IL CORPO 6/23

“... un agglomerato di eterogenei”

l'Occhio-Capezzolo

Magritte e *Lo Stupro*

il ventre-volto di Baubo apre le gambe

il seno/occhio di Medusa

corpi di pietra levigati dal fiume di Vincenzo Padiglione

l'invidia maschile del seno

i ciechi NON vedono di più secondo Francesco Dimitri

a DALL-E non piacciono i capezzoli

Nelson Hinton su LETTERATURA PSICOANALISI E OCCHIO-CAPEZZOLO

l'ideologia come sistema delirante

l'ultima lettera di Bucharin a Stalin

il suicidio di un adolescente come "sterminio di classe"

Wallace Stevens su *L'Estetica del Male*

corpo ibrido modificato mutante posseduto

Andrea Pagnes (vestandpage) su ORLAN Stelarc e il corpo futuro

Fernanda Alfieri, Veronica, il Demonio e Roma 1834

rivista IL CORPO, aprile 2023

ISSN: 2279-929X © **ilcorpoedizioni**

Corpo Ibrido, Modificato, Mutante, Aumentato, Interfacciato Note su ORLAN e Stelarc

di ANDREA PAGNES (*VestAndPage*)*

Nei territori della tecnologia come in quelli della performance, si tentano letture di senso su futuri che non possediamo ancora perché devono ancora arrivare, o che forse sono già qui, ma non sono distribuiti in modo uniforme. Quando il discorso tecnologico confluisce nel pensiero pratico, le distinzioni tra realtà e performance si dissolvono. I concetti costitutivi per comprendere come l'innovazione tecnologica influenzi i soggetti e gli approcci alla performance vengono rinegoziati.

Performer come ORLAN, avvalendosi dell'implantologia e della chirurgia plastica, e Stelarc, con applicazioni prostetiche, nanotecnologie, incursioni nella robotica e scienza computazionale, danno un nuovo impulso alla performance art negli ultimi due decenni del XX secolo. Il medium non è più solo il messaggio (McLuhan). Diventa l'opera stessa nel momento in cui la tecnologia s'impossessa della carne per ritrasmetterla dal mondo esperienziale dell'artista a quello della realtà condivisa.

* Performer, curatore e autore con background nell'arte visuale e nel teatro sociale, Pagnes insegna "*fenomenologie della performance*" ad *ArtEZ University for the Arts* (NL) e *Accademia Unidee*, insieme alla sua compagna, l'artista tedesca Verena Stenke. Il loro duo artistico VestAndPage è attivo dal 2006 nella costituzione di comunità artistiche temporanee e nell'indagine sulle performing arts e nella cinematografia basata sulla performance. Pubblicista dal 1993, tra i riconoscimenti ricevuti: Windsor&Newton Millennium Painting Award, Robert-Schuman-Silver Medal for European Unity, Best Film Awards Berlin Independent Film Festival. I VestAndPage sono stati protagonisti dell'**Endecameron20** nel Castello di Rocca sinibalda (www.endecameron.it)

ORLAN, *ovvero la reincarnazione*

All'inizio degli anni 90, l'artista francese ORLAN compie un potente atto radicale sul proprio corpo per cambiare il suo aspetto fisico in modo permanente. Si sottopone a una serie di nove interventi di chirurgia estetica, trasmessi via satellite come una live-streaming performance, *La Réincarnation de Sainte ORLAN* (1990-1993).

Le reincarnazioni vanno lette come performance metamorfiche per ricreare il sé attraverso atti deliberati di alienazione e riposizionamento politico. L'artista usa il viso e il corpo come strumenti duttili per attivare un processo trasformativo di identità diasporica. Questo processo scuote le certezze comuni e contrasta una società repressiva che etichetta il comportamento dell'artista come controverso e trasgressivo nei confronti della normatività.

Trasmettendo telematicamente in tempo reale le sue operazioni chirurgiche, il viso di ORLAN risulta perturbante. Suscita ansia e disagio, ma anche sentimenti di empatia e alleanza. L'artista mette in atto un'operazione che confonde apparenza, presenza e manifestazione con l'abisso dell'esistenza umana. Lo esorcizza per consentire riflessioni più confortanti: l'atto artistico radicale è voltarsi e tornare con insistenza al bivio di partenza, per non ossificarsi in luoghi dove l'unica soluzione possibile è la progressiva auto-disintegrazione.

Ogni intervento chirurgico dell'artista francese sul suo viso risponde alla volontà di rimodellare viso e corpo secondo un preciso canone estetico di bellezza classica ideale dell'arte occidentale. Realizza un ritratto immaginario, auto-ispirato a personaggi femminili dipinti da pittori di chiara fama, ognuno con il suo particolare ideale di bellezza femminile. ORLAN ricerca un concetto realizzabile di bellezza virtuale equivalente nel suo effetto a quella reale, poiché la bellezza virtuale sostituisce, ma non è una vera bellezza. Il suo obiettivo è creare un sostituto della bellezza femminile in grado di sovvertire gli ideali di bellezza fisica in sé.

Nulla giustifica quei critici detrattori che vedono in lei qualcosa di mostruoso, oppure di potenzialmente razzista come nelle sue successive auto-ibridizzazioni, esperimenti foto-digitali nei quali manipola il suo volto assemblando elementi corporali attinti da

molteplici tradizioni di rappresentazione visiva e propri a diverse civiltà e culture. Fraintendere le sue intenzioni significherebbe limitare la sua libertà artistica censurandola tramite una forma distorta di supposta correttezza politica.

Sangue, incisioni e suture possono risultare sgradevoli, anche disgustosi, ma le sperimentazioni di ORLAN sono molto più complesse di ciò che sembrano in superficie. I cambiamenti fisici ai quali si sottopone sono dettati dal suo atteggiamento critico verso una versione maschilista della storia dell'arte europea.

ORLAN escogita un suo autoritratto ideale sintetizzato al computer e basato sulla fronte della *Gioconda* di Leonardo, il mento della *Venere* di Botticelli, il naso della *Diana di Fontainebleau*, gli occhi della *Psiche* di Gérard e la bocca dell'*Europa* di Boucher. Non ha scelto determinate caratteristiche di questi personaggi femminili per la loro bellezza, ma per ciò che rappresentano. Monna Lisa è l'androginia (o la transessualità) perché dietro al suo volto si cela quello di Leonardo. Diana è l'avventuriera aggressiva. Europa è lo sguardo nei confronti del futuro incerto. Psiche incorpora l'amore e la sete spirituale. Venere la fertilità e la creatività.

ORLAN non desidera assomigliare a nessuna di queste bellezze mitiche. Pur prendendone in prestito i motivi visivi, è attratta più dalle loro caratteristiche interiori che dal modo in cui gli artisti maschi le hanno ritratte. Se ne appropria, ma non per replicarle. La interessa il processo di auto-ibridazione, poiché riguarda anche l'autocontrollo, l'autonomia e l'autodeterminazione della donna sul proprio corpo.

Per questo obiettivo si sottopone a una pratica di violenza autodiretta, ma scevra da implicazioni moralistiche che distinguono il bene dal male.

Sono semmai atti che sollecitano il corpo quale sensore di dolore sia fisico che psichico. ORLAN li rende pubblici per creare uno spettacolo che viola lo spettatore e stabilisce il corpo femminile come luogo di dibattito pubblico per esporre la violenza degli standard patriarcali di bellezza incarnati all'eccesso dalle sue performance.

Ognuno dei nove interventi chirurgici ha un suo tema. I dettagli sono curati nei minimi particolari: dai vestiti di chi è presente con lei in sala operatoria, realizzati da stilisti famosi come Paco

Rabanne, a oggetti di scena iconici, come un forcone da diavolo. Gli spettatori potevano rivolgerle domande durante tutto il tempo dell'operazione.

Intervento dopo intervento, l'artista si trasforma in un palinsesto vivente, soggetto e oggetto di un processo artistico che fonde materia e azione, tessuto e sutura. ORLAN orchestra l'atto chirurgico e lo de-sacralizza: non più rituale di sacrificio, ma opportunità estetica e politica che contraddice lo stereotipo della donna passiva e paziente di fronte allo sguardo inquisitivo del bisturi patriarcale.

Come trame, durante queste performance ORLAN recita e rievoca testi. Ad esempio legge ad alta voce Michel Serres, là dove il filosofo francese analizza l'Arlecchino. Il testo serve come analogia: pelle e carne sono pluriformi, riflettono molteplici provenienze, come policromo è il costume della maschera goldoniana. Per ORLAN, leggere determinati testi durante le performance chirurgiche significa sovvertire il mito biblico della creazione e l'ordine del mondo che ne deriva. Significa porre la donna all'origine della vita. Ora è la carne che si fa verbo, non più viceversa. È il corpo che dà la vita e che quindi crea il testo.

