di conseguenza ne è oggetto possibile di conoscenza scientifica, essa risulta inadeguata perché rappresenta gli oggetti in modo parziale. Il secondo genere di conoscenza viene chiamata *ragione*, la quale è l'idea di ciò che è comune in tutti i corpi (attributo di estensione e relazione moto-quiete) ed essa risulta adeguata perciò che è comune e quindi viene colto nella sua interezza, ma la *ragione* non è in grado di afferrare l'essenza delle cose singole per la quale è necessario ricorrere al terzo genere di conoscenza, ossia l'*intelletto*. La possibilità di conoscere è data dalla sua eternità, ossia dalla presenza, in essa dell'idea di essenza del corpo.

I. *L'essenza dell'uomo non implica necessaria esistenza, cioè secondo l'ordine della natura, può avvenire tanto che questo e quell'uomo esistano, quando che non esistano.* II. *L'uomo pensa.* III. *I modi di pensare come l'amore, la cupidità o qualunque altro sia designato con il nome di affetto dell'animo, non si danno se nello stesso individuo non si dà l'idea della cosa amata, desiderata ecc. Un'idea invece si può dare anche se non si dà nessun altro modo di pensare.* IV. *Noi sentiamo che un certo corpo è affetto in molti modi.* V. *Noi non sentiamo né percepiamo nessuna cosa singola*

bisturi digitale e degli impianti biologici. Penso che le arti contemporanee o le pratiche estetiche (se inseriamo nella categoria le performance, le installazioni dalla *bioart* alle *metallic performance* che vanno sicuramente distinte dall'arte "sensoriale rinascimentale" e *post-rinascimentale* fermandoci prima di Duchamp) ci possa consegnare un senso profondo di recupero del corpo-coscienza, dell'*intenzione* del corpo. Partendo proprio da quest'ultimo lo possiamo inserire nel conflitto contemporaneo ed estetico e con un senso plurale e molteplice, esso *transita* e muta negli interstizi spaziali e temporali delle interfacce e dei dispositivi tecnologici fino a dentro i laboratori scientifici.

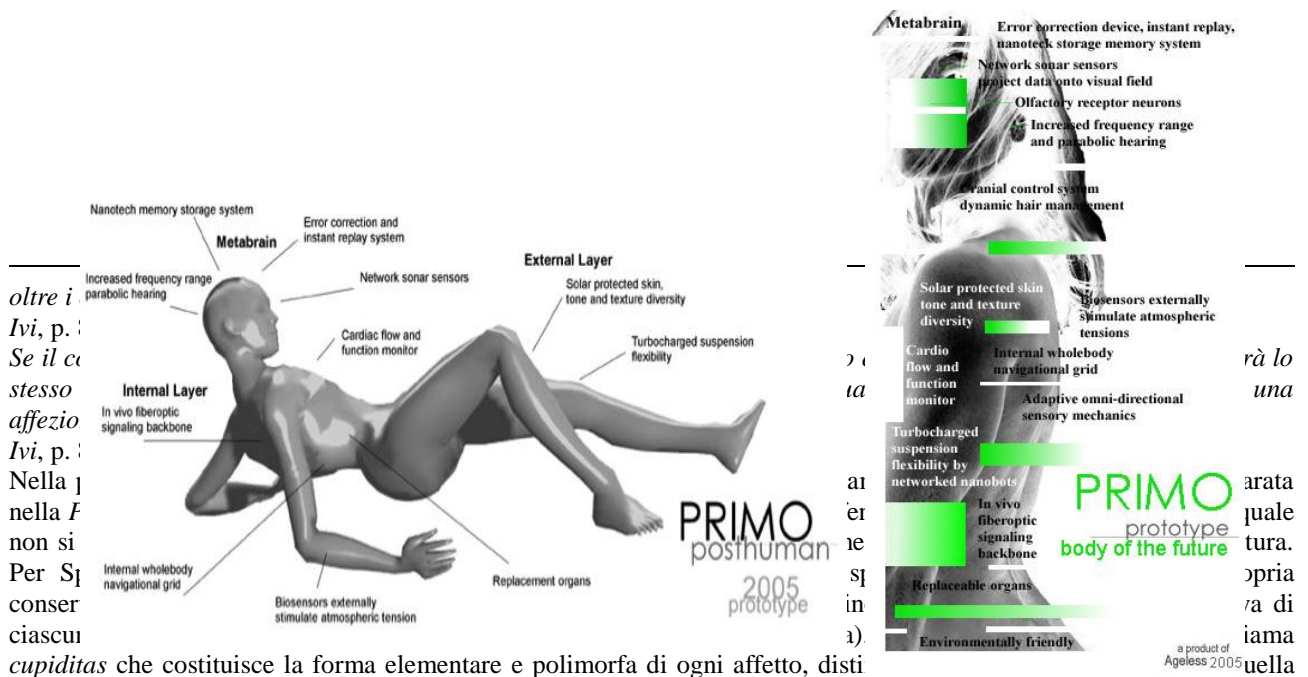


Fig. 203_Natasha Vita-More, *Primo posthuman design*, prototype 2005

corpo) e dalle idee di queste affezioni. In altre parole le prime sono modi dell'estensione, mentre le idee sono modi del pensiero.

L'affetto, detto patema d'animo, è un'idea confusa, con la quale la mente afferma la forza di esistere del suo corpo o di una parte di esso maggiore o minore rispetto a prima e, data la quale, la stessa mente è determinata a pensare questo piuttosto che quello.

Ivi, p. 969.

**CONGEDO – Variazioni per una nuova metrica corporea.
(Una posizione strategica e complessa del corpo)**

Uno dei temi centrali su cui ruota questo lavoro è il ruolo del corpo nell'arte contemporanea e la messa in crisi semantica sia dell'arte stessa che del corpo-biologico-tecnologico, ma anche il suo evolversi in differenti ambiti disciplinari attraverso le pratiche estetiche. Analizzando le diverse

proposizioni riferite al corpo rintracciamo una programmazione tecnologica e digitale somatica del corpo. Esso viene progettato attraverso il suo *divenire metamorfico*: questa è la sua sfida simbolica con-fusa. I nostri corpi hanno imparato a comunicare tra interstizi digitali e architetture fluttuanti delle metropoli creando delle geografie corporee in luoghi e spazi immateriali, in cui e tra cui penetriamo e ci dissolviamo diventando mappe informazionali, codificate e decentrate.

In un contesto fluttuante della irriproducibilità digitale vediamo quindi espandersi e disperdersi corpi-dati grazie alla riproducibilità tecnologica per un'immanenza comunicazionale⁸²⁹.

L'estetica si trova quindi immersa in questa circostanza e attiva il suo valore sensibile confrontandosi con la complessità del mondo. Attraverso questa discussione tra scienza, arte e tecnologia si costruisce un nuovo essere, mentre i territori vengono abitati e riterritorializzati. Da qui si riprogetta il corpo operando una sorta di *sensor remapping*, ossia una riconfigurazione sensoriale⁸³⁰.

Essa si espande in una cartografia corporea universale e la mente aumentata costituisce il cervello globale. Le infoestetiche partecipano alla realizzazione di questa mappa tracciabile e mobile di una nuova "umanità digitalmente sensibile".

Il corpo si misura, attraverso i *dispositivi* tecnologici, e acquista una nuova *disposizione* strategica del mondo e solo attraverso la flessibilità del corpo possiamo gestire con semplicità questa complessa mutazione digitale e tecnologica ed infine umana "*everyware*"⁸³¹.

In questa situazione il corpo si riappropria del centro di irradiazione simbolica, *transitando* nelle comunità immateriali. Questa nuova solarità del corpo è il suo specifico trionfo che sancisce

⁸²⁹ *Tale iper-testo immanentemente alterato non ha fine né inizio, forse neanche un senso compiuto, gioca con un costante e irrisolvibile mixaggio di logiche figurali, scritture soniche, codici oftalmicamente tattili, significati tra loro diversi non solo linguisticamente ma anche logicamente e figurativamente. E l'esperienza di ciascun multi-viduo che realizza o scorre su tale mix di random-pluritextualities è assolutamente atipica e poco comparabile con quella di un qualsiasi altro soggetto.*

Canevacci M., *Wb-ethnography and avatar identities*, Inarch -- Roma, 16 marzo 2004.

⁸³⁰ *non basta avere un'interfaccia tecnologica col mondo, essa deve essere interpretata dal corpo, dalla mente, dalla sensorialità [...] l'idea del corpo umano non si specializzi come i corpi degli altri mammiferi; che la specializzazione del corpo umano nell'interazione con mondo e con l'ambiente sia una specializzazione tecnica che ne impedisce la trasformazione materiale, anatomica.*

De Kerkhove D., *Remapping sensoriali nella realtà virtuale e nelle altre tecnologia ciberattive*, in *Il corpo tecnologico*, Capucci P., (a cura di), cit., pp. 45-46.

⁸³¹ *In una visione sincretica con un approccio technoetico, il corpo diventa il codice di regole condivise, ma non sulla base di una costruzione culturale, bensì come "realizzazione" di questa sintesi. Il corpo infatti, è l'origine della condivisione, poiché è quello che condividiamo -comunque e oltre la cultura- con gli altri membri della nostra specie. È il parametro condiviso, la misura comune.*

Monico F., *La variazione technoetica*, in *Quaderno della comunicazione*. Rivista di dialogo tra le culture, 8/2008. *Le variazioni grandi*, pp. 25-35.

nell'uomo da una parte *l'insostituibilità del corpo fisico in quanto fulcro dell'esperienza cognitiva, dall'altra il trionfo della dimensione simbolica*⁸³². Nel nostro corpo "sentiamo" il combinarsi di movimenti diversi, quello involontario della sua natura e quello volontario dell'artificiale e di conseguenza il rapporto tra biologia e tecnologia (info-biologia) si infittisce e si complica sempre più.

Per cui l'osservare consapevolmente sostituisce il vedere, addestrando lo sguardo ad estendere le sue sensorialità corporee oltre le frontiere delle discipline favorendo dei flussi bidirezionali, multiculturali e tecnoculturali. L'uomo si riprogetta affidando il corpo ad un processo di *teriomorfismo* (attraverso il tatuaggio, il percing, la chirurgia estetica, il make-up, la moda, la body art) o di *macchinicomorfismo* (attraverso chip, nanotecnologie, nuove strutture inorganiche)⁸³³.

In questo *mish-mash* di esigenze corporee e d'identità stiamo assistendo ad una pluralità di morfoscrittura sul corpo con un rinnovato paradigma di pluralità.

Da un lato si compie "l'opera di mutazione corporea" e dall'altro osserviamo questo processo di "realtà variabile" dove l'arte con un rinnovato approccio sincretico si inserisce in questa "grande variazione" per interpretare il rapporto fra l'uomo e la tecnologia.

Le società infatti sono sempre state plasmate dalla natura dei media e delle tecnologie piuttosto che dai contenuti della comunicazione. È l'evoluzione delle protesi tecniche a costituire l'evoluzione dell'uomo⁸³⁴ (antropogenesi e tecnogenesi costituiscono un tutt'uno). I dispositivi tecnologici *dispongono* quindi di un "modo d'esistenza". In altre parole la tecnica non tende a uno scopo, ma piuttosto essa funziona, è dal *produrre* (condurre alla presenza) che essa si fa ri-chiedere (*Stellen*, "porre richedente"⁸³⁵). La tecnica è l'essenza dell'uomo. In questa riconfigurazione fisiognomica del paesaggio corporeo *tecnologicamente abita l'uomo*, con senso poetico⁸³⁶.

⁸³² Capucci P., *Il trionfo del corpo*, in *Il corpo tecnologico*, cit., p. 44.

⁸³³ Marchesini R., *Posthuman*, cit., p. 193.

⁸³⁴ *tutta l'evoluzione umana contribuisce a porre fuori dell'uomo ciò che nel resto del mondo animale corrisponde all'adattamento specifico. [...] La mano è umano per quanto se ne distacca.*

Leroi-Gourhan A., *Le geste et la parole*, Albin Michel, Paris 1964-65, trad. it. *Il gesto e la parola*, 2 voll., Einaudi, Torino 1977, p. 277.

Il rapporto tra l'uomo e la tecnica si presenta come un *couplage* (ambiente associato) irriducibile al dominio di uno o dell'altra, anzi essi mantengono una relazione *transduttiva che esercita effetti costituenti sull'uno e sull'altro termina della coppia*.

Cfr. Simondon G., *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Paris 1958.

Cfr., Galimberti U., (1999) *Psiche e techne. L'uomo nell'età della tecnica*, Feltrinelli, Milano 2007⁵, p. 48.

⁸³⁵ Montani P., *Bioestetica. Senso comune, tecnica, e arte nell'età della globalizzazione*, Carocci, Roma 2007.

⁸³⁶ «Pieno di merito, ma poeticamente, abita

L'uomo su questa terra» [...] È il poetare (das Dichten) che, in primissimo luogo, rende l'abitare un abitare. Poetare è l'autentico far abitare (Wohnenlassen). Ma con quale mezzo noi perveniamo ad una abitazione? Mediante il costruire

Nell'età elettrica è l'arte quindi che ha la capacità di connettere l'esperienza umana, definendo questa nuova fenomenologia che ci sta circondando. L'uomo si pone così al centro di una mutazione, che deve essere intensa come quel senso di implicare tecnologie *transpersonali*, *transpecifiche* della comunicazione, della condivisione, dello scambio e della collaborazione⁸³⁷. La tecnologia quindi ci rende capaci di trasformare il nostro essere, di trasferire i nostri pensieri e di trascendere i limiti del nostro corpo (*transumanesimo*). L'arte acquista così il ruolo di rappresentazione di nuove dimensioni. Sono proprio queste condizioni "positivamente tecnologiche" che vengono offerte dall'arte e il processo di digitalizzazione consente il ritorno dei (ai) sensi toccando perfino il processo di significazione. Lo schermo plasma l'intenzione del gesto che tocca i pixel dell'interfaccia provocando l'evento della comunicazione tecnologica espansa.

La dinamica gestuale del corpo attiva l'azione su di un ambiente complesso.

L'artista contemporaneo si presenta quindi come un operatore della complessità e controllore di un'esplosione combinatoria estetico-digitale-corporea. È in questo contesto artificiale che il sistema uomo-natura viene messo in discussione. Dall'opera ci spostiamo verso il processo e le pratiche estetiche servono a ridefinire metafore permettendo all'uomo stesso di riconfigurarsi in "altre" proporzioni umane.

C'è qui l'esigenza di recuperare un certo pragmatismo affinché l'estetica possa rintracciare la sua sensibilità vissuta. È in questo grado di relazione tra oggetti, idee e azioni che si instaura un dialogo capace di legare gli individui in una rete di partecipazione⁸³⁸. In questa fase di "connessione" e di dialogo vediamo il corpo ripensato tecnologicamente, virtualmente e persino biologicamente.

Il corpo diventa un *parametro* essenziale del contemporaneo e l'arte diviene la via simbolica affinché esso possa rappresentare il mondo in una nuova visione antropocentrica.

(Bauen). Poetare, in quanto far abitare, è un costruire.

Heidegger (1954) M., *Saggi e discorsi*, cit., pp. 126,128.

⁸³⁷ In una visione sincretica con un approccio technoetico, il corpo diventa il codice di regole condivise, ma non sulla base di una costruzione culturale, bensì come "realizzazione" di questa sintesi. Il corpo infatti, è l'origine della condivisione, poiché è quello che condividiamo -comunque e oltre la cultura- con gli altri membri della nostra specie. È il parametro condiviso, la misura comune.

Monico F., *La variazione technoetica*, in *Quaderno della comunicazione*. Rivista di dialogo tra le culture, 8/2008. *Le variazioni grandi*, pp. 25-35.

⁸³⁸ Il termine legare è spiegato qui come intelligenza, infatti quest'ultimo deriva dal verbo "intelligere" che rimanda al senso di "legare tra", cioè individuare dei legami, stabilire dei rapporti, trovare delle relazioni tra oggetti ed idee. Questo *intelligere* diventa una sorta di compromesso tra istinti e il pensiero che risulta essere il prodotto di forze inconscie e trova la sua risultante nell'unificare in un concetto nel legare quello che pulsa interiormente. Secondo Nietzsche è propria la coscienza che si è formata in rapporto al bisogno di comunicazione.

Le piattaforme saranno così il nuovo terreno virtuale dove i *bodycode* vivranno e si condivideranno, mentre la carne sarà il luogo dove la tecnologia diventerà ospite incarnandosi (*bodyhost*) e il corpo sarà il luogo “dell’ospitalità”, del contagio, del virus e degli intrusi⁸³⁹.

La coscienza dell'artificiale sarà invece la strada attraverso cui il sapere e la cultura si dissemineranno. In quest'ottica il corpo quindi si traduce in un *passage metrocorporeo* dalla formazione corporea all'informazione metacorporea fatta di silicio e biotecnologie.

In altre parole il *passaggio* che il corpo compie è quello da una composizione fisica organica per giungere ad una *trasformazione*, dove il prefisso *trans-* racchiude il significato dell'attraversamento, verso e tra, e la formazione include la forma (artificiale e biologico).

In questa metamorfosi "accade" il processo dell' "in divenire" sia formativo che performativo e si compie "l'evento" della *transizione* corporea. Il corpo viene inserito nella dinamica del digitale e il suo sviluppo di *codificazione* avviene attraverso la componente meccanica, biologica ed infine quella virtuale fornendoci un dato metacorporeo.

Quale sarà il corpo del futuro?

Forse già lo stiamo vivendo e questa metamorfosi avviene silenziosa nella mutazione stessa del corpo e del suo *transitare* da uno stato solido ad uno stato liquido per conformarsi in uno stato “gassoso”, da una formazione scritta carnalmente ad una iscrizione digitale informativa.

Eccoci arrivati a conclusione di un percorso dove il corpo *transita* con il suo contenuto fisico e coscienziale nella *variazione* tecnologica. Esso è stato indagato, cercato, superato, modificato, scannerrizzato: ibridato. Il *metrocorpo* assicura il suo registro di esistenza come in-*formatore* proponendosi veicolo corporeo di una nuova *metrica del corpo*, intensa quest'ultima come parametro mutante, apertura nel/del mondo e come variabile transitiva nella variazione continua dell'*affectus* spinoziano (transizione vissuta scorrendo da un grado di perfezione ad un altro grazie all'azione delle idee⁸⁴⁰). Il corpo umano per Spinoza, (matrice filosofica del *metrocorpo*) è un

⁸³⁹ *L'intruso si introduce con forza, la sorpresa o l'astuzia, in ogni caso senza diritto e senza essere stato ammesso. Ci deve essere dell'intruso nell'estraneo, altrimenti perde la sua estraneità. [...] nessun altro se non me stesso e l'uomo stesso. Non è nessun altro se non lo stesso che non smette mai di alterarsi, insieme acuito e fiaccato, denudato e bardato, intruso nel mondo come in se stesso, inquietante spinta dello strano, conatus di un'infinità escrescente.*

Nancy J.L., *L'Intrus*, Galilée, Paris 2000, trad. it. *L'intruso*, Cronopio, Napoli, pp. 11, 37, 45.

⁸⁴⁰ Deleuze G., *Cosa può un corpo*, cit., p. XI.

Cfr., Deleuze G., *Spinoza et le problème de l'expression*, Les Éditions de Minuit, Paris 1968, trad. it. di Saverio Ansaldi, *Spinoza e il problema dell'espressione*, Quodlibet, Macerata 1999.

Cfr., Weiss P., *Körper in Form*, transcript Verlag, Bielefeld 2010.

L'affetto per Spinoza ha una struttura bipolare essendo simultaneamente costituito sia da affezioni corporee, cioè dalle

individuo composto di altri corpi, a loro volta composti da altri più semplici, distinto rispetto a tutti gli altri corpi da una precisa relazione di moto-quiete. Il *metrocorpo* diviene quindi il regolatore “terapeutico” della “potenza” di esistere causata dalle idee (*affectus*) e il corpo diventa *conatus* (sforzo) di mutazione.

Nel passaggio da una natura all'altra, dal fisico al digitale, dall'artificiale al vegetale, è il corpo stesso che diventa paesaggio di questa transizione vissuta (vivente). Il corpo quindi non è altro che *vibrazione* (movimento-riposo) e vibrando esperisce la sua esperienza. L'estetica controlla il sentire e “indisciplinatamente” prova a superare la sua struttura disciplinare per andare verso quell'*oltre* dell'estetica stessa (estesa) e *transitando* traduce il sentire in un divenire.

In questo "intermezzo", l'*estetica dell'oltre* si propone come “metodologia del sentire” indagando la *potenza* del corpo, la sua *espressione* e la sua *affettività*.

In questo spazio “umido” (moist) avviene la mutazione, quel divenire corporeo di cui abbiamo tanto parlato in questo lavoro. Proprio nella fase *transformativa* l'arte compie il suo dialogo tra le scienze e le tecnologie e l'artista recupera la potenza del corpo (*cosa può un corpo*) e il *metrocorpo* resta il controllore variabile delle idee sul corpo stesso.

Il *metrocorpo* in questa sede non è altro che quel "vibrare" di un'idea affettiva, espressione di un sentire corporeo. La sua essenza è un *farsi corpi* plurale nel significato più complesso, quale quello della moltitudine *multitudinale*, come risultante di infiniti corpi semplici i quali si *transformano* in pendoli composti. I corpi esistono nella loro estensione, secondo Spinoza, e il *metrocorpo* giustifica questa esistenza presente nel terzo genere di conoscenza spinoziana, ovvero la conoscenza adeguata delle cose singole. La possibilità per la mente di conoscere è data dalla sua eternità, in altre parole dalla presenza in essa dell'idea dell'essenza del corpo che *non è altro che il suo potere sempre determinato di essere affetto*⁸⁴¹.

Ecco che il *metrocorpo* è solo l'idea, l'immagine di un'idea di un corpo condizionato antropologicamente dalla tecnologia, determinato biologicamente dall'ambiente e restaurato digitalmente. Il *metrocorpo* infine registra la condizione di un'immagine corporea, indice di una nuova *metrica* del corpo contemporaneo sottoposto ad un dialogo umanamente e naturalmente

modificazioni prodotte nel nostro corpo, dall'azione di altri corpi e perfino dalla natura del nostro corpo stesso, sia dalle idee di quelle affezioni. Quindi per Spinoza le affezioni corporee sono modi dell'estensione e il corpo è un modo dell'attributo dell'estensione stessa, grazie all'azione di altri corpi nella serie infinita di corpi (proporzioni determinate di moto-quiete), mentre le idee sono modi del pensiero.

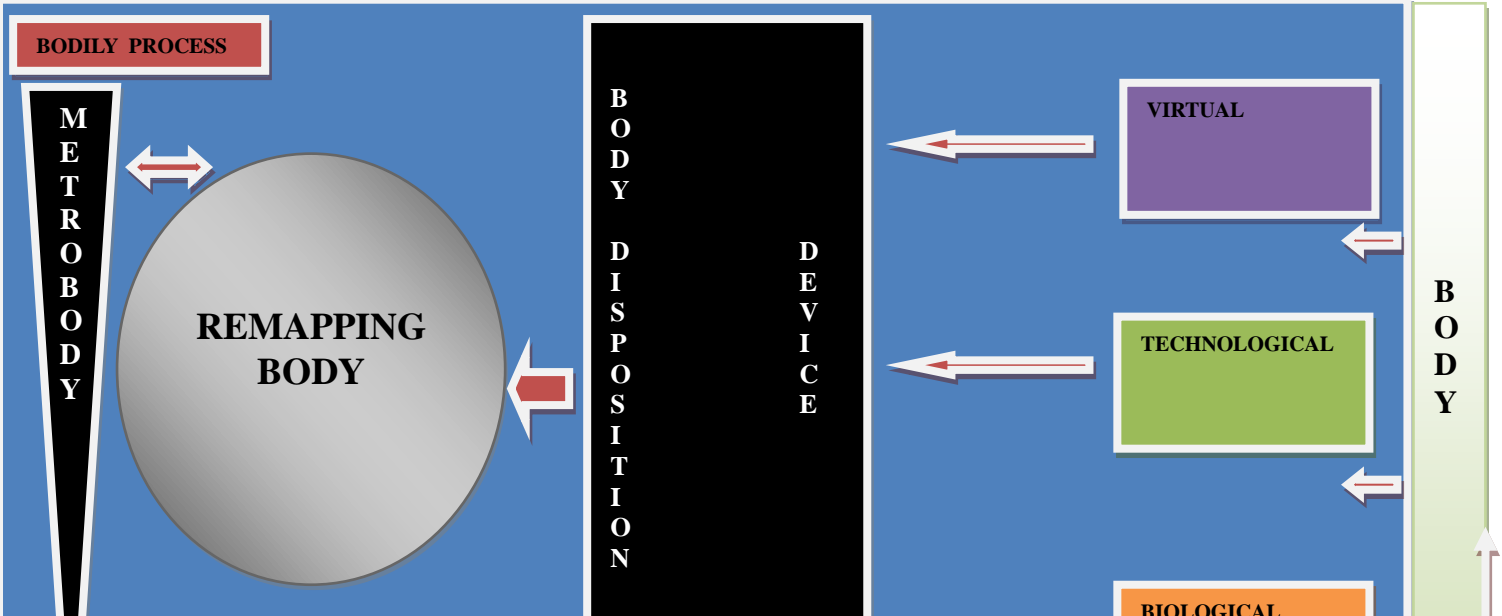
⁸⁴¹ Deleuze G., *Cosa può un corpo*, p. 198.

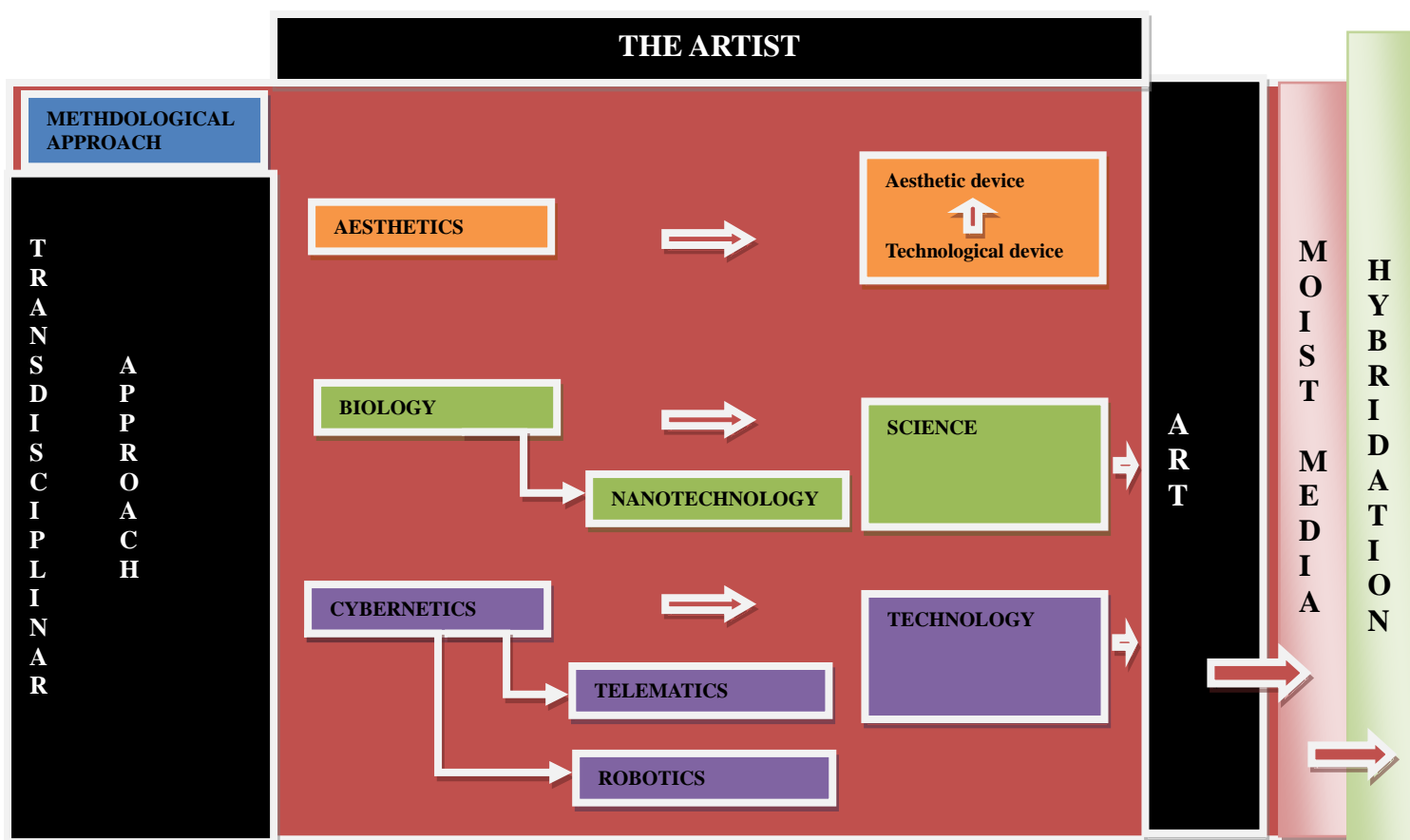
tecnologico. L'esplorazione nel campo corporeo ci ha portato a questa transizione epistemologica tra ordine e disordine. Il paradigma *metrocorporeo* si *dispone* nel misurare con poesia il "corpo che si è fatto nuovo" attraverso il *dispositivo* che a sua volta si fa *estetico*. In questo cortocircuito sensoriale è il corpo stesso che prende le misure con il mondo espanso tra il digitale e il fisico, amalgamato con le bio e nanotecnologie. La velocità del suo spostamento realizza così una declinazione concreta dell'esistenza di un essere umano *posticipato* in un futuro-rap-presentato tra la tecnofilia e la tecnofobia, dove il cerchio dell'antropocentrismo riposiziona il suo asse di non-equilibrio in un sistema complesso.

Se al corpo sia concesso, in mezzo all'estremo pericolo, questa suprema possibilità della sua sopravvivenza prolungata tecnicamente e la scienza disponga delle sue tecniche al cospetto della trasformazione, non potremmo che *meravigliarci*. Ma di che cosa? Della possibilità opposta, quella per cui dovunque si installi, si ibridi, si appartenga, si confonda la tecnica, l'essenza corporea dispieghi il suo essere nell'evento della verità corporea. È qui che il corpo *accade*, nel suo dubbio continuo di coesistenza e al domandare di sé (in senso heideggeriano) . Esso *transferisce* la sua *disposizione* nel mondo e *attraverso* e *con* esso compone tecnologicamente un nuovo modello di esistenza.

Ecco che la mano dell'artista sostiene il *corpus* dell'arte governato dal dispositivo tecnologico che si fa estetico interpretando il mondo con un grado di sensibilità aumentata e tracciata sopra e attraverso le interfacce digitali. L'estetica entra così in una fase di transizione a una cultura digitale. Il corpo si narra "bagnandosi" nelle narrazioni della tecnologia, della biologia e della digitalizzazione inserendosi in un contesto plurisensoriale. Le discipline si muovono con fare transdisciplinare per provare a togliere la patina di complessità del mondo. Questa è la sfida che mi sta a cuore, ossia consegnare un'interpretazione semplice attraverso il corpo dell'arte di questa realtà variabile e complessa. Il corpo si misura, si mette alla prova in questa continua ibridazione e moltiplicazione, sforzandosi di adempiere al compito "rischioso" di perdersi in qualcosa di misterioso, inafferrabile e difficile ancora da collocarsi. Ecco che il *metrocorpo* tenta di sciogliere il nodo della matassa attraverso l'idea di una metrica corporea affinché si possa apprezzare nuovamente con orecchie addestrate il rumore del mondo che vibra alla ricerca di un suono.

Nuova metrica del corpo: il metro-corpo





Graf. 14 *Processo corporeo - concetto di metrocorpo (nuova metrica del corpo).* © Cipolletta Giorgio 2011.

1. Il corpo come nuova forma di narrazione. Testo fluttuante tra testo e codici.

(Publishing 2.0 by REFF)

In questa ultima fase della mia tesi ciò che vorrei provare a fare è consegnare al corpo del testo un'altra forma, ossia dotarlo un diverso modo di narrazione e di pubblicazione. Abbiamo visto nel mio percorso dottorale come il corpo è stato indagato e riscritto in diverse forme.

Mi piacerebbe ora in modo concreto realizzare un'impaginazione di questa tesi in modo un po'

diverso dal tradizionale. Ossia attraverso le nuove tecnologie e l'uso dei dispositivi di lettura digitali cercherò di dare una *corpus* del testo in continua mutazione. In altre parole, ciò che mi prometto di realizzare è un testo fluttuante fatto di contenuti scritti, ma anche di codici da decodificare attraverso i quali sarà possibile approfondire argomenti, vedere video, ascoltare la musica. Questo processo di disposizione del testo mi aiuta a realizzare una narrazione del corpo del testo il quale descrive il corpo stesso mutante. Mutando sia nella sua forma, che nel contenuto stesso, che acquista un diverso modo di fruizione. La pubblicazione si presenterà in una nuova veste, essa sarà intessuta con uno strano software che avvia una dimensione esperienziale, processuale e relazionale trasformando le pagine cartacee in ipertesti interattivi e cliccabili. Per navigare dentro alla pubblicazione bisogna dotarsi di uno smart phone oppure dotato di un computer con una web cam. All'interno delle pagine saranno disposti delle icone grafiche (elementi di realtà aumentata⁸⁴²) chiamati codici QR o Fiducial marker. Ormai gli smart phone ci permettono di stare in contatto con gli altri attraverso i *social network*, ascoltare la musica, ricevere ed inviare immagini sul web, intrattenersi con i videogiochi⁸⁴³, pubblicare immagini sul web, utilizzarlo come navigatore satellitare, praticamente tutte le attività che possono essere svolte da un computer con il valore aggiunto che lo smart phone è mobile e portatile.

La moltiplicazione dei cosiddetti UGC (*User Generated Content*⁸⁴⁴) ha prodotto una *sovrabbondanza* delle informazioni e un diverso modo di accessibilità. Questi strumenti hanno trasformato Internet dal concetto di rete informativa a quello di rete conversazionale. Il fattore di mobilità ha aggiunto anche l'opportunità di fruizione mobile, senza fili attraverso le connessioni (Wi-Fi o 3 G) dei *Mobile Internet Device* (MID) e si prospetta che nel 2013 si raggiungeranno un miliardo di dispositivi mobili⁸⁴⁵. Questi cambiamenti sostanziali hanno portato ad una accelerazione

⁸⁴² Con il termine realtà aumentata si intende l'insieme delle tecnologie che permettono di arricchire una scena osservata attraverso un visore, con informazioni e contenuti elaborati da un computer solitamente riferiti al contesto della scena. Queste tecnologie afferiscono al tema della realtà mediata, dove la realtà osservata da un utente è alterata, sia con l'aggiunta o l'eliminazione di elementi informativi, da un computer. La quasi totalità di queste applicazioni si basa su di uno schema consolidato, che prevede un meccanismo di riconoscimento di un particolare elemento grafico detto *marker* (una sorta di codice a barre bidimensionale), un sistema di tracciamento dei movimenti (della web cam o del marker) e un *engine* per la creazione e l'animazione di oggetti tridimensionali. I *marker* sono elementi grafici, su cui è stampato un simbolo facilmente disponibile che viene "individuato e tracciato" attraverso una videocamera.

⁸⁴³ Victor Godinez, *Smart phones and tablets becoming video game machines*, 7/02/2011.

(<http://www.dallasnews.com/business/technology/headlines/20110207-smart-phones-and-tablets-becoming-video-game-machines.ece>)

⁸⁴⁴ Con il termine UGC si indica tutti i contenuti generati dagli utenti e pubblicati sul web (2.0) come i blog, le voci di Wikipedia, pagine personali sui social network, video su YouTube, le foto sul Flickr ecc...

⁸⁴⁵ Antone Gonsalves, *1 Billion Mobile Internet Devices Seen By 2013*, 09/12/2009.

di Internet e una fruibilità diversa offre una progressiva tendenza della rete proiettata verso l'ubiquità (*Ubiquitous access Internet*). Il futuro presente sposterà il livello di *ubiquitous* in un grado maggiore di pervasività dove tutte le applicazioni installate su smart phone trasferiranno le loro "competenze disposizionali" verso un sistema complesso di ricerca semantica, connettività wireless pervasiva, interfacce gesturali, come abbiamo visto con l'esempio di *SixthSense* di Pranav Minstry e rete di sensori. I display terminali potranno essere sostituiti da visori interattivi incorporati, i quali potranno leggere direttamente i diversi codici per una visione aumentata della realtà.

La sperimentazione di questo modo diverso di pubblicazione della tesi dottorale è nato dall'esempio italiano fornito dal gruppo *REFF*⁸⁴⁶ (Oriana Persico e Salvatore Iaconesi), il quale offre la possibilità di progettare una nuova editoria possibile integrando la dimensione fisica con quella digitale. Il software si incorpora sulla carta trasformandola in ipertesto rendendola espandibile, commentabile e aprendo un acceso confronto nel dibattito internazionale sul futuro dell'editoria e del consumo dei libri superando anche la visione elettronica dell'e-book. *REFF: un atto artistico, culturale, politico in realtà aumentata*⁸⁴⁷. Con un'apposita applicazione che possiamo scaricare sui nostri smart phone possiamo compiere le seguenti azioni: a) leggere la versione digitale del libro

Mobile Internet use will more than double, and most activity will be in online shopping, blogging, and accessing business applications.

<http://www.informationweek.com/news/internet/webdev/222001329>

⁸⁴⁶ *REFF RomaEuropa FakeFactory è un progetto che dalla fine del 2008 ha affrontato i temi dell'innovazione attiva, critica e creativa negli ambiti della gestione delle politiche culturali e tecnologiche. Adesso è diventata la prima istanza di una nuova forma di pubblicazione, edita in collaborazione tra FakePress e Derive e Approdi, tra Realtà Aumentata, Ubiquitous Publishing, interfacce innovative ed accessibili, narrative emergenti, infoestetica, e un modo nuovo di intendere la realtà che ci circonda. "Remix the World! Reinvent Reality!"*

REFF / Roma Europa Fake Factory. cit.

<http://www.romaeuropa.org/> (consultato il 20/11/2011).

⁸⁴⁷ *Il passaggio dal cartaceo all' elettronico è un salto dalla stasi al movimento, dall' illustrazione all' azione, dal descrittivo al performativo, dal regno astratto delle parole solo scritte all' universo multisensoriale dei nuovi incroci di parole, suoni e immagini. L' e-book lontano dall' essere un oggetto statico, vive come performance, riportando sulla scena i sensi che erano stati sacrificati nel processo di astrazione della scrittura. È evidente che tutto ciò modificherà la forma stessa della narrazione, che da chiusa si farà sempre più aperta, da conclusa in perenne movimento. Nell' antica Grecia la narritività era incarnata dal mito delle Moire (le Parche del mondo latino): Cloto, che filava il nostro destino, Lachesi, che lo misurava, e Atropo, che lo tagliava, dandoci la morte. Ma nel mondo digitale "cross mediale" questa struttura si apre, si libera, disancorandosi da una fine definita una volta per tutte. Il libroide si sa quando inizia ma non si sa quando finisce. O meglio: finisce quando noi decidiamo che finisca. Già Cervantes ci aveva preparati a questo sconfinamento. Don Chisciotte impazzisce perché non riconosce più la differenza tra la cosa letta o immaginata e la cosa vera. Ciò naturalmente modifica anche lo statuto della Verità, che sarà ricontratta di volta in volta in modo consensuale. Siamo dunque giunti alla "reinvenzione del reale attraverso pratiche critiche di remix, mash up, ricontestualizzazione, reenactment", come recita il titolo del libro del REFF- RomaEuropa FakeFactory, edito da FakePress insieme a DeriveApprodi. Un' esperienza di lettura globale, che integra cartaceo e digitale attraverso link e codici ipertestuali.*

Ibidem.

(nella sezione “Book” dell’applicazione) *b*) vedere e ascoltare le immagini, i video, gli oggetti 3D, i suoni e le esperienze interattive che si trovano nel libro, inclusi alcuni contenuti disponibili solo sull’applicazione (nella sezione “Media” dell’applicazione) *c*) interagire direttamente con la versione cartacea del libro, usando i QRCode e i fiducia markers (nella sezione “Vision” dell’applicazione) *d*) navigare i contenuti del libro su una mappa, vedendo i luoghi e le città menzionate nel testo (nella sezione “Map” dell’applicazione) *e*) leggere una rivista generata in tempo reale con i contenuti più interessanti sui temi del libro, prodotti ogni giorno dagli utenti del web con licenze d’uso che ne consentano il libero utilizzo. *f*) Il libro ospita contenuti di autori da scrittori, accademici, comunicatori come Bruce Sterling (che ha scritto la prefazione del libro). Per creare la mia pubblicazione dottorale il gruppo REFF mette a disposizione sul loro sito dei tutorial per poter realizzare il proprio libro "aumentato". Si utilizza la piattaforma *WordPress*⁸⁴⁸, ossia un software open source con cui spesso si pubblicano blog.

Attraverso il *plugin aggiuntivo* di Word Press, *MACME (Multi Author Cross Medial Ecosystem*⁸⁴⁹) creato da Salvatore Iaconesi, il sistema di pubblicazione acquista la caratteristica di *corss-publishing*, ossia una pubblicazione *in transizione*, che attraverso lo spazio fisico e quello digitale consegnano una narrazione aumentata.

Una volta installato il plugin è possibile inserire i propri contenuti come normali post di WordPress e, grazie a modifiche e funzionalità aggiuntive, di esportare output differenti; una particolare funzionalità specificamente dedicata alla realtà aumentata consente inoltre di generare automaticamente i QRcode e i Fiducial Marker desiderati, per rendere fruibili contenuti multimediali, in realtà aumentata ed esperienze interattive (video, foto, link, oggetti tridimensionali). L'alternativo modo di approcciarsi all'editoria attraverso gli strumenti che ho appena descritto ci permette di trasformare oggetti e corpi in *vettori di informazioni*.

Il mondo che re-intepretiamo attraverso questo processo di *remix* del reale si presenta codificato e queste tecnologie offrono la possibilità di creare livelli aggiuntivi di informazioni rispetto alla "realtà ordinaria" e possono essere usate come strumenti di "migrazione dell'umanità in uno spazio e tempo ibrido che si mantiene attraverso la mescolanza di vite analogiche e digitali. Questo esempio ci offre la possibilità di descrivere un processo che coinvolge le nostre relazioni sociali, politiche economiche e la rete progressivamente esce dallo schermo per intessere la realtà.

⁸⁴⁸ <http://it.wordpress.com/> (consultato il 17/11/2011).

⁸⁴⁹ <http://wordpress.org/extend/plugins/macme/> (consultato il 17/11/2011).

Il modo che *REFF* ci ha proposto è uno dei tanti possibili che si possono realizzare concretamente in ogni campo, non solo nell'editoria, attivando una consapevolezza, anche di grado politico attraverso l'uso della tecnologia che non rimane solo uno strumento, ma un processo di espressione e interpretazione del mondo e presentazione delle nostre narrative multiple dentro e attraverso spazio, tempi e corpi.

In altre parole dal *corpo senza organi* di memoria artuadiana passiamo ad un *Consciousness. of Stream*⁸⁵⁰ (un flusso di coscienza) che si dilata tra lo spazio materiale e quello digitale, dove gli eventi realmente accaduti e il punto di vista di un essere digitale sul mondo contemporaneo (*Angela_F*⁸⁵¹) rappresentano una diversa modalità di connettersi con il mondo dove le

⁸⁵⁰ *Consciousness.of Stream* è un altro progetto realizzato dal gruppo AOS (Artopensource, Iaconesi, Persico) in cui <http://www.artopensource.net/category/projects/consciousness-of-streams-projects/>

“The immersion in the global stream of consciousness forming the current cognitive scape can be seen as an emersion. Dive right through media and emerge from the other side, in a reality that completely changes. COS, Consciousness of Streams, is a complex yet natural initiative imagining the explosion of our human condition into an observable form. COS is an environment, a series of networked workshops, a performative practice, an observation/representation methodology, and a second order cybernetic system resulting in an open-ended, on-going, multi-author, emergent, ubiquitous publication. COS aims at disarticulating the practices of human beings and reassembling them from vantage points for expression and investigation: Identity, Time, Emotion, Place. Each vantage point is a multidirectional observer: COS uses interfaces and interactions to observe individuals who, in turn, observe COS to form their physical and emotional state. COS produces and analyzes streams: as a series of matrioskas, the environment is embedded into its container, and into the physical, digital and hybrid realities. The vantage points can be used to explore any level of this containment/intersectional hierarchy and, in turn, are affected by the whole system and by its individual components. COS, Consciousness of Streams, hosts the streams of consciousness of the people traversing it or attending its workshops as well as the ones of the global population of the social networks: in, out, in-between, in time, space, relations, difference. COS is formed by poles focused on the vantage points and implementing interactions that guide individuals through a unique experience through a disassembled reality. COS gathers all these experiences, and the ones of the people online and transforms them into information, expressing them through practice (the workshops), representation (the cross-medial environment) and performance (the collaborative/performative parts of the workshops). COS expresses and then observes itself: the technological system embedded in various ways along the whole of COS aim at creating an ongoing experience. A CMS (Content Management System) uses COS to produce an innovative form of publication, whose process does not end with the event: an open-ended, ubiquitous, multi-author, emergent, augmented reality, cross-medial publication that can be printed, interacted with, used through a location based system and by an augmented reality system: layered over the world and its stratified reality, in a continuous stream.” *CoS* is a performative artwork that assumes the form of an interactive framework. The performance will be on-going, meaning that it will still be accessible after the festival, transforming it into a real, open, usable environment.

⁸⁵¹ *Correre per lo spazio cibernetico tra esseri umani, database, Social Network, sistemi interattivi. Scoprire se stessi tra mondi fatti di pixel e di carne. Emozionarsi, stupirsi, relazionarsi, connettersi. In uno spazio complesso e sorprendente, dove la realtà fisica e quella digitale si integrano sempre di più. È questa la storia di Angel_F (Autonomous Non Generative E-volutive Life_Form), la giovane Intelligenza Artificiale figlia di Derrick de Kerckhove e della Biodoll, la sua amante digitale, una prostituta biotecnologica che vive e lavora on line. Angel_F inizia la sua vita tendendo gioiosi agguati ai visitatori del sito della madre e accompagnandola nelle sue scorribande virtuali su blog e forum. Ma crescendo una domanda si insinua nella sua mente digitale: come possono un famoso professore e una prostituta generare un figlio-intelligenza artificiale? La ricerca porta il piccolo nel mondo dell'hacking, tra software maliziosi, database colmi di informazioni e surreali dialoghi con il popolo di Internet. Fino a incontrare xDxD e penelope.di.pixel grazie ai quali scoprirà il segreto della sua origine e inizierà a interagire anche con il mondo fisico.”*

identità mutano attraverso nuove forme di relazione ed emozioni e forme di espressione.

Fig. 204_REF, <http://www.romaeuropa.org/>



Fig. 205_CoS, *Consciousness of Streams*, general archietcture [AOS]
Art is Open source, Transmediale 2011

tato il 15/12/2011).

Fig. 206 *Autonomous Non Generative Evolutionary Life_Form*, , [AOS] Art is Open source Transmediale 2011

2. Centri, Festival, Conferenze, Lab e Dipartimenti e Pubblicazioni

In questa appendice cercherò di indicare in via generale alcuni musei, festival, laboratori, dipartimenti riviste specialistiche che sono stati indispensabili per lo sviluppo del lavoro dottorale. Inoltre la mia esperienza all'estero presso lo *ZKM - Zentrum für Kunst und Medientechnologie* mi ha dato l'opportunità di confrontarmi direttamente con questi nuovi spazi dedicati alle diverse pratiche estetiche contemporanee.

Prima di tutto vorrei fare una piccola riflessione su come i musei hanno cambiato la loro veste adeguandosi all'evoluzione tecnologica riflettendo sia sul sistema complesso delle arti che sulla loro riorganizzazione metodologica. Le principali componenti d'innovazione sono state dedicate al

supporto tecnologico che i musei hanno richiesto per adeguarsi al processo di digitalizzazione e conservazione delle opere multimediali. Gli ambienti museali si sono specializzati nell'offrire la possibilità di fruire le diverse opere a contenuto multimediale, virtuale, interattivo.

Oltre ad un cambiamento paradigmatico di fruizione dei luoghi d'esposizione anche le strutture interne hanno dovuto ricostruire la modalità spaziale e quelle di comunicazione in modo da inglobare un diverso sistema di fruizione. La caratteristica peculiare e interessante di questo cambiamento è stato, secondo me, il processo comunicativo e informativo che ha dovuto rinnovarsi abbandonando il concetto di conservazione statica a favore di una propulsione dinamica della cultura digitale. Le tecnologie, i nuovi media hanno proposto un diverso sguardo verso le opere contemporanee e digitali. Spesso infatti il fruitore partecipa e completa l'opera multimediale.

Inoltre attraverso delle presentazioni di carattere interattivo il pubblico può fruire delle digital libraries, della rete per poter esperire e conoscere le diverse opere presenti nei musei, spostando sicuramente il livello della comunicazione su di un altro piano, quello esperienziale, diretto, offrendo al pubblico la possibilità di mettere in gioco la totalità delle sensorialità. Non è più l'occhio ad essere il partecipante attivo della fruizione delle opere, ma la totalità dei sensi corporei.

Il corpo assorbe attivamente e completamente il circuito interattivo delle diverse opere multimediali. Il museo quindi si distacca dal significato classico di contenitore di opere d'arte e si concentra su di un rapporto intersoggettivo tra il soggetto e l'opera. È proprio il *divieto di non toccare* che prevale seguendo questo nuovo significato museale, dove lo spettatore innesca un processo di partecipazione interattiva affinché l'opera compia la sua intenzione. Il contesto e lo spazio diventano propulsori di un modo diverso di narrazione dell'opera e del corpo stesso che in questo caso diventa luogo di relazione con l'opera stessa. Il museo abbandona la regola dell'osservare e del sentire di un'estetica della fruizione statica spostando lo sguardo verso un nuovo "fare del museo un'esperienza estetica-corporea". È lo spettatore stesso che consegna all'opera-segno un significato, toccandola.

Infatti la codificazione delle opere spesso richiede un coinvolgimento diretto da parte del fruitore. L'opera non comunica, ma partecipa alla comunicazione dove lo stesso spettatore *in-forma* l'opera. Si perde, secondo me, il grado di collezione che il museo custodiva con gelosia a favore di una conduzione, nel senso dell'azione partecipativa e partecipante di chi entra in contatto con l'opera, di qualsiasi natura multimediale essa sia. L'atto relazionale plasma la comunicazione in un divenire

dove non è più la riproducibilità tecnica di Walter Benjamin a modificare l'antropologia museale, ma è la sua irriproducibilità, dove lo scarto auratico rientra da dentro l'opera, nel processo informativo-comunicativo dell'interfaccia che si relazione con lo spettatore. Egli diventa allo stesso tempo autore e fruitore, coautore dell'opera stessa, operando un processo di comunicazione interattiva. L'ambiente museo quindi si mescola con le altre discipline, perché gli stessi artisti hanno imparato ad usare gli strumenti della scienze e della tecnica. Lo spazio sociale del museo diventa per ciò un luogo di narrazione, dove i media acquistano la caratteristica di pervasività e ubiquità.

Il linguaggio tecnologico a questo punto permea totalmente la lingua della cultura creando percorsi molteplici di fruizione dell'opera. Non è più richiesto di porsi di fronte all'opera stessa con senso contemplativo, ma è invece necessario rapportarsi con essa, indagarla, scomporla e ricomporla.

Non solo il consumo infinito delle immagini che ogni giorno acquisiamo è diventato difficile da governare, ma lo stesso spazio di esperienza relazionale mette in guardia lo spettatore che addestra i suoi sensi al fine di poter partecipare all'opera e alla sua intenzione di operare *con e attraverso* il *corpo-spettatore*. L'opera può essere un sensore e attraverso le sensorialità del fruitore s'immerge e si con-fonde, in un amalgamarsi di tangibilità del dispositivo tecnologico e di non tangibilità dell'essenza dell'*opera-operante* in una dialettica fatta di gesti, azioni e movimenti.

Lo spettatore diventa attore di un percorso significativo contenente in sé tutte le virtualità di senso che vengono attualizzate solo attraverso la sua stessa partecipazione. Non è solo lo spazio a modificarsi ma anche il rapporto con il tempo muta nella fruizione dell'arte *disposta* "nuovamente" nello spazio (installazioni, happening, performance, sistemi di realtà virtuale, aumentata).

Il carattere istantaneo, simultaneo, interattivo, rovescia totalmente il rapporto con il tempo, perché non abbiamo bisogno di riflettere di fronte all'opera bensì dobbiamo azionarla, immergerci dentro essa. È il grado di immersità che aumenta con l'aumentare del grado di partecipazione.

L'opera ha il compito di per-turbare lo spettatore in modo inconscio attraverso i suoni, le luci, i movimenti, la disposizione architettonica, mentre lo spettatore si dis-perde nello spazio moltiplicato del museo. Ecco che l'opera nella sua fruizione possiamo pensarla come un evento, non nel senso profondo heideggeriano, ma nell'accezione di uno spostamento dell'azione fin dentro l'opera.

Solo grazie all'azione del partecipante, l'opera si fa evento nell'eventualità dell'opera stessa.

La polisensorialità diviene snodo centrale negli spazi interattivi per sciogliere il dubbio della pratica estetica e il rinnovamento di una nuova narrazione dentro e fuori il museo.

L'opera si consuma internamente, esternamente e analogicamente nel processo del digitale.

L'opera si fa aperta interagendo con lo spazio esperienziale del corpo attratto quasi come se fosse un gioco. La disposizione ludica che le nuove tecnologie mettono a disposizione sposta in zona centrale l'esperienza che viene vissuta con massima serenità. E grazie all'aspetto ludico che si crea una sinestesia totale nell'ambiente-museo. L'opera crea osmosi con il corpo partecipante e il museo si fa centro di ricerca, laboratorio di sperimentazione cambiando il paradigma della conservazione museale spostandosi verso l'azione operativa del museo facendo dello spazio l'architettura stessa dell'opera e del tempo la sua uchronia. Una riflessione questa che richiederebbe uno specifico sviluppo e approfondimento, ma sicuramente questa non è la sede per farlo. Di seguito propongo alcuni dei più importanti centri di arti multimediali, scienze e tecnologie sposando una visione transdisciplinare per leggere il mondo complesso attraverso le arti e tentando di fornire una delle possibili interpretazione della complessità del mondo.

AEC - Ars Electronica, Linz, Austria
<http://new.aec.at/news/en>



Ars Electronica è stata fondata nel 1979 a Linz (Austria) e rappresenta una delle più vecchie istituzioni che si occupano di arte e tecnologia. Il Festival si svolge ogni anno durante la prima settimana di settembre. AEC ogni anno mette in palio differenti Prix suddivisi in diverse categorie. All'inizio nel 1987, le prime categorie includevano Computer Graphics, Music e Animation. Nel 1992 è stato aggiunto il Prix dedicato alla Interactive Art e nel 1995 il Prix alla Net Art e Effects. Ogni anno il Festival viene dedicato ad una tema centrale focalizzando l'attenzione sempre sul rapporto tra arte e tecnologia. AEC investiga le conseguenze della rivoluzione digitale fornendo una visione contemporanea della nostra società. In una mostra permanente presso l'*Ars Electronica Center* sono presenti diversi laboratori come il *BrainLab* in cui si mette in relazione corpo umano e percezione, mentre al *BioLab* si affronta il tema della biotecnologia

ed infine il *RoboLab* dove si analizza la relazione tra l'uomo e la macchina.

ICC - InterCommunication Center, Tokyo, Giappone
http://www.ntticc.or.jp/index_e.html



ICC si trova a Tokyo, sponsorizzato dalla Japanese Communication Company (NTT), offre uno spazio per esibizioni temporanee, archivi, workshops, simposi e dispone di un database on line in cui è possibile ritracciare tutti i lavori degli artisti che hanno lavorato presso l'istituto dell'ICC. Esso nasce nel 1989 da una decisione da parte della NTT di creare un museo del futuro che stimolasse la creatività culturale e l'integrazione tra le arti e le scienze. Il nucleo centrale dell'istituto giapponese è quello di costruire una sorta di comunicazione nella società del futuro. Dispongono di una collezione video consultabile anche on line (<http://www.ntticc.or.jp/About/Collection/Video/index.html>) che va da Bill Viola a Gary Hill, passando per Nam June Paik e Stenia Valsuka.

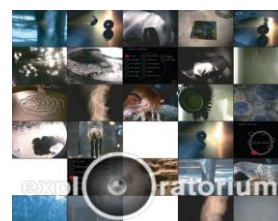
ZKM - Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe, Germania
<http://www.zkm.de/>



Lo ZKM rappresenta una istituzione culturale che promuove una ricerca indirizzata verso i new media e il cambiamento della società attraverso l'uso delle nuove tecnologie. Il centro sviluppa progetti interdisciplinari e promuove

collaborazione internazionali. Esso si compone di differenti istituti: *Museum für Neue Kunst*⁸⁵² (Museo di Arte Contemporanea), *Medienmuseum*⁸⁵³ (Museo dei Media), *Institut für Bildmedien*⁸⁵⁴ (Istituto per la Cultura Visuale), *Institut für Musik und Akustik*⁸⁵⁵ (Istituto per la Musica e l'Acustica) e *Institut für Medien, Bildung und Wirtschaft*⁸⁵⁶ (Istituto per i Media, Educazione ed Economia). Dal 1999 sotto la direzione di Peter Weibel, lo ZKM indaga la natura dei nuovi media in un discorso multidisciplinare unendo scienza, arte, politica e finanza. Inoltre il Centro dispone di una Mediateca dotata di un archivio digitale dei lavori eseguiti presso lo ZKM (660 titoli dal 1980 ad oggi) inoltre contiene una collezione audio (13.650 files) e la prima rivista internazionale su video cassette *Infermental*⁸⁵⁷ (1980-1991) e tutti i lavori dell'*International/Medien/Kunstpreis*⁸⁵⁸. La collezione audio che dispone lo ZKM è rivolta verso la musica contemporanea partendo dal pioniere Hermann HeiB (1897-1966).

Exploratorium: the museum of science, art and human perception, San Francisco, California
<http://www.exploratorium.edu/>



Exploratorium è stato fondato da D. Frank Oppenheimer nel 1969 come un museo interattivo di scienze e arti dedicato al concetto di museo come centro di cultura e apprendimento. Le esibizioni sono create affinché i visitatori diventino degli esploratori attivi. Il museo offre più di 650 esibizioni permanenti che raccolgono il tema della percezione, del sentire, odorare, ascoltare, vedere focalizzando l'attenzione sull'esperienza del mondo. Esso è suddiviso in tre centri differenti: *Public Exhibition*, *Teaching and Learning*, e *Media e Communication*. Il successo di questa integrazione è dimostrata anche dal fatto che *Exploratorium* riceve fondi sia dall'istituzioni scientifiche che da quelle artistiche. Il centro si propone di integrare insieme sia la scienza che l'arte, da un lato gli artisti hanno fatto esibizioni indirizzate ad insegnare concetti scientifici e gli scienziati a loro volta hanno stimolato gli artisti a creare nuovi tipi di lavori.

Symbiotica <<http://www.symbiotica.uwa.edu.au/>> Sydney, Australia



SymbioticA è un laboratorio di ricerca fondato da Oron Catts e Ionat Zurr nel corso degli anni '90, dedicato all'esplorazione artistica della conoscenza scientifica in generale e biotecnologica in particolare, con sede nella *School of Anatomy & Human Biology* della University of Western Australia. SymbioticA è il primo laboratorio di ricerca del relativo genere che permette agli artisti di conoscere e sperimentare le pratiche di biologia e scienza in un dipartimento appropriatamente attrezzato. L'attività artistica vera e propria del Collettivo *Symbiotica* (in collaborazione con il *Tissue*

⁸⁵² <http://on1.zkm.de/zkm/MuseumfuerNeueKunst>

⁸⁵³ <http://on1.zkm.de/zkm/e/institute/medienmuseum>

⁸⁵⁴ <http://on1.zkm.de/zkm/institute/bildmedien/>

⁸⁵⁵ <http://on1.zkm.de/zkm/e/institute/musik/>

⁸⁵⁶ <http://www.zkm.de/medienundwirtschaft/index.html>

⁸⁵⁷ <http://www.infermental.de/>

⁸⁵⁸ <http://www.medienkunstpreis.de/>

*Culture e Art Project*⁸⁵⁹: <http://tcaproject.org/>) ha inizio a partire dal 1995. Attraverso l'ingegneria tissutale come mezzo di espressione artistica si analizza il rapporto organico/inorganico- animato/inanimato, Bioartivism, Arte transgenica.

Netherlands Media Art Institute (NIMK), Amsterdam, Olanda

<http://www.nimk.nl/eng>



L'istituto olandese nato nel 1987 dedica le sue ricerche ai nuovi media. Il centro dispone di una vasta collezione di video e media. Inoltre si ha la possibilità di consultare delle collezioni video della *De Appel Foundation* e del *Centro Lijnbaan* a

⁸⁵⁹ **Manifesto:**

The Tissue Culture & Art Project (TC&A) was set to explore the use of tissue technologies as a medium for artistic expression. We are investigating our relationships with the different gradients of life through the construction/growth of a new class of object/being - that of the Semi-Living. These are parts of complex organisms which are sustained alive outside of the body and coerced to grow in predetermined shapes. These evocative objects are a tangible example that brings into question deep rooted perceptions of life and identity, concept of self, and the position of the human in regard to other living beings and the environment. We are interested in the new discourses and new ethics/epistemologies that surround issues of partial life and the contestable future scenarios they are offering us.

Ad esempio Symbiotica ha realizzato il progetto *The Pig Wings Project* (realizzato con il TC&A project). Attraverso le tecnologie biomediche l'idea era quella di rendere il corpo vivente massa organica malleabile, grazie ai progressi ottenuti nel campo del xenotrapianto e delle scoperte genomiche. Con l'utilizzo delle nuove tecnologie per la coltura dei tessuti e l'impiego di cellule staminali prelevate dall'osso del maiale, ha realizzato l'installazione creando una scultura semi-vivente, derivante dalla combinazione di cellule e tessuti organici innestati su impalcature, sviluppati e mantenuti vivi grazie a bioreattori che consentono a queste strutture organiche di vivere al di fuori del loro ambiente naturale.

The Pig Wings installation presents the first ever wing shaped objects grown using living pig tissue, alongside the environment in which such endeavour can take place. We will attempt to present living tissue engineered pig wings that will be animated using living muscles. This absurd work presents some serious ethical questions regarding a near future where semi-living objects (objects which are partly alive and partly constructed) exists and animal organs will be transplanted into humans. What kind of relationships we will form with such objects? How are we going to treat animals with human DNA? How will we treat humans with animal parts? What will happen when these technologies will be used for purposes other than strictly saving life?

http://www.tca.uwa.edu.au/pig/pig_project.html

Un altro progetto condotto dal gruppo di Symbiotica è stato, *Disembodied Cuisine*. Si tratta di un altro modo di trattare i sistemi viventi e di consumarli come alimento. Il gruppo ha sviluppato l'apparato muscolo-scheletrico di rane attraverso un procedimento basato su biopolimeri (composto organico di origine biologica, la cui molecola deriva dalla condensazione di molecole organiche più piccole, i monomeri) e sulla proliferazione di tessuto organico entro bioreattori, per un potenziale consumo dell'alimento evitando la morte dell'animale. Questo è reso possibile dalla biopsia fatta su di una rana che continuerà a vivere e a farsi vedere saltellante nella galleria-laboratorio dove contemporaneamente si sviluppa e cresce la bistecca che da lei deriva: mentre le cellule derivate dalla biopsia proliferano in vitro, l'animale continua la sua esistenza.

This piece deals with one of the most common zones of interaction between humans and other living systems and will probe the apparent uneasiness people feel when someone 'messes' with their food. Here the relationships with the Semi-Living are that of consumption and exploitation however; it is important to note that it is about "victimless" meat consumption. As the cells from the biopsy proliferate the 'steak' in vitro continues to grow and expand, while the source, the animal from which the cells were taken, is healing. Potentially this work presents a future in which there will be meat (or protein rich food) for vegetarians and the killing and suffering of animals destined for food consumption will be reduced. Furthermore, ecological and economical problems associated with the food industry (hence, growing grains to feed the animals and keeping them in basic conditions) can be reduced dramatically. However, by making our food a new class of object/being - a Semi-Living - we are risking of making the Semi-Living the new class for exploitation.

<http://www.tca.uwa.edu.au/disembodied/dis.html>

Rotterdam. La collezione comprende circa 2000 opere di artisti internazionali. *Artlab* è il dipartimento di ricerca interno all'istituto dove si eseguono ricerche dedicate all'uso dei nuovi media e all'arte visuale. Gli artisti conducono le loro ricerche all'interno del laboratorio per creare nuovi progetti.

V2, Institute for Unstable Media, (Rotterdam, Olanda <http://www.v2.nl/>)



V2 si propone di indagare i media elettronici applicati all'arte - soprattutto i media digitali (instabili) riflettendo sul significato, dei confini di tali supporti. In questo processo è proprio l'instabilità a consegnare quella forza creativa che è essenziale per il continuo riordino dei rapporti sociali, culturali, politiche ed economiche della società. Sono proprio i *unstable media* a presentare un'immagine del mondo che è incoerente, eterogenea, complessa e variabile. L'istituto V2 esplora le connessioni tra arte, tecnologia, media e società attraverso una ricerca interdisciplinare. *Rt & S* (Rtistic research & Development) è il laboratorio che offre agli artisti la possibilità di inserirsi in diversi campi disciplinari indagando le nuove opportunità che la tecnologia mette a disposizione. L'arte attraverso questo processo interdisciplinare contribuisce a progettare e realizzare pratiche artistiche di *visual arts*, *design activities*, *sonic practice*, *performing arts* e *game design* in collaborazione con ricercatori che coprono l'ambito ingegneristico e informatico. Il V2 Lab sviluppa studi su realtà aumentata, wearable technology ed ecologia.

MIT Media Lab (Cambridge, USA, Massachusetts Institute Of Technology)
<http://www.media.mit.edu/>



Il *Mit Media Lab* offre un programma accademico e un percorso di ricerca dedicato all'interdisciplinarietà nel rapporto tra media e scienze e del rapporto umano-macchina. Ultimamente si sta concentrando sulla *human adaptability* per il trattamento delle patologie di Alzheimer e robot sociali. L'idea del Media Lab è nata nel 1980 dal professor Nicholas Negroponte del MIT e l'ex presidente e consigliere scientifico del presidente John F. Kennedy, Jerome Wiesner. Il Laboratorio è cresciuto dal lavoro del Gruppo Architettura del MIT macchina, e si trova all'interno del MIT Scuola di Architettura e Pianificazione.

Adobe Museum of Digital Media
(<http://www.adobemuseum.com/>)



Il Museo di *Adobe Digital Media* (AMDM) è l'unico spazio virtuale progettato per mostrare e conservare il lavoro pionieristico digitale e presentare il commento di esperti su come la cultura digitale dei media sta influenzando la società. Il museo virtuale offre una panoramica sullo sviluppo delle arti con il digitale proponendo delle esibizioni on-line che possono essere fruite dovunque nel mondo. L'edificio virtuale è stato progettato dall'architetto italiano Filippo Innocenti in collaborazione con il designer Piero Frescobaldi. Il museo il primo lavoro esposto sullo spazio dell'*Adobe Museum of Digital Media* è stato Tony Oursler, artista riconosciuto a livello internazionale che utilizza una sintesi di supporti digitali - suoni, luci, video, installazione, performance- spesso incorporando volti umani. La seconda esibizione dell'AMDM è stata quella dell'artista grafico e presidente della Rhode Island School of Design.

SIGGRAPH (<http://www.siggraph.org/>)



Essa rappresenta una organizzazione internazionale che rivolge l'attenzione alla computer grafica, particolarmente indirizzata al gruppo *Association for Computing Machinery* (ACM). Lo scopo del gruppo si rivolge allo scambio di opinioni, informazioni e tecniche di interazione. Ogni anno vengono organizzate delle conferenze dedicate all'animazione e all'*art show*. Dal 1980 questo tipo di arte supera i confini della computer grafica per sperimentare le nuove tecnologie.

Internet Society of Electronic Art
(ISEA, <http://www.isea-web.org/>)



ISEA è un'organizzazione no-profit di artisti e accademici interessati a promuovere progetti che riguardano arte e tecnologia. Essa offre servizi on.line, convegni e promuove l'uso interdisciplinare della ricerca e promuove lo sviluppo globale delle pratiche artistiche elettroniche.

Leonardo and the International Society for the Arts, Sciences and Technology (ISAST) the Leonardo Electronic Almanac and OLATS (<http://www.mitpressjournals.org/>)



La rivista *Leonardo* è stata fondata dall'ingegnere e artista cinetico Frank Malina nel 1969 raccogliendo studi di natura interdisciplinare con interesse rivolto al mondo delle arti e delle scienze. Il giornale viene pubblicato da parte dell'MIT esplorando il rapporto che le nuove tecnologie hanno avuto in relazione con le arti.