L'opera d'arte è ORLAN stessa. Le performance chirurgiche sono eventi transizionali, processi di moltiplicazione rizomatica, allegorie di un flusso dinamico di trasformazione e costante ibridazione per rivendicare un'autodeterminazione che include l'alterità integrata come movimento in sé.

Operando sul proprio corpo, materia prima della vita stessa, l'artista francese mette in scena le vicende dei tessuti organici. Suggerisce nuove strategie per la ricerca di autenticità attraverso le quali gli aspetti narrativi e autobiografici vengono riscritti dalla tecnologia chirurgica.

Le performance chirurgiche sono filmate con estrema precisione per rendere genuino il fattore di realtà. La diretta satellitare dalla sala operatoria accentua l'ipermedialità della loro trasmissione. Lo spettatore oscilla tra il desiderio di immediatezza e il fascino del mezzo, facendosi assorbire dalla performance poco a poco, rete semiotica dove l'atto della mediazione è fenomeno esperienziale.

I primi quattro interventi comportavano la liposuzione: riduzione e rimodellamento di caviglie, ginocchia, fianchi, glutei, vita e collo. ORLAN considera il settimo intervento chirurgico, intito-

lato *Omniprésence* (1993), il più significativo, trasmesso in diretta in quindici gallerie d'arte in diversi paesi (Video: https://vimeo.com/66967753).

L'immagine viva dell'artista sotto i ferri del chirurgo intento a modificarle corpo e volto si sostituisce alla scultura religiosa che rappresentava la presenza del santo nel mondo (figg. 1, 2, 3), programmato, dalle ideologie imperanti alle procedure di formattazione corporale.

Figg. 1, 2, 3. ORLAN. *Omniprésence* (1993). Fotogrammi dal video.
Per gentile concessione dell'artista

ORLAN raccoglie, conserva e esibisce in appositi reliquiari i tessuti organici rimossi dal suo corpo. Questa operazione laica di riciclaggio rovescia la sacralità che contraddistingue le reliquie religiose. La vita stessa è un'esperienza estetica da riciclare. Nulla dev'essere sprecato della carne superflua prelevata.

Reliquaires, Ma chair, le texte et les langages (1992-93) sono i resti autentici di Sainte Orlan (fig. 4), prove sacre di un evento profano, dispositivi di conservazione dell'energia dell'artista che si sostituisce al santo. Questi lavori non rivendicano lo status esclusivo dell'oggetto sacro e nemmeno sono da intendersi opera d'arte unica. Si riferiscono invece all'idea di riproduzione dell'opera d'arte che prende forma ma lì si arresta per la finitezza che contraddistingue il materiale organico originale e quindi caduco, deteriorabile. Semmai conservano la trasformazione energetica (sotto forma di detrito tessutale) di un lavoro performativo conclusosi in artefatto. Emanano una forza emotiva instabile poiché non sono né simbolo né traccia mnestica di un evento passato. Non sono nemmeno un riferimento visivo esatto che restituisce ciò che è accaduto. Sono lacerti che testimoniano l'energia intrinseca di una procedura artistica, senza per questo doverla ripercorrere o riproporla con preci-

sione. Si riferiscono anche in modo ambivalente all'annullamento della rappresentazione visiva, spingendosi oltre i confini della rappresentazione in quanto tale.

ORLAN sposta il lavoro della performance e l'aporia della rappresentazione sugli spettatori. Spetta a loro rintracciare la presenza dell'artista e rilevare quanto resta del suo corpo precedente, che appare ai loro occhi come assente.

Fig. 4. ORLAN. *Piccolo Reliquiario. Rovesciare il principio cristiano del Verbo che si fa carne* (1992). 30 x 30 x 5 cm, (metallo saldato, vetro antiscasso, dieci grammi di carne di ORLAN conservata nella resina), esemplare unico. Per gentile concessione dell'artista.

Le nove reincarnazioni alle quali ORLAN si sottopone deviano radicalmente l'immagine del suo volto dall'ideale maschile di perfezione femminile. È una posizione radicalmente anticonformista. ORLAN ci invita a usare l'immaginazione per diventare le persone che vogliamo essere, qualcuno di ancora non immaginato, disin-

carnato. Come lei stessa dice, volendo diventare un'altra, divento me stessa, ma se il mio diventare si fissasse, sarebbe un handicap, perciò devo rinnovarmi continuamente e così facendo posso esplorare continuamente il problema dell'identità.

In altre parole, si può cambiare la propria identità in vari modi. La radicalità di ORLAN sta nella volontà di alterare chirurgicamente il proprio corpo per sperimentare identità diverse. È un contributo alla teoria femminista postmoderna sulla questione dell'identità che fa implodere la nozione del corpo naturale. È la celebrazione dell'identità frammentata, molteplice, soprattutto fluida. Il possibile non ancora reale, ovvero il virtuale, si confonde con la realtà come sua parte immaginaria, in modo che non vi sia confronto o opposizione tra l'uno e l'altra.

Se non fossi in grado di definire la mia identità, correrei il rischio di essere schiacciata nelle fantasie altrui e mangiata viva, scriveva dieci anni prima Audre Lorde. ORLAN è creatrice e creazione di sé stessa, non l'oggetto passivo di decisioni esterne.

Liberate dal suo corpo, le sue identità multiple in evoluzione sono testimonianze mutanti di un processo di costante autodeterminazione e definizione autonoma, più importante del risultato finale, anche se intervento dopo intervento il prodotto diventa sempre più vivido, intenso, iper-narcisistico.

Per contrastare l'autoritarismo dei modelli predominanti che governano la bellezza femminile nelle nostre società, ORLAN innesca una procedura performativa che conferisce al suo lavoro un significato soggettivo e fortemente politico. Dimostra che la bellezza è assolutamente un costrutto culturale e il corpo un sito di sperimentazione per proiettare utopie oltre il dominio dell'industria mediatica e la cultura del consumo e di tutto ciò che è inesorabilmente programmato, dalle ideologie imperanti alle procedure di formattazione corporale.

Il teatro chirurgico multimediale di ORLAN è trasformativo oltre che rischioso. Il corpo diventa un palcoscenico dove vanno in scena liturgie e nomadismi identitari in continua metamorfosi. Essi segnano l'ibridazione globale di esseri e culture, e mettono in discussione i discorsi sul genere che mirano a disciplinare l'identità femminile secondo canoni repressivi.

Nel tentativo di collocare l'opera di ORLAN all'interno della tradizione binaria della bellezza e del mostruoso, alcuni interpretano le sue reincarnazioni e auto-ibridizzazioni come una rilettura del mito di Medusa, il *sacré monstre*, ovvero, da Freud e Lacan, la paura maschile della castrazione legata alla vista di qualcosa che attenta alla presunta certezza (patriarcale).

In realtà, ORLAN è molto di più. Prevedendo un futuro non lontano dove ibridazioni di geni, culture e immagini saranno in grado di disorientare i dittatori della bellezza, c'è anche molta preoccupazione estetica. Dando tutto di se stessa come donna e come artista, costruisce un discorso culturalmente critico che provoca reazione e commento sociale, lasciando che il suo corpo tagliato e riscolpito dal bisturi venga ripreso dalle telecamere e le immagini trasmesse in diretta via satellite. Durante questo processo il suo sguardo è sempre vigile, indice di resistenza all'idea di corpo docile che la medicina richiede. Le sue interazioni con un pubblico distante sottolineano l'intenzione di farsi riconoscere in ogni momento come qualcosa di più di un semplice corpo.

Come per Jean Baudrillard, anche per ORLAN il sociale non è altro che un'estensione del corpo individuale. In quest'ottica, le reincarnazioni funzionano come una trascrizione dell'interazione sociale sotto forma di una sceneggiatura corporea, che de- e ri-configura il corpo tra tessuto e testo, normalizza il grottesco e sovverte la concezione dominante della donna come soprattutto corpo fisico.

Il corpo postmoderno e postumano, transpolitico e transculturale, transessuale e post-individuale, con la sua capacità di estensione narcisistica diventa invece un sinonimo di tutte le possibili tecnologie soft.

Esercitare l'atto artistico direttamente sul proprio corpo attraverso la chirurgia significa confermare che proprio il corpo è il primo materiale che si possiede. Abbandonando le tradizionali strategie di rappresentazione, ORLAN fa in modo che il suo corpo diventi luogo metaforico, *work-in-progress*, ready-made modificato e superficie alterabile di ideologie.