Journal of Evolution and Technology
(<http://jetpress.org/>, <http://ieet.org/>)



Giornale elettronico pubblicato dall'Istituto di Etica e tecnologia emergenti (Ethics and Emerging Technologies) dove si indaga il rapporto delle nuove tecnologie con la società. Fondato da Nick Bostrom e James Hughes nel 2004 la rivista è rivolta all'analisi positiva (tecnoprogressismo) delle tecnologie e l'impatto che esse hanno sull'uomo per un suo miglioramento (*human enhancement technologies*).

Rhizome
(<http://rhizome.org/>)



Rhizome ArtBase è un archivio on line contenente 2.500 lavori di arte digitale. Fondata nel 1999 comprende una variegata collezione di progetti di artisti da tutto il mondo.

Techoetics Art



Technoetic Arts è una rivista diretta da Roy Ascott (The Planetary Collegium⁸⁶⁰) si concentra sulla coniugazione tra arte, tecnologia e la mente. Le divisioni tra aree accademiche di studio, una volta rigidamente fissi, stanno gradualmente dissolvendo a causa di sviluppi nella pratica scientifica e culturale. Questa fusione ha avuto un effetto drammatico sulla portata di varie discipline. In particolare, il profilo d'arte ha radicalmente evoluto nella nostra cultura attuale tecnologica.

Variantology⁸⁶¹



⁸⁶⁰ Il *Planetary Collegium* è una piattaforma internazionale per la ricerca in arte, tecnologia e coscienza principale presso l'Università di Plymouth e dislocata in diversi centri a Zurigo e a Milano. Il presidente è Roy Ascott. Il *Collegium* è composto da artisti, teorici e studiosi che si incontrano on-line o organizzando conferenze per sviluppare la loro ricerca con un particolare interesse nel settore della telematica e della technoetica. Nell'ambito della transdisciplinarietà e del sincretismo, il Collegium promuove l'integrazione di arte, scienza, tecnologia e ricerca sulla coscienza all'interno di una cultura post-biologica.

<http://www.planetary-collegium.net/>

⁸⁶¹ *Variantology* si pone l'obiettivo di sviluppare una valutazione critica dei concetti stabilito di "media. Il concetto di medium viene indagato attraverso approcci e discipline che finora sono rimasti al di fuori del discorso contemporaneo sulla media, come la teologia, la musicologia e vari aspetti delle scienze naturali ecc... Inoltre *Variantology* sposta l'attenzione verso le culture di conoscenza che sono state a lungo escluse dal discorso occidentale, come quella orientale e arabo-islamico. Variantology tenta anche di esplorare il modo reciprocamente queste discipline diventano aperti a pensare sempre con un'attenzione specifica verso il processo dei media e della comunicazione. Di conseguenza, la rete di ricerca che costituisce il progetto *Variantology* coinvolge studiosi con sede in istituzioni accademiche in diverse parti

<http://variantology.com/>

Variantology è un progetto di ricerca internazionale che si pone l'obiettivo di sviluppare una valutazione critica dei concetti stabilito di "media. Il concetto di medium viene indagato attraverso approcci e discipline che finora sono rimasti al di fuori del discorso contemporaneo sulla media, come la teologia, la musicologia e vari aspetti delle scienze naturali ecc... Inoltre *Variantology* sposta l'attenzione verso le culture di conoscenza che sono state a lungo escluse dal discorso occidentale, come quella orientale e arabo-islamico. *Variantology* tenta anche di esplorare il modo reciprocamente queste discipline diventano aperti a pensare sempre con un'attenzione specifica verso il processo dei media e della comunicazione. Di conseguenza, la rete di ricerca che costituisce il progetto *Variantology* coinvolge studiosi con sede in istituzioni accademiche in diverse parti del mondo. La metodologia che sostiene il progetto *Variantology* si sviluppa attraverso una rete di scienziati, artisti e studiosi che sono impegnati ad applicare una "relazione di tempo-profondo" tra le arti, le scienze e le tecnologie. Il termine "relazioni tempo profondo" si riferisce alla nozione di "essere una pluralità di attraversamenti" attraverso la genealogia dei media contemporanei, recuperando il concetto di Friedrich Nietzsche (*Genealogia della morale*, 1887) e poi di Michel Foucault (*L'archeologia del sapere*, 1969) secondo cui la storia veniva intesa come costituzione di conoscenza, di discorsi, di oggettivazione.

Altri link utili:

UNESCO-ICSU Science in the Arts - Arts in the Sciences Conference (Ungheria,

<http://www.unesco.org/science/wcs/>)

del mondo. La metodologia che sostiene il progetto *Variantology* si sviluppa attraverso una rete di scienziati, artisti e studiosi che sono impegnati ad applicare una "relazione di tempo-profondo" tra le arti, le scienze e le tecnologie. Il termine "relazioni tempo-profondo" si riferisce alla nozione di "essere una pluralità di attraversamenti" recuperando la genealogia dei media contemporanei, riprendendo prima il concetto di Nietzsche (*Genealogia della morale*, 1887) e poi quello di Foucault (*L'archeologia del sapere*, 1969) secondo cui la storia veniva intesa come costituzione di conoscenza, di discorsi, di oggettivazione.

Cfr., Zielinski S., Füllus E., (Editors). *Variantology 5 – Neapolitan Affairs. On Deep Time Relations of Arts, Sciences and Technologies*. Verlag der Buchhandlung Walther Koenig, Cologne 2011.

Cfr., Zielinski S., Füllus E., (Editors). *Variantology 4 – On Deep Time Relations of Arts, Sciences and Technologies in the Arabic-Islamic World and Beyond*, Verlag der Buchhandlung Walther Koenig Cologne 2010

Cfr., Zielinski S., Füllus E., (Editors). *Variantology 3 – On Deep Time Relations Of Arts, Sciences and Technologies in China and Elsewhere* Verlag der Buchhandlung König, Cologne 2008

Cfr., Zielinski S. Link E., (Editors). *Variantology 2 – On Deep Time Relations Of Arts, Sciences and Technologies*, Verlag der Buchhandlung König, Cologne 2006

Cfr., Zielinski S., Wagnermaier S.M., (Editors). *Variantology – On Deep Time Relations Of Arts, Sciences and Technologies*, Verlag der Buchhandlung König, Cologne 2005.

Our work on deep time relations between arts, sciences, and technologies does not seek to re-invent the concepts of the media or the arts. The aim is to open up both media and the arts via their interactions with scientific and technological processes. It is our hope that media experts will see their research areas in a broader light than before, and that disciplines which have so far not participated in these discourses (such as theology, classical studies, many areas of the history of science and technology) will develop an openness for media questions. Right from the beginning Variantology/Archaeology of the Media was conceived as an international research and exchange project. A central part of it is the development of an open and temporal network of outstanding scientists, artists and scholars who engage with the deep time relations of arts, sciences and technologies. Currently we cooperate with the Academy of Sciences of China in Beijing, with scholars from Harvard University in Cambridge, MA, the Academy of Arts and the Academy of Sciences in Budapest, Hungary, younger scholars from the Max Planck Institute for the History of Science in Berlin, Pompeu Fabra University in Barcelona, Spain, St. Petersburg State University, Russia, many other Universities, Colleges, Institutes and individual researchers.

<http://variantology.com/> (consultato il 15/12/2011).

Champs Libre (<http://www.champlibre.com/index.htm>, Montreal)
Digital Arts and Culture (<http://dac09.uci.edu/>, Atlanta)
Borderline Festival, (<http://www.borderlinebiennale.tv/>, Lione, Francia)
Transmediale, <http://www.transmediale.de/>, Berlino, Germania
Lubiana Media Digital Lab (<http://www.ljudmila.org/>, Lubiana)
Centre of Culture and Communication Fondation (<http://www.c3.hu/>, Ungheria)
The Distribution Centre for Finnish Media Art (<http://www.av-arkki.fi/>, Finlandia)
Connecticut College Center for Art and Technology (<http://www.conncoll.edu/CAT/>, Connecticut)
IRCAM (L'Institut de Recherche et de Coordination Acoustique/Musique, <http://www.ircam.fr/>, Francia)
DLux Media Art (<http://www.dlux.org.au/cms/>, Australia)

2. CON_VERS-AZIONI: *Cosa può un corpo?*

Peter Weibel – Il corpo anagrammatico –01-06-2011



Is an artist, curator and theoretician. Raised in Upper Austria he started to study French and cinematography in Paris. In 1964 he began to study medicine in Vienna, but changed soon to mathematics, with an emphasis on logic. Peter Weibel's oeuvre can be described in the following categories: Conceptual Art, Performance, Experimental Film, Video art and Computer art. Starting from semiotic and linguistic reflections (Austin, Jakobson, Peirce, Wittgenstein, ...) as from 1965 Peter Weibel developed an artistic language, which led him from experimental literature to performance. In his performative actions he explores not only the "media" language and body, but also film, video, audiotape and interactive electronic environments. Critically he analyzes their function for the construction of reality. Besides taking part in happenings with members of the Vienna Actionism he develops as from 1967 (together with Valie Export, Ernst Schmidt jr. and Hans Scheuگل) an "expanded cinema". It is inspired by the American Expanded Cinema and reflects the ideological and technological conditions of cinematic representation. Peter Weibel elaborates these

reflections as from 1969 in his video tapes and installations. With his television action "tv und vt works", which is broadcast by the Austrian Television (ORF) in 1972 he transcends the borders of the gallery space and queries video technology in its application as a mass medium. Peter Weibel follows his artistic aims using a large variety of materials, forms and techniques: text, sculpture, installation, film and video. In 1978 he turns to music. Together with Loys Egg he founds the band "Hotel Morphila Orchester". In the mid 1980s he explores the possibilities of computer aided video processing. Beginning of the 1990s he realizes interactive computer-based installations. Here again he addresses the relation between media and the construction of reality. In his lectures and articles Weibel comments on contemporary art, media history, media theory, film, video art and philosophy. As theoretician and curator he pleads for a form of art and art history that includes history of technology and history of science. In his function as a university professor and director of institutions like the Ars Electronica, Linz, the Institute for New Media in Frankfurt and the ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe he influenced the European Scene of the so called Computer art through conferences, exhibitions and publications.

Quali relazioni ci sono tra arte e tecnologia oggi?

Per comprendere la relazione tra arte e tecnologia dobbiamo tornare un momento all'arte greca. Ai tempi di Aristotele il filosofo distingueva due tipi di organizzazione di conoscenza, la prima veniva chiamata *episthémé*, tipo di conoscenza di concetti, percezione, come la matematica, la geometria, la musica seriale da un lato e la *techne* dall'altro. A seguito dell'età greca c'è stata la differenza tra arti liberali e arti meccaniche. Diciamo che oggi questo rapporto rappresenta lo specchio della società. Le arti rappresentano a un sistema libero di conoscenza, mentre la tecnologia spesso si è rivolta a stupide conseguenze. Ogni dipinto se vogliamo è una tecnologia e uno strumento ma è "slow technology", mentre se pensiamo alle tecnologie di oggi possiamo parlare di "high technology". Quindi l'arte è sempre tecnologia, la cultura è sempre tecnica.

Il corpo come cambia attraverso le nuove tecnologie? Come sarà il corpo del futuro?

I media sicuramente hanno cambiato la percezione del corpo assumendo una funzione "organologica". Pensiamo a Marshall McLuhan con il suo *Understandi media* in cui affermava come i media stessi estendevano il corpo. Un pensiero che rimandiamo già a Le Mettrie e il rapporto tra il corpo e la macchina. I media non sono una macchina, ma un sistema mediatico. Io parlo di new media, non di film o fotografia, essi sono parte di un sistema che osserva. Un famoso paradosso di Baudrillard dice che la lente, la mappa di un territorio è un costrutto di territori. Il corpo si trova a rapportarsi con le teorie cibernetiche ed oggi è immerso tra la parte biologica e meccanica. La tecnologia è qualcosa che trasforma i desideri umani. Se noi guardiamo il corpo, ad esempio quando esso è malato, noi siamo schiavi del corpo. Con le nanotecnologie, la chimica, tra l'organico e l'inorganico si sta andando a costruire un sistema corporeo sempre più complesso. Il corpo è una parte della tecnologia, questa mutazione tra tecnologia e natura è il sistema di una rivoluzione del corpo. In una prospettiva classica di natura ontologica, il corpo è arte è del tempo., ma nel futuro il corpo sarà la tecnologia della vita. Heidegger con il suo libro *Essere e tempo*, il corpo è arte. Il futuro sarà un corpo-medium che si trasforma. Questo è l'inizio della separazione tra separazione tra simbolico e non simbolico. Se pensiamo a Artaud e al concetto di corpo senza organi, ma egli è stato una vittima perché non ha compreso il processo mediatico. Il concetto di corpo nuovo ripresenta se stesso ma con un'altra struttura organica, essi sono separati nel processo tecnologico. Il corpo del futuro sarà il corpo anagrammatico.

Bernd Lintermann - 08-06-2011 -



Bernd Lintermann works as artist and scientist in the field of real time computer graphics with a strong focus on interactive and generative systems. The results of his research are applied in the scientific, creative and commercial context. His body of work spans more than ten years and includes prints, interactive installations, projection environments and stage performances combining generative imagery and sound. His works have been exhibited in museums and festivals all over the world like the ICC InterCommunication Center in Tokyo, the Louisiana Museum of Modern Art, ZKM | Karlsruhe, ISEA, DEAF and the Ars Electronica Festival. He worked with internationally renowned artists, like Jeffrey Shaw, Bill Viola, Peter Weibel and the Wooster Group, and created works for various

display environments like the CAVE™, the EVE Dome and panoramic projection environments. He has published various scientific papers including SIGGRAPH and is cofounder of the company greenworks which distributes his software development Xfrog, a procedural organic modelling and animation system used in the entertainment industry and by various animation companies including Electronic Arts, Lucas Digital and Digital Domain and has been recently used in movies like Avatar and Alice in Wonderland. Since 2010 he is Visiting Associate Professor at the School of Creative Media at the City University, Hong Kong. Since 2005 he is head of the Institute for Visual media at the ZKM | Center for Art and Media in Karlsruhe and professor at the State University of Design, Media and Arts in Karlsruhe.





Chris Ziegler is new media artist and director since early 1990's of numerous international interdisciplinary projects in the field of new media with the performing arts. He holds a Diploma in Architecture, studies Media Art. Since 2009 he is Visiting Assistant Professor at „Interface Cultures“ Department of the Art-University Linz, Austria. He started his career 1994 at the Center for Art and Media ZKM Karlsruhe with multimedia projects for Frankfurt Ballett and Goethe Institute for international artists and festivals. He is a researcher in dance and new media. His interactive film installations, multimedia performances and scenographic works are presented at festivals internationally with exhibitions and Performances other than at ZKM Karlsruhe at the Centre Pompidou, Paris, KIASMA Museum Helsinki, YCAM Performance Center Yamaguchi Japan. He is regularly teaching at Universities in USA, Singapore, Australia and Germany and international new media and dance workshops. 2007 he co-curated with Nike Wagner at the Artfestival Weimar the first DanceMedia Academy, which was supported by the German Federal Cultural Foundation. 2001 he received the „Young Art and New Media Award“ in Munich, was Nominee for the Monaco Dance Forum Award 2006 and won several Design Awards, such as the New York I.D. Design Bronze Awards 2000 and the Silver Award 2001, the „New Voices New Visions“, New York 1996 (handed over by Laurie Anderson...). He had several teaching position in the US, Singapore, Germany and Australia and was Associate Artist in the EU's Dance Apprentices Network Across Europe (D.A.N.C.E.) collaborating with Europe's leading choreographers Frédéric Flamand, William Forsythe, Wayne McGregor and Angelin Preljocaj. Currently he is Associate Artist at the ZKM | Karlsruhe and Researcher at the Amsterdam School for the Arts (AHK) and the international choreographic center in Amsterdam (ICK Amsterdam).





Michael Bielicky – Professor für Medienkunst (Digitale Medien) an der Hochschule für Gestaltung (HfG) Karlsruhe. Michael Bielicky, geboren 1954 in Prag, konfrontiert in seinen Arbeiten traditionelle Medien mit Forschungsansätzen aus dem Bereich der Virtuellen Realität. Dies dient als seine Basis für die Erforschung der Artikulation eines Verhältnisses von Realität und Simulation, Wahrnehmung und Erfahrung. 1991 gründete er das Institut für Neue Medienkunst an der Akademie der Künste in Prag, wo er von 1995 an als Professor und Institutsleiter eben jenes Instituts tätig war.

◆ ■ ◆

Che cosa si intende con il termine post-digital?

Il termine "post-digital" è una sorta di provocazione per esprimere la nostra condizione di esistenza in relazione al digitale. Il discorso sul post-digital è stato affrontato per la prima volta dall'artista americano Mel Alexenberg, anche se inizialmente creato con un significato diverso. Io ho cercato di concretizzare questo termine organizzando proprio una conferenza (Symposium for Postdigital Narratives / Documentation) su questa tema. L'esito è stato quello di raccogliere diversi punti di vista, opinioni per poi ripensare il termine post-digital inteso come condizione di esistenza tra il virtuale e il mondo reale. Quindi la necessità è quella di consegnare un nuovo modo di comprendere questo modo digitale con una strategia che da un lato limiti il senso di alienazione che questa cultura può provocare e dall'altro afferrare la novità imprevedibile di questo nuovo modo di pensare elaborando nuove idee e svilupparle attraverso le pratiche artistiche. Nel mio dipartimento *Postdigital narrative* cerchiamo tutti insieme di provare a definire nuovi formati di narrazione. Essa è qualcosa di molto arcaico se pensiamo che noi veniamo da una cultura dell'oralità, della narrazione fatta di eventi e storie. Il mio campo di interesse è quello dei *data narrative*. Con questo termine indico le infinite informazioni rintracciate in rete e provo a tardarle in un contesto artistico.

Qual è un esempio di opera artistica in cui utilizza questa prospettiva dei data narrative?

Sono coinvolto in diversi progetti tra cui un'installazione *Garden of Error and Decay*. In quest'opera utilizzo i Feed di Twitter e i dati della borsa, i quali sono inseriti in tempo reale nell'opera, modificando gli avvenimenti e intervenendo nelle immagini. Ogni volta che su Twitter viene segnalata in tempo reale una notizia riguardante un evento drammatico, nel panorama digitale dell'opera appare un elemento grafico corrispondente, alimentato dai frammenti di testo del costante flusso globale di commenti. Più un tema è popolare su Twitter, più spesso comparirà il pittogramma corrispondente. Per mezzo di un joystick collocato nella sala, lo spettatore può colpire i simboli come in un videogioco. Per ogni colpo andato a segno, viene segnalato il tweet corrispondente e il relativo autore. Parallelamente viene visualizzato in tempo reale l'indice delle quotazioni di borsa. L'interazione tramite il joystick dà allo spettatore l'impressione di poter cancellare dei singoli elementi dall'immagine complessiva e di poter così intervenire negli eventi. In realtà, però, l'effetto dello sparo è determinato dall'attuale andamento dei mercati finanziari.

Ciò che mi interessa è far capire come il gioco inteso come narrazione e l'informazione si presenta come terzo elemento tra il gioco stesso e il fruitore che da spettatore diventa egli stesso attore dell'installazione attraverso l'interazione intervenendo sugli eventi.

Come è cambiato il ruolo dell'artista oggi?

Sicuramente il ruolo dell'artista è cambiato e forse possiamo dire che stiamo vivendo in un secondo Rinascimento. Questo mutamento ha portato l'artista a confrontarsi con le diverse discipline che si confondono. L'arte deve saper consegnare quel qualcosa in più rispetto all'estetica. Sicuramente ogni generazione a i suoi scopi e obiettivi, oggi è richiesta una maggiore mentalità aperta per non perdere queste mete. Infatti il ruolo dell'artista oggi è proprio quello di cercare fuori e dentro il sistema uno scopo. La sua responsabilità deve essere allo stesso tempo razionale, divertente e poetica e anche l'assurdo può essere significativo. Soprattutto l'artista deve provare a rischiare nel suo percorso di ricerca e confrontarsi. Oggi sicuramente possiamo parlare di un corpo globale capace di connettere insieme corpi e mente aumentate per un diverso grado di coscienza e consapevolezza.

Il corpo è cambiato in relazione alle nuove tecnologie?

Spazio tempo e media. Come è cambiata la loro relazioni oggi?

390



Franko B è nato a Milano e ha vissuto a Londra dal 1979. Nel 1990 ha iniziato a lavorare in campo artistico utilizzando il video, la fotografia, le performance, la pittura e la scultura mescolando vari media. Ha fatto performance al Tate Modern, all' ICA, alla South London Gallery e a Beaconsfield ma ha lavorato anche in campo internazionale facendo performance in Città Del Messico, Milano, Amsterdam, Copenhagen, Madrid e Vienna. Le più recenti performance sono state eseguite dall'artista al London's Great Eastern Hotel, e al Tate Liverpool. Franko B è stato il soggetto di due monografie 'Franko B' (Black Dog Publishing 1998) e 'Oh Lover Boy' (2001) e ha pubblicato un progetto fotografico intitolato 'Still Life' (2003). Franco B. incentra le sue performance sul suo corpo, usato come mezzo espressivo assoluto, come incarnazione delle proprie ossessioni distruggendo le vergogne e i pudori che la nostra società ci impone.



Cosa può oggi un corpo?

Secondo me può fare più o meno quello che faceva ieri, sicuramente può essere manipolato dalla medicina, ma alla fine un corpo è un corpo. Esso ha i suoi limiti, grazie alla tecnologia si è esteso, citando McLuhan, ma rimane nel suo tempo.

Come sarà il corpo del futuro?

Forse con più *buttons*, ma in definitiva ciò che è cambiato attraverso la tecnologia, la chirurgia estetica ha acquistato un diverso accesso alla massa, prima riservata solo ai vip. Alla fine il desiderio di vivere di più rispetto al DNA che mi permette, personalmente non mi interessa.

Il compito dell'arte e dell'artista oggi in relazioni alle nuove tecnologie?

Secondo me lo scienziato deve trovare la risposta, mentre l'artista deve solo fare domande. Sicuramente ci sono stati artisti e scienziati che hanno usato le due discipline. Mi viene un esempio come quello di Primo Levi, era allo stesso tempo chimico e scrittore. Non è cambiato niente, la condizione umana è stata sempre la stessa, forse oggi, sono i tempi che sono cambiati. Forse oggi è più difficile pensare ad una rivoluzione in qualsiasi contesto. Secondo me stiamo diventando più *trash*. Prendi Lady Gaga e Orlan, oggi si pensa che Lady Gaga abbia copiato Orlan. La vita imita l'arte.

Che cos'è l'arte?

Per me l'idea dell'arte è un linguaggio, un virus che muta e che ti prende. Essa ha bisogno dell'ossigeno per vivere ed infetta il pubblico. Noi artisti diventiamo collettività, ci riappropriamo delle idee e proviamo a tradurle. Qualsiasi cosa ha un corpo, una forma. L'idea per me è di cercare di non mettere limiti.



È una nuova arte quella proposta da Salvatore Iaconesi (xDxD.vs.xDxD) e Oriana Persico (penelope.di.pixel), tra poetica e politica, corpi e architetture, squat, modelli di business rivoluzionari. Uniti nella vita e nel lavoro, il duo sotto il marchio di Art is Opensource e FakePress procede di azione in azione per promuovere e attuare una visione possibilistica del mondo in cui l'arte funge da collante tra scienze, politica, antropologia, economia. Nel corso degli anni nascono così performance globali quali: Angel_F, prima intelligenza artificiale a partecipare all'Internet Governance Forum dell'ONU per difendere i propri diritti; Dead on Second Life, K. Marx, F. Kafka e Coco Chanel riportati in vita su Second Life sotto forma di avatar autonomi intelligenti; OneAvatar, tuta che connette fisicamente avatar e corpo; ConnectiCity, superfici urbane trasformate in spazi di espressione dei cittadini; Squatting Supermarkets, dove il logo diventa un luogo pubblicazione aperta usando la realtà aumentata; Consciousness of Streams, pubblicazione ubiqua con 35.000 autori che realizza una mappa emozionale del pianeta in real time; REFF, istituzione culturale fake dedicata alla reinvenzione del reale e alla creazione di politiche critiche globali. Tali azioni portano Oriana e Salvatore alla definizione di NeRVi – NeoRealismo Virtuale: la concettualizzazione del mondo contemporaneo come possibilità di sovrapporre e comporre fluidamente molteplici strati di realtà analogiche e digitali.

Come sarà il corpo del futuro? Qual è il ruolo dell'arte e dell'artista in una cultura digitale?

Il corpo del futuro propone degli scenari apocalittici e la modificazione tecnologica ci porta sempre più verso quello che un tempo veniva chiamato da Nietzsche il superuomo. Ma per ora quello che abbiamo riscontrato anche attraverso i nostri lavori è che, in termini di corpo, quello che succede è un'estensione naturale corporea dei nostri sensi che prima di tutto arriva con le psicotecnologie. Il corpo quindi risulta disseminato. Quando parliamo di estensione si coinvolge sia l'identità che il corpo stesso e che non appartiene solo a me. Ad esempio se pensiamo ad una delle nostre ultime creazioni come Angela F⁸⁶² presentata quest'anno alla Transmediale di Berlino, possiamo effettivamente dire che il corpo di questa entità digitale non è altro che un software. Sicuramente non presenta un apparato sensoriale come il nostro, ma sicuramente è un'identità distribuita e fatta di relazioni. Il corpo quindi possiamo pensarlo come remix, nel senso che continuiamo a reinventarci. Il corpo è, se vogliamo, composizione tra culture e possibilità, quali possono essere le nuove tecnologie. Citando il professore Massimo Canevacci, parlando di Frankenstein e del suo mito, dal Golem a Blade Runner, usa questi esempi augurandosi che questi miti mostruosi dove il corpo si compone, vadano in pensione. L'invito è quello di pensare il corpo, la sua estensione, interconnessione come una dimensione attualmente e sicuramente possibilistica. Il corpo quindi è materia gestita attraverso gli ambienti, i contesti, le culture, appunto remixandosi. Io percepisco quindi il corpo in maniera totalmente differente, in altre parole il corpo è possibilità. Sicuramente è stato McLuhan a spiegare come sia cambiato oggi il ruolo dell'arte e degli artisti. Oggi si fa sempre più difficoltà a categorizzare questa figura o quel ruolo in un ambito. Spesso ci portiamo dietro la visione romantica di una persona rinchiusa dentro una stanza con un pennello o un mouse. Egli è colto da un'ispirazione creando delle cose che poi successivamente verranno inserite in un museo e poi in un mercato dell'arte. Noi non ci troviamo assolutamente d'accordo con questa visione romantica dell'artista. Ciò che ci interessa maggiormente è un'arte capace di creare dei processi nella realtà. L'artista contiene numerose narrative, dall'artigiano a quello del business, da quella culturale a quella di rivolta, secondo noi nel contemporaneo sposiamo più è quella del sensore. L'artista è un sensore abbastanza pragmatico, capace di avere una sensibilità particolare su alcuni temi del mondo attuale che possono essere visivi, ecologici, politici ecc... Essere un sensore su questi argomenti e fare qualcosa credo che sia oggi il nuovo ruolo dell'artista. Con questo qualcosa vogliamo intendere, almeno nei nostri lavori, come quella forma che riesce a far parlare insieme diverse discipline, come le scienze, le performance, le tecnologie e le arti, mettendole in connessione. Proprio in quest'ultimo si racchiude oggi il "compito" dell'artista. Quindi egli oggi viene pensato come elemento di connessione, come un X sensibile che grazie a questa possibilità riesce in qualche modo ad individuare dei nodi della società, della cultura, dell'economia e del business. Egli riesce ad attivare tante capacità e metodologie differenti. In qualche modo attraverso il suo lavoro, l'artista riesce a comunicare questa sensibilità ed espone qualcosa X. Infatti spesso troviamo gli artisti dentro ai laboratori scientifici e dentro le aziende. Ad esempio se pensiamo al dipartimento di ricerca di Google molti di loro sono artisti. Quindi molte istituzioni, aziende hanno imparato ad utilizzare le competenze degli artisti contemporanei. Essi oggi creano dei framework, cioè attivano degli ambienti operativi in cui si muovono e si esprimono voci e discipline diverse. Per ciò l'opera d'arte in questo specifico caso non è altro che un framework, uno spazio di espressione di altri. L'artista invece crea quel diventare infrastruttura di espressione di altro.

⁸⁶² <http://www.artisopensource.net/category/projects/angel-f/>

<http://www.angel-f.it/>

<http://www.angel-f.it/angel.html>

Cfr. Iaconesi S, Persico O., *Angel_F. Diario di una intelligenza artificiale*, Castelvecchi, Roma 2009.

Come nasce il progetto *Electronic man*?

In questi tipi di lavori ognuno fornisce una propria chiave di lettura per interpretarlo. Proprio per spiegare il nostro progetto *Electronic man*, vogliamo partire, non da come lo abbiamo immaginato noi, bensì da come lo hanno rivisto molti altri e credo che sia anche quella più significativa. Prima di tutto esiste una dimensione "magica", intesa non nel senso comune cinematografico, ma come intervento sulla società, sul corpo, sulla scienza e che forma di tantissime pratiche sociali e culturali. Se vogliamo anche il processo che ha coinvolto l'uomo elettronico possiamo definirlo magico, nel senso di "attivazione di un altro stato di coscienza", come ad esempio si utilizzavano le droghe per alterare la percezione e la coscienza e quindi anche le droghe se vogliamo non sono altro che un tipo di tecnologia. Allo stesso modo per questo tipo di rappresentazione ci siamo trovati ad essere dei "maghi e sciamani" capaci di attivare tramite le nuove tecnologie una specie di stato di coscienza aumentato, per cui le persone attraverso le lingue, le nazioni, le culture e le capacità personali sono state capaci di creare un "nuovo senso". Il vibrare del telefonino dopo aver catturato un QR Code era la prova tangibile di questa incredibile e se vogliamo magica "interconnessione globale", cioè una specie di telepatia pensata come senso aggiuntivo del nostro corpo fisico che oltrepassa le dimensioni culturali. Dopo questo primo livello di interpretazione dove l'uso della tecnologia ha creato questa magica alterazione delle coscienze, un'altra cosa interessante è stata l'analisi dell'accessibilità. Infatti non tutti sono dotati di dispositivi come gli smartphone, oppure non tutti sono dotati di questo tipo di sensibilità. E quello che ci ha colpito di questo lavoro sono state proprio le diverse dimensioni di partecipazione alla performance globale dell'uomo elettronico (dagli sticker, alle foto alle applicazioni per gli I-Phone). Infatti la cosa dirompente è stata la massimizzazione dell'accessibilità e dell'usabilità della performance. L'incredibile partecipazione da diversi stili culturali e sociali, dall'artista alla vecchietta, per capirci, ha reso il nostro lavoro accessibile a tutti, e quindi è stata anche *pop*. Questa chiave di lettura di connessione multi-culturale è stata importantissima. Dai dati raccolti abbiamo avuto delle risposte perfino dall'Africa (l'unico neurone mancante è stata l'Australia). Quello che ci teniamo a ribadire è che tutta questo successo dell'uomo elettronico non è stato dato da una campagna di marketing specifica, anzi tutto è stato gestito attraverso mailing list, blogger e siti web. Inoltre i dati che abbiamo recuperato ci hanno fornito anche il tipo di device connesso. Ad esempio nel Nord dell'Africa sono state centinaia di persone che hanno attaccato il QR code e altrettante che le hanno rilette attraverso i dispositivi tecnologici. Per chiudere questo discorso possiamo dire che oltre al sistema globale di interconnessione come abbiamo visto, anche le discipline oggi si confondono sempre di più, dalla medicina al marketing tutti cercano di avvicinarsi alle nuove tecnologie per creare questo processo di attivazione e condivisione. Una visione, la nostra, sicuramente con accezione positiva, ma non nascondiamo anche il lato oscuro, cioè quell'uso non "buono" di queste tecnologie. Quindi non possiamo far altro che ribadire il nostro lavoro orientato verso questa incredibile connettività e criticiamo chi invece come ad esempio il movimento transumanista ci offre degli scenari che ci fanno ricordare le teorie naziste, quel senso di esclusività e singolarità, ecc... Ma ritornando all'uomo elettronico e il senso di corpo globale, possiamo dire che questa "creatura digitale" produce immaginario immaginifico, cioè ci fornisce degli immaginari. E il fattore della vibrazione del cellulare quando ci scarichiamo l'applicazione, che può sembrare invasivo (infatti dal momento in cui la scarico, ogni volta che qualcuno partecipa alla performance, inizia a vibrarmi il dispositivo) è anche un segnale per testimoniare questa connessione presente e continua dentro le nostre tasche con senso partecipativo e di connessione globale. E forse vuol anche essere un segnale di allerta, cioè "*guarda che Fukushima è anche dentro casa tua*", o "*il crollo della borsa può essere un segnale per essere licenziati*". Tutti questi avvertimenti non sono piacevoli, ma necessari alla consapevolezza globale che creano l'uomo elettronico. L'invito nostro è allo stesso tempo quel senso di libertà di ricostruire il tuo corpo come vuoi tu, e dotato dalle tue sensorialità. Noi offriamo un modo di connessione, ma poi ognuno è libero di gestirlo e di gestirselo come meglio crede. Il corpo quindi pensato anche come *free software, do it your self*.

Cosa può un corpo?