L'auto-creazione di Saint Orlan è l'estensione del sé individuale dell'artista che intende sovvertire l'idea di corpo come testo visivo della conoscenza, Quest'idea ha influenzato la storia dell'immagi-

ne per secoli. Essa si radica nella credenza giudaico-cristiana del corpo umano è costruito da un codice testuale che segue il dogmatismo religioso. Di conseguenza, lo scardinamento del tabù di alterare il corpo fisico da un lato è profondamente connesso al tabù di alterare le interpretazioni dominanti del testo religioso, dall'altro contribuisce all'idea di corpo obsoleto, essendo noi sempre più assorbiti nella modalità delle risorse dati.

STELARC, *ovvero l'ibrido mutante aumentato*

Nel caso di Stelarc, l'obsolescenza del corpo umano viene invece esplorata attraverso rappresentazioni e repliche, oscillazioni evolutive tra il reale e il virtuale all'interno di anatomie comparative, possibilità e limiti del corpo biologico, miglioramenti tecnologici e l'illusione dell'essere che agisce in autonomia.

Fin dai suoi primi esperimenti performativi alla fine degli anni 60, l'artista australiano favorisce una transizione della carne, destinata a decadere e smaterializzarsi, dall'organico al sintetico come suo sostituto. Per Stelarc, il corpo umano è sempre stato un corpo protesico oltre il suo sé biologico. Il suo obiettivo è ridisegnarlo per superarne l'obsolescenza fisica e renderlo non più un destino inevitabile. Stelarc rende concreta una visione dell'esistenza e della condizione di un'entità umana cyborg capace, forse, di sfidare i dualismi occidentali e le loro implicazioni nelle sfere del privato e del sociale.

Nel suo lavoro *Stomach Sculpture* (1993), con un intervento chirurgico minimamente invasivo, si fa inserire nello stomaco un minuscolo dispositivo robotico simile a un granchio (figg. 5 e 6) e registra l'evento attraverso una telecamera endoscopica inserita nell'esofago.[1] Questa performance *site-specific* all'interno del corpo dell'artista mirava a cercare la bellezza « umida » della cavità tessutali sconosciute alla vista: il complesso, meraviglioso microcosmo costituito da organi, nervi, cellule e fluidi organici. (Video: https://www.youtube.com/watch?v=IFFizqMmlOQ&t=1s&ab_channel=stelarcvideo).

[1] Per una esaustiva descrizione di *Stomach Sculpture*: http://stelarc.org/activity-20349.php

Figg. 5, 6. Stelarc. *Stomach Sculpture* (1993). Foto: Anthony Figallo.

La pelle è il sipario dietro il quale si svolge l'azione. I dispositivi tecnologici consentono al 'dentro' del corpo in movimento di occupare l'intero palcoscenico senza che il sipario epidermico si debba alzare. Ingerendo una scultura micro-robotica che può vagare nelle profondità dello stomaco, illuminarne le pareti, registrarne i suoni e quindi espanderne gli spazi, il corpo non è più un luogo dove iscrivere concetti o leggere i moti della psiche, ma l'ospite dedicato di un'opera d'arte.

Con *Stomach Sculpture*, Stelarc sposta la scissione cartesiana di un corpo interno/esterno per trasmettere l'idea di soggetto totale. Allo stesso tempo pone in risalto la questione del corpo monitorato e dunque il discorso sulla sorveglianza, divenuto così cruciale e controverso con lo sviluppo e la diffusione di Internet.

La rapidità dello sviluppo tecnologico degli ultimi decenni ha provocato un drastico cambiamento nella percezione della realtà. Le certezze tradizionali sono cadute. La verità fattuale è diventata solo una delle tante opzioni possibili derivanti dalle innumerevoli traduzioni della stessa realtà. Fatti scientifici valutati empiricamente ed eventi storici ampiamente documentati sono minati dalla crescita esponenziale di forme di politica reazionaria e negazionista. *Fake news* e *targeting* algoritmici creati a scopo di propaganda corrodono l'ideale democratico alle sue fondamenta. Supponiamo che la realtà non sia più una sola, e la sua lettura risponda a più realtà asimmetriche (spesso simulate tecnologicamente). Tutte

queste realtà asimmetriche sono come avatar della configurazione attuale della verità la cui traccia e il cui aspetto sono progressivamente scomparsi, lasciando spazio a un universo tecnologicamente saturo fatto di immagini fuorvianti della realtà.

Il problema della disinformazione va di pari passo con quello della visibilità. La visibilità - lo stato di vedere o essere visti - è diventata una questione di urgenza politica globale, catalizzata dall'aumento della sorveglianza pervasiva. I computer impongono alcuni vincoli: gli spazi vuoti che dobbiamo riempire con i nostri significanti identificativi (facilmente hackerati e rubati). In un mondo sempre più complesso, restrizioni e regolamenti vengono messi in atto e continuamente modificati per consentire alle persone di interagire, esistere e funzionare, all'interno del dominio della rete.

Nel 2013, l'artista di origini irachene Wafaa Bilal si fa innestare una micro-camera fotografica dietro la testa (temporaneamente montata su una base in titanio avvitata tra la cute e il cranio) in modo da catturare spontaneamente e oggettivamente immagini – una al minuto – della sua vita quotidiana e trasmetterle a un sito web per la fruizione pubblica.

Il progetto, della durata di un anno e intitolato *The 3rd I* nasceva come piattaforma per il racconto e la rivisitazione di una storia privata (fig. 7), ma si è affermato quale commento fortemente critico sulla sorveglianza nella società contemporanea e sulla natura effimera della memoria.[1]

Fig. 7. Wafaa Bilal, *The 3rd I* (2013)

In una recente video-conversazione con Stelarc[2], ho preso a pretesto *Stomach Sculpture* per chiedergli la sua opinione

[1] Bilal, Wafaa. *The 3rd I*. Link stabile: https://wafaabilal.com/thirdi/.

[2] VestAndPage. « *How to Augment, Insert, Interface: Andrea Pagnes in Conversation with Stelarc* », momentum V. Link stabile: https://www.vest-and-page.de/post/how-to-augment-insert-interface-in-conversation-with-stelarc.

in merito al discorso sulla pervasività della sorveglianza, che poi rimanda al tema dell'autonomia, ovvero alla difesa della propria indipendenza dalle macchine e da chi le governa. Gli ho chiesto quali strategie si immaginava, nella sfera pubblica e in quella privata, non tanto per evitare di essere monitorati, ma per far luce su questioni che vengono volutamente tenute nascoste ai nostri occhi o volutamente trascurate per servire interessi particolari. Cosa rimane di genuino che può essere reso visibile in un universo di immagini sovra saturate? Al contrario, come restare invisibili in un'era di sorveglianza quasi totale? Quali pratiche performative potrebbero maggiormente ispirare a sfidare e resistere alle attuali modalità di sorveglianza in un momento in cui la sorveglianza e la raccolta di dati sono diventate ampiamente accettate come caratteristiche prevalenti sia nella sfera pubblica che in quella privata? In sostanza, abbiamo davvero bisogno di tutta questa quantità crescente di sorveglianza sui nostri corpi, negli spazi pubblici, su Internet?

Per Stelarc, una maggiore sorveglianza è necessaria non tanto negli spazi pubblici, ma piuttosto nei nostri spazi fisiologici privati. Tra il 1973 e il 1975, l'artista australiano realizza tre filmati all'interno del sistema bronchiale dei suoi polmoni, nello stomaco e nel colon. Nel momento della performance, Stelarc sonda tre metri di spazio corporeo interno e ne amplifica acusticamente i segnali (onde cerebrali, battito cardiaco, contrazioni muscolari). Il corpo viene vissuto non più come superficie, ma come un'architettura interna di strutture, spazi e sistemi circolatori.

Vent'anni dopo, per la 5a Triennale di Scultura Australiana, il cui tema erano le opere *site-specific*, Stelarc, invece di una scultura per uno spazio pubblico, progetta *Stomach Sculpture* come opera per uno spazio fisiologico privato: l'interno del suo stomaco. La scultura poteva aprirsi, chiudersi, estendersi e ritrarsi. Era la messa in scena di una coreografia robotica all'interno di un organo molle del corpo umano.

L'esperienza di inserirsi volontariamente una sonda di questo tipo porta a pensare che tutta la tecnologia, in futuro, potrebbe essere invisibile, poiché collocabile all'interno del corpo. L'esperimento di Stelarc nasce infatti anche dal presupposto che a tutt'oggi non disponiamo di adeguati sistemi di allarme in grado di anticipare problemi a livello cellulare. Quando i sintomi emergono, generalmente è troppo tardi. Purtroppo, in molti casi, al momento della diagnosi un carcinoma è già progredito al punto in cui sono coinvolte più sedi. Micro sensori su nano scala potrebbero invece monitorare, rilevare e persino correggere cambiamenti patologici a livello di temperatura, chimica e blocchi nel sistema circolatorio. Pertanto per Stelarc, abbiamo sì bisogno di più sorveglianza, ma all'interno del corpo umano.