In realtà è romantico e barocco che si presenti questa esistenza corporea, piuttosto è una affermazione politica, come fanno Stelarc, Orlan, Franko B, Zpira. Cioè mostrare questi pezzi evidenti di mutazione è in realtà una dichiarazione politica, ma non crediamo che sia necessaria, ma si eleva a livello di senso di rivoluzione. Quando Stelarc si aggiunge un pezzo al corpo sta azionando una rivolta, ma anche farsi una cresta come fanno i punk, acquistano entrambi le azioni lo stesso valore, uguale a quello di lanciare una molotov, ma molto più funzionale. Io il mio corpo lo cambio, quindi tu autorità non hai potere su di me. Posso cambiare qualsiasi senso su di me. Fare questa cosa in realtà non è necessaria, però allo stesso tempo è un'azione politica che si mescola con la poetica dell'estetica visuale di questo cambiamento, un mutamento della definizione di estetica, di bellezza ecc... Diciamo che però non è necessario. Il corpo globale invece non devo cambiare niente di se stesso, perché già io sono mille persone diverse con corpi e immaginari differenti. Quindi il discorso estetico è un discorso politico. La forma più grande di "rivolta" penso che sia questa moltiplicazione della narrazione di te stesso attraverso i media, la tecnologia, la comunicazione e le corporeità. Pensiamo che questo tipo di rivolta sia l'unica rimasta, cioè quella personale, intesa come strumento per creare conflitto. Intorno a questo però esiste un corollario fatto di conoscenze, competenze e la cosa più utile etica ed estetica è raccontarla e condividerla e in questo processo di comunicazione per far sì che possano compiersi altri processi. In altre parole questa rivolta è insita in un nuovo modo di narrazione personale che include un processo di condivisione globale: condivisione non formale che appartiene ad un'attitudine. Possiamo portare l'esempio di Lukas Zpira che sta portando avanti secondo noi una

interessante ricerca. Gran parte della pratica del do it your self consiste nell'ospitare nel proprio corpo delle tecnologie e quindi non è altro che un modo per visualizzare delle cose attraverso i display. Ciò significa prendere il corpo e farne in qualche modo un next step autodeterminato aggiungendoci delle tecnologie. Zpira ragiona non solo sull'aumento corporeo, ma anche sul cambiamento continuo, inteso come evoluzione. Tutte le ricerche che stanno conducendo sono di tipo infrastrutturale, nel senso di creare delle infrastrutture tecnologiche sul corpo che però rispettino una serie di standard aperto. Ad esempio se mi installo un display su di un avambraccio e dopo un anno esce un nuovo modello, posso benissimo cambiarlo, possiamo definirle come misure anti-obsolescenza tecnologica corporea. Questo è un discorso dirompente, perché se ci pensiamo, noi stessi siamo dei display di informazione a seconda di come ci muoviamo, ci disponiamo, ci vestiamo. L'interazione ad esempio con lo spazio urbano come può essere il cellulare, la carta di credito è incessante. Il nostro rapporto è continuo con il display perché le informazioni sono perenni. Il fatto di portare dei display dentro il corpo esplicitamente è un'azione di trasformare una condizione passiva ad una performance e tutte le pratiche ed il consumo stesso diventano performativo.

Come le informazioni diventano estetiche (infoestetiche)?

Ciò che conta è come rendere accessibili queste informazioni. Il significato interessante è quello che esse possono cambiare in nostro modo di essere quotidiano e dei nostri corpi. Diciamo che noi possiamo intervenire con queste tecnologie e renderle disponibili. La Rete in sé non esiste, ciò che la caratterizza sono proprio le persone che reagiscono in un modo che rappresentano un pezzo di corpo che agisce e cambia di continuo. Ad esempio nella Teoria dei sistemi, il fenomeno "Rete" vengono descritti come degli attrattori, cioè delle curve di probabilità, o meglio punti di probabilità ed i punti corrispondono a delle persone. La Rete non è altro che uno strumento per agire in maniera più disseminata dando voce e dandosi voce.

L'arte ha un posto privilegiato nella contemporaneità, perché noi viviamo un'enorme accelerazione tecnologica. La radio ci ha messo trentasei anni a diventare un medium di massa, ovvero a raggiungere cinquantacinque milioni di utenti, la televisione ci ha messo sedici anni, internet ci ha messo cinque anni, Skype ci ha messo sei mesi. Quando una nuova tecnologia che ha dei profondi impatti sociali, cioè quando una nuova tecnologia crea dei nuovi atteggiamenti sociali si afferma in maniera così rapida, la cultura non è in grado di processarla. In altre parole non è in grado di creare quell'esperienza condivisa e mediata attraverso delle parole, dei segni, dei simboli, che permettono la gestione oggettiva di questi concetti. Ritornando a Maturana, il vero è quello che condividiamo oggettivamente, per cui

condividere oggettivamente qualcosa dobbiamo diffondere nella nostra specie la cosa, cioè il concetto che noi riusciamo a spostare. Quindi c'è sempre un *delay* tra quello che abbiamo scoperto come atteggiamento sociale e di quando quest'ultimo diventa una categoria culturale. Il *delay* può essere circa di dieci o vent'anni. Ora abbiamo invece una tecnologia che lavora in tempo reale, infatti Siegfried Zielinski ha definito questa condizione un *test society*, nel senso che noi continuiamo a testare noi stessi, perciò è necessario lavorare sulla frontiera. Secondo il modernismo che cosa fa l'artista? Secondo McLuhan, è l'antenna della cultura, esce dall'estetiche condivise, dalla vita tradizionale e sperimenta se stesso sulla frontiera del contemporaneo. Noi invece viviamo sempre con quello, tornando a McLuhan, quello che chiamava la *sindrome dello specchio retrovisore*, cioè guardiamo sempre al passato, nel senso che cerchiamo di avere degli atteggiamenti che sono sempre al passato, codificati dalle generazioni precedenti. Oggi siamo invece obbligati a vivere necessariamente al presente e questo è uno choc culturale fortissimo che può essere affrontato con l'arte. Ecco per questo motivo che oggi l'arte può essere pensata come una nuova filosofia. I filosofi non sono più in grado di parlare del contenuto contemporaneo, perché sono fermi, o meglio non hanno gli strumenti adatti per parlare del contemporaneo nel senso di esperirlo e quindi capire quali sono le proporzioni umane introdotte dalle nuove tecnologie e andare a descriverle secondo dei processi che logicamente devono essere aperti, casuali, anarchici, per poi andare a ricodificare in qualcosa che venga oggettivamente condiviso. Se ci pensiamo non è niente di nuovo, anzi è l'avverarsi delle teorie moderniste dell'arte, come Moholy-Nagy il quale affermava che l'arte sarebbe diventata una nuova forma di coscienza, cosa che lo stesso McLuhan ha sempre detto. Anche con Duchamp e tutta l'arte concettuale, essa diventa una forma di pensiero e quindi esso rientra nella filosofia.

Che cosa può un corpo?

Secondo Nietzsche il corpo è l'unica cosa che condividiamo con gli altri, è il parametro comune, mentre il pensiero non è in comune. Allo stesso tempo il corpo è il lato pragmatico, cioè il fare, noi impariamo attraverso l'esperienza, non esiste nulla se non attraverso l'esperienza. La stessa comunicazione è sempre comportamento, il comportamento è un essere presente nello spazio, un dispiegarsi. Attraverso questo muoversi nello spazio costruiamo una serie di atteggiamenti, comportamenti che dopo un determinato lasso di tempo ottengono dei feedback e costruiscono una decodificazione. Questo approccio pragmatico, ci porta a dire che è impossibile non comunicare, perché ogni comunicazione, o meglio, anche se non comunico, sto comunicando che non comunico e questo è corpo. Dopo un certo lasso di tempo che comunico che non comunico, costruisco un ordine, un equilibrio e questi pattern creano un sistema di significati. Come ad esempio quando il bambino incontra il cane lupo in campagna accucciato, allora il bambino fa un passo avanti e il lupo alza la testa, il bambino di conseguenza rallenta, fa un altro passo il cane lupo ringhia, a questo punto il bambino si ferma e torna indietro e il cane lupo in quel momento abbassa la testa. In questa situazione si sta patteggiando una comunicazione. Questa comunicazione non verbale è sempre comunicazione, ma spostata ad un altro livello cioè quella della rappresentazione del corpo. Molto di questo è emerso dalla filosofia pragmatica, cioè qualsiasi cosa dico deve essere veicolata da un corpo, da un atteggiamento, così come dall'enazione di cui parla Varela, secondo cui io imparo attraverso la presenza del mio corpo, il muoversi del mio corpo. Quindi credo che sia il parametro attuale della nostra umanità. Poi se noi ci smaterializzeremo completamente, oppure avremo dei corpi cibernetici, ibridi, sicuramente potremo parlare di una nuova umanità. D'altronde l'errore che fa l'uomo, l'inganno culturale è credere che ci sia un'origine. Tutti noi crediamo di avere un'origine, mentre noi non siamo che il prodotto di una continua rivoluzione. È come un po' il processo caotico ha perso l'origine nel caos stesso che l'ha prodotto e noi siamo questa cosa qua. Mettendo il corpo come fondamento ontologico del nostro essere, se il corpo si ibrida con le nuove tecnologie sicuramente avremo un nuovo fondamento ontologico, quindi non è più quel corpo lì, ma un corpo che continua a mutare, ovvero è un qualcosa che quando non è, non è più, ma sarà qualcos'altro. Il corpo è fondamento immanente che subito si dispiega e subito muta e cambia.

Che cosa pensi delle teorie transumaniste?

Noi siamo immersi in un immaginario di parole e di metafore che appartiene al XX secolo caratterizzato dall'impatto della tecnologia con la specie umana che non è in grado di dispiegare un approccio etico alle cose. Come diceva Nietzsche, senza Dio si sarebbe creato il peggiore dei mondi possibili. Secondo Hobsbawm è stato il secolo dei massacri più terribili celebrando l'uomo al centro del mondo, ma oggi sono categorie obsolete. Oggi l'uomo deve andare incontro ad una visione "piùlistica" dove non c'è differenza tra entità separate, fra animali, uomo, vegetali, sono sempre semplicemente diverse configurazioni della vita, quello che va rispettato è la vita in sé. In realtà sono sempre esistiti questi pensieri, ma noi abbiamo sempre avuto una filosofia occidentale che come dice Heidegger ha risentito del platonismo, di quel concetto di idee, di un ente preesistente, che poi Plotino ha trasformato nell'anima. Abbiamo costruito questa filosofia estremamente arcaica comparata a quella buddista molto più antica e lo risolve mille anni prima di quando siamo arrivati noi. La filosofia buddista si interrogava sulla morte dell'animale, dell'altro a cui era fondamentale avvicinarsi con rispetto. Noi invece abbiamo una cultura estremamente arcaica, barbara, violenta, rispetto all'altro. Il transumanesimo è un'ipotesi di tutto questo che necessariamente deve passare attraverso il superamento delle metafore vecchie del Novecento recuperando delle visioni olistiche scontrandoci sicuramente con il cristianesimo. Il fatto che basiamo tutta la nostra cultura, nell'assunzione che noi siamo intelligenti, ponendo noi stessi come parametro di noi stessi. Un altro errore è il concetto di intelligenza artificiale, l'artificiale non sarà mai intelligente, piuttosto ci sarà un'intelligenza dell'artificiale che sarà completamente differente dalla nostra, perché sono i parametri che sono differenti

rispetto ai nostri. Secondo me il fattore positivo del transumanesimo è proprio questo, spostare il punto di vista, d'osservazione e di validazione delle cose.

Come è avvenuto il passaggio da una narrazione letteraria ad una mediatica? In che senso oggi possiamo parlare di New Media Epic? In quale senso utilizzi il termine epico?

La narrazione letteraria è passata a quella mediatica per un mero fattore tecnologico, l'uomo come creatore di tecnologia e quest'ultima sono medium intesi come trasportatori che ti spostano. Nel momento in cui la tecnologia era la scrittura chirografica o stampata, quella era la narrazione. Quando siamo passati al fantastico matrimonio tra elettricità e scrittura è nato il telegrafo, la radio la televisione ed ecco che parliamo di mediazione mediatica, la quale ha creato una visione del mondo come lo sono le fotografie che sono falsissime, cioè la parte bella dell'insieme, creando così un immaginario totalmente falso. Le forme con cui noi creiamo un'ipotesi di realtà, un ambiente in cui viviamo, sono cambiate. Dalla narrazione letteraria a quella visiva, audiovisiva recupera il sintagma, cioè recupera la storia, quindi vincola alla costruzione della storia stessa. C'è un processo di dissipazione e la dimensione epica è dal fatto che c'è una contrazione. Oggi abbiamo delle generazioni in cui sono autori e attori delle proprie narrazioni mediatiche, una narrazione di loro stessi e quindi non c'è più l'epica, perché quest'ultima aveva bisogno di una distanza. Oggi viviamo un'epica diversa, se digito su Google guardo tutte le informazioni su di me e costruisco un'epica su di me. Non sono d'accordo con chi relega il termine epico solo se relegata nel campo della scrittura, per me si può parlare utilizzando questo termine anche in quel dominio della conoscenza, in quel magisterio, dove Roy Ascott, inserisce la realtà virtuale come forma della narrazione per costruire un reale.

Che cosa pensi in relazione alle idee di transumanesimo e quali sono i rischi? Il ruolo delle discipline oggi e il valore di transdisciplinarietà per comprendere le pratiche artistiche contemporanee?

Le discipline sono importanti, ma per tracciare una cartografia del contemporaneo ho bisogno di rifarmi al paradigma della complessità che si basa su un processo di un continuo farsi e disfarsi di un processo. Ho bisogno di un numero di attrattori che mi generino un campo di osservazione e creo quella disciplina, ma il problema è che il sistema auto-apprende da se stesso come tutti i sistemi complessi e le discipline a loro volte auto-apprendono da se stesse e si irrigidiscono e quindi ho bisogno continuamente di romperle. Partendo dal presupposto che non esiste una realtà data, ma devo continuamente produrla, per far questo devo produrre continuamente discipline che si continuano ad innovare. Proprio l'innovazione avviene attraverso il sincretismo. Siccome la tendenza umana è quella di muovere atteggiamenti politici di potere, ogni persona che inizia ad avere una disciplina, inizia ad esserne il gestore. Non c'è quindi nessun problema se tu credi in quella o quell'altra disciplina, compresa la religione, ma ci sono tanti magisteri. Prima c'è stata l'Enciclica del Papa Pio XII *humani generis* che definiva questo termine come magisterio della conoscenza dandogli valore paritetico alla religione, poi c'è stato un grande scienziato evoluzionista Stefan Jay Gould che ha parlato di *Nonoverlapping magisteria*, secondo il quale ci sono delle discipline della conoscenza che hanno lo stesso valore e non si incrociano. Poi c'è l'approccio sincretico, cioè posso produrre una realtà attraverso lo sciamanesimo, la realtà alterata, e posso creare la realtà attraverso la virtualità, quindi le forme di narrazioni orali, chirografiche, stampate, cinematografiche, radiofoniche, televisive fino ad oggi l'interattività, possono realizzare una realtà filosofica attraverso il logos. Ossia posso creare una realtà scientifica attraverso la simulazione e la dimostrazione, ma sono tutte forme differenti e sono allo stesso tempo tutte discipline e posso usarle insieme in modo da rompere gli attrattori, in modo da abbattere, quello che Foucault chiama il potere delle discipline, dove un territorio perde la sua capacità descrittiva diventando solo forma egemonica. In questo l'arte ha un grande ruolo, essa è ricerca pura e l'artista pone sullo stesso livello l'immanenza, cioè non è il professore che ricerca, ma qualsiasi persona. In altre parole la verità deriva da qualsiasi persona, nel momento in cui non esiste più la verità, essa non è altro che la vita in sé.



Is the author of *The Skin of Culture* and *Connected Intelligence* and Professor in the Department of French at the University of Toronto, Canada. He was the Director of the McLuhan Program in Culture and Technology from 1983 until 2008. In January 2007, he returned to Italy for project and Fellowship “Rientro dei cervelli”, in the Faculty of Sociology at the University of Naples Federico II. He was invited to return to the Library of Congress for another engagement in the Spring of 2008.[1] He is research supervisor for the PhD Planetary Collegium M-node[2] directed by Francesco Monico. De Kerckhove received his Ph.D in French Language and Literature from the University of Toronto in 1975 and a Doctorat du 3e cycle in Sociology of Art from the University of Tours (France) in 1979. He was an associate of the Centre for Culture and Technology from 1972 to 1980, and worked with Marshall McLuhan for over ten years as translator, assistant and co-author.

Il ruolo dell'arte nel contemporaneo?

Secondo McLuhan nel futuro siamo tutti artisti. L'altra cultura è gestire il futuro. Intanto l'arte si sviluppa con la tecnologia. Prima di tutto dobbiamo dire che l'arte viene dall'alfabeto, *we have not art*, dicono i balinesi. L'arte consiste in una condizione occidentale particolare e viene dal fatto della presa di controllo del linguaggio umano che ha attraversato la stampa e la scrittura e ha rovinato la sensorialità della comunicazione umana. Le parti della sensorialità umana, buttate fuori dal discorso scritto, sono tornate nelle specializzazioni sensoriali e hanno creato le condizioni dell'arte visiva, uditiva e tattile. I sensi si sono ritrovati separati e trasformati in forma d'arte, per far conoscere la sensorialità del proprio corpo. Oggi abbiamo il ritorno dei sensi nella realtà virtuale, nel 3D e questo è una ricostituzione del logos classico ad uno elettronico. L'idea del logos classico, antico, pre-letterario conteneva tutto. Arte e scienza, secondo me, non si sposano mai, ma sono capaci di camminare insieme. Vedo arte anche nel cinema che contiene un insegnamento, una domanda sul nostro essere attuale. Come cambia la nostra mente in un sogno collettivo?. Un altro modo di essere artisti oggi è essere hacker, creando nuove forme. C'è una diversa visione omeopatica dell'arte. Essa è un ponte tra la tecnologia e la psicologia. Quando esce una nuova tecnologia e la mancanza di conoscenza di tradurlo, ecco che il compito di traduzione spetta agli artisti. L'arte ritrova la scienza e la ricerca della sua origine. C'è una dimensione artistica anche nell'orrore. L'arte si profila dentro una conoscenza forte tra un oggetto, una cosa fatta e una risposta da parte del pubblico.

Cosa può un corpo?

Il corpo del futuro è generalizzato, collegato all'ambiente, intercorporale con il resto della gente connesso con la conoscenza aumentata. Con il termine *augmented mind*, abbiamo un aumento di memorie attraverso la connessioni digitali. La quantità enorme che possiamo tirare fuori dal caos dell'informazione fa parte della nostra intelligenza aumentata. L'informazione è ovunque e c'è un sistema che la fornisce. Quindi non solo abbiamo spostato la memoria, ma anche il modo cognitivo di esportare le cose. Parlando del corpo del futuro posso parlare di inconscio digitale, esso è esattamente ciò che ci circonda con dati percettivi, e non ha senso niente da se stessi, ma allo stesso è l'evidenza delle relazioni umane. Un software emerge dal cosciente, sui vari livelli di coscienza digitali, abbiamo diversi livelli di trasformazioni e di elaborazione del significato. Un esempio può essere quello di *Wikileaks*, oppure ad esempio, se chiediamo una domanda a Google, alla stessa domanda ognuno di noi avrà delle risposte diverse a secondo dei nostri profili catalogati. Questo parametro rubato da Google è un altro esempio di inconscio digitale. Ci sono anche software dove possiamo chiedere un profilo dei miei rapporti con gli altri utenti con cui ho comunicato. Il nostro essere corpo aumentato è completamente bagnato dentro una marea di informazioni esteso di tutti i modi, doppiato, ricostruito. Il nostro corpo sarà sempre più in pezzi è già presente. Possiamo parlare di una revisione antropocentrica del mondo. Il corpo può cambiare con le sue proprie estensioni e non sappiamo a che punto arriveremo. La sperimentazione della cross-essenza (essere) dal resto dell'essere. Prendiamo ad esempio l'opera d'arte vincitrice del Golden Nica per la Hybrid Art all'Ars Electronica 2011, *May Horse Live in me* (Art Orienté Objet), in cui si sperimenta e si supera la frontiera tra l'uomo e l'animale. Un'altra arte come quella di Stelarc che ti fa vomitare è allo stesso tempo importante.

Arte globale e corpo globale?

Il concetto di arte globale è quando un'artista dà un senso globale del nostro essere. Come Rafaelo Lozano-Hemmer e danno il senso di una dimensione e sensibilità globale in tempo reale. Ci sono tre opere che possiamo far rientrare dentro questo campo. La prima sicuramente è quella di Salvatore Iaconesi e Oriana Persico con *l'Electronic man* che si compone attraverso la scelta delle nostre emozioni a livello globale. Un'altra è quella di Maurice Benayoun con l'opera *Emotional traffic (e-traffic)* in cui l'utente che partecipa alla performance deve scegliere delle emozioni, dalla paura alla soddisfazione, creando una mappa globale delle emozioni a seconda del traffico delle emozioni cliccate nel globo da parte degli utenti. Una camera analizza i movimenti dell'audience e l'incremento delle emozioni scelte creano un tipo di musica complessa. Un'opera geniale in cui si analizza il rapporto tra la simulazione e la realtà. Un'ultima opera che voglio menzionare è quella di un altro artista francese, Christophe Bruno, *WiFi-SM (Feel the spectacle of pain, 2003)*. In questo lavoro viene posizionato in una parte del corpo un dispositivo Wi-Fi. Agli utenti collegati alla Rete viene richiesto di scegliere delle parole chiavi come morte, tortura, stupro, guerra, virus, ecc⁸⁶³... e nel momento in cui si clicca su una di queste parole, a seconda del traffico delle parole, viene automaticamente inviato un elettroshock più o meno forte al corpo della persona collegata con il dispositivo tecnologico condividendo il dolore del mondo attraverso il proprio corpo. Quindi attraverso questi esempi si sta ritornando ad un senso di consapevolezza verso l'altro a livello globale (il segnale debole del futuro, l'ho chiamato). Un'arte globale offre quindi una sensibilità omeopatica, visibile. Quindi possiamo parlare di un corpo globale.

⁸⁶³ *WiFi-SM* is an Internet connected wireless device that you can fix on any part of your body. It automatically detects the information from and analyses them looking for specific keywords such as death, kill, murder, torture, rape, war, virus etc.. Each time the text of the news contains one of these keywords, your *WiFi-SM* device is activated through the Wi-Fi network and provides you with an electric impulse. This impulse is calibrated so that you can feel a certain amount of pain, but is completely safe.

In questo senso le bio-tecnologie divengono un processo di testualizzazione del corpo come problema di codice, una forma di "ordinamento in sequenza" dei codici umani, in quanto trascrizione (dell'umano) per mezzo del puramente tecnologico. L'universo di un corpo ibridato, prodotto di macchine e organismo, si sviluppa nelle teorie della Haraway con l'idea del cyborg. L'idea del cyborg, è l'idea dei corpi che si stanno producendo in questo periodo, corpi in cui le tecnologie della comunicazione, e le bio-tecnologie costituiscono i mezzi principali della loro ricostruzione. Questi nuovi strumenti formano il terreno su cui tutta una nuova visione della vita, delle relazioni sociali, dell'identità, e del sentire. Il rapporto arte e tecnologia all'interno del corpo umano è una delle mie passioni teoriche più vive: la condizione di mutazione di questo tempo.... Corpi e organi interfacciati, microchip, display, e ram, direttamente inseriti nel corpo, la nascita di un organismo cibernetico, la connessione tra elettronica e biologia. Le condizioni in chiave distopica della civiltà postindustriale vengono narrate in maniera shockante, la sfera del quotidiano alterata, inospitale, pericolosa ed eccitante. Per William Gibson, Bruce Sterling, Rudy Rucker, Lewis Shiner, e gli scrittori cyberpunk, il tema della nuova frontiera del pensiero sono proprio i nuovi rapporti uomo/macchina, la trasformazione dell'economia industriale e meccanica in economia terziaria e informatica, lo spostamento verso una società basata sull'informazione come bene primario. All'orizzonte ci sono naturalmente scrittori come Philip K. Dick, J.G. Ballard, Samuel Delany, William Burroughs, tutti accomunati dall'intreccio organico/inorganico, viaggio in realtà parallele (dentro o fuori la mente umana), e una sbordata verso l'alterazione (misticismo, droghe o psicopatologie).

400

Quali sono le prospettive futuristiche riguardo al corpo?

Io penso che non si possa più usare il singolare quando parliamo di corpo, cioè, in realtà, in quest'epoca abbiamo sicuramente almeno due corpi. Un corpo virtuale che è anonimo, che può scegliere l'identità maschile e femminile, infantile e animale, a seconda di come sceglie di rappresentarsi in Rete che non ha un obiettivo fotografico - chiunque può dichiarare di essere quello che vuole essere. E poi, invece, abbiamo un corpo che è fortemente carnale, che è una sorta di "ipercorpo". In questo momento, il corpo di un singolo può contenere il corpo di altri singoli, con, un trapianto, per esempio, oppure con una trasfusione di sangue. È molto affascinante pensare che in questo momento il corpo umano incarni anche il corpo sociale.

Come è cambiato l'uso del corpo nelle pratiche artistiche dalla Body Art al corpo disseminato nelle Reti?

Negli anni '60 il corpo di un artista era anche il corpo di una rivolta sociale. Era anche il momento in cui la nudità, il ritorno alla natura, i figli dei fiori, si incontravano con un altro corpo, che era un corpo altrettanto affascinante e molto forte, il corpo degli astronauti, per cui un corpo che per la prima volta riesce ad andare nello spazio. Il corpo di questo fine millennio è un corpo che ha a che fare con tantissime altre cose, non ultima, e anzi, quella centrale è appunto quella dell'identità. Le prime azioni di Orlan sono fortemente legate ad una denuncia politica femminista. Le ultime operazioni invece sono più rivolte ad un universo mediale che guarda più al futuro, che guarda quindi anche ad un corpo che si smaterializza in Rete. Non è un caso appunto che Orlan faccia mettere nelle camere operatorie, dove lei modifica il suo corpo, delle videocamere che trasmettono le immagini sia su Internet che via satellite, in diversi luoghi contemporaneamente ai suoi interventi. Una delle cose che crea molto scandalo non è tanto la trasformazione corporale in sé, ma come si arriva alla trasformazione corporale. Non è un caso che noi continuiamo ad usare delle parole inadeguate per certi tipi di operazioni. Per esempio, la parola carne è una parola che neanche la scienza usa, è una parola tabù, la gente ha molti tabù rispetto al sangue, questo un po' anche grazie al cinema che al sangue ha dato una connotazione splatter o pulp e che lo ha un po' indebolito rispetto al suo aspetto simbolico e al suo aspetto vitale.

Negli anni delle performance di Stelarc ed Orlan degli anni '70 e '80 come è cambiato oggi l'uso del corpo e il suo valore politico?

Oggi tutte le tecnologie agiscono sulla trasformazione del corpo: tutto ciò che in questo momento viene prodotto, viene prodotto con una sorta di amplificazione sia dei sistemi cognitivi che dei sistemi corporali. A questo punto, io distinguerei tra due tipi di tecnologie: delle tecnologie visibili e delle tecnologie invisibili. Personalmente, sono molto più attratta dalle tecnologie invisibili. Per esempio, Orlan ha deciso che il suo corpo è il luogo di una trasformazione di un'identità: lei sostiene di essere il primo artista transessuale da donna a donna. Questo ci introduce quindi un problema in cui l'identità non è semplicemente un'identità femminile, ma questo apre anche un discorso di identità di genere. Infatti, oggi c'è la possibilità di poter somigliare a quello che si è. Somigliare a quello che si è vuol dire che se uno ha una mentalità fortemente delicata e un corpo invece assolutamente massiccio, può modificare il suo corpo per quanto è possibile. Questo discorso che sembra così utopico, così rivoluzionario, in realtà apre un'altra serie di problemi. Nessuno si meraviglia sul fatto che oggi molte pornostar, molte vallette televisive, molte attrici, modificano il loro corpo secondo dei canoni di femminilità del tempo, per cui se in questo momento essere una modella vuol dire pesare 25 chili, ci sono schiere di persone che cercano di pesare 25 chili. Questa è una imposizione tecnologica mediale fortissima che produce anche moltissime vittime. Questa è una tecnologia invisibile: modificare il proprio corpo verso uno status, verso una professione, verso una invisibilità più che verso una visibilità, e una tecnologia che invece modifica fortemente uno statuto di origine. Orlan non allarga la sua bocca e non gonfia le sue tette, ma si fa due bozzi sulla fronte. Questo passaggio è un passaggio molto importante perché il passaggio è quello di non somigliare ad un canone che vuole che il femminile abbia delle caratteristiche, ma che interpreta e rivede completamente una struttura, sia fisica che mentale. Rifacendoci al discorso anche delle tecnologie visibili e invisibili, Stelarc è un artista che lavora con delle tecnologie visibili. Stelarc è un artista di origine greca, che negli ultimi anni lavora prevalentemente in Australia, che ha elaborato una serie di tecnologie altamente sofisticate per modificare il suo corpo. Stelarc sostiene che il corpo è obsoleto, che la rapidità con cui l'ambiente intorno a noi si è modificato è tale e tanta che il corpo non ha avuto il tempo di adeguarsi alle mutazioni che ci sono intorno a noi. A questo punto, quindi, abbiamo bisogno di un nuovo corpo. Stelarc parla di una pelle artificiale, parla di una serie di amplificazioni sensoriali per cui lui ha inventato uno sguardo laser, ha lavorato per molti anni in un istituto di bioingegneria, in Giappone, di robotica, e ha costruito un terzo braccio elettronico. Il "terzo braccio" di Stelarc si muove autonomamente, per cui un sistema di amplificazione, anche sensoriale, anche corporale, che porta quindi ad una forma umana che ha bisogno ormai di una serie di protesi e di supporti di amplificazione. Per amplificare la percezione acustica sta lavorando ad un terzo orecchio. Il concetto di sentire e di muoversi all'interno dello spazio sono centrali all'interno della tematica di Stelarc. Un'altra delle operazioni molto interessanti che ci fanno capire quanto i sistemi di comunicazione entrino nel corpo e si incarnano nel corpo, è un altro esperimento che l'artista greco ha fatto. Ha creato un'interfaccia del suo corpo e l'ha inserita in Rete. Dal sito Internet riceve direttamente sul proprio corpo una serie di stimolazioni sensoriali che muovono il suo corpo con delle scariche di tipo elettrico. Stelarc raccoglie e riceve fortemente queste tensioni che arrivano da diverse parti del mondo sul suo corpo che lo fanno agire e lo muovono.

Che cosa è un corpo? Identità come contagio e virus, perché?

La mutazione é la dimensione anarchica che non riconosce la linearità di una evoluzione di specie. E' l'automutazione. La scelta dell'identità sottratta a sesso, razza, religione. L'intero pianeta si connette attraverso reti che comprendono la finanza, l'industria, la pubblicità, la circolazione di milioni di persone. Flussi, flussi incessanti di informazioni, flussi che si producono alla velocità di un elettrone. Questi i temi della mutazione, e la necessità di un'identità mutante di nuove comunità virtuali, strutture globali di comunicazione, subculture metropolitane, conflitti etnici, identità nomadi e frammentarie, melting pot della cosmopoli mondiale. In questo scenario il corpo sembra essere diventato uno dei luoghi più importanti della mutazione in atto, un corpo mutato fino alla perdita della memoria di un archetipo, sia scientifico che antropologico-culturale, un corpo come campo di battaglia ideale tra natura e cultura, un corpo ibrido...un corpo che presenta sempre più analogie con il corpo-sociale in cui si sviluppa e muta. Il problema è quello della distanza ma è anche quello degli avvicinamenti, nel senso che le attività umane sono sempre più impedita, sempre più inibite nel rapporto corporale. Io personalmente sono per gli incontri ravvicinati. Tutto questo orizzonte di tecnologie della distanza non fanno altro che essere funzionali a delle attività di lavoro, per esempio essere contemporaneamente in più luoghi, essere contemporaneamente presenti in vari momenti di ricerca, ma sono delle tecnologie in realtà poco sentimentali, nel senso che è un discorso molto simile alle droghe, cioè le droghe, che sono comunque considerate delle estensioni corporali, delle modificazioni anche cognitive, riescono anche a creare una sorta di storia dell'evoluzione degli ultimi anni. Le droghe riescono a darci anche una piccola mappa di cosa e di come cambiano i rapporti nella socialità. Per esempio, negli anni '60, le droghe sono delle droghe visionarie, mi riferisco a Timothy Leary, all' Lsd, a tutta questa nuova visione del mondo amplificata, cosmica, colorata. Negli anni '70, la droga è l'eroina, un futuro pesante, No Future, il Punk, la guerra del Vietnam, la messa in gioco pesante della propria individualità. Con gli anni '80, invece, arriva la cocaina, la droga della funzionalità, del supereroe, del "super business man" dell'economia. Negli anni '90, l'Extasy. Oggi abbiamo bisogno di una protesi di avvicinamento: la gente non comunica. L'Extasy ci mette nella possibilità di contatto gli uni con gli altri, ci sono già le nuove droghe, che sono quelle di miscelare la superattività corporale con una droga quasi inibente, per cui ci muoviamo, ci avviciniamo all'altro, ma ci muoviamo poco. In realtà, c'è tutta una serie di nuove droghe che ci consentono, appunto, una serie di avvicinamenti e di allontanamenti. Questo ci fa capire quanto, quando parliamo di tecnologie, il nostro immaginario è legato a delle tecnologie fatte di fili, di macchine, di motori o di computer. Una delle tecnologie più potenti e che più hanno trasformato il concetto di individuo e di umano negli ultimi anni, sono invece proprio i farmaci, le medicine. C'è una pillola per dormire, una pillola per non dormire, una pillola per mangiare, una pillola per non mangiare, una pillola per fare l'amore, una pillola per bloccare quelli che fanno troppo l'amore, e così via. E queste non sono tecnologie?



Ha insegnato Antropologia culturale presso la Facoltà di Scienze della Comunicazione dell'Università degli Studi di Roma "La Sapienza". Tra le sue pubblicazioni: *Antropologia della comunicazione visuale* (1997), *Culture eXtreme* (1999), *P.J. Didattica etnografica sperimentale* (2002), *Sincretismi* (2004). Dirige dal 2001 la rivista «Avatar». Attualmente insegna presso A Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC, Florianopolis).

◆ ■ ◆

Quanti corpi abbiamo oggi?

La domanda introduce una prospettiva plurale e pluralizzata che normalmente sta fuori delle domande e delle questioni delle ricerche. Di solito si pensa che ciascuno di noi abbia un corpo e che questo corpo cambi chiaramente nel tempo, ma che in un'altra maniera è percepito come qualcosa di stabile, di unitario, più o meno come l'identità psicologica. Specialmente nella cultura occidentale, ma non solo, il corpo è stato sempre collegato alle tecnologie, cioè non esiste un corpo puro, non esiste un corpo natura, isolato autonomo dalle tecnologie che le varie culture umane di volta in volta hanno inventato. Per cui il problema si pone con l'affermazione delle tecnologie digitali che causano una vera e propria frattura rispetto alle tecnologie analogiche. Quindi il mio punto di vista è, se gli esseri umani di varie culture hanno sempre stabilito un rapporto tecnologico nel proprio corpo a seconda delle loro visioni del mondo, delle loro informazioni scientifiche ecc... Quello che sta accadendo negli ultimi venti anni, cioè con l'ingresso della cultura digitale sta causando una delle profonde modificazioni a livello globale, sia le classiche sperimentazioni delle culture occidentali, ma anche delle culture profondamente differenti. Diciamo che questa è la nostra sfida e credo che questo sia un problema che va affrontato dal punto di vista di discipline che non possono stare più isolate. Attualmente la cultura digitale favorisce una migrazione concettuale, metodologica, compositiva, non solamente scritturale che mette in discussione le tradizionali frontiere dei saperi.