Questa ricolonizzazione del corpo con sensori robotici su scala nanometrica potrebbe forse consentirne la riprogettazione, come se gli atomi venissero capovolti, modificati e ricalibrati. Il processo sarebbe indolore e invisibile… fino a quando ciò che muta e cambia non si presenta a fior di pelle.

Stomach Sculpture, così come le reincarnazioni di ORLAN, si distingue per il complesso rapporto con la tecnologia chirurgica, la microbiologia, la robotica e la scienza in generale. Modifiche e inserimenti richiedono sempre e comunque la collaborazione e l'approvazione di clinici e scienziati che testano se la tecnologia adottata è biocompatibile, sia in scala che in sostanza, con il corpo.

In futuro, i circuiti elettronici potrebbero co-abitare in sicurezza con le strutture tissutali, come nell'esperimento performatico di Bilal. Nell'era del body hacking, della mappatura genetica, dei trapianti di organi e pelle sintetica, cosa significa allora essere corpo? Se il corpo è ciò che genera vitalità e azione, una volta intrapreso questo percorso che si delinea come irreversibile, diventa problematico definire cosa significa essere umani.

Interessato alla teoria darwiniana, alle anatomie comparative, alle architetture percettive alternative e alle strutture organiche evolutive del corpo umano, Stelarc ha dedicato la sua vita a esplorare come queste diverse architetture consentano al corpo di operare e interagire con la realtà in modi molteplici, diversi, inusitati.

Presupponendo che la tecnologia sia ciò che definisce il significato dell'essere umano, per l'artista australiano il suo compito è ridisegnare l'esistenza umana, riconoscendone la finitezza, in modo da creare il corpo cyborg. In questo, la performance art non riguarda più principalmente il visivo e la metafora. Si determina nella relazione radicale del corpo con altri corpi e dispositivi che avviene nello spazio liminale che separa ma confonde intenzione e risultato.

Stelarc introduce la tecnologia nella performance art per produrre una tensione tra l'indistinto e l'immateriale e ottenere così una nuova percezione estetica. Interpreta lo spazio elettronico come mezzo di azione piuttosto che di informazione, e il corpo umano, privo di design modulare, come una struttura evolutiva estensibile che deve essere accresciuta e perfezionata da tecnologie accurate.

Queste sue idee lo hanno spinto a ricercare e performare oltre i confini biologici del proprio corpo assumendosi rischi e conseguenze. Tra il 1976 e il 1988, ha completato venticinque sospensioni (*Suspension Performance*), lasciando il proprio corpo sospeso da terra con ganci e ami da pesca d'altura che gli perforavano la pelle. Descrive queste performance come esperimenti di sensazioni corporee in spazi e situazioni diversi. Sono azioni dimostrative che non richiedono interpretazione o spiegazione alcuna. Non hanno lo scopo di generare alcun significato. Sono luoghi di indifferenza e stati di cancellazione dove il corpo è un involucro vuoto, privo di qualsiasi potenziale d'azione.

Le sospensioni cambiavano secondo il come il corpo veniva posizionato e l'ambiente. Alcune sono state realizzate in gallerie private in assenza di pubblico. Altre hanno avuto spettatori casuali perché organizzate in spazi urbani. Il più delle volte, il corpo era sospeso staticamente. In altre, veniva sospinto e fatto oscillare e ruotare. La durata di ciascuna sospensione non è stata mai predeterminata.

In *Sitting Swaying Event For Rock Suspension* (1980), Stelarc resta sospeso in posizione seduta. Il suo corpo è controbilanciato da un anello di rocce: una roccia per ogni punto di inserimento

dei ganci che gli perforano la pelle (diciotto in totale). Ondeggia dolcemente da un lato all'altro, generando oscillazioni casuali nelle rocce. (fig. 8)

Fig. 8. Stelarc. *Sitting Swaying Event For Rock Suspension* (1980).
Foto: Kenji Nozawa

In *Seaside Suspension For Wind And Waves* (1981), il corpo viene sospeso lateralmente su uno scoglio fronte mare. La struttura portante incuneata nella roccia era instabile. C'era un forte vento e le onde si infrangevano sul corpo. (fig. 9)

Per *Street Suspension over East 11th Street* (1984) da una stanza al quarto piano di un edificio a New York, un cavo d'acciaio viene teso da una parte all'altra della strada fino alle scale antincendio dell'edificio di fronte. Il corpo dell'artista viene fatto scorrere fuori dalla finestra e lasciato sospeso nel vuoto, a circa una trentina di metri dal manto stradale. (fig. 10)

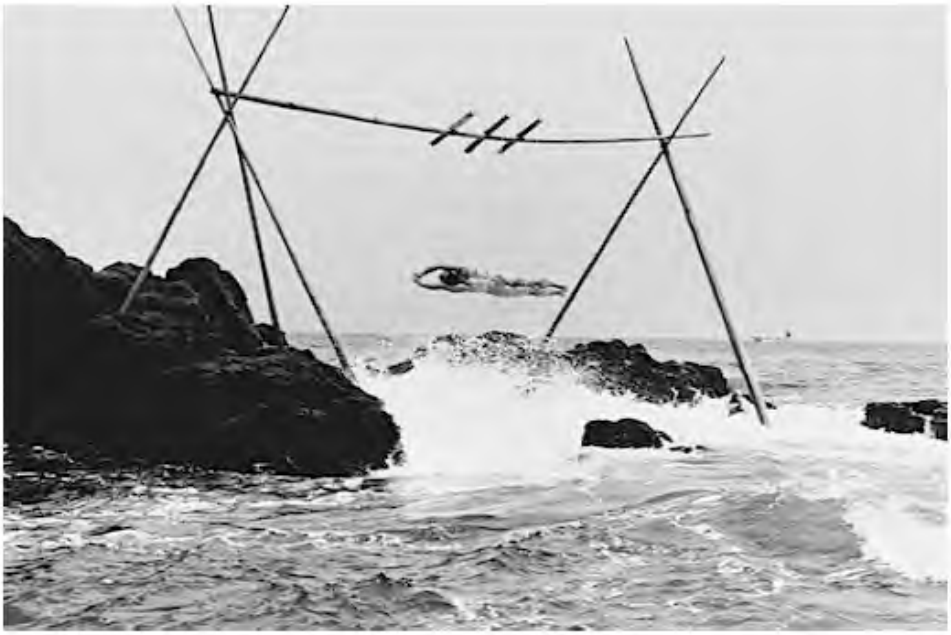

Fig. 9. Stelarc. *Seaside Suspension For Wind and Waves* (1981).
Foto: Ichiro Yamana

Fig. 10. Stelarc. *Street Suspension over East 11th Street* (1984).
Foto: Nina Kuo

Fig. 11. Stelarc. *City Suspension* (1985). Foto: Morten Schandorf

City Suspension (1985) si è rivelata la sospensione con il pubblico più numeroso poiché parte di un festival internazionale di teatro a Copenaghen. Stelarc viene issato a quasi sessanta metri sopra il Teatro Reale da una gru e fatto ruotare tre volte prima di essere riportato a terra. (fig. 11)

Le sospensioni di Stelarc non sono espressione di abilità o esibizioni sciamaniche. Sono situazioni performative che mirano a testare la radicale difettosità del corpo umano nella sua forma, qualità e funzionamento. Lo stress fisico e l'inquietudine che Stelarc incontrava durante queste performance gli consentivano di confrontarsi con il proprio corpo per analizzare e compensare la legge di gravità. Sono sperimentazioni realizzate per esporre l'inadeguatezza biologica e organica del corpo umano come condizione da superare

Tra la fine degli anni 80 e la metà degli anni 90, l'evoluzione della robotica inizia a trasformare le fabbriche in manieri distopici popolati da macchine che sostituiscono il corpo umano del lavoratore.

Oggi, tecnologie sempre più sofisticate per automatizzare, ad esempio, centri di distribuzione e istituti di credito, articolano un insieme di meta-realtà che ispirano stupore e meraviglia, ma anche dipendenza e timore. Se una fabbrica come luogo di produzione si affida sempre di più alla tecnologia e può fare a meno dell'essere umano, può diventare un luogo vuoto, inquietante, distopico.

Eppure, per Stelarc, né le visioni distopiche né le aspettative utopiche hanno conseguenze su ciò che significa essere umani in un mondo sovraccarico di tecnologie. Essere umani significa essere aumentati protesicamente, ovvero muoversi sul crinale tra realtà e virtualità che la macchina definisce.

Protesi, esoscheletri e impianti sono parti del corpo ingegnerizzate. Non dovrebbe esserci più alcuna nostalgia per il corpo biologico, inadeguato nella forma e nella funzione. Esiste invece una necessità post-evolutiva che porta a considerare la riprogettazione del corpo umano nell'ambito di macchine sempre più precise e potenti.

Nell'eccezionale opera di Stelarc, l'uso della robotica e della virtualità risponde a una scelta sia scientifica che filosofica, ovvero alla capacità umana di influenzare il funzionamento del proprio corpo e il corso degli eventi con le proprie azioni. È nella capacità di agire che esseri umani e macchine concorrono nell'esercizio e nella manifestazione di questa capacità.

Il problema di come modellare una fisiologia umana pan-planetaria, potenziando le funzioni del corpo umano in diverse condizioni di atmosfera, gravità e campi elettromagnetici, porta Stelarc a coniare il concetto di chimera contemporanea.

Biologia, tecnologia e virtualità convergono a dare al corpo nuova forma, qualità e funzionalità, in quanto il corpo non può più essere pensato come puramente fisiologico.

Le performance di Stelarc sono anche gesti estetici per dispiegare la possibilità di sistemi ibridi uomo-macchina, assumendo il corpo futuro come un organismo sintetico senza desiderio e memoria proiettato in un mondo virtuale.

All'inizio degli anni 90 inizia una serie di performance utilizzando robot industriali con incursioni nel virtuale. Nel 1992 si è esibito con un grande braccio robotico (http://stelarc.org/?catID=20218), un'estensione protesica che continuerà perfezionare successivamente (fig. 12).

Fig. 12. Stelarc. *Extended Arm* (2016). Foto: Dean Winter

Exoskeleton (1997) è un potente sistema ibrido uomo-macchina azionato pneumaticamente (fig. 13), progettato in modo da sostenere il peso dell'artista e consentirgli di selezionare i movimenti di deambulazione del robot semplicemente compiendo dei gesti con le braccia (Video: https://www.youtube.com/watch?v=rTOGhVmye-A&ab_channel=StefanDoepner).

Fig. 13. Stelarc. *Exoskeleton* (1997).
Foto: Igor Skafar

Una videocamera installata all'estremità del braccio robotico consente panoramiche delle inclinazioni e rotazioni del corpo di Stelarc come parte della performance dal vivo. C'era un contrappunto tra la coreografia pre-programmata della protesi robotica e i movimenti ripetitivi e involontari che avvenivano attraverso la stimolazione muscolare del braccio di Stelarc posizionato all'interno dell'inviluppo tecnologico.

Muscle Machine (1994) è un sistema di deambulazione di cinque metri di diametro per coreografie programmate di movimento del corpo azionato da muscoli di gomma pneumatica raggruppati in modo antagonista. Gli encoder sulle articolazioni dell'anca e gambe servivano a sollevare, azionare e far oscillare in avanti le tre gambe del robot, traducendo l'andatura bipede dell'essere umano in una locomozione simile a quella di un insetto a sei zampe (http://stelarc.org/?catID=20231; Video: https://www.youtube.com/watch?v=lkLZNXG55_8&t=3s&ab_channel=stelarcvideo).

Queste performance mirano a confondere sempre più l'apparente differenza tra l'essere biologicamente vivi e la vitalità delle macchine. Man mano che la cinematica della macchina diventa sempre più complessa, il lessico dei movimenti robotici si fa più seducente. Diventando sempre più accattivante, la cinematica a sua volta genera illusioni di azioni potenziali sulla realtà.

Per Stelarc, una tale illusione non è diversa dalla potenzialità d'azione stessa. Se l'atto è di primaria importanza, lo sono anche l'interfaccia e l'interazione tra il corpo umano e il suo fantasma macchinico.

Con la performance *Movatar* (2000), Stelarc crea un sistema di *motion capture* inverso. Invece di un corpo che anima il suo avatar, è un avatar imbevuto di algoritmi genetici che alterano le sue azioni durante la performance, ovvero accede al corpo fisico per azioni mare con esso nel mondo reale attraverso l'esoscheletro della parte superiore del corpo (http://stelarc.org/?catID=20225).

Prosthetic Head (2002) è una rete di dodicimila poligoni con la pelle dell'artista avvolta attorno a un modello 3D. Ha un sistema di database conversazionale e sincronizzazione labiale in tempo reale con un morph-target per generare espressioni facciali. La testa protesica può parlare con la persona che la interroga. È proiettata a cinque metri di altezza e occupa uno spazio cuboide per consentire al pubblico di avere un'esperienza immersiva al suo interno.

Oltre a rispondere a domande generiche, la testa può comporre brevi poesie e generare in modo creativo suoni simili a canzoni (http://stelarc.org/?catID=20241; Video: https://www.youtube.com/watch?v=PULdJzddWKA&t=2s&ab_channel=Artspace).

Articulated Head (2010) è una iterazione di questa nuova entità digitale. Ha una sua presenza fisica data da un monitor attaccato all'estremità di un braccio robotico che mostra la testa scansionata dell'artista. Il comportamento virtuale della testa è ampliato dalle articolazioni fisiche del robot. Un software generato da un sistema di sensori esegue il tracciamento visivo e la localizzazione del suono.

In *Partial Head* (2005), la testa di Stelarc è stata scansionata come il cranio di un ominide. È come se fosse stato eseguito un trapianto digitale dell'umano sull'ominide, una specie di terza fac-

Fig. 14. Stelarc. *Partial Head* (2005). 3D Model: Vincent Van

cia composita. I dati della scansione sono stati utilizzati per stampare in 3D un'impalcatura polimerica popolata da cellule viventi. Questa testa parziale diventava così un ritratto parziale dell'artista, parzialmente vivente fino a quando non è stata contaminata e conservata in formaldeide per il resto della mostra. http://stelarc.org/?catID=20243.

Corpi e frammenti di corpo separati nello spazio ma connessi elettronicamente possono generare modelli di interattività su scale diverse e suscitare questioni estetiche ed etiche non banali. Ad esempio, ci si potrebbe chiedere in che misura l'interattività interintelligente di una macchina, di un robot o di un computer può essere equiparata a quella di un essere umano. I computer spostano e alterano i rapporti di interattività tra corpi e software di tipologie diverse in base alla loro capacità di rispondere all'input di un utente. Con la proliferazione di dispositivi che stimolano tatto e movimento, ci sarà probabilmente una presenza in aumento di corpi remoti altrove che potrà portare sviluppi inaspettati e stimolare abitudini nuove e mutevoli nella vita delle persone.

Pensando che le persone abiteranno sempre più realtà miste, Stelarc ha progettato architetture di corpi alternativi per performance interattive online.

In *Fractal Flesh* (1995), il pubblico poteva accedere al suo corpo in remoto, e coreografarne i movimenti componendo casualmente i suoni generati. Questo tramite un modello 3D touchscreen del corpo interfacciato a un sistema di stimolazione muscolare a sei

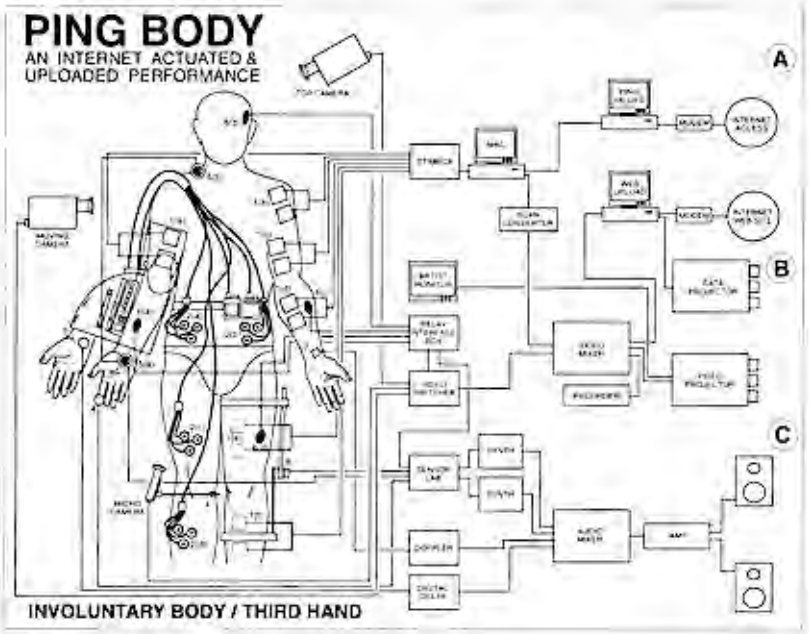

Fig. 15. Stelarc. *Ping Body* (1996). Diagram: Stelarc

gradi di libertà. È stata un'esperienza di fisicità divisa, non una divisione di mente e corpo. La tensione in entrata con il lato sinistro è stata eseguita involontariamente e la tensione in uscita sul lato destro ha azionato una terza mano. Questa performance non riguardava chi aveva il controllo, ma la costruzione di un corpo performante più complesso da parte di più soggetti che si attivavano su spazi e sistemi operativi remoti (http://www.medienkunstnetz.de/works/fractal-flesh/).