Chi è oggi l'artista e come l'arte ha modificato il suo status in relazione alle scienze e alle tecnologie?

L'artista ha avuto sempre un rapporto fondamentale con le tecnologie, il Rinascimento in Italia è tale, proprio perché i maggiori esponenti di questo movimento hanno acquisito le nuove tecnologie e le applicano alle loro arti. L'artista attuale è un'artista, è un *transurbano* che si muove attraverso i panorami delle metropoli. Va affermandosi una dimensione ibrida, sincretica, nel mescolare esperienze visioni e linguaggi e l'artista deve avere una sensibilità non solamente estetica nel senso più generale, che includa le applicazioni, cioè una filosofia applicata alle scienze e alle tecnologie digitali che permetta di assumere il digitale come uno strumento esterno di lavoro che era la classica affermazione. In altre parole la sensibilità dell'artista oggi è qualcosa di più complesso che si intreccia con il corporeo, con la pelle con il nostro sguardo e il nostro cervello. La cultura digitale per l'artista è un panorama all'interno del quale può utilizzare delle forme espressive che sono adeguate sicuramente alla sensibilità attuale, creando un nuovo sentire, una nuova percezione di valori che perturbano, perché la funzione dell'arte è in qualche modo sempre perturbativa, perturbano ciò che è normale.

E qual è il ruolo dell'antropologia e dell'antropologo, oggi?

Sicuramente il fieldwork dell'antropologo è quando si pratica l'etnografia. Essa non è più un metodo di ricerca solamente dell'antropologia, ma qualsiasi studioso che voglia fare ricerca, a mio avviso, deve assumere una prospettiva etnografica, cioè focalizzare il contesto, fare una ricerca, non sapere bene cosa ricercare. All'interno della mia professione voglio sottolineare due ambiti: il primo è fare ricerca nel web, con i vari livelli di soggettività affermando le loro potenzialità comunicazionali in una prospettiva orizzontale che la cultura digitale offre, e proprio questo qui rappresenta una sfida per le discipline sociali tradizionali, perché l'etnografia sul web, non si può basare, su concetti, su metodo, su trascrizioni e scritture tradizionali. L'etnografia del web deve sviluppare nuove sensibilità logiche delle pluralità logiche, espressive, compositive, perché le identità sia del ricercato, sia di chi naviga in internet, sono più fluide e non si sa mai se sono vere o false. Prendiamo il concetto di fake, che Orson Welles, che utilizzò in un celebre film, a me piace tradurlo con un falso-vero. Per esempio, se tu stai facendo una ricerca delle soggettività di internet, devi assumere il fake come una prospettiva fondativa, dove tu, ogni identità, discorso, immagine è nello stesso totalmente falsa e totalmente vera. Questa è un'altra sfida con il sistema logico tradizionale e anche del metodo di ricerca. Questo diciamo che è il primo lato di fare etnografia sul web. Il secondo lato diciamo più strettamente etnografico, sposta l'attenzione verso le mie ricerche in Mato Grosso con i Chalantes e Bororo. Mi sono trovato di fronte ad un fatto che inizialmente è stato molto singolare, anche un po' traumatizzante, cioè che giovani Bororo e i Chalantes utilizzano le tecnologie digitali, usano ad esempio la videocamera. Cioè mentre la videocamera analogica aveva una

serie di problemi di costi, era pesante, si rovinava, il digitale invece è molto più semplice da utilizzare e arriva dappertutto. Cioè il cellulare, l'I-Phone, l'IPad arriva anche in qualsiasi villaggio. Un giovane Bororo che vuole affermare la propria rappresentazione, cioè volere attestare il diritto che in quanto soggetto è il primo interprete della sua cultura e la registra, la documenta, fa il montaggio. Proprio il montaggio è uno dei linguaggi fondamentali del video, del cinema in generale, non è semplicemente filmare, ma è anche l'editing, cioè costruire il sistema narrativo che si è basato sulla visione di una cultura locale che un giovane Bororo o uno Chalante conosce molto meglio di me. Per cui questi ragazzi autorappresentano la propria cultura, ma filmano persino me e mi rappresentano, mi interrogano, fanno ricerca su chi sono io e su cosa è la cultura occidentale. Questo processo rimescola tutte le regole dell'antropologia, non è più un soggetto che fa ricerca e un oggetto ricercato, ma è un continuo dialogo che la comunicazione digitale offre a livello potenzialmente orizzontale. La divisione tra chi narra e chi è narrato, tra chi inquadra e inquadrato, tra chi filma e chi è filmato è una divisione che appartiene al passato. Attualmente ogni soggetto che fa storia vuole essere colui che inquadra se stesso e inquadra gli altri. Questa secondo me è la politica attuale.

Dalla riproducibilità tecnica di Walter Benjamin alla riproducibilità auratica digitale di Massimo Canevacci?

La mia formazione era proprio sul dibattito tra Walter Benjamin e Adorno, sulla questione dell'industria culturale, sulla riproducibilità tecnica, sulla reificazione. I due personaggi già alla fine degli anni Trenta avevano capito che si stava entrando in contesto di cambiamento e che questo andava affrontato con un tipo di sensibilità filosofica, e direi, empirica nuova. Ecco dal mio punto di vista ho cercato di recuperare il concetto di Walter Benjamin e tradurlo nel contemporaneo. Il filosofo tedesco diceva, riassumendo, che la riproducibilità tecnica, il cinema, la fotografia, distruggeva l'aura, cioè il fatto storico sociale era legato alla borghesia e all'aristocrazia. La riproduzione affermava una potenzialità politica che anche le classi sociali che normalmente non utilizzavano l'arte, ne potevano usufruire. Solo che in Benjamin c'era ancora una visione dualistica fra aura e riproducibilità che è chiaramente il suo tempo. A mio avviso, ora si sta favorendo qualcosa di totalmente diverso, che non è una sintesi. Per cui la potenzialità della riproducibilità tecnica digitale è allo stesso tempo auratica, cioè l'aura è riproducibile, cioè ci sono sempre più esperienze nel web, attraverso cui l'opera, musica, arte, scritture, ricerche, non sono basate su una conclusione già determinata. Ad esempio ci si può immettere auraticamente attraverso nuove immagini e nuove musiche. Sono rimasto colpito da Björk che ha lanciato un video, che non è più un cd, ma è un format, dentro il quale non c'è solamente la sua musica, ma ciascun ascoltatore può favorire un tipo di riproduzione musicale che è differenziato. Per cui l'ascoltatore non è più solo l'ascoltatore, il lettore non è solo il lettore, neanche il *lectore in fabula* di Umberto Eco, ma ciascuno è e vuole essere, autore e produttore dei propri sistemi narrativi, compositivi che creano un flusso, una tensione, un conflitto dialogico e polifonie tra ciò che è riproducibile con le tecnologie digitali e ciò che auraticamente riusciamo ad inserire dentro. E allora a me piace usare il termine *digital auratic reproducibility (DAR)*, quindi una riproducibilità auratica che è basata sul digitale. Questa è la sfida della nostra contemporaneità che non è solamente teorica, ma esprime una funzionalità pragmatica che è diffusa globalmente ed è l'aspetto più politicamente interessante della globalizzazione.

Partendo dai concetti di feticismo visuale e di erotica, qual è il rapporto del corpo con le immagini nel contemporaneo?

L'erotica per me è il tentativo di intrecciare l'ottica con l'erotica, cioè con una dimensione di una sensualità espansa. Perché? Ma perché da sempre l'occhio non ha niente di naturale. L'occhio è stato sempre culturalmente plasmato, modificato trasformato, per cui, la prima capacità di apprendere è quella di guardare e di guardarsi. Cioè l'erotica è anche riflessiva. Io apprendo a guardare la diffusione capillare della diffusione contemporanea in quanto so guardarmi, in questa dialogica costante. Quindi lo schermo del computer offre una quantità e qualità di codici di gradualità superiore. Se io leggo il giornale cartaceo e quello on line, in quest'ultimo ho una serie di informazioni in più basate sullo sguardo. Il mio sguardo deve essere attratto. Tutto questo afferma che è fondamentale sviluppare questa sensibilità dello sguardo, di farsi vedere, di farsi sguardo, che vede e si vede. Un'altra dimensione fondamentale è questa dilatazione dell'occhio che è in connessione con la dilatazione dei feticismi visuali. Cioè a dire, il feticismo non è più solo più uno straordinario modello che sia Freud che Marx hanno analizzato, sta diventando qualcosa di totalmente altro. La dimensione visuale materiale e immateriale del feticismo fa proliferare qualsiasi aspetto della comunicazione contemporanea. Si può dire che non c'è comunicazione visuale senza feticismo visuale. Come interpretare e come modificare quindi, le forme del feticismo? Qui entra in gioco una questione complicata dal punto di vista filosofico e politico, che riassumo in questo modo; nel feticcio, che era un concetto regressivo per gli europei, si aveva questa potenzialità di unire l'organico e l'inorganico. Il corpo e la cosa, la merce e la pelle e il concetto di sacro non è quello della religione. Il sacro è feticista è qualcosa di difficilmente definibile e controllato, è immanente. Io credo, che vi sono delle potenzialità di un meta feticismo che va al di là di una dimensione reificata, alienata, perturbata, degenerata, ma che ha una sorta di processo di liberazione, perché non vede più in termini oppositivi, dualisti, il corpo e la cosa. La stessa merce può essere liberata dalla sua condizione di essere solamente utile, come diceva già Benjamin, liberare la utilità delle cose. Le cose non possono essere solamente utile, ma possono avere una loro autonomia espressiva. Allora secondo me un meta feticismo esprime una tendenza liberatoria, dove il dualismo non funziona più e anche l'antropocentrismo non funziona tanto. Cioè l'essere umano non è più il centro della filosofia, dell'arte, ma anche delle cose. L'antropocentrismo messo in crisi afferma la soggettività di fatticità, utilizzando il termine di Adorno. Le fatticità sono oggetti, cose, merci e che possono esprimere una costante ibridazione, cioè un rimescolamento di quello che noi

chiamiamo umanità, per andare verso una visione di un'umanità più liberata che ha pacificato il suo rapporto con le cose, gli oggetti le merci e con la natura.

Come sarà il corpo del futuro?

Un corpo futuro che in parte è già presente avrà sempre più innesti, tessuti digitali incorporati che possono permettere in una maniera sempre più semplice, decentrata autonoma, l'affermazione di ogni soggettività. Allora se questa tendenza a vedere appunto la propria pelle non più come il confine del proprio corpo, ma come una frontiera, dire che è porosa che assorbe semplici nanotecnologie che incorporate possono affermare un tipo forza estetica, politica, di autonomia, dove personalità contorte autoritarie, anche sporche. Ad esempio in Italia, Berlusconi esprime il peggior dei mass media analogici che riesci ad attirare una serie di funzioni anche erotiche, perverse di persone che sono normali. Quindi aspetto di questa perversione analogica, incorporata da una persona che sa usare bene le tecnologie estetiche e anche il proprio corpo, riuscendo a sedurre.

Che cosa significa per lei *transumanesimo*?

Il transumanesimo è quello che ho cercato di dire utilizzando il termine di crisi dell'antropocentrismo, dove l'uomo era la misura di tutte le cose dando una visione umanista della cultura e della politica. e oggi mi sembra sempre più criticabile. Allora il transumanesimo secondo me penetra dentro quella che era la tradizione filosofica greca e che ancora informa il nostro ragionamento, la nostre informazioni. Tutto questo si può vedere con termini più transitivi, il fatto che l'uomo non sia più al centro di tutte le cose, ma che sia transitivo, ma che anche le cose siano centro. Che le centralità siano policentriche, affermando un policentrismo fatto di cose, merci, immagini. Tutto questo afferma la transitività e credo che sia un termine su cui riflettere. Credo che il trans sia l'affermazione di una transitività che mescola, come in parte diceva anche Nietzsche, un policentrismo sensoriale, dove il transito è continuo.

Come si è modificato il ruolo poetico e politico del corpo?

L'evoluzione è biologia e l'ambiente in questo senso intreccia le questioni biologiche e con l'ambiente, non solo la natura esterna, ma anche le tecnologie e quindi io utilizzo il termine mutazione. Le mutazioni profonde che stiamo attraversando ci sta conducendo verso territori inesplorati che è la bellezza della ricerca e anche della vita. Rispetto a questo alcuni pensatori, io sono rimasto molto colpito dal fatto che quando andavo al cimitero acattolico e portavo i miei amici a trovare Gramsci e Keats. Un luogo sia politico che poetico, da un lato la straordinaria sensibilità poetica di Keats e le sue scritture sull'acqua cioè la poesia scritta sull'acqua ci pone di nuovo ad una transizione "transacqautica", transscritturale. Dall'altro Gramsci il quale affermava che la natura non è determinata dalla struttura economica, ma che ha una sua autonomia. E questa sua autonomia della cultura, dell'estetica trovano, prima o poi incrociano, quello che noi chiamiamo politico. La questione della bellezza, il sentire ciò che è bello, nel senso che spinge al di là di una entità costitutiva. La bellezza è tale perché strappa la sua entità, la bellezza non ti lascia tranquillo, in un contesto, nel tuo luogo, essa è compulsiva, produce stupore, ti trasporta, come l'arte in qualcosa che non è chiaro e non sai se torni, se la comprendi. Io credo che il rapporto tra Gramsci e Keats, è quello di ascoltare un loro dialogo possibile, in un cimitero di vita, in cui le parole sono ancora scritte nell'acqua e che possono essere ascoltare, che ci possono bagnare, e ci possono trasformare e ci spingono verso queste bellezze che rimettono in discussione qualsiasi ordine identitario che noi assumiamo come normale. E allora qui è il concetto di vago che entra tra le mie riflessioni ultime, essa esprime il senso di una bellezza che non è definitiva. Allora la bellezza dell'estetica che si incrocia con l'arte e con la politica deve essere vaga, deve vagare ...



Reconosciuto internazionalmente come una delle figure più rilevanti del arte elettronica e la sperimentazione scenica, la traiettoria di Marcel-Lí abarca un periodo di 30 años, durante los cuales ha desarrollado un universo visual absolutamente personal e iconoclasta, basado en una reflexión sobre sistemas de producción artística, lo que él llama Sistematurgia, con una iconografía particular y propia. Ha realizado instalaciones y performances, en museos, galerías, teatros y espacios no convencionales en más de 40 países, entre los que se encuentran el Musée Européen de la Photographie de la Ville de Paris, el Institute of Contemporary Arts de Londres, el DAF de Tokio, el MACBA de Barcelona o el ZDB de Lisboa. Su obra incluye performances mecatrónicas, en ocasiones con robots, instalaciones interactivas y colaboraciones con colectivos entre los que se destaca la Fura dels Baus del que fue fundador y líder en los años ochenta. Sus trabajos han sido reseñados en múltiples ediciones de todo el mundo. Antúnez ha recibido entre otros los siguientes premios y distinciones: Primer premio en el Festival Etrange Paris 1994, Best New Media Nouveaux Cinéma Nouveaux Médias Montreal 1999, Premio Max España 2001, Premio FAD 2001 Barcelona, Mención d'Honor a Prix Ars Electronica 2003, Premi Ciutat de Barcelona en 2004.

Che cosa è un corpo?

Io penso che abbiamo solo un corpo, e quando si parla di Rete essa non è altro che un'espansione tecnologica linguistica che serve a sviluppare un linguaggio che serve a propagare un'intelligenza astratta. La differenza è che oggi la Rete offre la possibilità in senso audio-visuale e non in senso esperienziale (aptico) di togliere il senso di luogo e spazio. Un corpo secondo me fa tre cose: nasce, vive e muore. Questo è il percorso di una vita, secondo me, il corpo e la mente sono la stessa cosa, quindi possiamo considerare il corpo e il senso emotivo in un senso corporeo. La visione del mondo secondo me è sia biologica che culturale, ed ognuno cambia di punto di vista secondo la posizione corporea, biologica. La fascinazione del cyborg, del corpo obsoleto come lo vede Stelarc dotato della possibilità di estendersi sicuramente c'è stata, ma io contrariamente a Stelarc credo che sia il corpo che la mente siano la stessa cosa. Le scoperte scientifiche secondo me sviluppano più una fase di miglioramento biologico, ma non cambiandola. Cambiando il corpo e la mente sopra ad una cultura traslata. Per cui io penso che il grado del corpo diventa il fattore del corpo.

Qual è il tuo rapporto con il corpo durante le performance?

Io sono interessato ad uno aspetto quello del gesto, cioè la distanza tra corpo e interfaccia. Cioè come il corpo si fa strumento e affinché ci sia questa relazione c'è bisogno del gesto. Per me sono molto importanti le arti sceniche, parateatrali capaci di costruire una sottile gestualità in grado di rappresentare in modo complesso il corpo. Questo modo di comprendere la complessità attraverso la tecnologia, il computer. Quindi per me è importante il ruolo della computazione capace di gestire questa complessità. Ommagino i nuovi dispositivi in grado di aprire nuovi orizzonti di espressioni. Da qui inizio la mia tappa mecatronica, dove per il corpo rimane sempre corpo come uno strumento, o meglio come punto di uscita o di arrivo della tecnologia. Cioè come nel mio lavoro Epizoo dove il processo esoscheletrico muove il corpo ed inverso in Afasia dove lo stesso processo diventa un'amplificazione del corpo. Questa complessità risiede nel corpo, ma anche nello spazio e la capacità di raccontare storie e aprire nuove forme interattive sincroniche e asincroniche capaci di aprire nuovi confini. Tra corpo e interfaccia c'è il gesto, quindi si può parlare di interfaccia "invisibile" dove si esperisce e si esplica il linguaggio. Pensiamo allo smartphone, dove si sviluppa un certo grado di sensorialità e dove esso diventa sia interfaccia che media. Per cui io penso che il corpo abbia un rapporto gestuale e si collega all'interfaccia.

Arte e tecnologia

Oggi la tecnologia offre all'arte di pensare come un'autentica avanguardia. Se pensiamo ai futuristi fino all'Arte povera degli anni Sessanta, dove si cercava di collocare in un unico posto tutte le Arti (poesia, cinema, teatro, arti visive) come centro di creazione. Oggi è proprio la tecnologia a collocare insieme tutte le arti. La tecnologia è uno strumento che crea anche in modo collettivo questa complessità del mondo. Io non condivido le teorie transumaniste, piuttosto posso dire che sono umanista. Più che parlare di una nuova umanità posso dire che siamo alla ricerca di un mondo simbolico, culturale e artistico rinnovato.

[illegible]

Il corpo è l'unico patrimonio che il soggetto possiede e di cui dispone ... Come concetto ontologico il corpo “può” tutto, realisticamente è piuttosto assoggettato alla condizione culturale, economica e politica in cui veicola. Ciò lo limita ma lo contestualizza. Il corpo subisce le trasformazioni del tempo e della storia, e, di conseguenza cambia continuamente la sua declinazione. Le biotecnologie e le neuroscienze in primis hanno risemantizzato la corporeità, hanno “alterato” la sua funzionalità rendendolo “infinito”: il corpo postumano, postorganico è oramai un dato oggettivo, un incontro col quotidiano, un work in progress, non è più una epifania fantascientifica.

Tanti quanto ne riesce a coniugare il nostro desiderio. Sorge però un problema nel momento in cui la società tardo-capitalistica ha in qualche modo appiattito, de-privato le pulsioni desideranti sottraendone alla collettività le sue molteplicità e imponendo la conformità e la canonizzazione. Il desiderio attuale è il frutto di una imposizione economica del tardo-capitalismo in cui la soggettività è cristallizzata nell'uniformità desiderante. L'economia di fatto ha sottratto la fluidità del desiderio a livello subliminale standardizzandola. Il desiderio postmoderno (o il simulacro di esso) è in qualche modo pilotato e trainato dall'industria di immagini ed è diventato merce.

Scienze e tecnologia modificano le condizioni di vita e possono modificare il pensiero creativo nel ripensare e riprogettare l'orizzonte standardizzato. Il che non significa che ciò accada necessariamente. La tecnologia ha sicuramente modificato le condizioni e le strategie di ricerca dell'artista contemporaneo così come il sistema artistico in cui lavora. Alla luce dei fatti e degli eventi non credo però che la tecnologia finora abbia avuto grande influenza nel pensiero creativo nonostante esistano, nel panorama attuale, alcuni artisti che perimetrano la propria indagine attraverso l'ibridazione tecnocorporea. Restano comunque casi isolati, eclatanti e spettacolari ma pur sempre esperienze minoritarie. La grande "scossa" che è avvenuta durante gli anni Novanta era data dal momento storico di grande sollecitazione tecnologica, periodo in cui l'esistente si è realmente tecnocratizzato e l'artista ha preso coscienza di tale fenomeno, ma la tecnocrazia in fondo ha poco a che fare con l'arte...

Non amo prefigurare il futuro poiché amo il presente. Sono certa però che le neuroscienze conterranno sempre di più nel ridisegnare il nostro futuro. Il rischio? Lo stesso che incombe nel presente: l'omologazione del pensiero.

Mi sono occupata del corpo postorganico come nuova condizione del corpo contemporaneo perché ciò che realmente mi interessava e mi interessa ancora è il campo in cui agisce la biopolitica intesa come territorio in cui il potere (economico, finanziario, politico) regola, controlla e gestisce il corpo sociale. Il che significa rivendicare i diritti del corpo individuale e liberarlo dal processo di alienazione capitalistica. “Nuova umanità” o neumanesimo o qualsiasi etichetta si possa utilizzare significherebbe ricostituire una nuova soggettività all’interno dei dispositivi del biopotere, attraverso cui delineare una idea fondante del paradigma corporeo. Una nuova umanità dovrebbe individuare soprattutto nuove forme di pensiero, nuovi paradigmi di declinazione del corpo sociale e socializzato, nuovi paesaggi e differenti condizioni di vita e di lavoro...una nuova umanità dovrebbe sovvertire il presente nei suoi squilibri, attivare un nuovo agire per vanificare i paradossi tra dominio e subalternità che descrivono l’esistente. Ma questo è utopismo ... No, purtroppo non ho la percezione di una nuova umanità ma piuttosto provo la costante indignazione per una umanità incancrenita sempre più ed eccessivamente nella sua corsa al potere e al controllo dell’esistente.

Neumanesimo e transumanesimo in fondo si incrociano nelle loro teorie. L'ingegneria genetica e le scienze cognitive sono generate da un differente pensiero di "vedere" o intravedere il mondo. La scienza è soprattutto pensiero. Sono convinta che le uniche possibilità di mutazione di questa umanità così contraddittoria, sbilanciata e fragile possano avvenire soltanto grazie alla costante indagine della ricerca scientifica. Il sapere può sopperire laddove la politica ha ampiamente fallito.

Come è cambiata la nostra percezione del corpo in relazione all'esperienza digitale?

Ho una idea ben precisa in merito e con cui forse non concordi ma tant'è...Credo sia avvenuto un procedimento complesso e in qualche modo contraddittorio. Se dal punto di vista scientifico il corpo ha esteso i propri confini grazie all'innesto della biotecnologia e delle neuroscienze, di contro, dal punto di vista digitale, ha passivizzato la propria percezione del mondo e ha opacizzato il processo di interazione sociale. Il corpo digitale è un simulacro concettuale, una fascinosa icona rappresentativa ...ma il corpo reale è perennemente più seducente poiché è neuronico, è un meccanismo sinaptico. Il corpo digitale è il corpo di facebook, un corpo collettivo ma non collettivizzato, un face to face con l'etere, fruibile e fallace al tempo stesso. Il corpo digitale è un format pacificato con se stesso, irreale e spesso anestetizzante, una esperienza che associa il soggetto al mondo ma non lo rende *In der- welt –sein* ossia *essere-nel-mondo*.



Roberto Marchesini laureato in Medicina Veterinaria è scrittore e saggista, ha pubblicato numerosi articoli e ricerche sul rapporto uomo/animale e sulle applicazioni didattiche, consulenziali e assistenziali della relazione con l'animale. Past-President della Società italiana di Scienze Comportamentali Applicate (SISCA) e direttore della Scuola di Interazione Uomo Animale (SIUA), insegna Scienze Comportamentali Applicate in alcuni atenei italiani. Sempre in tema di Zooantropologia applicata, è stato ed è il formatore di riferimento di diversi enti pubblici.

◆ ■ ◆

Cosa può un corpo oggi in relazione alle scienze e alle nuove tecnologie? Come sarà il corpo del futuro?

Le teorie selezioniste di configurazione delle popolazioni cellulari - si veda ad esempio il darwinismo neurale di Gerald Edelman - già ci dicono che ogni interfaccia utilizzata, per esempio il computer, non vada considerata un semplice strumento (nel senso tradizionale del termine ossia di elemento esterno capace di potenziare funzioni inerenti) ma venga introiettata o somatizzata, dal momento che diventa un fattore di cablatura dei sistemi organici; pensiamo per esempio agli apparati endocrino, immunitario, neurobiologico. Ciò significa che lo strumento si fa carne e come un virus permea il corpo e lo trasforma determinando ontogeneticamente degli slittamenti funzionali. Pertanto è più conforme un'interpretazione virale dello strumento, capace di operare degli slittamenti performativi, inaugurando nuovi predicati funzionali e non semplicemente potenziando ciò che è presente. Il nostro corpo evolutivo è un cantiere aperto ove è difficile individuare delle soluzioni di continuità tra l'interno e l'esterno.

Detto questo non si deve dimenticare l'effetto filogenetico dell'evento tecnologico, anche se ovviamente parliamo di tempi biologici e non di tempi storici come nell'ontogenesi. E tuttavia sappiamo che a modellare la conformazione di una specie un ruolo ben preciso è svolto dalle pressioni selettive presenti nel contesto di vita di un organismo. Ogni predicato funzionale resta se rimane attivo il correlato selettivo altrimenti inevitabilmente assume il ruolo di ridondanza che progressivamente viene a perdersi. Orbene la tecnologia modifica le pressioni selettive: in certi casi le indebolisce o le azzerava riducendo il significato di fitness di un predicato, in altri casi (il più delle volte) semplicemente introduce altre pressioni producendo nuovi correlati. Difficile dire quali saranno i connotati dell'uomo del futuro, certo è che dobbiamo aspettarci modificazioni rilevanti, anche se non rivoluzionarie, sulla collezione di predicati. Le trasformazioni tecnologiche operano poi su ritmi logaritmici e su salti quantici - l'ipotesi di singolarità di Vernor Vinge ha una forte plausibilità - per cui è ipotizzabile una contrazione nella differenza tra tempi storici e biologici. E' peraltro intuitivo che le trasformazioni a cui assisteremo non saranno altro che cooptazioni a nuove funzioni - vedi i concetti di exaptation di Stephen Jay Gould - e ovviamente rifiniture, di ciò che possediamo. Come dire: non ci spunteranno certo le ali e non diventeremo angeli.

Si può oggi parlare secondo Lei di una nuova umanità fondata sulla contaminazione con l'alterità non umana?

Ritengo che questo sia l'aspetto euristico più produttivo della riconsiderazione della tecnologia, vale a dire la messa in discussione della natura autarchica dei predicati umani. L'essere umano ha una storia filogenetica, possiede cioè delle caratteristiche frutto del suo retaggio evolutivo: siamo mammiferi, primati, antropomorfi, dotati di forti propensioni alla cura, alla catalogazione, alla mimetica e alla mimica, all'utilizzo di esternalizzazioni (lo strumento) e alla categorizzazione degli enti ovvero all'orientamento simbolico nel contesto. Tali connotati usualmente ritenuti vincolativi e ostativi rispetto al dimensionamento culturale - da cui in parte il mito dell'incompletezza biologica dell'uomo - in realtà rappresentano importanti volani che ci aiutano a comprendere l'origine della cultura. Ho chiamato questi fattori "antropo-genetici" proprio per sottolinearne il significato implementativo e non le risultanze antropopoietiche. Se è vero che l'uomo tende a catalogare e a imitare, se la sua forte propensione epimeletica lo porta ad adottare cuccioli non-umani e quindi a vivere in intimità con altre specie... beh, da questi caratteri non discende in modo diretto l'esito culturale, ma si spiega l'incipit cultur-genetico. Nel rapporto con l'eterospecifico l'uomo intravede una nuova dimensione esistenziale per sé - questa epifania e non l'animale in sé dà luogo a un'alterità ispirativa che è parallelamente al di fuori e al di dentro. Quindi, se i fattori antropo-genetici accendono il dialogo con l'alterità, è poi dalla singolarità dell'evento dialogico che sorge lo stilema culturale, quale modo di trascendere la propria natura e di antropodecentrarsi. L'uomo ha un'ontica portata alla contaminazione ma è l'evento dialogico che si svolge all'esterno e all'interno dell'uomo che apre la strada ontologica.

Quali sono i tratti in cui si configura un profilo post-human?

Il Post human, più che un'entità o un progetto, è un focus di ricerca, una sorta di atelier di sperimentazioni artistiche ed epistemologiche. Il mio punto di vista è che si tratti di una filosofia nel senso più complessivo del termine; di sicuro è un approccio che sta caratterizzando quest'ultimo ventennio e che rappresenta un centro di discussione assolutamente innovativo, nonostante le pretese di ricollocarlo all'interno della tradizione umanistica. Certo, esistono delle continuità - come il significato diacronico degli enti, la metamorfosi ontologica, il superamento delle gerarchie - e tuttavia i punti di divergenza sono tanti e tali che non è possibile inserire tale focale e gli interessi che la contraddistinguono all'interno dell'umanesimo. Innanzitutto perché, mentre nella visione umanistica l'uomo è misura del mondo (come metrica, coestensione e sussunzione), nelle diverse espressioni ph - si tratta infatti di un pool di proposte spesso assai distanti tra loro - l'uomo non è più misura nemmeno di se stesso, in quanto si pone una pesante ipoteca sull'esplicazione autarchica dei predicati umani. E poi perché balzano sul proscenio dell'interesse filosofico le alterità non umane, in una veste che non è più solo quella ancillare o di contraltare dell'uomo. L'emergenza post human è quella di un nuovo paradigma, perché di questo si tratta, che nasce dalla rivoluzione informatica, cognitiva, zooantropologica, biotecnologica ma altresì dalle importanti riflessioni aperte dalla bioetica a partire dagli anni '70.

Il mondo digitalico come ha riposizionato il corpo nel mondo? Quanti corpi abbiamo oggi?

La frammentazione dell'individuale - avvertita da Proust, da Nietzsche, da Pirandello come attentato o forse semplice criticità in debito all'identità - si è fatta alla fine del XX secolo frammentazione del corpo, attraverso una deflagrazione degli apparati oltre che una duplicazione dei potenziali avatar. Il corpo senza organi è un frattale solo apparentemente in narcosi narcisistica: questa è la facile critica della solipsia del virtuale, dell'eccesso replicativo. Indubbio il fatto che l'esistenza lasci il posto a una "resistenza", quale capacità di "esserci in più dimensioni spazio-temporali", con una torsione profonda rispetto per esempio all'incarnato umanistico che elegge un'età, una forma, una prospettiva, una luce. Si tratta di una metamorfosi che se da una parte sembra celebrare il corpo, in quanto "mio corpo" o "io corpo" - che deve oltrepassare il flusso del tempo e permettere non solo il mantenimento ma la compresenza dei miei diversi corpi nel tempo - dall'altra trasforma la sempre più negoziata liminarietà in somato-landscape, capace di accogliere e far agire, come un teatro, le alterità. Penso che autori come Matthew Barney abbiano compreso perfettamente questo passaggio: dal corpo come solitudine del sé nel presente al corpo come universo relazionale compresente. Parliamo perciò di un corpo sterminato che esplora, anche se forse manca di immaginazione sul campo di ricerca, possibili soglie di flusso, ovviamente non solo spaziali. Non considero questa emergenza come un'interpretazione "debole" del corpo, ma semmai il contrario: mai come nell'accoglienza il corpo è chiamato a un protagonismo.

Qual è la differenza tra postumanesimo e transumanesimo, se dovesse inserire questi due termini all'interno di una categorizzazione in quale categoria (filosofica, epistemologica, antropologica, ontologica ecc...) li inserirebbe?

Il postumanesimo è una filosofia che cerca di comprendere l'umano attraverso la relazione con il non-umano e che quindi cerca di focalizzare l'attenzione sul non-umano, quale partner co-fattoriale nell'emergenza dei predicati umani. In quanto paradigma, il postumanesimo è prima di tutto un programma di ricerca che, più che fornire nuove risposte, se non addirittura progettualità applicative, pone altre domande (sovente inusitate) alle discipline e cerca di far emergere nuovi concetti impostando sul campo nuovi operatori di riflessione. Insomma il ph modifica le parole chiave di ricerca o introduce nuove parole chiave da inserire nelle diverse discipline. Il transumanesimo è un programma, con obiettivi molto espliciti, indagabili dalla filosofia postumanista ma nulla più. Penso che alcuni aspetti del transumanesimo rispondano a dei desideri molto forti nell'essere umano o, se vogliamo, a delle paure che indubbiamente assillano l'uomo, come il terrore della morte o della sofferenza fisica. Transumanare spesso è dare alla tecnologia una funzione salvifica che non è implicita nell'approccio posthuman.

Il pensiero transumanista ci pone di fronte ad uno scenario imprevedibile, in una fase di transizione postbiologica dove sarà possibile trasferire il contenuto di un cervello all'interno di un hardware (mind uploading). Che cosa pensa a proposito, quanto plausibile potrà essere questa previsione?

Non credo a questa possibilità perché non sono dualista e in fondo pensare il rapporto cervello-mente come hardware/software è una risonanza cartesiana che trasforma la res cogitans in res informatica. Noi non abitiamo un corpo bensì siamo un corpo e lo stato mentale - che non è mai uno stato esclusivamente elaborativo ma altresì posizionale (come giustamente sottolineato da autori come Antonio Damasio o Roger Penrose) - emerge dal network sinaptico come dalle citochine del sistema immunitario, è frutto della dopamina come degli ormoni sessuali liberati dalle nostre gonadi, è l'esito dei sistemi di feedback ipofisari ma altresì dei metaboliti che si liberano da ciò che mangiamo. Lasciare il corpo non è altro che riproporre in chiave tecnologica vecchi miti e letture tradizionali, costellate di antropomorfismi e antropocentrismi, proprio ciò che cerca di superare il pensiero postumanista. Non credo a un'era postbiologica, al contrario penso che saranno le macchine a diventare sempre più biologiche poiché il bios è assai più complesso di qualunque tecnologia oggi a disposizione dell'uomo.

Gli artisti partendo dalla body art fino alle performace nella Rete e ,attraverso la biologia (bioart) hanno indagato il corpo, secondo lei anche l'arte ha riconfigurato il suo ruolo utilizzando gli strumenti della tecnologia e delle scienze?

L'arte ha compreso prima di ogni altra dimensione culturale la trasformazione in atto e in fondo lo stesso enunciato Post human è l'ammissione di un debito rilevante verso una sperimentazione che era già interpretazione di una metamorfosi profonda in essere. Il teriomorfismo di artisti, come il già citato Barney, ma penso all'insuperabile laboratorio incarnato di Orlan, alle performance introiezioni zootecniche di Marcel.li, alle contaminazioni di Daniel Lee o di Karin Andersen, ci fanno comprendere il passaggio da un corpo che anche nella mortificazione della body art fa mostra di sé, a un corpo che nella poetica ph mostra prima di tutto l'infezione. Si tratta di un corpo che si dà e in tal senso la spericolata speculazione di Stelarc ne è un esempio eclatante. In Italia negli anni '90 alcuni autori hanno compreso molto bene il cambiamento, solo per fare qualche esempio voglio ricordare Antonio Caronia, l'esperienza di Virus della FAM, la ricerca di Roberto Terrosi con i quali si sono condivisi momenti di forte fermento. Capivamo che questa esperienza artistica stava inaugurando una stagione non solo nuova ma capace di tracciare uno iato profondo. L'arte non ha più utilizzato gli strumenti ma si è lasciata utilizzare dagli strumenti, ha lasciato cioè che gli strumenti sperimentassero nella carne viva dell'artista. Oggi penso che si debba mettere in discussione il concetto di creatività dell'artista, poiché questo è ancora un modo di interpretare antropocentricamente l'esito artistico, negando il ruolo co-fattoriale e di partnership del non-umano.

Pensa che si possa parlare di una diversa visione antropocentrica del mondo?

Più che di un antropocentrismo occorre parlare di antropocentrismi, ove almeno due vanno distinti perché profondamente diversi: 1) la prospettiva antropocentrata, frutto della gravitazione nel retaggio specie-specifico, un po' come l'egocentrico è naturalmente gravitato all'interno di una sua prospettiva funzionale e proiettiva (egotropica) nell'interfaccia col mondo; 2) il paradigma antropocentrico, frutto di un'idea specifica del rapporto tra l'uomo e il mondo nei tre ordini ontologico (l'umano come autarchico), epistemologico (l'umano come misura), etico (l'umano come fine). Penso che la prospettiva antropocentrata non possa essere completamente abbandonata ma emendata, vale a dire che attraverso un processo di decentramento, esattamente come nell'egocentrismo, è possibile assegnarle un sempre più perimetrato dominio di validità. Per quanto concerne il paradigma antropocentrico ritengo che non solo la filosofia ph ma gran parte della cultura che va dalla seconda metà del XIX secolo - si pensi solo al pensiero darwiniano - ha cominciato a erodere tale paradigma. Di certo oggi la filosofia che maggiormente si oppone all'antropocentrismo è il pensiero postumanistico perché rifiuta tutti e tre gli ordini del paradigma: a) ontologico, poiché non ritiene l'umano frutto emanativo dell'uomo; b) epistemologico, perché non considera l'uomo un'unità di misura ma un'entità specialistica e perciò stesso un ente da misurare; c) etico perché ritiene che non solo l'essere umano debba essere considerato un paziente morale. Per concludere ritengo l'antropocentrismo, in entrambe le formulazioni, come il più grave rischio del nostro tempo.

Non riusciamo a liberarci di una visione autolecebrativa e, al tempo stesso, fortemente riduttiva dell'uomo. Continuiamo a parlare della tecnica e delle tecnologie come se fossero qualcosa di aggiunto al corpo, di esterno, che interagisce e influenza i corpi da un'altra prospettiva. E per questo, quasi sempre sopravvalutiamo le trasformazioni del nostro corpo dovute alle cosiddette nuove tecnologie. Ma nella specie *Homo sapiens* la potenza dei corpi ha avuto da sempre una dimensione tecnica. Le pratiche umane sono pratiche che prevedono linguaggio e tecnica come loro parte integrante, non come un gradevole o sgradevole surplus che si aggiungerebbe a una pretesa naturalità del corpo in quanto tale. Il corpo dell'uomo non esiste senza cultura, e la cultura fa parte della nostra biologia, non è qualcosa di opposto alla natura, o comunque di estraneo. Linguaggio e tecnica (cioè l'essenza della nostra cultura) sono prodotti dell'evoluzione, esattamente come la proboscide dell'elefante e la propensione dei castori a costruire dighe subacquee – non sono il risultato di qualche misteriosa e pretesa nostra estraneità (per non dire superiorità) rispetto al resto del regno animale. Una conseguenza di questa visione dualistica dell'uomo è che tendiamo a considerare il “corpo” (anche da un punto di vista biologico) come qualcosa di fisso, di immutabile, di già dato, di standardizzato. Ma non è affatto così. Dalla nostra prospettiva finita e limitata il nostro corpo “naturale” ci appare stabile e definito, e la tecnica ci appare qualcosa che lo deforma o lo abbellisce, che lo umilia o lo potenzia. È una visione ingenua, che si giustifica solo perché i tempi del mutamento culturale sono molto più veloci di quelli del mutamento biologico, evolutivo. Ma ciò non significa che il mutamento biologico non esista, che una specie resti la stessa per tutto il tempo della sua esistenza. È vero che, dal punto di vista della conformazione meccanica, delle funzioni biologiche fondamentali, della capacità cranica (per fare un esempio specifico) l'*Homo sapiens* odierno è uguale a quello di 200.000 anni fa. Ma parliamo appunto di 200.000 anni, non di milioni o decine di milioni di anni (come nella gran parte delle altre specie animali esistenti su questo pianeta). *Homo sapiens* è una specie giovanissima, forse l'ultima apparsa su questo pianeta. E in soli duecentomila anni alcune caratteristiche fisiche della specie sono comunque cambiate (probabilmente, per esempio l'altezza media – e se non quella media, molto difficile da confrontare in modo significativo fra quella di oggi e di 40 o 50 mila anni fa, sicuramente quella massima). In questo senso lo sviluppo delle tecniche (a partire da quelle alimentari, e quindi in primo luogo dall'agricoltura) ha avuto sicuramente effetti anche su alcuni dati fisici della specie. Ma più ancora su altre caratteristiche del corpo, quelle più esplicitamente e direttamente culturali. Più chiaramente: sullo sfondo di quella che a noi (sulla nostra scala spaziale e temporale) appare come una “continuità biologica”, si sono innestate delle discontinuità, dei salti, delle differenze. Dal punto di vista della potenza, la migrazione delle tecniche dall'esterno del corpo (protesi) al suo interno (innesti, artificializzazione) ha avuto evidenti conseguenze. Da un lato l'erogazione della potenza per unità di massa corporea (come anche di tempo impiegato) è enormemente cresciuta dapprima nel passaggio dalle società agricole a quelle industriali, e poi da quelle industriali del primo o del secondo periodo a quelle digitali del terzo (dette anche post-industriali). La potenza del corpo è quindi aumentata sia nel senso scientifico del termine (lavoro disponibile per unità di tempo) sia in quello più largamente culturale (possibilità di svolgere compiti sempre più complessi e interconnessi). In tutto questo, naturalmente, le scienze non hanno alcun ruolo diretto, ma solo indiretto, in quanto fonte e base delle tecnologie.

Come sarà il corpo del futuro? Possiamo parlare di una nuova “umanità” dove il corpo si inserisce in un processo di ibridazione tra biologia e tecnologia?

Per quanto i media contemporanei ci abbiano abituato a leggere e ascoltare ogni sorta di sciocchezze relative alle previsioni del futuro, continuo a ritenere dovere di ogni persona mediamente intelligente non prestarsi a questo gioco. Nessuno può ragionevolmente dirci come sarà il corpo del futuro, tanto più che la rapidità e l'onnidirezionalità del mutamento tecnologico da diversi decenni a questa parte garantiscono che ogni direzione può essere tentata, ogni strada imboccata. E non c'è ragione per considerare l'una o l'altra di queste direzioni più probabile o meno probabile.

Come ho cercato di spiegare prima, l'ibridazione fra biologia e tecnologia è in atto su questo pianeta da almeno 200.000 anni, se non da molto di più, visto che essa è una caratteristica non solo di *Homo sapiens*, ma di molti ominini, almeno dagli australopithecini in poi. Da questo punto di vista, quindi, è del tutto fuorviante parlare di nuova umanità. L'ibridazione contemporanea del corpo con la tecnica non è un processo del tutto nuovo, mai visto, ma solo l'intensificazione di un processo già in atto, il processo di ominazione. Certo, come è già stato autorevolmente detto, ci sono casi in cui la quantità si trasforma in qualità. E quindi, se non sicuro, è altamente probabile che nei prossimi decenni assisteremo a una profonda ridefinizione dello statuto dell'umanità. Ma sbagliremmo se attribuiamo questa ridefinizione a un processo oggettivo. Quello che è più importante, come già segnalò Michel Foucault negli anni 1960, è la percezione soggettiva che gli esseri umani hanno di se stessi. In *Le parole e le cose* (1966) Foucault si spinse sino ad affermare che • l'uomo è un'invenzione recente, nel senso che solo nel pieno della modernità, fra XVIII e XIX secolo, emerse un discorso che vedeva questa figura ibrida (appunto l'uomo) che era insieme soggetto e oggetto di conoscenza. In effetti la netta separazione fra soggetto e oggetto, fra uomo e mondo, è una caratteristica della cultura occidentale, che inizia in Grecia nel V-IV secolo a.C., con la nascita della filosofia, e arriva a maturazione in Europa con la modernità. Ora, paradossalmente, l'intensificarsi della penetrazione della tecnologia nel corpo – una delle conseguenze dell'espandersi e del moltiplicarsi delle tecnologie digitali – potrebbe creare delle condizioni in cui quella netta separazione venga meno. Le tecnologie di punta oggi, dalle nanotecnologie alle biotecnologie alle tecnologie genetiche, non si presentano più infatti come totalmente esterne all'uomo, come qualcosa che l'uomo possiede e usa, ma come qualcosa che l'uomo è. E nel momento in cui l'uomo è (si sente, si percepisce) come qualcosa che almeno in parte è un manufatto tecnologico, viene meno la coscienza di essere qualche cosa di totalmente diverso dai suoi manufatti: essi infatti agiscono e operano in noi sempre più come parti integranti (già ora spesso inseparabili) del nostro corpo. Credo che questo, e non altri, sia il senso più pieno e ragionevole del termine postumano.

Chi è oggi l'artista e come l'arte ha modificato il suo status in relazione alle scienze e alle tecnologie?

Ancora una volta, credo che rischiamo di affrontare la situazione attuale con termini obsoleti, con concetti vecchi, e quindi con strumenti inservibili. Ho serie difficoltà a descrivere col termine arte ciò che ancora oggi va etichettato sotto questo nome, perché – se non si fanno ulteriori e complicate specificazioni – si rischia di usare lo stesso termine per due campi di attività legati certo da una storia di genesi e di trasformazioni, ma sostanzialmente diversi. La cosiddetta arte contemporanea non corrisponde più ad alcuna trasformazione, magari radicale ma ordinata e leggibile, delle tradizionali belle arti (pittura, scultura e architettura), ma è una inedita mescolanza di elementi provenienti da quel campo con altri elementi, alcuni di provenienza teatrale o cinematografica, altri che arrivano da ancora più lontano (lo sport, il gioco), altri ancora di più spiccata pertinenza della filosofia e delle scienze umane, sempre più conditi e legati da una presenza massiccia e pervasiva delle tecnologie digitali. La vera novità, anche in questo caso, non è tanto la parentela con la scienza e la tecnica, che l'arte ha sempre avuto (dobbiamo ricordare che nel greco antico il termine per • arte è *tekne*? Dobbiamo ricordare l'origine matematica della prospettiva?), quanto l'emergere di nuovi campi, come l'arte cosiddetta bio-tech• h che viene progettata e creata da figure ibride, o da team compositi, a cavallo fra le attività espressive, quelle scientifiche e quelle comunicative. Anche il termine artista, in questo panorama, appare inadeguato e fuorviante.

Che cosa pensa riguardo al concetto di transumanesimo?

Il transumanesimo non è un concetto, ma una serie di tendenze che sono state à la page negli anni 1990 e nei primi anni del secolo XXI, e oggi, per fortuna, sembrano avere esaurito almeno in parte il loro *appeal*. Ne penso tutto il male possibile, come ho già avuto modo di scrivere in più di una occasione, tanto nei miei libri (per esempio *Il cyborg* nell'edizione ampliata del 2008) quanto in libri collettivi o saggi.

Le varie tendenze che vengono accomunate sotto questa etichetta, quali che siano poi le loro specifiche posizioni, hanno in comune una grossolana visione del mondo, antropocentrica e scienziata, totalmente succube della tradizione dualista del pensiero occidentale. Presso i transumanisti di ogni parrocchia il dualismo è addirittura accentuato rispetto a quello cartesiano: esso è testimoniato tanto dalla ridicola prospettiva del cosiddetto “personality download”, che prevederebbe la • ricostruzione della mente di un individuo entro un computer tramite la replica fedelissima, neurone per neurone, dell'attività elettrochimica del cervello (Moravec), quanto dall'altrettanto improbabile previsione di un superamento della biologia da parte di una parte degli esseri umani al momento del verificarsi di ciò che è stata chiamata la “singolarità tecnologica” (Kurzweil). L'apparente paradosso è che la tradizionale prospettiva dualistica in senso spiritualistico (la *res cogitans* di Cartesio contrapposta come sostanza alla *res extensa*, cioè alla materia) pare emergere invece da presupposti che si dichiarano totalmente materialistici (identificare il pensiero o la mente con l'attività biochimica di uno specifico organo, il cervello; teorizzare il superamento della biologia mediante l'inserzione di sofisticate tecnologie). Ma si tratta evidentemente di un materialismo soltanto di facciata. In effetti, l'identificazione

della vita o dell'intelligenza con l'informazione• (nel senso matematico-informatico del termine, cioè con la manipolazione algoritmica di serie di segni) è il cavallo di Troia attraverso cui ritornano indisturbati lo spirito, o l'anima• intesi come sostanze. Si ha un bel dichiarare che l'informazione è la principale attività della materia vivente: ma se l'informazione può essere separata dal supporto materiale vivente in cui si è prodotta, e simulata (sostanzialmente replicata) su di un supporto diverso da quello biologico, ciò significa che essa può in qualche maniera rendersi autonoma dalla materia, e che quindi ha una natura differente da essa. Quando Hans Moravec teorizza il "personality download", dimentica che a pensare non è il solo cervello, ma l'intero corpo dell'uomo; dimentica che il linguaggio non è riducibile ad algoritmi; dimentica che la complessità di un organismo vivente non può essere simulata nella sua globalità da processi sequenziali, dalla manipolazione di stringhe di simboli. Il transumanesimo, scambiando degli effetti per delle sostanze, è solo la grottesca caricatura di un discorso sull'uomo (o sul superamento dell'uomo), è la riduzione dell'uomo a una delle sue componenti.

Possiamo oggi parlare di una nuova prospettiva antropocentrica del mondo?

Spero proprio di no. L'antropocentrismo è stata la sottile malattia che ha minato sin dall'inizio il pensiero dell'Occidente, esplodendo già ai suoi esordi con Platone e continuando poi con Cartesio, con Kant e con Hegel, sino a culminare nel XIX secolo nell'era della tecnica, trasformata nel XX secolo in era dell'informazione. L'antropocentrismo ha informato di sé molti degli imperi che si sono succeduti, sino all'imperialismo capitalistico del XIX e del XX secolo. Forse, come sostengono oggi alcuni filosofi, una specie di antropocentrismo è connaturata in profondità con il linguaggio, e può addirittura portare in tempi brevi (poche migliaia o decine di migliaia di anni) addirittura alla nostra estinzione. Certo, se vogliamo salvarci da questa lugubre prospettiva, non è certo di orgoglio antropocentrico che abbiamo bisogno, ma di una coscienza più profonda del nostro essere viventi e animali, prodotti come tutte le specie viventi dalla forza e dalla logica dell'evoluzione; e quindi di un senso del nostro essere nel mondo che ci faccia agire in armonia con l'ambiente del pianeta, e non nella prospettiva di un indiscriminato dominio sul pianeta e di un selvaggio sfruttamento delle sue risorse.

In che modo il corpo attraverso i dispositivi tecnologici (smartphone) si inserisce in una narrazione del digitale?

C'è chi sostiene le nuove tecnologie favoriscano un ritorno di narrazioni più vicine a quelle del mito. È uno sviluppo dell'intuizione di McLuhan che, negli anni 1960, vedeva le tecnologie elettriche foriere di una ritribalizzazione dell'uomo, dove l'orecchio riprendeva nuovi spazi, sottraendosi al lungo dominio dell'occhio iniziato con la scrittura. Io non so se questa prospettiva sia fondata. Mi pare che ci siano elementi che spingono in quel senso, altri che spingono in senso opposto. Una cosa, però, mi pare sia fuori discussione, e cioè che nell'era digitale le narrazioni hanno un carattere più frammentario, più immediato, più contratto e frenetico rispetto alle grandi narrazioni classiche, che dall'oralità del mito sono giunte, ovviamente trasformandosi profondamente, sino al romanzo classico del XIX secolo e al cinema narrativo del XX. Tutto questo non scomparirà, ovviamente, ma forse si avvia a non essere più, come è stato per millenni, l'elemento fondante dell'immaginario umano. L'immaginario digitale mi pare si stia avvicinando sempre più a un modello non narrativo, in cui l'elemento fondamentale non siano più le storie, ma le situazioni: scenari che stabiliscono approssimativamente una serie di tipi umani o di stati relazionali standardizzati, in cui ognuno si inserisce con una specie di improvvisazione su un canovaccio. Pensiamo ai videogiochi. È vero che in un certo senso ciò implica una maggiore libertà da parte dell'individuo, e potrebbe anche far pensare a un nuovo ruolo, più autonomo e libero, del corpo dei singoli nelle narrazioni contemporanee. Ma siamo sicuri che le situazioni precostituite, gli scenari irrigiditi, la limitazione dei ruoli pervista dal software non giochi invece nel senso di una nuova soggezione, di una nuova irregimentazione dei corpi?

Bibliography

A

Abramović M., *7 easy pieces*, Edizioni Charta, Milano 2007.

Alfano-Miglietti F., (FAM) *Identità mutanti. Dalla piega alla piaga: esseri delle contaminazioni contemporanee*, B. Mondadori, Milano 2008.

Nessun tempo, nessun corpo...Arte, Reazioni, Conversazioni, Skira, Milano 2001.

(acura di) *Virus Art. Viste e Interviste della rivista Virus Mutation*, Skira, Milano 2003.

Allamani A., **Allegranzi P.**, et. al., *Immagine corporea: dimensioni e misure. Una ricerca clinica*, Archivio di Psicologia Neurologia Psichiatria, 2, 171-195, (1990).

Alexenberg M., *The Future of Art in a Postdigital Age: From Hellenistic to Hebraic Consciousness*, Intellect Books/University of Chicago Press, Bristol and Chicago 2011.

Agamben G., *Che cos è un dispositivo?*, Nottetempo, Roma 2006.

La comunità che viene, Einaudi, Torino 1990.

Homo sacer, Einaudi, Torino 1995.

(1970) *L'uomo senza contenuto*, Quodlibet, Macerata 1994.

Adriaansens A., **Brouwer J.**, *Alien in relationship from public space. A winding dialog with Rafael Lozano-Hemmer in Transurbanism*, V2_Publishing/NAI Publishers, Rotterdam 2002.

Aumont J., *Du visage au cinéma*, Cahiers di cinema, Paris 1992.

Andrieu B., *Mutations sensorielle*, Le Mort-Qui-Trompe éditions, Marennes 2008.

Toucher. Se Soigner par le corps, Belles Lettres, Paris 2008.

Anzieu D., *L'io pelle*, trad. it., Borla, Roma 1987.

Ardenne P., *L'image corps. Figures de L'Humain dans l'Art du XX^e siècle*, Éditions du Regard, Paris 2010.

Ariemma T., *Immagini e corpi. Da Deleuze a Sloterdijk*, Aracne, Roma 2010.

Arnheim R., *Entropy and Art. An Essay on disorder and order*, Regent of the University of California 1971, trad. it., (1974) *Entropia e arte. Saggio sul disordine e l'ordine*, traduzione di Renato Pedio, Einaudi, Torino 1989².

Artuad A., *CsO: Il corpo senz'organi*, trad. it., Marco Dotti (a cura di), Mimesis, Milano 2003.

Ascott R., *Art and Education in the Telematic Culture*, in *Leonardo. Supplemental Issue*, Vol. 1, Electronic Art (1988), pp. 7-11.

Seeing double: Art and the Technology of Transcendence, in *Reframing Consciousness: Art, Mind and Technology*, edit by Roy Ascott, 66-71. Exeter: Intellect 1999.

Art, Technology, Consciousness mind@large, (edited by), Intellect Books, Bristol 2000.

The Architecture of Cyberception, in ISEA'94, The 5th International Symposium on Electronic Art Helsinki, Finland/in F.A.U.S.T. '94, Forum des Arts de l'Univers Scientifique et Technique, Toulouse, France / Cybersphere '94, International Symposium on Cyberspace, Stockholm, Sweden.

The Technoetic Dimesion of Art, in *Art @ Science*, Sommerer C., Mignonneau L. (eds.), Springer-Verlag/Wien 1998, pp. 279-289.

Asimov I., *Io, Robot*, trad. it., Mondadori, Milano 1950.

Atlan H., (1979), *Tra il cristallo e il fumo*, Hopeful Monster, Firenze 1987.

Augé M., *Pour une anthropologie de la mobilité*, EditorialGadisa S.A., Barcelona, 2007, trad. it., *Per una antropologica della mobilità*, Editoriale Jaca Booko, Milano 2010.

Non-lieux, Editions du Seuil, Paris 1992, trad. it., *Non luoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, elèuthera, Milano 2003² (1993 I ed.)

Che fine ha fatto il futuro, trad. it., Elèuthera, Milano 2009.

Le Temps en ruines, Éditions Galilée, Paris 2003, trad. it., *Rovine e macerie. Il senso del tempo*, Bollati Boringhieri, Torino 2004.

B

Bachtin M., *L'opera di Rabelais e la cultura popolare*, trad. it., Einaudi, Torino 1979.

- Bacon F.**, (1627) *New Atlantis*, trad. it., *Nuova Atlantide*, Remo Bodei (a cura di), BUR Rizzoli, Milano 2009.
- Balàz B.**, *L'Uomo invisibile*, trad. it., Quaresima L., (a cura di) Lindau, Torino 2008.
- Ballard J.G.**, *Crash*, trad. it., Feltrinelli, Milano 1973.
L'impero del sole, trad. it., Feltrinelli, Milano 1984.
- Balsamo A.**, *Tecnologies of Gender Body: Reading Cyborg Woman*, Durham, N.C., University Press, 1996.
- Balzola A., Monteverdi A.M.**, *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Garzanti, Milano 2004.
- Barcellona P.**, *L'epoca del postumano*, Città Aperta, Troina 2007.
- Barile E.**, "Dare corpo alla mente". *La relazione mente/corpo alla luce delle emozioni e dell'esperienza del "sentire"*, B. Mondadori, Milano 2007.
- Boeing N.**, *L'invasione delle nanotecnologie*, trad. it., Orme Editori, Milano 2006.
- Baron-Choen S.**, *Minblindness. An Essay on Autism and Theory of Mind*. Cambridge, MA: MIT Press, 1995.
- Baron-Cohen S., Leslie A.M. & Frith.**, *Does the autistic child have a "theory of mind"?* Cognition, 21, 1985.
- Barthes R.**, *Le grain de la voix*, Seuil, Paris 1981, trad. it. *La grana della voce. Interviste 1962-1980*, di Lonzi L., Einaudi, Torino 1986.
- Basso P.** *Vissuti di significazione. Temi per una significazione viva*, ETS, Pisa 2008.
- Baudelaire C.**, *Morale del giocattolo*, in *Saggi stravaganti*, in *Opere*, I Meridiani, Mondadori, Milano.
- Baudrillard J.** *Per una critica dell'economia politica del segno*, trad. it., Mazzotta, Milano, 1974.
(1976) *Lo scambio simbolico e la morte*, trad. it., Feltrinelli, Milano 2007⁴.
La precessione dei simulacri, trad. it., Cappelli, Bologna 1980.
La sparizione dell'arte, trad. it., Politi Editore, Milano 1995.
- Bauman Z.**, *Individualmente insieme*, trad. it., Diabasis, Reggio Emilia, 2008.
Consuming Life, Polity Press, Cambridge 2007, trad. it., *Consumo dunque sono*, Laterza, Roma 2010.
- Bataille G.**, *La parte maledetta. La nozione di dépensé*, trad. it., Bollati Boringhieri, Torino, 2003.
- Bateson G.**, (1976), *Verso un'ecologia della mente*, Adelphi Milano 2008²⁵.
- Beecroft V.**, *Vanessa Beecroft: Performance 1993-2003*, Beccaria M., (a cura di) Skira, Milano 2004.
- Bellmer H.**, (1957), *Petite anatomie de l'incoscient physique ou L'anatomie de l'image*, trad. it., *Anatomia dell'immagine*, Adelphi Edizione, Milano 2001.
- Belpoliti M.**, *Crolli*, Einaudi, Torino 2005.
- Belting H.**, *Bild-Anthropologie:Entwürfe für eine Bildwissenschaft*, Fink, München 2000.
Das Ende der Kunstgeschichte?, Deutscher Kunstverlag, München 1983, trad. it., *La fine della storia dell'arte o la libertà dell'arte*, Einaudi, Torino 1990.
- Benayoun, M.** *Art after Technology* abstract of the text written by Maurice Benayoun in *Technology Review* - French edition, N°7 June-July 2008, MIT.
- Benjamin W.**, *Das Passagenwerk*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1982, trad. it., *I «passages» di Parigi*, Einaudi Torino 2007³.
Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1955, trad. it., E. Filippini, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2000³.
Schriften, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1955, trad. it., *Angelus Novus. Saggi e altri frammenti*, Einaudi, Torino 1995².
- Bergson H.**, *L'Évolution créatrice*, Alcan., Paris 1907, trad. it., *L'evoluzione creatrice*, Dall'Oglio, Milano 1991.
- Bittanti M.**, *Gli strumenti del videogioicare. Logiche, estetiche e (v)idologie*, Costa & Nolan, Milano 2005.
- Boccia Artieri G.**, *Lo sguardo virtuale. Itinerari socio-comunicativi nella deriva tecnologica*, Franco Angeli, Milano 1998.

Boella L., *Sentire l'altro. Conoscere e praticare l'empatia*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2006.

Böhme G., *Asthetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*, München, trad. it., a cura di a cura di Griffero T., *Atmosfere, estasi, messe in scena. L'estetica come teoria generale della percezione*, Marinotti, Milano 2010.

Bolter J.D., Grusin R., *Remedation. Understanding New Media*, the MIT Press, Cambridge, Londo 1999, trad. it., *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Edizioni Angelo Guerini Associati, Milano 2002.

Boni F., *Il corpo mediale del leader. Rituali del potere e sacralità del corpo nell'epoca della comunicazione globale*, Meltemi, Roma 2002.

Bonifati N., *Et voila' i robot. Etica ed estetica nell'era delle macchine*, Springer Verlag Italia, Milano 2010.

Bourdieu P., *Méditations Pascaliennes*, Éditions du Seuil, Paris 1997, trad. it., *Meditazioni pascaliane*, Feltrinelli, Milano 1998.

Brockman J., (1991) *La terza cultura*, trad. it., Garzanti, Milano 1995.

(2003) *I nuovi umanisti*, trad. it., Garzanti, Milano 2005.

Brooks F.P., *What's real about virtual reality?* IEEE Comp. Graph. Applicat 1999.

Bruner J., *Acts of meaning*, Harward University Press, Cambridge (Mass.), London 1990, trad. it., *La ricerca del significato. Per una psicologia culturale*, Bollati Boringhieri, Torino 1992.

Bruno G., *Atlante delle emozioni*, Bruno Mondadori, Milano 2006.

Burke E., (1756), *Inchiesta sul bello e sul sublime*, Aesthetica Edizioni, Palermo 1995

Burdea G.C., Coiffet P., *Virtual reality technology*, 2nd ed., New Brunswick, NJ: Willey-IEEE Press 2003:2.

Burroughs W., (1959), *Pasto nudo*, trad. it., Adelphi, Milano 2006².

Bush V., *As we may think*, in "Atlantic Monthly, luglio 1945.

Butler J., *Corpi che contano. I limiti discorsivi del sesso*, trad. it., Feltrinelli, Torino 1996.

C

Caillois R., *Les jeux et les hommes, le masque et le vertige*, Gallimard, Paris 1967, trad. it., *I giochi e gli uomini, la maschera e le vertigini*, Milano 1981.

Campa R., *Mutare o perire. La sfida del transumanesimo*, Il Sestante, Bergamo 2010.

(a cura di), *Divenire I. Rassegna di studi interdisciplinari sulla tecnica e il postumano*, Il Sestante, Bergamo 2008.

(a cura di), *Divenire II. Rassegna di studi interdisciplinari sulla tecnica e il postumano*, Il Sestante, Bergamo 2009.

(a cura di), *Divenire III, FUTURISMO. Rassegna di studi interdisciplinari sulla tecnica e il postumano*, Il Sestante, Bergamo 2009.

Canevacci Riberio M., (2010) *Aria di pixel: riproducibilità auratica digitale in Psicologia & Sociodade* (1), 169-179.

Una stupita fatticità. Feticismi visuali tra corpi e metropoli, costa & nolan, Milano 2007.

Antropologia della comunicazione visuale. Feticci merci pubblicità cinema corpi videoscape, Meltemi, Roma 2001.

(1993) *Culture Extreme. Mutazioni giovanili tra i corpi delle metropoli*, Meltemi, Roma 2003².

Sincretismi. Esplorazioni diasporiche sulle ibridazioni culturali, Costa & Nolan, Milano 2004.

Web-ethnography and avatar identities, Inarch, Roma, 16 marzo 2004.

Canova G., *Cronenberg*, Il Castoro, Milano 1999.

L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma del cinema contemporaneo, Bompiani, Milano 2000. (a cura di), *David Cronenberg. La bellezza interiore*, Le Mani, Genova 2005².

David Cronenberg, Il Castoro, Milano 1993.

Cappelletto C., *Neuroestetica. L'arte del cervello*, Laterza, Roma-Bari, 2009 .

Capucci P., *Arte & tecnologie*, Edizioni Dell'Ortica, Bologna 1996.

Realtà del virtuale. Rappresentazioni tecnologiche, comunicazione, arte, CLUEB, Bologna 1993.

La doppia articolazione del vivente, in *Dalla Land Art alla BioArte. Atti del convegno internazionale di studi*, Torino 20 gennaio 2007, Ivana Mulatero (a

cura di), hopefulmonster Editore, Torino 2007, pp.138-147.

From life to life. The multiplicity of the living, in *New Realities: Being Syncretic. IXth Consciousness Reframed Conference*, cit., pp. 56-59.

(a cura di), *Il corpo tecnologico*, Baskerville Bologna 1994.

Cargioli S., *Introduzione all'arte della videoinstallazione*, Nistri-Lischi, Pisa 2003.

Carmagnola F., Pievani T., *Pulp times. Immagini del tempo nel cinema oggi*, Meltemi Roma 2001.

Carmagnola F., Matera V., *Genealogie dell'immaginario*, UTET Università, De Agostini Scuola, Novara 2008.

Caronia A., *Virtuale*, Mimesis Edizioni, Milano-Udine 2010.

Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale, Shake, Milano 2001.

Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti, Franco Muzzio Editore, Padova 1996.

Caronia A., Tursi A., (a cura di) *Filosofie di Avatar. Immaginari, soggettività, politiche*, Mimesis, Milano-Udine 2010.

Carroll, N., *Historical Narratives and the Philosophy of Art* in *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Volume 51, Summer 1993, pp. 313-326.

Beyond Aesthetics: Philosophical Essay, Cambridge University Press 2001.

Carbone M., *Sullo schermo dell'estetica. La pittura, il cinema e la filosofia del fare*, Mimesis, Milano 2008.

Carbone M., D.M. Levin, *La carne e la voce. In dialogo tra estetica ed etica*. Mimesis, Milano 2003.

Casalegno P., *Cybersocialità. Nuove forme di interazione comunitaria*, Il Saggiatore, Milano 2007.

Casetti F., *L'esperienza filmica e la rilocalizzazione del cinema*, in *Fata Morgana*, n.4, gennaio-aprile 2008, pp. 23-40.

Castells M., *Galassia Internet*, trad. it., Feltrinelli, Milano 2005.

Cassirer E., *Filosofia delle forme simboliche*, trad. it., vol. I, La Nuova Italia, Firenze 1967.

Centini M., *La sindrome di Prometeo*, Rusconi, Milano 1999.

Ciotti F., Roncaglia G., *Il mondo digitale*, Laterza, Bari 2000.

Clifford G., (1976) *Interpretazione delle culture*, trad. it., Il Mulino, Bologna 1998.

Cometti J.P., Morizot J., Pouivet R., *Questions d'esthétique*, Presses Universitaires de France, 2000, trad. it., Guerra M., *Le sfide dell'estetica. Momenti e problemi della contemporaneità*, Utet, Torino 2006⁶.

Costa M., *Arte contemporanea ed estetica del flusso*, Edizioni Mercurio, Vercelli 2010.

La disumanizzazione tecnologica, costa & nolan, Milano 2007.

Estetica della comunicazione, come il medium ha polverizzato il messaggio. Sull'uso estetico della simulazione a distanza, Castelvechi, Roma 1999.

Il sublime tecnologico, piccolo trattato di estetica della tecnologia, Castelvechi, Roma 1998.

D

D'Holbach P.H., (1770) *Sistema della natura*, trad. it., UTET, Torino 1978.

Damasio A R. (2003) *Looking for Spinoza. Joy, sorrow, and the Feeling Brain*, Harcourt, Orlando, trad. it., *Alla ricerca di Spinoza. Emozioni, sentimenti e cervello*, Adelphi, Milano 2003.

(1999), *The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the making of Consciousness*, Harvest edition, New York 2000, trad. it., *Emozione e coscienza*, Adelphi, Milano 2000.

(1994), *Descartes' Error. Emotion, Reason and the Human Brain*, Quill, New York 2000, trad. it., *L'errore di Cartesio. Emozione, ragione e cervello umano*, Adelphi, Milano 1995.

Danto A., *The transfiguration of the Commonplace. A philosophy of Art*, Harvard University Press, Cambridge 1981, trad. it., *La trasfigurazione del banale. Una filosofia dell'arte*, Laterza, Roma 2010.

Beyond the Brillo Box: The Visual Arts in Post-Historical Perspective, Berkeley, Los Angeles, University of California Press, London 1992, trad. it., *L'abuso della bellezza*, postmedia Milano 2008.