Con *Ping Body* (1996), utilizzando il protocollo Ping, i segnali riverberanti provenienti da trenta luoghi diversi sono stati misurati in millesimi di secondo mappando i muscoli del corpo (Fig. 15).

Invece delle persone che muovono il corpo a distanza, è l'attività stessa di Internet che anima l'artista. Muovendosi involontariamente, il corpo diventa un barometro dell'attività su Internet (Video: https://www.youtube.com/watch?v=45MOlsFGSHI&ab_channel=V2_LabfortheUnstableMedia)

Per *Parasite* (1997), un motore di ricerca personalizzato ha selezionato e scansionato immagini anatomiche dal web e le ha proiettate nell'head-up display dell'artista. I file delle immagini vengono

Fig. 16. Stelarc. *Propel: Body on Robot Arm* (2015). Foto: Steven Alylal.

analizzati nella loro complessità. Le immagini anatomiche che si vedono sono le immagini che muovono il corpo dell'artista che a sua volta diventa parassita di immagini e suoni online. Internet diventa una sorta di sistema nervoso esterno del corpo dell'artista (Video. Pittsburgh: https://vimeo.com/628807. Tokio: https://vimeo.com/428097670

In *Propel: Body on Robot Arm* (2015), la macchina sembra quasi appropriarsi del corpo umano (Fig. 16).

Per *Rewired / Remixed Performance* (2016) Stelarc progetta un esoscheletro a sei gradi di libertà dotato di interfaccia online tramite il quale accedere al corpo del performer per cinque giorni, sei ore al giorno. I partecipanti in remoto hanno potuto vedere le loro coreografie in live streaming (Video: https://www.youtube.com/watch?v=w-taynUZvDQ&ab_channel=StelStelarc; https://www.youtube.com/watch?v=V5zGh7VmhTM&ab_channel=StelStelarc).

L'interattività in remoto viene affinata con *Reclining Stick Man* (2020), un robot stilizzato lungo nove metri e alto quattro che ruota continuamente sul proprio asse. I muscoli di gomma pneumatica

raggruppati in modo antagonistico azionano algoritmicamente i suoi arti. Chiunque, ovunque, in qualsiasi momento, può accedere e coreografare i movimenti del robot da un pannello di controllo cinque ore (così è durata la performance), Stelarc è stato posizionato sul busto del robot che animava con un paio di joystick pneumatici, interagendo con il sistema interattivo operante nello spazio performativo in-gallery e con quello online in-remote. (Video: https://www.youtube.com/watch?v=Vg-oHiKra9Y&ab_channel=Stelarc%3ARecliningStickman).

Per Stelarc questa non è solo l'età della carne frattale e della carne spettrale. È anche il regno della carne circolante. Il sangue nel corpo di una persona può circolare domani nel corpo di un'altra, oppure i loro organi trapiantati potrebbero essere riutilizzati per animare il corpo di qualcun altro in poche ore. Una cellula della pelle di un neonato maschio può essere ingegnerizzata in uno spermatozoo, così come la cellula della pelle di un corpo femminile, ampliando così il discorso in merito alla questione della riproduzione.

L'architettura anatomica alternativa radicale *Blender* (2005) è stata realizzata da Stelarc in collaborazione con l'artista Nina Sellers. Entrambi gli artisti si sono sottoposti a liposuzione. 4,6 litri del loro biomateriale sono stati inseriti in un'installazione di macchine in scala antropomorfa alte circa quanto i due artisti. I sensori di prossimità disposti nel telaio dell'installazione azionano le lame del frullatore ogni volta che qualcuno si avvicina, mescolando il biomateriale dei loro corpi. La lama pneumatica e i suoni liquidi gorgoglianti del biomateriale sono stati amplificati acusticamente (http://stelarc.org/?catID=20245).

L'aspetto sperimentale della robotica presente in *Blender*, combinato alla bioingegneria, fa emergere un concetto fondamentale riguardante la biocompatibilità dei biomateriali, ovvero la capacità di un materiale di agire determinando una risposta appropriata dell'ospite durante un'operazione specifica. E quindi, più in generale, ai bioprocessi e alle tecniche chimico-molecolari per valuta-

re e modificare i meccanismi coinvolti nella regolazione cellulare di geni, proteine e metaboliti con potenzialità biotecnologiche. Il progresso scientifico, come sta avvenendo, ad esempio, per quanto riguarda lo sviluppo della ricerca sugli embrioni nelle tecniche di procreazione medicalmente assistita, porterà inevitabilmente a riconsiderare il senso dell'esistenza umana, e quindi della vita e della morte, così come sono intese oggi.

Con la fecondazione in vitro e la conservazione prolungata degli embrioni congelati, Stelarc intravede una desincronizzazione della durata della vita umana dai processi riproduttivi. Una persona può nascere ben dopo la morte della madre biologica. È come se ci stessimo avvicinando a un tempo che non è né di nascita né di morte. Nel momento che diventa possibile progettare un grembo materno artificiale e dare alla luce un bambino sano, la vita allora non inizierebbe più con la nascita biologica. Inoltre, con la capacità di sostituire i componenti del corpo malfunzionanti con organi sviluppati da cellule staminali, 3D, parti biostampate e artificiali, non parleremo più di morte biologica. Moriremo quando i nostri sistemi tecnologici di supporto vitale saranno spenti. Ma se l'esistenza umana non iniziasse più con la nascita biologica e non terminasse più con la morte biologica, come potremmo allora definirla?

Extra Ear: Ear On Arm (2006) è il risultato di un complesso progetto di bioingegneria durato dodici anni (Fig. 17). Stelarc ha costruito chirurgicamente e fatto crescere le cellule di un orecchio sul suo braccio sinistro. L'orecchio extra è una modifica permanente al suo corpo, concepita per avere un microfono impiantato nella cavità auricolare e collegato a un trasmettitore Bluetooth per abilitare la connessione wireless a Internet. È un organo Internet che funziona come un dispositivo mobile remoto per comunicare con altre persone in altri luoghi (http://stelarc.org/?catID=20240; http://stelarc.org/?catID=20242).

Alterare il corpo in questo modo potrebbe significare adattarne la consapevolezza. Qui diventa importante non solo l'identità del corpo, ma la sua connettività, non la sua mobilità o posizione, ma l'interfaccia. La protesi non è più il segno di una mancanza o di un difetto, ma piuttosto un sintomo di eccesso.