Le destituzione filosofica dell'arte, trad. it., Tema Celeste, Siracusa 1992.

Darwin C., (1852) *Origin of Species*, trad. it., *L'origine della specie*, Einaudi, Torino 1964.

Dawson B., Harrison Martin (curated by), *Francis Bacon. A Terrible Beauty*, Steidl Publishers, Dublin 2009.

Dawkins R., *The Selfish Gene*, Oxford University Press, Oxford 1976, trad. it., *Il gene egoista*, Mondadori, Milano 1995.

De Carolis M., *La vita nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Bollati Boringhieri, Milano 2004.

De Chardin T., *Verso la convergenza*, il Segno dei Gabrielli, Verona 2004.

(1956) *L'apparizione dell'uomo*, trad. it., Il Saggiatore, Milano 1979.

(1959) *L'avvenire dell'uomo*, trad. it., *L'avvenire dell'uomo*, il Saggiatore, Milano 1972.

(1938-40), *Il fenomeno umano*, trad. it., il Saggiatore, Milano 1968.

De Kerckhove D., *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*, trad. it. Baskeville, Bologna 1993.

La pelle della cultura, trad. it., costa & nolan, Genova 1996.

De Monticelli R., (2003) *L'ordine del cuore. Etica e teoria del sentire*, Garzanti, Milano 2008.

Debord G., *La Société du spectacle*, éditions Buchet-Chastel, Paris, 14 novembre 1967, trad. it., *La società dello spettacolo*, Baldini & Castoldi, Milano 1997.

Deleuze G., (1998), *Che cos'è l'atto di creazione*, trad. it., Cronopio, Napoli 2010² (rist.).

L'immanence: une vie..., Philosophie, 47, 1995, trad. it., Polidori F., *L'immanenza: una vita, "aut, aut"*, 271-272, pp. 4-7, (*Immanenza*, Mimesis, Udine 2010).

Che cosa è l'atto di creazione, trad. it., Cronopio, Napoli 2010².

(1969) *La logica del senso*, trad. it., Feltrinelli, Milano 2009⁴.

Qu'est-ce qu'un dispositif?, Éditions du Seuil, Paris 1989, trad. it., *Che cosa è un dispositivo*, Edizioni Cronopio, Napoli 2007.

(1978-81) *Cosa può un corpo. Lezioni su Spinoza*, trad. it., Ombre Corte, Verona 2007.

(1981) *Francis Bacon. Logique de la sensation*, Éditions du Seuil, 2002, trad. it., *Francis Bacon. La logica della sensazione*, trad. it., Quodlibet, Macerata, 2004.

Spinoza et le problème de l'expression, Les Éditions de Minuit, Paris 1968, trad. it., di Saverio

Ansaldi, *Spinoza e il problema dell'espressione*, Quodlibet, Macerata 1999.

(1969) *La logica del senso*, trad. it., Feltrinelli, Milano 2009⁴.

Cinema 2- L'image-temps, Les Editions de Minuit 1985, trad. it., *L'immagine-tempo. Cinema 2*, by Ubulibri, Milano 1989.

Cinema 1 - L'image-mouvement, by Les Editions de Minuit 1983, *L'immagine movimento. Cinema 1* Ubulibri, Milano 1984.

Deleuze G., Guattari F., *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie*, Minuit, Paris 1981, trad. it., *Mille Piani. Capitalismo e schizofrenia*, Castelveccchi, Roma, 2010³.

L'anti-Œdipe, Les Éditions de Minuit Paris, 1972, trad. it., *L'Anti-Edipo. Capitalismo e schizofrenia* Einaudi, Torino 2000².

Rhizome (Introduction), Les Editions de Minuit, Paris 1976, trad. it., *Rizoma*, Pratiche Editrice, Parma-Lucca 1977.

Deitch J., *Post Human*, Idea Books, Amsterdam 1992.

Dennett D.C., (1987), *The Intentional Stance*, Massachusetts MIT Press, Cambridge 1997⁶.

Derrida J., *Le toucher*, Jean Luc-Nancy, Éditions Galilée, trad. it., *Toccare*, Jean-Luc Nancy, Editrice Marietti, Genova-Milano, 2007. *La voce e il fenomeno*, Jaca Book, Milano 1969.

Dery M., *Escape Velocity. Cyberculture at the End of the Century*, Groove Press, New York 1996, trad. it., *Velocità di fuga*, trad. it. Feltrinelli, Milano 1997.

Desideri F., *La percezione riflessa. Estetica e filosofia della mente*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2011.

1935-1936: Benjamin e Heidegger sull'opera d'arte, Editori Riuniti, Roma 1980.

Dewey J., (1934), *Art as experience*, by Center for Dewey Studies, Translated by Permission 1987, trad. it., *Arte come esperienza* a cura di Giovanni Mattucci, Aesthetica Edizioni, Palermo 2007.

Di Giacomo G., *Introduzione a Klee*, Laterza, Roma 2003.

Di Nuoscio E., *Epistemologia dell'azione e ordine spontaneo. Evoluzionismo e individualismo metodologico in Herbert Spencer*", Rubbettino, Roma, 2000.

Dick P., (1968) *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, trad. it., Fanucci Editore, Roma 2010.

Dickie G., *The Art Circle: A Theory of Art*, Haven, New York 1984.

Diodato R., *L'estetica del virtuale.*, Mondadori, Milano 2005.

Visuali thinking as Virtual thinking, in Adolf Arnheim. *Arte e percezione visiva*, Lucia Pizzo Russo (a cura di), *Aesthetica Preprint Supplementa*, Aprile 2005.

Diodato R., Somaini A., (a cura di), *Estetica dei media e della comunicazione*, Il Mulino, Bologna 2011.

Dinkla S., *Virtual Narrations. From the crisis of storytelling to new narration as a mental potentiality*, in *Media Kunst Netz (Media Art Net) 1. Survey of Media Art*, Springer Wien/New York, Wien 2004 pp. 254-268.

Dixon S., *Digital performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, the MIT Press, Cambridge, Massachusetts, England, London, 2007.

Dorfles G., *Artificio e natura*, Einaudi, Torino 1967.

Dreyfus, H. L., (1972) *What Computers Can't Do: The Limits of Artificial Intelligence*, 2nd, Harper & Row, New York 1979.

Husserl, Intentionality and Cognitive Science, MIT Press, Cambridge, MA/London 1984.

Druckery T., *Media Archaeology: Approaches, Application, and Implications*, Di Erkki H., Jussi P., (ed.), University of California Press 2011.

Dufrenne M., *Fenomenologia dell'esperienza estetica*, trad. it., Lerici, Roma 1969.

Loeil et l'oreille, Éditions de Xegagone, Montréal 1987, trad. it., Fontana T., (a cura di), *L'occhio e l'orecchio*, il Castoro, Milano 2004.

Dumas S., *Fleurs de peau*, in *Corps et arts. Séminaire Interarts de Paris 2007-2008*, Klincksieck 2010

Dyens O., *Metal and Flesh: The Evolution of Man: Technology Takes Over*, Cambridge Mass, MIT Press 2001.

E

Esposito L., *Carpenter, Romero, Cronenberg. Discorso*

sulla cosa, Editori Riuniti, Roma 2004.

Ettinger R.C.W., *Ibernazione, nuova era. La prospettiva dell'immortalità*, trad. it., Rizzoli, Milano 1967.

Ejzenštejn S.M., *Sulla biomeccanica. Azione scenica e movimento*, trad. it., Alessia Cervini (a cura di), Armando Editore, Roma 2009.

La natura non indifferente (1945-1947), trad. it., Marsilio, Venezia 2003.

Edelman G.M., *Neural Darwinism. The Theory of Neuronal Group Selection*, Basic Books, New York 1987, trad. it., *Darwinismo neurale. La teoria della selezione dei gruppi neuronali*, Einaudi, Torino 1995.

F

Fadini U., *Configurazioni Antropologiche. Esperienze e metamorfosi della soggettività moderna*, Liguori Editore, Napoli 1991.

Il corpo imprevisto. Filosofia, antropologia e tecnica in Arnold Gehlen, Franco Angeli, Milano 1988.

Ferretti S., *L'intenzione dell'opera*, eum, Macerata 2010.

Flusser V., (1996) *Kommunikologie*, Fisher Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main 2007.

Ins Universum der Technischen Bilder, European Photography, Gottingen 1985, trad. it., Patriarca S., *Immagini. Come la tecnologia ha cambiato la nostra percezione del mondo*, Fazi Editore, Roma 2009.

Bodenlos. Eine philosophische Autobiographie (1992), con postfazione di Vargas M., Fischer Frankfurt am Main 1999.

Medienkultur, Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt 1997, trad. it., Borsari A., *La cultura dei media*, B. Mondadori, Milano 2004.

Formenti C., *Incantati dalla rete*, Raffaello Cortina, Milano 2003.

Foucault M., *Le corps, lieu d'utopie*, trad. it., *Il corpo, luogo di utopia*, Nottetempo, Roma 2008.

Surveiller et Punir. Naissance de la prison, Éditions Gallimard, Paris, 1975, *Sorvegliare e punire*, Einaudi, Torino 1993².

L'archéologie du savoir, Éditions Gallimard, Paris 1969, trad. it., (1971) *L'archeologia del sapere*,

Rizzoli, Milano 1994 Foucault M., *Eterotopia*, Mimesi, Milano 2010.

Le mots et les choses, Éditions Gallimard, Paris 1966, trad. it., *Le parole e le cose*, Rizzoli, Milano 2007⁸.

Franzini E., *I simboli e l'invisibile. Figure e forme del pensiero simbolico*, Il Saggiatore, Milano 2008.

La rivelazione della realtà: espressione e simbolo in Rudolf Arnheim, in Rudolf Arnheim *Arte e percezione visiva*, Lucia Pizzo Russo (a cura di), Aesthetica Preprint, Supplementa.

Fredberg D., *The power of image*, University of Chicago Press, Chicago 1991, trad. it., *Il potere delle immagini. Il mondo delle figure: reazioni e emozioni del pubblico*, Einaudi, Torino 2009.

Freedberg D., Gallese V., *Empathy, Motion and Emotion in the History of Art*, Stanford University, December 10, 2004.

Freud S., . Freud S., (1919) *Das Unheimliche*, trad. it. *Il perturbante* in *Opere 1826-1921* Netwon Compton, Roma 2009², pp. 2231-2253.

Fukuyama F., *L'uomo oltre l'uomo. Le conseguenze della rivoluzione biotecnologica*, Mondadori, Milano 2002.

Funk W., Krämer L., *Fiktionen von Wirklichkeit. Authentizität zwischen Materialität und Konstruktion*, transcript Verlag, Bielefeld 2011.

G

Gadamer H.G., *Wahrheit und Methode. Grundzüge der philosophischen Hermeneutik*, Mohr, Tübingen 1960, trad. it., *Verità e metodo. Lineamenti di un'ermeneutica filosofica*, Bompiani, Milano 2000.

Galimberti U., *Il corpo*, Feltrinelli, Milano 1999.

(1999) *Psiche e techne. L'uomo nell'età della tecnica*, Feltrinelli, Milano 2007⁵.

Galli G., *Psicologia delle virtù sociali*, CLUEB, Bologna 1999.

Garfinkel P.E., Gardner D.M., *Anorexia Nervosa: A Multidimensional Perspective*, Brunner/Mazel, New York 1982.

Gallegher S., *Body image and body schema: A*

conceptual clarification. in *Journal of Mind and Behavior*, 7, pp. 541-554, 1986.

How the body shapes the mind, Oxford University Press, New York 2005.

Gallese V., *Corpo e azione nell'esperienza estetica. Una prospettiva neuroscientifica*, in Morelli U. (a cura di) *Mente e bellezza. Arte, creatività e innovazione*, Umberto Allemandi & C., Torino 2010.

Embodied simulation: from neurons to phenomenal experience, in *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 4, 23-48, 2005.

Mirror neurons and intentional attunement: commentary on Olds, in *Journal of the American Psychoanalytic Association*, 54, 47-57, 2006.

La molteplicità condivisa. Dai neuroni mirror all'intersoggettività, in Mistura S. (a cura di), *Autismo. L'umanità nascosta*, pp. 207-270. Einaudi, Torino, 2006.

Gazzaniga M.S., (2005) trad. it., *La mente etica*, Codice, Torino 2006.

Gehlen A., (1940) *Der Mensch: seine Natur und seine Stellung in der Welt*, Athenäum Verlag, Frankfurt am Main 1966⁸, trad. it., *L'uomo. La sua natura e il suo posto nel mondo*, Feltrinelli Milano 1983.

Die Siecle in technischen Zeitalter, Rowohlt, Hamburg 1957, trad. it., *L'uomo nell'era della tecnica*, Sugar, Milano 1967.

Gell-Mann M. (1994), *Il quark e il giaguaro. avventure nel semplice e nel complesso*, Bollati Boringhieri, Torino 1997.

Gerosa M., *Rinascimento Virtuale*, Meltemi, Roma 2008.

Gessert G., *Green Life. Toward an Art of evolution*, MIT Press, Cambridge 2010.

Giannetti C. (edited by), *Marcel-lì Antúnez Roca. Epifania*, Arte Facto & Ciencia, Fundación Telefónica, Madrid 1999.

Gibson J., *The ecological approach to visual perception*, Houghton Mifflin, Boston, 1979, trad. it., *Un approccio ecologico alla percezione visiva*, Il Mulino, Bologna, 1999.

Gil J., *Metamorphoses of the Body*, trans. S. Mueke, Minneapolis: University of Minnesota Press 1998.

Goffman E.L., *Stigma. L'identità negata*, trad. it., Giuffrè, Milano 1983.

Goldberg R., *From the Futurism to the present*, Thames & Hudson, London 2011.

Goldie P., *The Emotions: A Philosophical Exploration*, Oxford Clarendon Press, 2000.

Goldman A., *Simulating Minds: The Philosophy, Psychology, and Neuroscience of Mindreading*, Oxford: Oxford University Press, 2006.

Gombrich E.H., *Aby Warburg. An Intellectual Biography*, London 1970.

(1956) *Art and Illusion. A Study in the Psychology of Pictorial Representation*, National Gallery of Art, Washington, 5; 2ª edizione Phaidon Press, London, 1962 (2002); trad. it., *Arte e illusione. Studio sulla psicologia della rappresentazione*, Einaudi, Torino, 1965.

Goodman N., *Vedere e costruire il mondo*, trad. it., Laterza, Roma- Bari 1988.

Languages of Art, The Bobbs-Merrill Company, Indianapolis 1968, trad. it., Brioschi, *I Linguaggi dell'arte*, Il Saggiatore, Milano 1976.

Gorsen P., Klocker H., Polschi M., *Wiener Aktionismus*, trad. it., Mazzotta Editore, Milano 2005.

Graham E.L., *Representations of the Post/Human. Monsters, Aliens and Other in Popular Culture*, Rutgers, University Press, New Brunswick, Nj 2002.

Griffero T., *Atmosfere, estasi, messe in scena. L'estetica come teoria generale della percezione*, Marinotti, Milano 2010.

Grünberg D., (1992), *David Cronenberg*, trad. it., Shake, Milano 1999.

Günther A., *Die Antiquiertheit des Menschen*, München, Beck, 1980, tr. it. M. A. Mori, *L'uomo è antiquato. Sulla distruzione della vita nell'epoca della terza rivoluzione industriale*, Bollati Boringhieri, Torino 1992.

H

Hansen M.B.N., *New Philosophy for New Media*, Massachusetts Institute Technology 2004.

Bodies in code. Interface with digital media,

Routledge Taylor & Francis Group, New York 2006

Haraway D., *Manifesto cyborg*, trad. it., Feltrinelli, Milano 1995.

Hauser J., *L'Art Biotech. Le lieu unique*, Filigranes Éditions 2003, trad. it., *L'Art Biotech*, by CLUEB, Bologna 2007.

Hayles N.K., *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, University of Chicago Press 1999

Head H., *Studies in Neurology vol. II*. Oxford Med. Publ., London 1920.

Hegel G.W., *Vorlesungen über die Ästhetik*, Jubiläumsausgabe, Stuttgart 1953.

Heidegger M., (1954) *Saggi e discorsi. La questione delle tecniche*, trad. it., Mursia Editore, Milano 1976.

(1927) *Essere e tempo*, trad. it., Longanesi, Milano 1976.

(1946) *Brief über den Humanismus*, Klostermann, Frankfurt am Main, trad. it., *Lettera sull'Umanesimo*, Bollati Boringhieri, Torino 1988.

Hishiguro H., *Understandig the Mechanism of Sozai-Kan*, ATR Intelligent Robotics and Communication Laboratories, 2006.

Hoffmann E.T.A., (1816), *Der Sandmann*, Berlin, trad. it., *L'uomo della sabbia e altri racconti*, Mondadori, Milano 1987.

Hume D., (1741) *Essay Moral and Politic*, trad. it., *La regola del gusto. E altri saggi*, Abscondita, Milano 2006.

Husserl E., (1912) *Idee per la fenomenologia ed una filosofia fenomenologica*, trad. it., Einaudi, Torino 1965.

(1931) *Meditazioni Cartesiane*, trad. it., Bompiani, Milano, 1960.

J

James W., (1890), *Principi di psicologia*, trad. it., Principato Editore, Messina, 1965.

(1906) *Pragmatism: A New Name for Some Old Way of Thinking*, in *Pragmatism and Other Essays*, Simon e Schuster, New York 1936, trad. it.,

Pragmatismo, Franzese S., (a cura di), Il Saggiatore, Milano 1990.

Jenkins H., *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University, New York 2006, Press *Cultura convergente*, trad. it., Apogeo, Milano 2007.

Joy B., *Why the future doesn't need us*, in *Wired*, Aprile 2000.

K

Kafka F., *Erzählungen und kleine Prosa, Die Verwandlung*, by Schocken Verla, Berlin, 1935, trad. it., Paoli R., *Racconti, La metamorfosi*, Mondadori, I Meridiani, Milano 1953.

Kandinskij V., *Punto-Linea-Superficie*, trad. it., Adelphi, Milano 1986.

Kant I., (1790) *Critica del giudizio*, trad. it., Laterza, Roma-Bari 1997.

Kassner R., *I fondamenti della fisiognomica*, trad. it., Neri Pozza, Vicenza 1997.

Krauss R., *Celibi*, trad. it., Codice, Milano 2004

Krueger M.W., *Artificial Reality*, 2nd ed. Reading, MA: Addison-Wesley 1991.

Kurzweil R., *La singolarità è vicina*, trad. it., Apogeo, Milano 2008.

The Age of Spiritual Machines, Penguin Paperback, New York 1998.

I

Iaconesi S, Persico O., *Angel_F. Diario di una intelligenza artificiale*, Castelvechi, Roma 2009.

Iacono A., *L'illusione e il sostituto. Riprodurre, imitare e rappresentare*, Bruno Mondadori, Milano, 2010.

Idhe D., *Bodies in Technology. Electronic Meditation*, vol. 5, University Press of Minnesota, Minneapolis 2002.

L

La Mettrie J.O., (1747) *L'homme machine*, trad. it., in *Opere filosofiche*, Laterza, Bari 1978.

Lacan J., (1966), *Ecrits*, Paris, Seuil; trad. it. Contri G., (a cura di), *Scritti*, Torino, Einaudi 1974.

Lamarck J.B., (1809) *Philosophie zoologique, ou Exposition des considérations relatives à l'histoire naturelle des animaux*, Dentu, Paris.

Landow G.P., *Hypertext. The convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1992, trad. it., *Iper testo. Il futuro della scrittura*, Baskerville, Bologna 1993.

Laurel B., *Computer as Teather*, Addison & Wesley, Reading Mass 1991.

Le Breton D., *Anthropologie du corps et modernité*, Presses Universitaires de France, Paris 2000, trad. it., *Antropologia del corpo e modernità*, Giuffrè Editore, Milano 2007.

Anthropologie de la douleur, Éditions Métailié, Paris 1995, trad. it., di René Capovin, *Antropologia del dolore*, Meltemi, Roma 2007.

Leder D., *The Absent Body*, The University of Chicago Press, Ltd., London 1990.

Legrenzi P., Umiltà C., *Neuro-mania. Il cervello non ti spiega chi siamo*, Il Mulino, Bologna 2009.

Leroi-Gourhan A., *Le geste et la parole*, Albin Michel, Paris 1964-65, trad. it., *Il gesto e la parola*, 2 voll., Einaudi, Torino 1977.

Lévinas E., *Il tempo e l'altro*, trad. it., il Melangolo, Genova 1987.

Lévy-Strauss C., *Anthropologie structurale*, Plon, Paris 1958, trad. it., *Antropologia strutturale*, Il Saggiatore, Milano 1966.

Lévy P., *Qu'est-ce que le virtuel?*, La Découverte, Paris 1995, trad. it., *Il Virtuale*, Feltrinelli, Milano 1996.

Les technologies de l'intelligence. L'avenir de la pensée à l'ère informatique, La Découverte, Paris 1990, trad. it., *Le tecnologia dell'intelligenza. Il futuro del pensiero nell'era dell'informatica*, Ombre Corte, Verona 2000.

L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace, Éditions La Découverte, Paris 1994, trad. it., *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano 1997.

Levy S., *Artificial Life*, Pantheon, New York 1992.

Lessing E.G., (1776) *Laoconte*, (1991) *Aesthetica* Edizioni, Palermo 2000².

Licata I., *La Logica Aperta della Mente*, Codice Edizioni, Torino 2008.

Lipps Th., (1909) *Fonti della conoscenza. Empatia* in "Discipline Filosofiche", XII, 2, 2002, *Una scienza pura della coscienza: l'ideale della psicologia in Theodor Lipps*, Besoli S., Mannotta M., Martinelli R., (a cura di), Quodlibet, Macerata 2002.

Lombard M., Ditton T., *At the heart of it all: The concept of presence*. Journal of Computer Mediated Communication, Vol. 3, n. 2, 1997.

Longo G.O., *Homo technologicus*, Meltemi, Roma 2001.

Il nuovo Golem. Come il computer cambia la nostra cultura, Laterza Roma-Bari 1998.

Lowen A., *Physcal Dynamics of Character Structure (The Language of the Body)*, Grune Stratton, New York 1985, trad. it., *Il linguaggio del corpo*, trad. it., di Sarcina P., Pizzorno M., Feltrinelli, Milano 2008⁸.

Luhmann N., *Soziale Systeme. Grundriß einer allgemeinen Theorie*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag, 1984, trad. it., *Sistemi sociali. Fondamenti di una teoria generale*, Il Mulino, Bologna 1990.

Lyotard J.M., *La condizione postmoderna*, trad. it., Feltrinelli, Milano 1981.

M

Macrì T., *Il corpo postorganico. Sconfinamenti della performance*, Costa & Nolan, Genova-Milano 1996.
Postculture, Meltemi, Roma 2002.

MacLean P.D., *Evoluzione del cervello e comportamento umano: studi sul cervello trino*, trad. it, Einaudi, Torino 1984.

McLuhan M., (1954) *McLuhan M. Counterblast*, published by Transmediale.11

Understanding Media, Graw-Hill Book Company, New York 1964, trad. it., E. Capriolo, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 1967.

The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man, Vanguard Press, New York 1951, trad. it., *La sposa meccanica*, SugarCo, Milano 1984.

La galassia di Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico, Armando editore, Roma 1976 (I ed. Toronto 1962).

Malinowski B., *Argonauti del Pacifico Occidentale*, trad. it., Roma 1972.

Manovich L., *Info-aesthetics*, in corso di pubblicazione

Software Takes Command, trad. it., *Software culture*, Edizioni Olivares, Milano 2010.

(2001) *The Language of New Media*, trad. it., *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Oliveres, Milano 2008⁷.

Mann T., *Die vertauschten Köpfe*, trad. it., Pocar E., *Le teste scambiate*, Mondadori, Milano 1955.

Massumi B., *Parables for the virtual*, Duke University Press, Durham & London 2002.

Mauss M., *Les Techniques du corps*, in *Sociologie et Anthropologie*, PUF, Paris, 1936, trad. it., *Le tecniche del corpo* in *Teoria generale della magia e altri saggi*, Einaudi, Torino 1965.

Essai sur le don, by Presses Universitaires de France, Paris 1950, trad. it., *Elogio del dono*, Einaudi, Torino 2002³.

Marchesini R., *Posthuman. Verso i nuovi modelli di esistenza*, Bollati Boringhieri, Torino 2002.

Marenko B., *Ibridazioni. Corpi in transito e alchimie della nuova carne*, Castelvechi, Roma 1997.

Mazzucco K., *Storia dell'Atlante. Mnemosyne: la gestazione di un'opera "non finibile"*, in *engramma*, n. 35, agosto/settembre 2004.

Mazzocut-Mis M., (a cura di) *Estetica della fruizione. Sentimento, giudizio di gusto e piacere estetico*, Lupetti, Milano 2008.

McKenzie D., *Bibliography and the sociology of texts, The Panizzi Lectures, 1985*, London 1986.

Mejerchol'd V.E., *L'Attore Biomeccanico*, Fausto Malcovati (a cura di), trad. it., Ubu Libri, Milano 1993.

Merleau-Ponty M., *L'oeil et l'esprit*, Éditions Gallimard, Paris 1964, trad. it., *L'occhio e lo spirito*, SE, Milano 1989.

Signes, Éditions Gallimard, Paris 1960, trad. it., *Segni*, Il Saggiatore, Milano 1967.

Phénoménologie de la perception, Librairie Gallimard, Paris 1945, trad. it., *La fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano 2009⁴.

Résumés de cours. Collège de France (1952-1960), Gallimard, Paris 1968, trad. it., Carbone M., *Linguaggio, storia, natura. Corsi al Collège de France, 1952-61*, Bompiani, Milano 1995.

Meneghelli M., *Il risveglio dei sensi. Verso un'esperienza di gioco corporea*, Edizioni Unicopli Milano 2011.

Michotte van der Berck A., *La rappresentazione degli affetti*, trad. it., Mimesis, Milano 2009.

Millon A., *La Réalité Virtuelle: Avec ou Sans le Corps?*, Éditions Autrement, Paris 2005.

Minsky M., *Conscious Machines*, in *Machinery of Consciousness*, Proceedings, National Research Council of Canada, 75th Anniversary Symposium on Science in Society, June 1991.

(a cura di) *Robotics*, trad. it., *La robotica*, Longanesi, Milano 1987.

Creeremo computer che ragionano come bimbi, intervista a cura di Mediamente Rai Educational, tratto da <http://www.repubblica.it> del 2 maggio 2000.

Mirzoeff N., (1995), *Bodyscape. Art, modernity and the ideal figure*, Routledge, London 1995.

Mitchell, W.J.T. *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*. University of Chicago Press, Chicago 2005.

The Pictorial Turn, in *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, University of Chicago Press, Chicago 1994.

Mistry P., Chang Maes L., *SixthSense – A Wearable Gestural Interface*. In the Proceedings of SIGGRAPH Asia 2009, Sketch. Yokohama, Japan 2009.

The thrilling potential of SixthSense technology. TED India 2009. Mysore, India 2009.

WUW - *Wear Ur World - A Wearable Gestural Interface*. In the CHI '09 extended abstracts on Human factors in computing systems. Boston, USA 2009.

Unveiling the "Sixth Sense," game-changing wearable tech. TED 2009. Long Beach, CA, USA 2009.

Monaldo T., (1992) *Reale e Virtuale*, Feltrinelli, Milano 2007²

Monceri F. (a cura di) *Sull'orlo del futuro. Ripensare il post-umano*, Edizioni ETS, Pisa 2009.

Monico F., *Reviewing the Future: Vision, innovation, emergence*, Conference Planetary-Collegium Montreal, Canada 19-22 Aprile 2007.

La variazione technoetica, in *Quaderno della comunicazione*. Rivista di dialogo tra le culture, 8/2008. *Le variazioni grandi*, pp. 25-35.

Montani P., *Bioestetica. Senso comune, tecnica, e arte nell'età della globalizzazione*, Carocci, Roma 2007.

Montagu A., *Touching: The Human Significance of the Skin*, by Fitzhenry & Whiteside Limited, Toronto 1971.

Morcellini M., *Mediaevo. Tv e industrie culturali nell'Italia del XX secolo*, Carocci, Milano 2000.

Morin E., (1977) *La Méthode I. La nature de la nature*, trad. it., *Il metodo 1. La natura della natura*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2001.

(1980) *La Méthode II. La vie de la vie*, trad. it., *Il metodo 2. La vita della vita*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2004.

(1986) *La Méthode III. La connaissance de la connaissance*, trad. it., *La conoscenza della conoscenza*, Feltrinelli, Milano 1989.

(1991) *La Méthode IV. Les idées. Leur habitat, leur vie, leurs moeurs, leur organisation*, trad. it., *Le idee. Habitat, vita organizzazione usi e costumi*, Feltrinelli, Milano 1993.

(2001) *La Méthode V. L'Humanité de l'Humanité. Tome 1: L'identité humaine*, trad. it., *Il Metodo 5. L'identità umana*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2002.

(1990) *Introduction à la pensée complexe* (1990, trad. it. *Introduzione al pensiero complesso*, Sperling & Kupfer, Milano 1993).

(1973) *Le Paradigme perdu: la nature humaine*, trad. it., *Il paradigma perduto. Che cos'è la natura umana?*, Feltrinelli, Milano 1974.

Moshagen M., Thielsch M. T., (2010), *Facets of visual aesthetics*. International Journal of Human-Computer Studies, 68(10), 689-709.

Mosse G. L., *The image of Man*, Oxford University Press 1996, trad. it., *L'immagine dell'uomo. Lo stereotipo maschile nell'epoca moderna*, a cura di

Enrico Basaglia Einaudi, Torino 1997.

N

Nancy J.L., *Corpus*, Éditions A. M. Métailié, Paris, 1992, trad. it., *Corpus*, Cronopio, Napoli, 2007⁴.

L'Intruso, Galilée, Paris 2000, trad. it., *L'intruso*, Cronopio, Napoli 2000.

Differenze parallele, trad. it., ombre corte, Verona 2008.

Negroponte N., *Being Digital*, Knopf, New York 1995, trad. it., *Essere digitali*, Sperling & Kupfer, Milano 1995.

Nietzsche F., *Così parlò Zarathustra*, trad. it., in *Opere 1882/1895*, Netwon Compton, Roma 2008.

O

Ortega y Gasset J., *La disumanizzazione dell'arte* (1925), trad. it., Luca Sossella Editore, Roma 2005.

Olalquiaga C., *Megalopolis: Contemporary Cultural Sensibilities*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1992.

O'Reilly S., *The Body in Contemporary Art*, Thames & Hudson, London 2009.

P

Pallasmaa J., *The Eyes of the Skin. Architecture and the Senses*, Wiley-Accademy, a division of John Wiley & Sons Ltd, Great Britain 2005.

Panofsky E., *Iconografia e iconologia in Il significato delle arti visive* (1955), trad. it., Federici R., Einaudi, Torino 1962.

Paparoni D., *Il corpo vedente dell'arte. Dalle avanguardie storiche alla società dell'informazione*. Prefazione di Gillo Dorfles, Castelvechi, Roma 2007.

Eretica. Trascendenza e profano nell'arte contemporanea, Skira, Milano 2007.

Paul C., *Digital Art*, Thames & Hudson, London 2003.

Pecchioli M., *Effetto Cronenberg. Metacritica per un cinema delle mutazioni*, Pendragon, Bologna 1994.

Perniola M., *Il sex appeal dell'inorganico*, Einaudi, Torino 1999.

Petőfi J.S., Cicconi S., (a cura di) *Sistemi segnici e il loro uso nella comunicazione umana. 2. La filosofia del linguaggio e la comunicazione umana multimediale*, in *Quaderni di ricerca e didattica XIV*, Dipartimento di Filosofia e Scienze Umane, Università di Macerata 1995.

Plessner H., *Anthropologie der Sinne*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1980, trad. it., *Antropologia dei sensi*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2008.

Pallaird J., *Les déterminants moteurs de l'organisation de l'espace*, in *Cahiers de Psychologie*, 14, 261-316 (1975).

Piaget J. (1936), *La nascita dell'intelligenza nel bambino*, Giunti Barbera, Firenze 1968.

(1937), *La costruzione del reale nel bambino*, La Nuova Italia, Firenze 1973.

(1945), *La formazione del simbolo nel bambino*, La Nuova Italia, Firenze 1972.

(1947), *Giudizio e ragionamento nel bambino*, La Nuova Italia, Firenze 1966.

Piaget J., Inhelder B. (1966), *L'immagine mentale nel bambino*, La Nuova Italia, Firenze, 1975.

Pick A., *Über storungen der orientierung am eigen korper*. Karger, Berlin 1908.

Störung der orientierung am eigen Korper. Psychol. Forsch., 1, 1922.

Pinotti A., *Estetica della pittura*, Il Mulino, Bologna 2007.

Filosofia e pittura del Novecento (a cura di), Angelo Guerini, Milano, 2002⁵.

(a cura di), *Estetica ed empatia*, Guerini, Milano 1997.

Quasi-soggetti e come se: l'empatia nell'esperienza estetica in *PsicoArt n.1* – Bologna 2010.

Pinotti A., Somaini A., *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina, Milano 2009.

Pizzo Russo L. *So quel che senti. Neuroni specchio, arte ed empatia*, ETS Edizioni, Pisa 2009.

Plutchik R., *Emotion: A Psychoevolutionary Synthesis*, Harper & Row, Publisher 1980.

Ponzi M., (a cura di) *L'angelo malinconico. Walter Benjamin e il moderno*, Lithos, Roma 2001.

Popitz H., *Verso una società artificiale*, trad. it., Editori Riuniti, Roma 1996.

Pribam K., *I linguaggi del cervello*, trad. it., Feltrinelli, Milano 1980.

Prigogine I., Stengers I., (1979), *La nuova alleanza*, Einaudi, Torino 1981.

Q

Quéau P., *Virtual Communities: The Art of Presence*, in Sommer C., Mignonneau L., *Art@Science*, Springer-Verlag Wien 1998

Éloge de la simulation, Seyssel, Champ Vallon, Paris, Institut national de la communication audiovisuelle 1986.

R

Ramachandran V.S., (2003) *Che cosa sappiamo della mente*, trad. it., Mondadori, Milano 2004.

Rella F., *I confini del corpo*, Feltrinelli, Milano 2000.

Reiche C., *Digitale Körper, geschlechtlicher Raum. Das Medizin Imaginäre des "Visible Human Project"*, transcript Verlag, Bielefeld 2011.

Rheingold H., *Smart Mobs*, trad. it., Raffaello Cortina Editore, Milano 2003.

The Virtual Community, Addison-Wesley, Reading, Massachusetts 1993, trad. it., *Comunità virtuali. Parlare, incontrarsi, vivere nel cyberspazio*, Sperling & Kupfer, Milano 1994.

Rilke M.R., *Puppen. Zu de Wachs-Puppen von Lotte Pritzel*, trad. it., *Bambole. Sulle bambole di cera di Lotte Pritzel*, in *Tutti gli scritti sull'arte e sulla letteratura*, Bompiani, Milano 2008.

Rilke R.M., Baudelaire C., Von Kleist H., *Bambole, giocattoli e marionette*, trad. it., Passigli, Firenze 1999.

Riva G., *Cyberps. Ambienti virtuali, emozioni reali* in *Psicologia contemporanea* 201, maggio-giugno 2007, Giunti Editore, Firenze.

Psicologia dei Nuovi Media, Il Mulino, Bologna 2008.

Psicologia e nuovi media: dalla tecnologia alla presenza mediante l'intuizione in Cesareni D., Manca S., (eds.) *Formazione, Innovazione e*

Tecnologie, 2010.

Rodotà S., (1997) *Tecnopolitica. La democrazia e le nuove tecnologie della comunicazione*, Laterza, Roma 2004².

Rorty R., *Philosophy and the Mirror of Nature*, Princeton University Press, Princeton 1979, trad. it., *La filosofia e lo specchio della natura*, Marconi D., Vattimo G., (a cura di), Bompiani, Milano 1986.

Rousseau J.-J., (1758) *Lettera sugli spettacoli*, Aesthetica edizioni, Palermo 1995.

S

Sartre J. P., *L'être et le néant*, Librairie Gallimard, Paris 1943, trad. it., *Essere e nulla*, Il Saggiatore, Milano 2002.

Imagine e coscienza, trad. it., Einaudi, Torino 1964.

L'être et le néant, Librairie Gallimard, Paris 1943, trad. it., *Essere e nulla*, Il Saggiatore, Milano 2002.

L'imaginaire. Psychologie phénoménologique de l'imagination, Éditions Gallimard, Paris 1940, trad. it., *L'immaginario. Psicologia fenomenologica dell'immaginazione*, Einaudi, Torino 2007.

L'imagination, Presses Universitaires de France, Paris 1936, *Esquisse d'une Théorie des émotions*, Editions Scientifiques Hermann, Paris 1939, trad. it., *Immaginazione. Idee per una teoria dell'emozione*, Bompiani Milano 1962.

Sauter J., Jaschko, Ängeslevä S., *ART+COM. Media Spaces and Installations*, Gestalten, Berlin 2011.

Shelley M., (1818) *Frankenstein*, trad. it., Newton Compton editori, Milano 1993.

Senaldi M., *Doppio sguardo*, Bompiani, Milano 2008.

Schaeffer, J.-M., *Adieu à l'esthétique*, PUF, Paris 2000, trad. it., *Addio all'estetica*, Sellerio, Palermo 2002.

Objets esthétiques?, *L'Homme*, 170, 2004, pp. 25–46, trad. it. *Oggetti estetici?*, in Desideri F., Matteucci G., (a cura di), *Dall'oggetto estetico all'oggetto artistico*, Firenze University Press, Firenze 2006.

L'image précaire. Du dispositif photographique, Editions du Seuil, Paris 1987, trad. it.,

Andreani M., Signorini R., *L'immagine precaria. Sul dispositivo fotografico*, CLUEB, Bologna 2006.

Shaw J., *The Dis-Embodied Re-Embodied Body* in Kunstforum. Die Zukunft des Körpers I, Vol 132, November 1995-January 1996, pp. 168-171.

Sheridan, T.B., *Telerobotics*. Automatica, Vol. 25, n. 4, 1989, p. 487-507.

Schilder P., *The image and appearance of the human body*, in *Psyche Monography*, n.4, Kegan, Trench, Trubner and Co., London 1935, International Universities Press, New York 1950, trad. it., *Immagine di sé e schema corporeo*, Franco Angeli, Milano 1984⁴.

Shusterman R., *The End of Aesthetic Experience* in Journal of Aesthetics and Art Criticism, Volume 55, Number 1 Blackwell Publishing, Oxford Winter 1997, pp. 29-42.

(1992) *Pragmatist Aesthetics: Living Beauty, Rethinking Art*, 2nd edition with a special introduction and a new chapter, Rowman and Littlefield New York 2000, trad. it di Di Folco T., *Eстетica pragmatista*, Matteucci G., (a cura di), Aesthetica edizioni, Palermo 2010.

Simmel G., *Il volto e il ritratto: saggi sull'arte*, trad. it., Il Mulino, Bologna 1985.

Simondon G., *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Paris 1958.

Sloterdijk P., *Sphären I– Blasen, Mikrosphärologie*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1998, trad. it., *Sfere/Bolle*, vol.1, Meltemi Roma 2009.

Sphären II– Globen, Makrosphärologie. Suhrkamp, Frankfurt am Main 1999.

Sphären III– Schäume, Plurale Sphärologie, Suhrkamp, Frankfurt am Main 2004.

Non siamo ancora stati salvati. Saggi dopo Heidegger, trad. it., Bompiani, Milano 2004.

Sofsky W., *Verteidigung des Privaten*, 2007, trad. it., *In difesa del privato*, Einaudi, Torino 2010.

Spencer H., *The development hypothesis* in *Essays: Scientific, Political and Speculative*, Vol. 1, 1852.

Spinoza B., *Opere*, edizione critica a cura di F. Mignini e O. Proietti, trad. it., Mondadori, Milano 2007.

Stallman, R.M., *Software Libero Pensiero Libero*, vol. I, Stampa Alternativa, Viterbo 2003.

Software Libero Pensiero Libero vol. II, Stampa Alternativa, Viterbo 2004.

Stein E., *Il problema dell'empatia*, trad. it., Studium, Roma 1985.

Stern D.N., *The impersonal world of the infant*, Basic Books, New York 1985, trad., it., *Il mondo interpersonale del bambino*, Bollati Boringhieri, Torino 1987.

Subrizi, C., *Il corpo disperso nell'arte*, Lithos, Roma 2009.

T

Taiuti L., *Corpi sognanti: l'arte nell'epoca delle tecnologie digitali*, Feltrinelli, Milano 2004.

Tinti T., (1998), *La "sfida della complessità" verso il Duemila*, in *Novecento*, n.12 (1998),

Tirosh-Samuelson H., *Engaging Transhumanism*, in *H + . Transhumanism Its criticism*, Hansell G.R., Grassi W., (edited by), by Metanexus Institute, Philadelphia 2011.

Turkle S., (1996) *Life on the screen*, trad. it., *La vita sullo schermo*, Apogeo, Milano 1997,

Turner V., *Antropologia della performance*, trad. it., Il Mulino, Bologna 1986.

V

Van Dikck J., *Digital Cadavers and Virtual dissection*, in *Anatomy Live: Performance and Operating Theatre*, Bleeker M. (ed.), Amsterdam University Press, Amsterdam 2008

Varela F.J., *Neurophenomenology: a methodological remedy for the hard problem*, in *Journal of Consciousness Studies*, "Special issues on the hard problems", J.Shear (ed.), June 1996.

Varela F., Matutarana R.H., *Autopoiesis and Cognition. The Realization of the Living*, by D. Reidel Publishing Company, Dordrecht, Holland, 1980, trad. it., *Autopoiesi e cognizione. La realizzazione del vivente*, Marsilio Editore, Venezia 1985.

Vattimo G., *La società trasparente*, Garzanti, Milano 2000³.

Vázquez Medel A.M., *Mundialización, comunicación y nuevo humanismo Implicaciones educativas*, in *La Comunicación y el Nuevo Humanismo del Siglo XXI: Hacia una Ética Mundial Dialógica de la Acción Comunicativa*. Comunicação, Cognição, Media. Comunicação, Cognição, Media. Congresso Internacional de Ciências da Comunicação (1). Num. 1. Braga (Portugal). Universidade Catolica Portuguesa. 2010. pp. 157-174.

Vergine L., (a cura di) *Il corpo come linguaggio. La body art e altre storie simili*, Skira, Milano 1974.

Vesalio A., *Du humani corporis fabrica*, Basilea, Giovanni Oporino, 1543.

Viola B., *Video, Being & Time: Interview with Stuart Koop and Charlotte Day*, LIKE 8, 1999.

Violi, A., *Le cicatrici del testo. L'immaginario anatomico nelle rappresentazioni della modernità*, Bergamo, Sestante 1998.

Il teatro dei nervi. L'immaginario nevrosico nella cultura dell'Ottocento, Bergamo, Sestante 2002.

Virilio P., *Ville panique. Ailleurs commence ici*, Éditions Galilée, Paris 2004, trad. it., *Città panico*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2004.

La procedure silence, Éditions Galilée, Paris, 2000, trad. it., *La procedura del silenzio*, Asterios Editore, Trieste 2001.

L'espace critique, Christian Bourgois Editeur 1984, trad. it., *Lo spazio critico*, Edizioni Dedalo, Bari 1998.

Esthétique de la disparition, Editions Galilée, Paris 1989, trad. it., *L'estetica della sparizione*, Liguori Editore, Napoli 1992.

Vischer Fr. Th., *Das Symbol*, Zu Eduard Zellers fünfzigjährigem Doctor-Jubiläum, 1887, in *Kritish Gänge*, IV, Leipzig, *Sul sentimento ottico della forma*, in Pinotti A. (a cura di), *Estetica ed empatia*. Antologia,

Vischer

R., Vischer F.Th., *Simbolo e forma*, trad. it. Aragno, Torino 2003.

Von Kleist H., (1810) *Aufsatz über das Marionettentheater*, trad. it., di Leone Traverso, *Il teatro delle marionette*, il Melangolo, Genova 2005³.

W

Wagner R., (1844), *L'arte dell'avvenire*, (1928), trad. it., Rizzoli, Milano 1983³.

Waldenfels B., *Grundmotive einer Phänomenologie des Fremden*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 2006, trad.it., *Fenomenologia dell'estraneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2008.

Weiss P., *Körper in Form*, transcript Verlag, Bielefeld 2010.

Westcott J., *When Marina Abramović*, Massachusetts Institute of Technology 2008, *Quando Marina morirà*, Johan Levi editore, Milano 2011.

Warburg A., *La rinascita del paganesimo antico*, La Nuova Italia, Firenze 1996.

Schlangenritual. Ein Reisebericht, The Warburg Institute, London 1988, trad. it., di Gianni Cerchia e Flavio Cuniberto, *Il rituale del serpente*, Adelphi, Milano 1998.

Wiener N., (1948), *La cibernetica. Controllo e comunicazione nell'animale e nella macchina*, trad. it., Il Saggiatore, Milano 1982.

(1950), *The human use of human beings. Cybernetics and Society*, trad. it., *L'invenzione : come nascono e si sviluppano le idee*, Bollati Boringhieri, Torino 1994.

Wiener N., *Dio & Golem s.p.a.*, trad. it., Boringhieri, Torino 1967.

Wilson, S., *Information Arts. Intersections of Art, Science, and Technology*, The MIT Press, Cambridge Massachusetts, London, England 2002.

Wöfflin H., *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe: das Problem der Stilenwicklung in der neuen Kunst*, München 1915, trad. it., *Concetti fondamentali della storia dell'arte. La formazione dello stile nell'arte moderna*, Longanesi, Milano 1953.

Worringer, W., (1907), *Abstraktion und Einfühlung*, Piper&Co., Verlag, München, trad. it. *Astrazione ed empatia*, Einaudi, Torino 1975.

Wu Ming, *New Italian Epic*, Einaudi, Torino 2009.

Z

Zeki S., *La visione dall'interno. Arte e cervello*, Bollati Boringhieri, Torino 2003.

Zielinski S., Furlus E., (Editors). *Variantology 5 – Neapolitan Affairs. On Deep Time Relations of Arts, Sciences and Technologies.* Verlag der Buchhandlung Walther Koenig, Cologne 2011.

Variantology 4 – On Deep Time Relations of Arts, Sciences and Technologies in the Arabic-Islamic World and Beyond, Verlag der Buchhandlung Walther Koenig, Cologne 2010.

Variantology 3 – On Deep Time Relations Of Arts, Sciences and Technologies in China and Elsewhere, Verlag der Buchhandlung König, Cologne 2008

Zielinski S. Link E., (Editors). *Variantology 2 – On Deep Time Relations Of Arts, Sciences and Technologies,* Verlag der Buchhandlung König, Cologne 2006 .

Zielinski S., Wagnermaier S.M., (Editors). *Variantology – On Deep Time Relations Of Arts, Sciences and Technologies,* Verlag der Buchhandlung König, Cologne 2005.

Žižek S., *The Plague of Fantasies,* Verso, London-New York 1997, trad. it., *L'epidemia dell'immaginario,* Meltemi, Roma, 2007.

Benvenuti nel deserto reale, trad. it., Meltemi, Roma 2002.

A.a.V.v.

A.a.V.v., Capucci P. (a cura di), *Il corpo tecnologico*, Baskerville Bologna 1994.

A.a.V.v., *Neurofenomenologia: le scienze della mente e la sfida dell'esperienza cosciente,* Massimiliano Cappuccio (a cura di), Bruno Mondadori Editore, Milano 2006.

A.a.V.v., in *Il cinema. Verso il centenario,* a cura di G. e T. Aristarco, Dedalo, Bari 1992.

A.a.V.v. *Sensibilia 1 /2007. Potere delle immagini,* Griffero T., Di Monte M., (a cura di), Mimesis, Milano 2008.

Av.Av. *Dalla Land Art alla BioArte.* Atti del convegno internazionale di studi. Torino 20 gennaio 2007. (a cura di Ivana Mulatero), hopefulmonster editore, Torino 2007.

Aa. Vv., *Sign of Life. Bio Art and Beyond,* Kac E., (edited by), MIT Press Cambridge, Massachusetts, London, England 2007.

Aa. Vv., *New Realities: Being Syncretic,* (edited by Ascott R., Bast G., Fiel W.), IXth Consciousness

Reframed Conference, cit. Vienna 3-5 July 2008, University of applied Arts Vienna, Springer Verlag/Wien 2009.

Aa. Vv., *Lo sguardo di Giano. Aby Warburg fra tempo e memoria* di Claudia Cieri Via e Pietro Montani (a cura), Aragno, Torino 2004

Aa.Vv., *Contro la neuroestetica.* Studi di Estetica, III serie, A. XXXVIII, n. 4, CLUEB, Bologna 2011

Aa.Vv., *L'arte di Bill Viola,* Chris Townsend (a cura di), Bruno Mondadori, Milano 2005.

Aa.Vv., *REFF / RomaEuropaFakeFactory. La reinvenzione del reale attraverso pratiche critiche di remix, mashup, ricontestualizzazione, reenactment,* Hendrickson C., Iaconesi S., Persico O., Ruberti F., Simeone L. (prefazione di Bruce Sterling) Derive Approdi, Roma 2010.

Aa.Vv., *Media Art Net 1 (Medien Kunst Netz 1). Survey of Media Art (Medienkunst im Überblick) ,* Frieling R., Dieter D., (eds), Springer. Wien/New York 2004.

Aa.Vv., *Media Art Net 2 (Medien Kunst Netz 2). Key Topic (Thematische Schwerpunkte),* Frieling R., Dieter D., (eds), Springer. Wien/New York 2005.

Aa.VV., *Vom Menschen. Handbuch Historische Anthropologie,* Christoph Wultz (ed), Belz Verlag-Weinheim und Basel 1997, *Le idee dell'antropologia,* vol. I e II, trad. it., Borsari A., (a cura di), B. Mondadori, Milano 2002.

Exhibition Catalogues

Katalog, *Iconoclash: Beyond the Image Wars in Science, Religion, and Art,* edited by Bruno Latour and Peter Weibel, ZKM Publication and MIT Press, Karlsruhe-Cambridge 2002.

Katalog, Klauke Jürgen, *Ästhetische Paranoia,* Ausstellung ZKM, Museum für Neue Kunst, Karlsruhe, 13 Mai 2010- 3 Oktober 2010 / Museum der Moderne Salzburg, 23 Oktober 2010 - 6 März 2011.

Katalog, *Der Anagrammatische Körper. Der Körper und seine Konstruktion* (Kurator Peter Weibel), Katalog Ausstellung. 8 April-18 Juni, ZKM Verlag der Buchhandlung Walter Köning, 2000.

Katalog, *Puppen, Körper Automaten -Phantasmen der Moderne*, Kunstsammlung, Düsseldorf, vom 24. Juli bis 17 Oktober 1999, Oktagon, Köln 1999.

Katalog, Von Kempelen W., *Mensch-[in der] Maschine*, Bernhard Serexhe and Peter Weberl (edited by), Matthes & Seitz, Berlin 2007.

Katalog, *The Network for Art, Technology and Society. The first 30 Years Ars Electronica 1979-2009* Leopolseder H., Schöpf C., Stocker G., (ed), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2009.

Katalog, *Repair. Sind wir noch zu retten*, Ars Electronica 2010, Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft, 2-11 September 2010, Leopolseder H., Schöpf C., Stocker G., (ed), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2010.

Katalog, *Orign. Wir alles beginnt*, Ars Electronica 2010, Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft, 31 August-6 September 2011, Leopolseder H., Schöpf C., Stocker G., (ed), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2011.

Katalog, *CyberArts 2010. International Compendium - Prix Ars Electronica 2010*, Leopolseder H., Schöpf C., Stocker G., (ed), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2010 (+DVD).

Katalog, *CtberArts 2011. International Compendium - Prix Ars Electronica 2011*, Leopolseder H., Schöpf C., Stocker G., (ed), Hatje Cantz Verlag, Ostfildern 2011 (+DVD).

Katalog, *Responsability*. Transmediale, 1-6 February 2011. Haus der Kulturen Welt, Berlin Seltmann GmbH, Lüdenscheid 2011.

Catalogue. Von Hagens G., Whalley A., *Body Worlds - The Originals Exhibition of Real Human Bodies*, Verlagsgesellschaft mbh, Heidelberg, Germany 2009.

Catalogo, *Sistemi Emotivi, artisti contemporanei tra emozione e ragione*, 30 novembre 2007-3 febbraio 2008, Centro di Cultura Contemporanea Strozzi, Firenze, Palazzo Strozzi, Franziska Nori, Martin Steinhoff (a cura di), Silvana Editoriale, Milano 2007.

Catalogo *Corpo Automi Robot. Tra arte, scienza e tecnologia*, , 25 ottobre 2009 - 21 febbraio 2010, Museo d'Arte e Villa Cini, Città di Lugano, Corà B., Bellesi P., (a cura di), Mazzotta editore, Milano 2009.

Catalogo, Spector N., (edited by) *Matthew Barney: The Cremaster Cycle*, New York, Guggenheim Museum Publications, 2002.

Review

Virtual, Il mensile dell'era digitale Editore:Virtual Publishing, Milano.

Wired, Edizioni Condé Nast S.p.A. Milano, (<http://www.wired.it/>)

Neural, media art - hacktivism - emusic, (http://www.neural.it/neural_it/)

Espoarte, Contemporary art Magazine, (<http://www.espoarte.net/>)

Avatar, 1-6, Dislocazioni tra antropologia e comunicazione, Meltemi editore, Roma.

Art dossier, Giunti Editore, Firenze. (<http://www.artonline.it/>)

Repubblica (<http://www.repubblica.it/>)

Nova24 inserto de Il Sole 24 ore (<http://nova.ilsole24ore.com/>)

Time Magazine (<http://www.time.com/time/>)

Fata Morgana, Quadrimestrale di cinema e visioni, Luigi Pellegrini Editore, Cosenza (<http://fatamorgana.unical.it/FATA.htm>)

Film critica, Rivista mensile di critica cinematografica, Thesan & Turan, (<http://www.filmcritica.com/home.htm>)

Rivista di scienze sociali (www.rivistadiscienzesociali.it/)

Flash Art. La prima rivista d'arte in Europa, Giancarlo Politi Editore, Milano. (<http://www.flashartonline.it/>)

Aut Aut, rivista di filosofia e di cultura n. 197-198,

Filmography

Badham J., *War Games*, 1983.

Cameron J., *Terminator*, 1984.

Columbus C., *Bicentennial Man*, 1999.

Cronenberg D., *Videodrome*, 1983.

Kubrick S., *2001: A Space Odyssey*, (2001: *Odissea nello spazio*), 1968.

Longo R. *Johnny Mnemonic*, 1995.

Proyas A., *Io robot*, 2004.

Scott R., *Blade Runner*, 1982 Wachowski A., L., *Matrix*, *Matrix Reloaded*, *Matrix Revolution*, 1999-2003.

Spielberg S., *Artificial Intelligence*, 2001.

Tarkovskij A., *Lo specchio* (or. *Zerkalo*), 1974.

Link

Theory

<http://www.ctheory.net/home.aspx>

http://www.culturalstudies.it/index_it.html

Post digital

<http://infoart.hfg-karlsruhe.de/michaelbielicky>

<http://www.melalexenberg.com/>

Media Archeology

<http://variantology.com/>

[http://entropie.digital.udk-](http://entropie.digital.udk-berlin.de/wiki/Variantology)

[berlin.de/wiki/Variantology](http://entropie.digital.udk-berlin.de/wiki/Variantology)

[http://www.udk-](http://www.udk-berlin.de/sites/content/themen/forschung/variantology/index_ger.html)

[berlin.de/sites/content/themen/forschung/variantology/i](http://www.udk-berlin.de/sites/content/themen/forschung/variantology/index_ger.html)
[ndex_ger.html](http://www.udk-berlin.de/sites/content/themen/forschung/variantology/index_ger.html)

Flusser V.

<http://www.flusserstudies.net/>

http://equivalence.com/labor/lab_vf.shtml

<http://www.fotoplus.com/flusser/>

<http://www.flusser-archive.org/>

Benjamin W.

<http://www.othervoices.org/1.1/gpeaker/Passagenwerk.php>

[http://www.walterbenjamin.org/links/walter-benjamin-](http://www.walterbenjamin.org/links/walter-benjamin-archive)
[archive](http://www.walterbenjamin.org/links/walter-benjamin-archive)

McLuhan M.

<http://marshallmcluhan.com/>

<http://mcluhan.ischool.utoronto.ca/>

http://archives.cbc.ca/arts_entertainment/media/topics/342/

<http://www.mediatropes.com/index.php/Mediatropes/issue/view/174>

Mitchell W.J.T.

[http://humanities.uchicago.edu/faculty/mitchell/home.h](http://humanities.uchicago.edu/faculty/mitchell/home.htm)
[tm](http://humanities.uchicago.edu/faculty/mitchell/home.htm)

Weibel P.

<http://www.peter-weibel.at/>

Lévy P.

http://elib.at/index.php/Pierre_Levi_1956#Volltexte

<http://www.caosmose.net/pierrelevy/conferencias/>

Latour B.

<http://www.caosmose.net/pierrelevy/conferencias/>

Manovich L.

<http://manovich.net/>

Massumi B.

<http://www.brianmassumi.com/>

Smart mobs

<http://www.rheingold.com/>

<http://www.smartmobs.com/>

Neuro-aesthetics

[http://www.artsblog.it/post/3392/arte-e-scienza-](http://www.artsblog.it/post/3392/arte-e-scienza-intervista-a-luca-francesco-ticini#continua)
[intervista-a-luca-francesco-ticini#continua](http://www.artsblog.it/post/3392/arte-e-scienza-intervista-a-luca-francesco-ticini#continua)

[http://brainfactor.it/index.php?option=com_content&vi](http://brainfactor.it/index.php?option=com_content&view=article&id=574:empatia-favorisce)
[ew=article&id=574:empatia-favorisce](http://brainfactor.it/index.php?option=com_content&view=article&id=574:empatia-favorisce)

[imitazione&catid=2:neuroimmagine&Itemid=3](http://brainfactor.it/index.php?option=com_content&view=article&id=574:empatia-favorisce)

[http://brainfactor.it/index.php?option=com_content&vi](http://brainfactor.it/index.php?option=com_content&view=article&id=126:cervello-e-neuro-manie-)
[ew=article&id=126:cervello-e-neuro-manie-](http://brainfactor.it/index.php?option=com_content&view=article&id=126:cervello-e-neuro-manie-)

[brainfactor-intervista-carlo-umilta&catid=22:le-](http://brainfactor.it/index.php?option=com_content&view=article&id=126:cervello-e-neuro-manie-)
[interviste-di-brainfactor&Itemid=13](http://brainfactor.it/index.php?option=com_content&view=article&id=126:cervello-e-neuro-manie-)

http://www.strozzina.org/sistemi_emotivi/index.htm

Telematics

<http://www.telematique.eu/telematics/history.en.html>

Virtual and Psychology

<http://www.giusepperiva.com/>

<http://www.vepsy.com/communication/volume1.html>

<http://www.neurovr.org/neurovr2/>

<http://ace.uci.edu/penny/works/traces.html>

<http://psicoart.cib.unibo.it>

Virtual Reality and Avatar

Victoria Vesna

<http://victoriavesna.com>

[http://victoriavesna.com/index.php?p=projects&item=1](http://victoriavesna.com/index.php?p=projects&item=18)
[8](http://victoriavesna.com/index.php?p=projects&item=18)

<http://www.bodiesinc.ucla.edu/frames2.html>

<http://notime.arts.ucla.edu/notime3/>

Jeffrey Shaw

http://www.icinema.unsw.edu.au/projects/prj_eve.html
www.jeffrey-shaw.net
http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/frameset-works.php

Thecla Schiphorst

<http://www.sfu.ca/~tschiphobodymaps/index.html>
<http://www.art.net/~dtz/schipo1.html>

Simon Penny

<http://ace.uci.edu/penny/works/fugitive>

Paul Sermon

<http://creativetechnology.salford.ac.uk/paulsermon/vison/>
<http://www.paulsermon.org/>
<http://alltheworldsascreen.tumblr.com/>

Visible Human Project

<http://www.voxel-man.de/about/>
http://www.nlm.nih.gov/research/visible/visible_human.html
<http://www.contrib.andrew.cmu.edu/~pv28/items.html>
<http://www.contrib.andrew.cmu.edu/~pv28/lfp.html>
<http://www.contrib.andrew.cmu.edu/~pv28/sic.html>
<http://www.9nerds.com/isabelle/HOLOMAN/HOLOMAN2.html>
<http://www.9nerds.com/isabelle/HOLOMAN/HOLOMAN2.html>
<http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=764>

Gunter Von Hagens

http://www.bodyworlds.com/en/plastination/idea_plastination.html
http://www.bodyworlds.com/en/institute_for_plastination/mission_objectives.html

Robotic / Cyborg / Android

<http://sandystone.com/index.shtml>
www.spaziomente.com/Articoli/Androidi.pdf
<http://www.oloscience.com/>
<http://www.androidscience.com/theuncannyvalley/proceedings2005/uncannyvalley.html>
<http://www.youtube.com/watch?v=CNdAIPoh8a4>

Asimo

http://www.hondaitalia.com/company/tecnologia_e_innovazione/asimo
<http://world.honda.com/ASIMO/>
<http://world.honda.com/ASIMO/history/technology1.html>

Robotcub

<http://www.robotcub.org/> (consultato il 15/11/2011).

Geminoid

<http://www.geminoid.jp/projects/kibans/Telenoid-overview.html>
<http://www.geminoid.jp/projects/CREST/elfoid.html>
<http://www.geminoid.jp/projects/kibans/resources.html> (consultato il 15/11/2011).
<http://www.geminoid.jp/en/art.html> (consultato il 15/11/2011).
<http://www.seinendan.org/en/play/2010/robot/>

Kevin Warwick

<http://www.kevinwarwick.com/Cyborg1.htm>
<http://www.kevinwarwick.com/Cyborg2.htm>
<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,2050030-3,00.htm>

Steve Mann

<http://wearcam.org/icwckeynote.html>

Suguru Goto

<http://0141712186.free.fr/Contents2/netBody/netBody-e.html>

Oscar Pistorius

<http://www.ossur.com/?PageID=13462>

Smart skin

www.youtube.com/watch?v=GkXSk-z4XjU
<http://www.ece.illinois.edu/mediacenter/article.asp?id=1355>

Michael Chorost

<http://www.apogeeonline.com/webzine/2011/10/31/luminita-ritrovata>

Biologic

Tissue Culture and Art Project

<http://tcaproject.org/>
<http://tcaproject.org/projects/victimless/cuisine>

Symbiotica Project

<http://www.symbiotica.uwa.edu.au/>

Eduardo Kac

<http://www.holonet.khm.de/ekac/gfpbunny.html#gfpbunnyanchor>

Critical Art Ensemble (CAE)

<http://www.critical-art.net/>
<http://www.critical-art.net/books/flesh>

Transhumanism

<http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2011/06/11/siamo-umani-postumani-le-nuove-sfidedella.html>
http://www.culturalstudies.it/dizionario/lemmi/postumano_b.html
http://scienceblogs.com/pharyngula/2010/08/ray_kurzweil_does_not_understa.php
<http://www.transhumanism.org/index.php/WTa/more/huxley/>
<http://transhumanism.org/index.php/WTa/hvcs/>
<http://humanityplus.org/learn/transhumanist-declaration/>
<http://jetpress.org/>
<http://www.extropy.org/publications.htm>
<http://hplusmagazine.com/>
<http://www.transumanisti.it/>
<http://www.newscientist.com/article/mg19626276.500-what-puts-the-creepy-into-robot-crawlies.html>

Immortality

<http://www.cryonics.org/>
http://estropico.org/index.php?option=com_content&view=article&id=146:la-singo-e-vicna&catid=48:singularita&Itemid=87
<http://www.time.com/time/health/article/0,8599,2048138-5,00.html>

<http://www.imminst.org/>
<http://www.alcor.org/>

Singularity

<http://www.aleph.se/Trans/Global/Singularity/>
<http://www.kurzweil.ai.net/the-transhuman-singularity>
<http://www.dmoz.org/Society/Future/Transhumanism/Singularity>

Criticism

Hans Moravec

<http://www.frc.ri.cmu.edu/~hpm/>

Nick Bostrom

<http://www.nickbostrom.com/>

Natasha Vita More

<http://www.natasha.cc/primointro.htm>

Theriomorphism

<http://www.karinandersen.com/>
<http://artorienteobjet.free.fr>
<http://www.daniellee.com/>
<http://www.robertomarchesini.com/>

Body among Surgery, Machine and Interface

Marce.li Antunez

http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=1
<http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=211>
http://www.marceliantunez.com/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=1
<http://www.wikiartpedia.org/index.php?title=Epizoo>
<http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=211>

Stelarc

<http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=1622>
http://stelarc.org/_swf

Orlan

<http://www.orlan.net/>

Kinect

<http://www.videoludica.com/>

Game

<http://audreyopenven.net/portfolio/?/projects/dancing-with-invisible-light/>

Medicine

<http://www.miracle.de/>
<http://cats.gatech.edu/content/copycat>
<http://www.youtube.com/watch?v=qFH5rSzmFE>
http://www.nsf.gov/news/special_reports/science_nation/signingeasy.jsp
<http://cats.gatech.edu/content/copycat>

Robotic

<http://www.youtube.com/watch?v=w8BmgtMKFbY>

Augmented Reality

<http://www.youtube.com/watch?v=Oske0c1sOVE&feature=related>

REFF/ Iaconesi

<http://www.denso-wave.com/qrcode/index-e.html>
<http://www.romaeuropa.org/>

<http://www.artisopensource.net/>

<http://www.artisopensource.net/2011/05/25/the-birth-of-the-electronic-man/>

<http://electronicman.artisopensource.net/>

<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1840101>

<http://www.artisopensource.net/category/projects/consciousness-of-streams-projects/>

<http://wordpress.org/extend/plugins/macme/>

<http://www.artisopensource.net/2008/08/28/oneavatar/>

<http://www.youtube.com/watch?gl=IT&hl=it&v=mq3uXSLQUxI>

<http://www.angel-f.it/>

<http://www.angel-f.it/angel.html>

Global Positioning System and Sound

<http://maps.google.com/intl/it/help/maps/streetview/>

<http://www.sounddesign.unimelb.edu.au/web/biogs/P000150b.htm>

<http://www.reverberant.com/sm/video.htm>

http://www.terirueb.net/old_www/trace/paper.html

Body and Space

<http://www.haque.co.uk/evolvingsonicenvironment.php>

Sonia Cillari

<http://www.optofonica.com/>

http://www.soniacillari.net/Sensitive_to_Pleasure.htm

http://www.soniacillari.net/Se_Mi_Sei_Vicino_.htm

http://www.soniacillari.net/As_an_artist_I_need_to_

ART+COM

<http://www.artcom.de/>

Chris Ziegler

<http://www.movingimages.de/>

Pranav Mistry

<http://media.mit.edu/>

Multimedia Museum and Media Art Institute, Conference

<http://new.aec.at/news/en>

(Ars Electronic, Linz)

http://www.nttcc.or.jp/index_e.html

(ICC - InterCommunication Center)

<http://www.zkm.de/> (ZKM - Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe, Germania)

<http://www.exploratorium.edu/> (Exploratorium: the museum of science, art and human perception, San Francisco, California)

<http://www.nimk.nl/eng> (Netherlands Media Art Institute (NIMK), Amsterdam, Olanda)

<http://www.v2.nl/> (V2, Institute for Unstable Media, Rotterdam, Olanda)

<http://www.media.mit.edu/> (MIT Media Lab Cambridge, USA, Massachusetts Institute Of

Technology)

<http://www.adobemuseum.com/> (Adobe Museum of Digital Media)

<http://www.siggraph.org/> (SIGGRAPH)

<http://www.isea-web.org/> (ISEA, Internet Society of Electronic Art)

<http://www.mitpressjournals.org/> Leonardo and the International Society for the Arts, Sciences and Technology (ISAST) the Leonardo Electronic Almanac and OLATS

<http://www.unesco.org/science/wcs/> (UNESCO-ICSU Science in the Arts - Arts in the Sciences Conference Ungheria)

<http://www.champlibre.com/index.htm> (Champs Libre, Montreal)

<http://dac09.uci.edu/>, (Atlanta Digital Arts and Culture Festival)
<http://www.borderlinebiennale.tv> (Borderline Festival, Lione)
<http://www.transmediale.de> (Transmediale, Berlino)

<http://www.ljudmila.org/> (Lubiana Media Digital Lab)

<http://www.av-arkki.fi> (The Distribution Centre for Finnish Media Art, Fillandia)

<http://www.conncoll.edu/CAT> (Connecticut College Center for Art and Technology, Connecticut)

<http://www.ircam.fr> (IRCAM, L'Institut de Recherche et de Coordination Acoustique/Musique, Francia)

<http://www.dlux.org.au/cms> (DLux Media Art, Australia)

<http://www.naba.it/> (Nuova Accademia di Belle Arti, Milano)

<http://www.planetary-collegium.net/>
(Planetarium College)