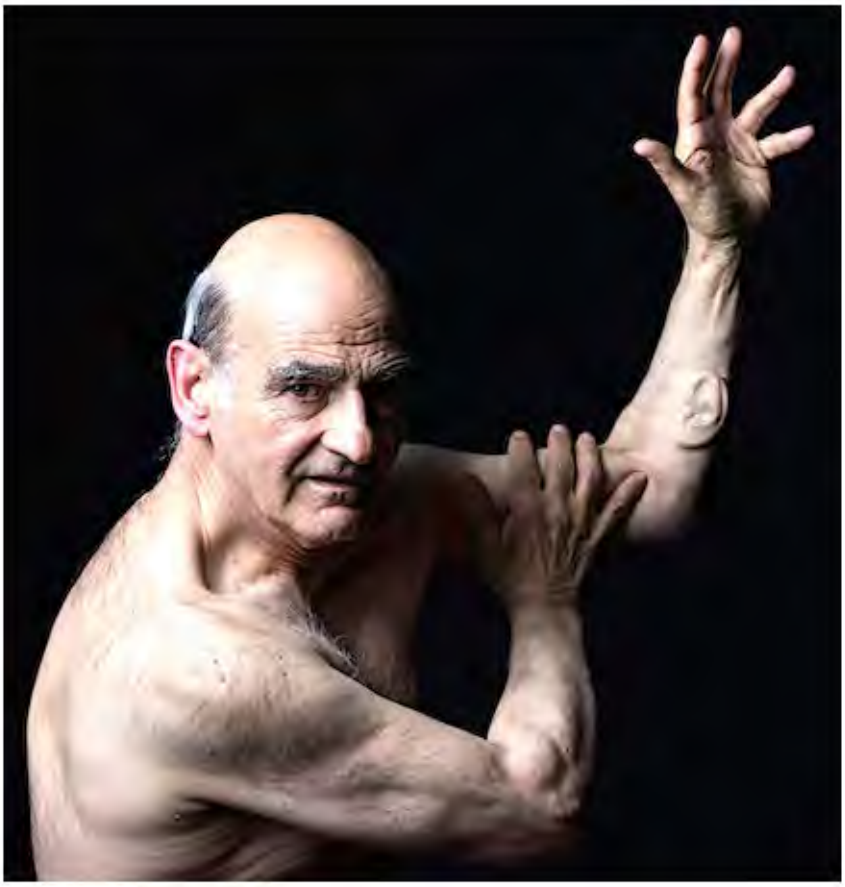

Fig. 17. Stelarc. *Extra Ear: Ear on Arm* (2016). Foto: Piero Viti

Con l'impianto dell'orecchio extra, Stelarc ha dovuto superare una grave infezione dalla quale fortunatamente si è ripreso. Tuttavia, l'importanza di questa operazione sta nel fatto che l'artista australiano suggerisce che la libertà delle persone sarà nel poter intervenire sul proprio genoma modificandone il DNA.

Per Stelarc, ciò che è essenziale non è solo la libertà di idee, ma anche una libertà di forma poiché la libertà risiede nel modificare il proprio corpo che rapidamente si deteriora, per poterne ridisegnare l'inadeguato status quo biologico.

Nella performance, le immagini computerizzate del corpo del performer sono percepite dai sensi come luoghi di luce fredda che ostacolano un vuoto infinito, la meta-realtà immateriale che il cyberspazio produce.

Ciò che è allarmante, sia nella performance art che nella vita, è che i corpi tecnologicamente modificati e aumentati potrebbero rappresentare il punto di esaurimento dell'immagine originaria che prendono come riferimento, complicando la linearità di quel filo sottile che collega la vita alla morte e ne traccia il confine.

Se la vita e le interazioni umane sono sempre più mediate dalle macchine, a proposito della performance (e proprio perché la performance è transitoria), la tecnologia permette di pensare a spazi liminali, intermedi che rimandano alla demarcazione e all'infinito. Con la tecnologia, lo spazio e il tempo non sono effettivi, ma ideali proprietà a priori.

Ora il corpo può abitare spazi collassati mentre viene azionato da macchine e computer veloci e misurato minuziosamente dai loro strumenti. Viene lasciato libero (ma quanto e fino a quando?) di vagare in streaming per i regni astratti della soggettività ipotetica. Potrebbe navigare dai non-luoghi virtuali fino a raggiungere i territori del tempo cosmologico?

Diventando simultaneamente più e meno della somma dei suoi collegamenti ipertestuali, il corpo si trasforma in una sorta di entità iperumana: si esibisce in spazi distribuiti, estesi, accelerando in una molteplicità di realtà miste e ibridizzate.

Tuttavia, la sostituzione macchinica dell'umano produce una situazione fenomenologica di apparenza paradossalmente più potente della realtà. Allude alla possibile assenza dell'umano nei luoghi di produzione industriale e culturale e, forse, anche in tutto il pianeta Terra.

Assillati come siamo dai nostri corpi fantasma in proliferazione che si accendono e si spengono online, come se i difetti nel tempo biologico producessero reti di relazioni in costante cambiamento, in questo momento storico l'essere umano non sembra più privilegiato rispetto ad altri attori e oggetti.

Se il concetto di assenza dell'umano può portare a forme alternative di conoscenza e implementare la riflessione sull'antropocentrismo per mettere in discussione il nostro rapporto con la tecnologia e il processo del divenire, dal punto di vista socio-politico la crescente dipendenza dalla tecnologia sta causando nuovi squilibri per la mancanza di sviluppo tecnologico ancora in molti paesi.

Certo, la tecnologia ci fa scoprire qualcosa di sconosciuto ogni giorno che passa, ma se la scoperta crea soddisfazione, la soddisfazione crea dipendenza. È pertanto possibile, ma non auspicabile, prevedere un ipotetico momento in cui la crescita tecnologica diventerà incontrollabile e irreversibile, con conseguenti cambiamenti imprevedibili nella civiltà umana.

Tuttavia, nel frattempo, come tutta l'opera di Stelarc pone in risalto, è necessario continuare a oscillare senza soluzione di continuità tra il biologico, il macchinico e il virtuale, abitando simultaneamente mondi offline e online. Man mano che questa oscillazione tra il reale e il virtuale accelera, diventerà priva di significato e verrà meno l'urgenza di distinguere l'uno dall'altro.

Forse il futuro della vita intelligente non risiederà in corpi biologici manipolati geneticamente, sistemi ibridi uomo-macchina o robot abili e amplificati algoritmicamente, ma in entità virtuali e virali che operano, trasmettono e si replicano a velocità fotonica all'interno delle strumentazioni elettroniche e negli spazi intangibili della virtualità, diventati nel frattempo incubatori dell'intelligenza artificiale.

Di fronte a un simile scenario, la performance art ci ricorda che lo stato e la condizione dell'essere umano sono intrinsecamente temporanee e transitorie. Questo implica anche il discorso sulla documentazione e archiviazione delle performance, l'immateriale e l'effimero che ne contraddistinguono la natura. Ad esempio, registrare o attuare nuovamente una stessa performance avvenuta nello spazio virtuale, può diventare un esercizio retorico ai limiti del paradosso. Riportare in vita il passato intangibile esattamente così com'era significherebbe andare a ritroso nel tempo, cosa al momento impossibile.

Per Stelarc una performance è un atto effimero, realizzato da una determinata persona in un determinato luogo e in un particolare momento storico, e esprime un certo *Zeitgeist*. Pertanto, ricreare una performance nel futuro è particolarmente problematico. A che scopo replicare gli eventi degli azionisti viennesi, lo sparo che colpisce Chris Burden al braccio, le reincarnazioni di ORLAN, o le sospensioni?

Alcune di queste performance possono essere documentate da immagini fotografiche. Altre, più complesse, da riprese video. Tuttavia, chi documenta una performance non può che inquadrarla nel suo modo particolare e peculiare e questo, per un artista di performance, è spesso problematico.

Per alcune delle sue performance robotiche, Stelarc risolve questo dilemma già dalla metà degli anni 90. Costruisce un sistema estetico di sorveglianza per documentare le proprie performance: piccole telecamere applicate su tutto il corpo e altre collocate sulle strutture robotiche usate per l'azione. Il sistema è progettato per automatizzare panoramiche e zoomate e generare un mixaggio cinematografico dal vivo, in tempo reale, della performance. Avvalendosi di sensori di inclinazione, i movimenti del performer cambiano involontariamente le inquadrature che vengono proiettate su uno schermo accanto a lui. I dati e le immagini dall'interfaccia del computer sono anch'essi incorporati nel mix video. La distinzione tra la performance e la sua documentazione non esiste più.

per (non) concludere

Passando dal cyborg virtuale a quello letterale, o immaginando l'essere mortale che si fa immortale, nelle loro performance, artisti come ORLAN o Stelarc non affrontano semplicemente l'idea del dolore o della resistenza in quanto tali. Piuttosto, esplorano le modalità di ciò che un corpo può fare. Le loro poetiche differiscono, ma entrambi cercano di superare il rischio di fallimento insito nell'ideologia post-umanista progettando performance dove il corpo tenta un'unione audace con la chirurgia e la tecnologia. Entrambi introducono nuovi sistemi simbolici combinando i loro corpi viventi con oggetti mediatori inanimati. Ibridando i loro corpi, diventano alterità incarnate e creano nuove soggettività mutanti attraverso l'incontro tra la carne, l'artificiale e l'high-tech. Aprono la strada a un tipo di messaggio estetico che ha un impatto sociale in termini di bio-potere, ma non tanto in termini di sottomissione, docilità e controllo del corpo come discute Foucault.

Con Stelarc e ORLAN, la corporeità, attraverso l'intervento chirurgico e tecno-mutativo volontario, assume una centralità culturale e politica di fondamentale importanza, in quanto avvia un processo di ridefinizione identitaria. Il corpo umano assume i connotati di superficie morbosa, passaggio nomade, membrana da plasmare attraverso interfacce interattive meccatroniche ed elettroniche, computo di differenziazioni e desideri immaginari.

A dare impulso a queste sperimentazioni artistiche è la svolta performativa che avviene nelle scienze umanistiche e sociali tra la fine degli anni 80 e l'inizio degli anni 90. È una svolta che si afferma quale potenziale fattore chiave e approccio metodologico per il superamento della cosiddetta crisi della rappresentazione, segno distintivo del teatro occidentale e della modernità. Questo cambiamento paradigmatico rende fluido il prestito di idee da una disciplina all'altra, fornendo ulteriori strumenti per studiare comportamenti individuali e relazionali.

Antropologia, etnografia, linguistica, psicologia, sociologia concorrono ad ampliare l'ambito interdisciplinare dei Performance Studies, sorti proprio per studiare le tensioni e le contraddizioni che muovono il mondo contemporaneo sotto l'ottica della performatività. Precedentemente utilizzata come metafora della teatralità, ora la performance viene impiegata come principio euristico per comprendere i modi di vivere delle persone e i loro atteggiamenti nei confronti della realtà. Come anticipava Erving Goffman, il presupposto è che tutte le pratiche umane sono performate, ovvero determinate da azioni che rispondono a una presentazione pubblica del sé, in qualunque momento o luogo avvengano.

La svolta performativa sottende la necessità di concettualizzare il modo in cui le pratiche umane si relazionano ai loro contesti. Problematizza la rappresentazione non solo di taluni aspetti della realtà oggettiva o di entità e concetti astratti, ma espande il concetto di rappresentazione come espressione del sé individuale e collettivo. La performance diventa pertanto un dispositivo che funziona sia come metafora sia come strumento analitico per inquadrare

fenomeni sociali e culturali. Non ci si concentra più soltanto sulla struttura simbolica della realtà. Si prendono in esame le modalità comportamentali che influiscono sulla costruzione attiva della realtà e in che modo si verificano all'interno dei contesti socio-culturali che le determinano.

Richard Schechner, considerato il padre fondatore dei Performance Studies (insieme a Victor Turner) dà coerenza alla disciplina attingendo anche agli studi sulla comunicazione. Esplora la performance come modo per sperimentare, agire e ratificare il cambiamento nella vita di ogni giorno. Individuando il dramma essenziale dell'esistenza umana nel conflitto e nella risoluzione del conflitto, Schechner analizza la natura ritualizzata delle interazioni sociali e le cause e gli effetti che influenzano il comportamento umano. Utilizzando un lessico drammaturgico, legge l'evoluzione tecnologica attraverso il prisma della performatività. La indica come cumulativa, diffusiva e tale da generare intelligenze artificiali così potenti da guidare i comportamenti delle persone.

In quegli anni, alla svolta performativa contribuisce anche il pensiero post-umanista e del movimento trans-umanista, nonostante la loro origine possa essere fatta risalire a molto prima, ad esempio con Aldous Huxley. Particolarmente attente all'innovazione tecnologica, alla ricerca biotecnologica e neuro-scientifica, alle ibridazioni tra materia organica e inorganica, entrambe le ideologie propongono uno sguardo alternativo sulla funzionalità del corpo, sublimandone il desiderio di mutazione. Entrambe fanno riferimento a una dimensione bio-conservativa e a un radicale potenziamento tecnologico del corpo umano, prevedendo un futuro in cui ciascuno sarà in grado di esercitare il diritto di controllare il proprio corpo in modo autonomo e sicuro.

La differenza sostanziale tra le due ideologie è che il trans-umanesimo si concentra esclusivamente sul progresso tecnologico per migliorare la condizione umana da un punto di vista antropocentrico. Ne problematizza la comprensione in virtù delle possibilità evolutive inscritte nella biologia e negli avanzamenti della tecnologia. Il post-umanesimo, pur favorendo le conquiste della tecnolo-

gica, considera maggiormente le implicazioni sociali ed ecologiche dovute all'impatto della tecnologia, mettendo in luce rischi e danni causati dall'approccio antropocentrico.

Con l'aspirazione di sviluppare tecnologie accessibili, ad esempio per rallentare l'invecchiamento e migliorare le capacità intellettuali, fisiche e psicologiche dell'individuo, la bio-politica si afferma come nuovo aspetto centrale del discorso politico, ponendo come questione urgente la ridefinizione integrale della nozione di umano.

Il corpo diventa il teatro dove va in scena una nuova architettura di senso tra le pieghe della carne. Il canovaccio è la ricerca di una nuova dimensione corporea per indurci a ripensare il concetto di soggettività e ciò che costituisce la patologia della vita quotidiana. È giusto ricordare che questa nuova, crescente ossessione per il corpo faceva eco anche alla psicosi collettiva maturata con le epidemie di AIDS che avevano causato non solo innumerevoli perdite, ma prodotto un clima spregevole di condanne e diffidenze propagatesi come metastasi nel tessuto sociale, al punto da paralizzare i comportamenti e le relazioni tra persone.

Eppure, sull'onda del movimento trans-umanista, la performance art si rivitalizza. Il corpo non è più visto solo come strumento di espressione artistica e politica, ma elemento tecnologicamente manipolabile per condurlo gradualmente dalla sua organica fissità alla folgorante mutevolezza dell'era post-umana. Se ne esplorano le geometrie, i limiti e le possibilità. Gli si attribuiscono mitologie postmoderne di auto-creazione/auto-distruzione creativa nella ricerca di nuove modalità di vita e costruzioni di identità malleabili. Saremo in grado, un giorno, di alterare la natura umana al punto tale, idealmente, da garantirci l'immortalità?

Nella storia della performance art il corpo è sempre stato un segno in movimento a volte inafferrabile, una traccia di pensieri, idee e provocazioni a volte imperscrutabile.

Con zone d'ombra dell'umano ancora da esplorare, il « corpo post-organico »[2] diventa la nuova frontiera da oltrepassare. È un'entità che ha allargato i confini biologici della propria organicità, ridisegnati dalla chirurgia, dall'ingegneria genetica, animati e simulati dalla manipolazione tecno-digitale. È un sito di significazione in divenire che sposta i paradigmi del sistema infosferico. È un corpo immaginato ma possibile, ambiguo, trasgressivo, anche sfuggente, materia prima della politica radicale e dell'autorappresentazione volontaria dell'artista che si muove sul crinale del mondo esistente e di ciò che sta al di là del conosciuto: il territorio ricercato, desiderabile.

Nello spazio della tecnologia, la fisicità della performance è sempre mediata. La nozione del corpo quale strumento primario dell'espressione artistica, viene a cadere man mano che il suo controllo viene assimilato nelle protesi cognitive, nel cyberspazio, nel virtuale e nel digitale. Il corpo umano non è più solo un composto ben congegnato di sangue, ossa, carne, spirito. È anche l'intangibile che abita i nostri cervelli sempre più sovra-stimolati dal convivere con il costante stato di informazioni elettroniche in eccesso.

Sul finire degli anni 60, Marshall McLuhan aveva già compreso quanto ci stavamo trasformando nella forma stessa dell'informazione e muovendoci verso l'estensione tecnologica della coscienza. Tuttavia, la spinta non viene dal voler sapere tutto e di più. È dettata dal desiderio mai soddisfatto della stimolazione fine a sé stessa che la tecnologia è in grado di infondere. Ci porta a volere sempre di più poiché ci dimostra che c'è sempre qualcosa di più di quello che si può sopportare, sia nella sfera emotivo-sensoriale che in quella intellettuale.

Quindici anni più tardi, in *Videodrome* di David Cronenberg (1983), Brian O'Blivion sosterrà che gli schermi televisivi sono diventati la retina dell'occhio della mente umana: nutrono, seducono, ipnotizzano, catturano, anestetizzano il dolore, ma appagano fino a un certo punto, poiché i tubi catodici sono ancora troppo ingombranti.

---

[2] Macrì, Teresa. *Il corpo postorganico. Sconfinamenti della performance*, Genova: Costa & Nolan, 1996. Ristampa aggiornata, 2006.

Con Internet, gli schermi si sono trasformati poco a poco in estensioni prostetiche del corpo umano. Cellulari, padlet, pc portatili, orologi smart: i cristalli liquidi funzionano da propulsori sensoriali, nonostante il discorso sull'estensione dei sensi attraverso la tecnologia permanga tuttora una sorta di aporia irrisolta nella teoria della percezione.

Oggi viviamo in un mondo diffratto di realtà aumentate dinamiche e interagenti che producono l'illusoria immediatezza di condividere tempi esatti e gli stessi luoghi, per quanto vicini o lontani essi siano. È una condizione che siamo attratti a esplorare per via di futuri immaginati e ipotizzabili che si fondono e coagulano nel tessuto del contemporaneo in virtù delle promesse dello sviluppo tecnologico. *(andrea pagnes)*